

FICHA TÉCNICA: BUENAS PRÁCTICAS INTERGENERACIONALES

LOS * SON CAMPOS OBLIGATORIOS A RELLENAR

Título de la Buena Práctica*	Programa, actividad, etc....
"El Misterio del Carmen Conde"	
Servicio, Distrito, Área...*	Servicios, organizaciones involucradas...
Centro de día Carmen Conde (Distrito Centro) Colegio San Alfonso	
Fecha de inicio de la buena práctica*	
22 de diciembre de 2023	
Fecha de actualización de la buena práctica* (Cuando sea una actualización de una práctica ya presentada).	
Persona de contacto*	Datos de la persona de contacto de la buena práctica: Nombre, teléfono y email
Ariadna Martín Álvarez - 919907719 cdcarmenconde@gmail.com	
Beneficiarios o destinatarios de las BBPP*	Personas a las que va dirigida e intervienen en la buena práctica
<ul style="list-style-type: none"> - Personas usuarias del centro de día Carmen Conde - Alumnos de 4º ESO del Colegio San Alfonso 	
Descripción de la buena práctica*(entre 200 y 300 palabras)	Resumen ejecutivo con los antecedentes, fecha inicio y finalización, descripción de la idea, instrumentos necesarios en su puesta en marcha, etc., con foco a que otros puedan hacerse una idea de lo que implica su replicabilidad. Además, contendrá una descripción específica relacionada con los aspectos más innovadores de la práctica, respecto a otras soluciones estándar o habituales.
<p>Esa práctica se realizó con la colaboración de los alumnos de 4º ESO del Colegio San Alfonso, colegio católico ubicado en las cercanías del centro de día. Desde aquí se realizaron las gestiones pertinentes para poder organizar la actividad, que consistió en el desarrollo de un Scape Room "El Misterio del Carmen Conde", el cual se estructuraba en diferentes pruebas y juegos cooperativos elaborados para ese día. Contamos con un total de 13 alumnos, con edades comprendidas entre los 14 y 16 años, que acudieron al centro acompañados y supervisados por su tutor.</p> <p>Las personas usuarias del centro que formaron parte de esta práctica fueron un grupo de 11, con características lo más homogéneas posibles y pertenecientes al grupo de</p>	

deterioro leve.

La finalidad de dicha actividad consistió en ir superando una secuencia de actividades que conjugaba capacidades de índole cognitiva y funcional manipulativo, dando lugar a una necesaria interrelación entre las personas usuarias y alumnos para conseguir pasar a la siguiente prueba. Cada vez que se resolvía de manera favorable alguna de las pruebas se les aportaba una pista o se les permitía desenvolver la caja que recogía el misterio, y que posteriormente, servía para obtener la resolución final del Scape Room. Estas actividades tenían como propósito final descifrar el misterio que envuelve al centro de día Carmen Conde mediante la cooperación y colaboración de ambos colectivos. Una vez terminada la sesión, se les invitó a los alumnos a un pequeño ágape.

Objetivos generales*

Idea central y finalidad de la buena práctica.

El objetivo principal de la realización de actividades intergeneracionales parte de la idea de crear una unión entre las diferentes generaciones con el fin de fomentar el respeto, la empatía y el trabajo en equipo.

Objetivos específicos

Metas concretas y medibles que persiguen la buena práctica; necesarios para la ejecución de los objetivos generales.

- Crear un sentimiento de utilidad y empatía en las personas usuarias como en los propios alumnos
- Eliminar los estigmas o estereotipos relacionados con el envejecimiento compartiendo espacios y actividades para la consecución de un fin en común
- Entrenar los diferentes componentes físicos, cognitivos, sociales y emocionales de las personas usuarias y alumnos
- Mejorar las relaciones intergeneracionales entre los dos colectivos

Metodología*

Actividades, fases de aplicación, recursos utilizados, implementación

Gracias a los resultados favorables obtenidos en la actividad realizada en 2022 tanto en personas usuarias del centro de día como en los alumnos del Colegio San Alfonso, se decidió repetir el encuentro entre los dos colectivos.

Invitamos a las dependencias del centro de día a 13 alumnos de 4º ESO acompañados de su tutor para la realización de manera cooperativa junto con las once personas usuarias de un Scape Room, elaborado por el equipo técnico del centro. Se llevó a cabo la sesión en la sala Snoezelen con actividades gamificadas entre los jóvenes y las personas usuarias con deterioro cognitivo leve.

Para incrementar la interrelación y facilitar la comprensión de la actividad se elaboró un video con una breve presentación inicial del contexto en el que se desarrollaba el Scape Room, es decir, el “misterio del Carmen Conde”, y que posteriormente iba secuenciando las pruebas a resolver.

La actividad se compuso de las siguientes pruebas cooperativas:

- Tangram: 2 alumnos y 2 personas usuarias voluntarias debían resolver dos tangram a la vez. Si conseguían resolverlo de manera satisfactoria como recompensa se les permitía romper el primer envoltorio de la caja que guardaba el misterio.
- Adivina la canción: se realizó una presentación en Power Point con fragmentos de diferentes canciones familiares tanto para los jóvenes como para las personas usuarias. Cada vez que se acertaba el autor obtenían 5 puntos y por cada título

correcto 3 puntos. Debían obtener un mínimo de 18 puntos para superar la prueba, y obtener unas tijeras para romper el celo que envolvía la caja del misterio.

- Enigma: si en menos de dos minutos conseguían resolver el enigma visualizado en el vídeo obtenían el sobre número uno que contiene el primer número, en este caso, el 9 del candado que cierra la caja.
- Resuelve el puzzle: en menos de tres minutos tanto dos alumnos y dos personas usuarias voluntarias debían resolver dos puzzles para obtener el sobre número dos con el número 3 del candado.
- Ordena las palabras: mediante el video se les proyecta cinco palabras desordenadas que deben resolver para obtener el sobre número 3 con el número 2 del candado.
- Adivinanzas: deben resolver un mínimo de 5 adivinanzas de un total de 10 que fueron proyectadas mediante un documento en Power Point para que tanto personas usuarias como alumnos de manera conjunta resuelvan y así, finalmente junto con los tres sobres obtenidos en pruebas anteriores abrir el candado y resolver el misterio que se encuentra en la caja.

Finalizada la secuencia de pruebas resueltas satisfactoriamente, podían desvelar lo que guardaba la caja. En ella había un pergamino en el cuál se les invitaba a compartir un pequeño ágape en la planta tres del centro de día, como agradecimiento por su asistencia y colaboración junto con las personas usuarias.

Innovación

Se valorará si es innovadora, incorpora TICs o cualquier tecnología soporte o si cambia las metodologías tradicionales.

Para la realización de la actividad ha sido preciso la utilización de diferentes dispositivos tecnológicos como programas de edición audiovisuales que sirvieran para contextualizar una actividad tan novedosa como son los Scape Room y ayudar al seguimiento de esta mediante referencias visuales.

Fue necesario el empleo de:

- Ordenadores con Microsoft Office 365 con Power Point y Word
- Programa de edición audiovisual Wondershare Filmora
- Proyectoras digitales para la visualización del video y las pruebas

También dicha actividad se caracteriza por ser una actividad novedosa especialmente para las personas usuarias, ya que no conocían previamente en qué consistía un Scape Room. Con la realización de este juego innovador buscamos afianzar y aumentar la participación de los jóvenes en la cooperación y colaboración con las personas usuarias.

Recursos necesarios

Recursos económicos y no económicos necesarios para la puesta en marcha de la práctica. Recursos materiales, personal, formación, infraestructuras...

Recursos materiales:

- Ordenadores
- Proyectoras
- Tangram
- Puzzles

- Pizarras blancas metálicas
- Rotuladores borrables de pizarra
- Celo
- Papel de periódico
- Caja de cartón
- Tijeras
- Candado

Recursos humanos:

- Todo el personal del centro implicado en la actividad

Coparticipación de los beneficiarios o destinatarios*	Marcar si han participado o no los beneficiarios o destinatarios en la definición y desarrollo de la práctica y en qué medida.
Con esta práctica se ha conseguido la coparticipación en ambos grupos destinatarios, fomentando la motivación, participación, atención y cooperación de todos los participantes. Los beneficiarios principales fueron principalmente las personas usuarias y los alumnos del colegio San Alfonso.	
Resultados*	Descripción de resultados alcanzados (qué se han obtenido) y esperados. Grado de cumplimiento de los objetivos. Principales beneficiarios de la práctica y beneficiarios secundarios o indirectos que también percibirán el valor de la práctica
Los resultados obtenidos en dicha actividad fueron muy positivos, y recibimos muestras de elogio y felicitaciones por parte del tutor del colegio San Alfonso que acudió de acompañamiento de los alumnos, como de la tutora encargada de planificar la realización de la actividad, y que por circunstancias lógicas no pudo acudir, pero si contacto con nosotros mediante correo electrónico para transmitirnos agradecimientos y opiniones de los participantes. También observamos conductas y actitudes relacionales muy positivas entre los alumnos adolescentes y las personas usuarias, que consiguieron compartir un grato momento durante la actividad, y pusieron en conjunto los conocimientos pasados y presentes para así conseguir llegar a los objetivos que perseguía el juego.	
Impacto*/Efectividad*	Descripción de las incidencias positivas que tiene o tendrá la BBPP en los beneficiarios. Cuantificar el impacto con indicadores asociados a la práctica (numéricos o porcentuales) que permitirán medir su impacto y evolución. Si la práctica logra el efecto/resultado deseado (en el menor tiempo posible y con la menor cantidad de recursos)
Consideramos que esta práctica ha tenido un impacto positivo tanto para las personas usuarias como para los alumnos del colegio San Alfonso. Durante el desarrollo de la actividad pudimos constatar que las variables sociodemográficas que hacen a ambas poblaciones equidistantemente diferentes no suponían ningún impedimento a la hora de cooperar en las actividades propuestas sino todo lo contrario. Las actividades propuestas buscaban conseguir que ambos colectivos empatizaran con las circunstancias del otro y sintieran la importancia de los conocimientos adquiridos, tanto de la época pasada (comparativa con los juegos de antes) como de la actual. Por los	

comentarios vertidos tanto en el grupo de personas usuarias como en el de alumnos del colegio, consideramos que ha habido una incidencia positiva y se ha conseguido la efectividad que se buscaba con la realización de esta práctica.

Continuidad*

La experiencia puede continuar en el tiempo y consigue beneficios de carácter cuantitativo y cualitativo

Este tipo de prácticas pueden ser continuadas estipulando una periodicidad, estableciendo las adecuadas gestiones entre el centro y la entidad educativa o colegio. En este caso se ha conseguido desarrollar una vez al año.

Replicabilidad*

Análisis de replicabilidad de la práctica en otros escenarios.

Esta práctica puede tener una alta replicabilidad tanto en entornos de centros de día como en otro tipo de instituciones.

Enfoque de género

La práctica integra el principio de igualdad de género en las diferentes fases del proyecto/proceso.

La práctica integra el principio de igualdad de género en las diferentes fases de la actividad promoviendo la participación de todos los participantes independientemente del género que tengan, otorgando siempre las mismas oportunidades de desempeño a todos por igual.

Accesibilidad cognitiva

La experiencia es fácil de entender por todos los usuarios

Esta actividad cuenta con una gran accesibilidad cognitiva, al contar con material de apoyo visual. Los proyectores digitales permiten ser utilizados como herramientas de accesibilidad cognitiva, ya que sirven de referencia visual para el seguimiento y desarrollo de la actividad. También desarrollamos la actividad buscando juegos y pruebas que fueran conocidos tanto por las personas usuarias del centro como por los adolescentes, para así promover principalmente el disfrute de la actividad dentro de un marco accesible a todos.

Aspectos éticos

Se respetan los derechos de las personas y se tienen en consideración los principios éticos.

Se respetan los derechos de las personas y se tienen en consideración los principios éticos

Canales de difusión y soportes utilizados*

Seleccionar los canales que han sido utilizados para difundir la práctica: Carteles, vídeos, informes, concursos, redes sociales, foros, web...

Dicha actividad fue difundida y gestionada mediante llamadas telefónicas e intercambio de correos electrónicos en coordinación desde la dirección del centro y el equipo educativo del Colegio.

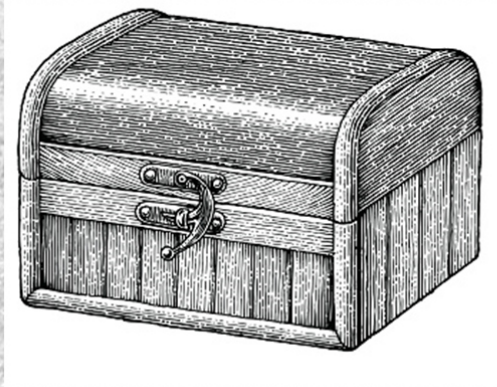
Posteriormente, se publicó en la cuenta privada de Instagram del centro de día un post con tres fotografías de la actividad para informar a los familiares y/o cuidadores principales de las personas usuarias participantes.

Documentación y material elaborado en la práctica*

Indicar links públicos, ruta servidor donde esté almacenada la información, etc.

En este apartado mostramos como ejemplo mediante imágenes algunas las actividades propuestas, como la parte introductoria de la actividad donde se informa del contexto en el que se desarrolla la misma.





Esta trabajadora la estuvo escondiendo durante años en diferentes lugares del centro para que nadie pudiese encontrarla ya que pensaba que algo valioso habría dentro. Cuando se marchó del centro, la caja fue encontrada, pero durante los 16 años desde la apertura del centro, nadie ha podido averiguar el código.

SOS

Sorprendidos, decidimos ponernos en contacto con vosotros... Estudiantes del Colegio de San Alfonso y personas usuarias del Centro de día.

SOS



***Necesitamos vuestra ayuda.
Necesitamos averiguar el código del
candado para poder abrir la caja. Para
ello, es necesario que trabajéis en
equipo. Algunas de las pruebas que
realicéis serán clave para obtener
los números del código.***

PRIMERA CANCIÓN



AUTOR :

CANCIÓN:





SOLUCIÓN:



AUTOR: CONCHA VELASCO

CANCIÓN: CHICA YE-YE



SUELE CANTAR EN EL BOSQUE Y
EMPUJAR ALGÚN VELERO, PUEDE
AVIVAR LA FOGATA Y TIRARNOS EL
SOMBRERO

VIENTO



3l n3úm3r0 qu3 n3c3s1t4is
s4b3r 3s es el 6º n3úm3r0 qu3
4parec3 en 3st4 fr4s3



AMALDAL
AJCA
GMENIA
ODADNAC
RPMIOE

Lecciones aprendidas y conclusiones*

Qué se ha aprendido y a qué desafíos se ha enfrentado gracias a la implementación de la práctica y analizando sus resultados.
Cómo se han abordado los desafíos y qué se modificaría al volver a ponerla en práctica

Para esta práctica se utilizó material de actividad terapéutico con el que ya contaba el propio centro (puzzles, tangram) y se crearon pruebas con preguntas de adivinanzas y de reminiscencia auditiva (reconocimiento de canciones) que tuvieran un alto impacto y significado para ambos participantes (personas usuarias del centro y alumnos del colegio San Alfonso).

Gracias a esta actividad se ha observado la importancia de mejorar la convivencia entre estos dos colectivos poblacionales, para conseguir un mejor conocimiento de los

momentos vitales de ambos colectivos y promover un envejecimiento activo.

Testimonios

Incluir las opiniones de usuarios de la práctica, comentarios, ideas de mejora, etc.

Durante el desarrollo de la práctica hemos podido constatar las muestras de aceptación y diversión que ha tenido en los participantes esta actividad. Las personas usuarias verbalizan haberse sentido muy agradecidas y haber pasado un rato muy agradable junto a los alumnos. Por parte del colegio recibimos numerosas muestras, tanto de los alumnos como del tutor que nos acompañó durante la sesión realizada.



