



## FICHA TÉCNICA: BUENAS PRÁCTICAS INTERGENERACIONALES

### LOS \* SON CAMPOS OBLIGATORIOS A RELLENAR

<b>Título de la Buena Práctica*</b>	Programa, actividad, etc....
LA ISLA DE LOS INVENTOS	
<b>Servicio, Distrito, Área...*</b>	Servicios, organizaciones involucradas...
CDM CARMEN CONDE	
<b>Fecha de inicio de la buena práctica*</b>	
7 DE DICIEMBRE DE 2022	
<b>Fecha de actualización de la buena práctica* (Cuando sea una actualización de una práctica ya presentada).</b>	
<b>Persona de contacto*</b>	Datos de la persona de contacto de la buena práctica: Nombre, teléfono y email
Ariadna Martín Álvarez- 919 90 77 19 cdcarmenconde@eulen.com	
<b>Beneficiarios o destinatarios de las BBPP*</b>	Personas a las que va dirigida e intervienen en la buena práctica
<ul style="list-style-type: none"><li>• Personas usuarias</li><li>• Trabajadoras</li><li>• Hijos/as de las trabajadoras</li></ul>	
<b>Descripción de la buena práctica*( entre 200 y 300 palabras)</b>	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.
Esta práctica se encuadra dentro de las actividades intergeneracionales y nace como iniciativa conciliadora propuesta desde la dirección del centro y por las propias trabajadoras del mismo, pasando los	



filtros de aceptación de las personas usuarias, quienes mostraron su apoyo a esta iniciativa en todo momento.

La actividad comprendió todo el periodo lectivo de atención en centro, siendo un horario muy amplio, desde la apertura del mismo hasta su cierre.

Se invitó a los hijos/as de las personas trabajadoras del centro a pasar un día con las personas usuarias y con todo el personal.

Se desarrolló una actividad basada en una historia dinámica e interactiva que giró en torno a un hilo conductor con el sobrenombre de "LA ISLA DE LOS INVENTOS".

Dicha historia se desarrolló por todas las instalaciones del centro, favoreciendo así el vínculo entre personas usuarias y trabajadoras, así como con sus hijos/as. Esta historia estaba compuesta por diferentes pruebas, basadas en una batería de diferentes juegos cooperativos que debían ir superando los hijos/as de las trabajadoras con ayuda de las personas usuarias, para así conseguir la invitación a la isla de los inventos.

Los hijos/as de las trabajadoras tenían que desarrollar con mucha creatividad un nuevo invento, y por último, realizar un mural de recuerdo para el centro de día y las personas usuarias.

Todos estos juegos y actividades se encontraban adaptados a las personas usuarias y a los/as hijos/as de las trabajadoras.

#### Objetivos generales\*

Idea central y finalidad de la buena práctica.

- Favorecer la participación y las relaciones intergeneracionales.
- Conciliar vida laboral y familiar

#### Objetivos específicos

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

- Fomentar la participación tanto de las personas usuarias como los/as hijos/as de las trabajadoras
- Mejorar las habilidades comunicativas
- Promover el mantenimiento de componentes cognitivos como físicos
- Aumentar la motivación de las personas usuarias del centro de día como de los/as hijos/as de las trabajadoras

#### Metodología\*

Actividades, fases de aplicación, recursos utilizados, implementación

El desarrollo de la actividad fue el siguiente:

- BIENVENIDA Y RECEPCIÓN (se les realizaron chapas infantiles identificativas donde las personas usuarias pudieron identificar el nombre de cada menor)
- COMIENZO DE LA AVENTURA (las personas usuarias del centro contaron a los/as hijos/as la historia de la isla de los inventos, que es el nexo de unión que dió continuidad para realizar las actividades y conseguir los puntos para la INVITACIÓN a la isla de los inventos).
- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD- JUEGOS COOPERATIVOS
  1. ¿Quién es quién? Actividad cooperativa donde las personas usuarias y los menores deben cooperar para adivinar el personaje que se proyectó pixelado.
  2. Adivina adivinanza. Adivinanzas para todas las edades.
  3. Ensayo, luego bailo. Los menores ensayaron una coreografía de baile que después mostraron a las personas usuarias, quienes debían darles una puntuación por su actuación.
  4. Puntuación del baile. Entre todos sumamos los puntos obtenidos.



5. Ritmos. Practicamos ritmos de estilo clapping sencillos para poder realizarlos juntos.
  6. Prueba final – creo mi invento
- LLEGADA A LA ISLA DE LOS INVENTOS (En esta isla conocieron al gobernador de la isla, y desarrollaron un nuevo invento para entregar a las personas usuaria, que consistía en un mural de recuerdo)
  - ENTREGA DE RECUERDOS Y DESPEDIDA (se hizo entrega de diplomas y medallas)

#### Innovación

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

- Para la realización de esta actividad, utilizamos la Sala Snoezelen, para facilitar la ambientación del entorno en la última parte de la historia, es decir, en la llegada a la isla de los inventos.

También empleamos las pizarras digitales que se encuentran en las diferentes salas del centro para realizar los juegos cooperativos.

Conciliación de la vida familiar y laboral desde otra perspectiva

#### Recursos necesarios

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

##### Recursos materiales:

- Pizarras digitales
- Fotografías plastificadas de los objetos de las soluciones de las adivinanzas
- Altavoz
- Desarrollo del invento (un espejo, dos cucharas, una caja, dos zapatos)
- Pinturas de colores
- Rotuladores de colores
- Cartulinas de colores
- Pinceles

##### Recursos humanos:

- Personaje que se haga pasar por el alcalde/gobernador de la isla de los inventos
- Guía principal que acompañe y explique a los/as hijos/as a lo largo de la historia
- Personal trabajador del centro.

#### 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.

A lo largo del desarrollo de esta actividad, se observa un alto grado de cumplimiento y participación tanto de las personas usuarias y los/as hijos/as trabajadores/as.

#### 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



Con esta práctica ha sido posible, por un día, desarrollar una base de conciliación de la vida familiar y la laboral, pudiendo las personas usuarias además beneficiarse de la alegría contagiosa de los menores.

Consideramos que han sido muchos los beneficios a nivel terapéutico tanto de las personas usuarias, como de los menores y de las madres trabajadoras, pudiendo compartir este día de experiencias y juegos en el entorno laboral, permitiendo la conciliación en este día sin colegio de los menores.

Los resultados obtenidos en esta actividad fueron óptimos, ya que observamos dinámicas muy positivas.

Un alto nivel de participación y motivación.

Recibimos felicitaciones por parte de las personas usuarias, quienes guardan bonitos recuerdos tras compartir un tiempo muy agradable con los familiares más pequeños de nuestros/as trabajadores/as.

#### 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 actividad ha tenido gran efectividad puesto que con los materiales fungibles trabajados en el centro se ha logrado conseguir el objetivo socio relacional propuesto.

Consideramos que esta forma de trabajar en este día no lectivo ha supuesto un impacto positivo en todos los colectivos implicados y una alta efectividad en el conseguimiento de la conciliación familiar.

#### Continuidad\*

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

Días no lectivos donde se muestren dificultades por parte de los/as trabajadores/as de conciliar su vida laboral y familiar.

#### Replicabilidad\*

Análisis de replicabilidad de la práctica en otros escenarios.

Dicha actividad es sencilla de repetir, ya que consiste principalmente en desarrollar una historia o dinámica con un hilo conductor que facilite mantener la atención y participación de las personas usuarias como los hijos/as que acudan al centro, a lo largo de todo el día. Requiere el consentimiento y la implicación de todos los implicados.

#### 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 todo momento.

#### Accesibilidad cognitiva

La experiencia es fácil de entender por todos los usuarios

La dinámica fue sencilla de entender y comprender, ya que fue explicada y adaptada a las personas a las que iba dirigida, teniendo en cuenta las posibles limitaciones tanto por el grupo de menores como por el grupo de personas usuarias con deterioro cognitivo.



### 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...

- Video explicativo de la actividad propuesta
- Publicación en el blog
- Realización de fotos.

### Documentación y material elaborado en la práctica\*

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



Se elaboraron:

- Dibujos plastificados con las respuestas a adivinar de las diferentes adivinanzas
- Plantillas plastificadas con las diferentes puntuaciones
- Diplomas y medallas conmemorativas
- Ambientación sala Snoezelen

### 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

A través de esta experiencia ha sido constatable la posibilidad de conciliar vida familiar y laboral al menos durante este día. Consideramos que esta práctica ha sido muy importante para todos los grupos implicados en la misma, desde las propias trabajadoras hasta las personas usuarias, así como para los hijos/as de las trabajadoras. La motivación que aporta la alegría de los menores es siempre contagiosa. Esperamos poder realizar esta práctica en posteriores ocasiones, siempre que los condicionantes lo hagan posible.



### Testimonios

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

Agradecimiento por parte de las trabajadoras  
Entusiasmo de los menores en la práctica  
Felicitaciones por parte de las personas usuarias