



FICHA TÉCNICA: BUENAS PRÁCTICAS INTERGENERACIONALES CDM CASINO DE LA REINA

LOS * SON CAMPOS OBLIGATORIOS A RELLENAR

Título de la Buena Práctica*	Programa, actividad, etc....
Programa de ayuda y servicio en el CDM Casino de la Reina con alumnos del colegio Santa María	
Servicio, Distrito, Área...*	Servicios, organizaciones involucradas...
CDM Casino de la Reina y Colegio Santa María. Distrito Centro	
Fecha de inicio de la buena práctica*	
06/02/2023	
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
Rocío Rodríguez Pulido rocio.rodriguez75@educa.madrid.org	
Beneficiarios o destinatarios de las BBPP*	Personas a las que va dirigida e intervienen en la buena práctica
Personas usuarias del CDM Casino de la Reina y alumnos del Colegio Santa María	
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>El proyecto de aprendizaje y servicio se basa en la realización de una actividad por día todos los lunes de Febrero y Marzo (del 6 de Febrero al 27 de Marzo) durante media hora, en las que los alumnos de 5 años y las personas usuarias realizan de forma conjunta actividades de aprendizaje con carácter lúdico para fomentar la interacción entre ambos grupos.</p> <p>La idea surgió cuando la profesora presentó el proyecto que forma parte de su asignatura al centro de día, y cuyo objetivo es reforzar los conocimientos de sus alumnos, inculcando el respeto hacia las personas mayores.</p>	



Para la puesta en marcha del proyecto, se ha contado con la profesora del colegio y con el equipo profesional del centro.

El material necesario es: cartulina, rotuladores, juegos de dominó, vasos de cartón, pelotas de corcho, lana, plátanos, tortas de pan y crema de cacahuete.

El proyecto cuenta con dos actividades más innovadoras

- Taller de cocina: las personas usuarias pueden trabajar una actividad instrumental como es la preparación de un plato sencillo mientras se fomenta la autonomía en los alumnos.
- Presentación sobre el cuerpo humano: las personas usuarias reforzarán su conocimiento sobre el cuerpo humano y cómo actuar en caso de emergencia.
-

Objetivos generales*

Idea central y finalidad de la buena práctica.

Generar una experiencia intergeneracional de vinculación educativa.

Objetivos específicos

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

- Fomentar la interacción entre las personas usuarias y los alumnos.
- Potenciar los valores de participación, colaboración y convivencia.
- Mejorar la interacción y cooperación entre niños y mayores a través del intercambio de práctica y conocimiento.
- Trabajar las funciones ejecutivas de ambos grupos generacionales.

Metodología*

Actividades, fases de aplicación, recursos utilizados, implementación

Las actividades programadas consisten en:

- 06/02/2023. Juego de presentación: En un círculo, se va pasando un globo (lo trae la profesora), y quien tenga el globo tiene que decir el nombre y lo que más le gusta. Para finalizar, cada persona tendrá que hacer una tarjeta con su nombre, para que en las próximas actividades coincida cada niño con la misma persona usuaria.
Gracias a esta actividad, fomentamos las relaciones interpersonales y mejoramos las habilidades sociales a través de una actividad en la que trabajamos componentes cognitivos, motores y sobre todo, sociales.
- 13/02/2023. Dominó: se juega al dominó con el material que trae la profesora (dominó por números, por puntos y por imágenes). En esta actividad se trabajan componentes cognitivos (praxias, Gnosias, funciones ejecutivas), motores (motricidad fina y gruesa, coordinación óculo-manual) y sobre todo, sociales (mejora de las habilidades sociales).
- 27/02/2023. Juego de mímica: se realiza un juego de mímica en el que, situando a las personas usuarias y a los niños en un círculo, la profesora les va diciendo la acción que tienen que representar para que el resto del grupo la adivine.
En esta actividad se trabajan componentes cognitivos (praxias, funciones ejecutivas), motores (motricidad gruesa, equilibrio, esquema corporal) y sobre todo, sociales (mejora de las habilidades sociales).
- 06/03/2023. Manualidades: con el material que trae la profesora del colegio (vasos de cartón, cuerdas y pelotas) y material que se encuentra en el centro (rotuladores para decorar los vasos) se monta el juego de "el vaso y la pelota".
En esta actividad se trabajan componentes cognitivos (praxias, secuenciación de acciones), motores (motricidad fina y gruesa, coordinación óculo-manual) y sobre todo, sociales (mejora de las habilidades sociales).



- 13/03/2023. Taller de cocina: para esta actividad, la profesora trae los ingredientes para realizar la receta de “rollitos de plátano y cacahuete” (tortas de pan, plátanos y crema de cacahuete).
En esta actividad se trabajan componentes cognitivos (secuenciación de acciones), motores (motricidad fina) y sociales.
- 27/03/2023. Presentación sobre el cuerpo humano: los alumnos nos explican lo que han aprendido en clase sobre el cuerpo humano y emergencias y nos cantan la canción de la RCP.

Innovación

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

Se ha incorporado un taller de cocina. De esta forma, las personas usuarias pueden ayudar a los niños a realizar la tarea, fomentando la autonomía en ambos grupos poblacionales. En la última sesión también se realiza una presentación sobre el cuerpo humano y cómo actuar en caso de emergencia. Gracias a esta presentación, se podrá reforzar los conocimientos que nuestras personas usuarias tienen a través de una vía innovadora.

Recursos necesarios

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

Todos los recursos materiales (vasos, pelotas y cordones para el juego del “vaso y la pelota”, tarjetas para el juego de mímica, cartulinas para el juego de presentación, plátanos, tortas y crema de cacahuete para el taller de cocina) necesarios para la puesta en marcha de las actividades, han sido facilitados por el Colegio Santa María. Dichas actividades se han realizado en el CDM Casino de la Reina con el apoyo del personal del centro de día y de la profesora del colegio.

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.

Al finalizar cada actividad, se les ha preguntado a las personas usuarias sobre el grado de satisfacción de la actividad y si les gustaría realizar alguna modificación.

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

Se han logrado alcanzar todos los objetivos que se habían planteado con la actividad, consiguiendo que ambos grupos generacionales se involucrasen en las actividades, se comunicasen entre ellos e incorporasen un nuevo aprendizaje, logrando disminuir el sentimiento de soledad y aumentar la conexión con el entorno por parte de nuestras personas usuarias e inculcar a los alumnos el respeto por las personas mayores.

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)
<p>Gracias a este proyecto, se pueden alcanzar los objetivos pautados a través de una práctica que resulta novedosa en algunas actividades y que les permite interactuar con su entorno, tanto con los alumnos como con el resto de compañeros del centro, trabajando la esfera social sin dejar de trabajar la esfera física y cognitiva.</p> <p>Al finalizar el proyecto, se pasará una encuesta para que evalúen cada actividad con una escala numérica del 1 al 10 y se hará la media para analizar el grado de satisfacción con cada actividad y con el proyecto.</p> <p>De momento, se está logrando alcanzar los objetivos, sin embargo si el proyecto se prolongase en el tiempo, se conseguirían maximizar los resultados.</p>	
Continuidad*	La experiencia puede continuar en el tiempo y consigue beneficios de carácter cuantitativo y cualitativo
<p>El objetivo es prolongar la buena práctica en el tiempo para poder potenciar los beneficios a nivel cualitativo y cuantitativo, sin embargo está sujeta a la programación del Colegio Santa María.</p>	
Replicabilidad*	Análisis de replicabilidad de la práctica en otros escenarios.
<p>Este proyecto es replicable en otros escenarios, siempre que se cuente con el espacio necesario (mesas y sillas) para realizar las actividades, ya que todo el material es proporcionado por la profesora del colegio Santa María.</p>	
Enfoque de género	La práctica integra el principio de igualdad de género en las diferentes fases del proyecto/proceso.
<p>En todas las actividades se ha tenido en presente el principio de igualdad, no habiendo sesgos ni en las personas usuarias ni en los alumnos.</p>	
Accesibilidad cognitiva	La experiencia es fácil de entender por todos los usuarios
<p>Las actividades son accesibles a nivel cognitivo, ya que se pueden adaptar tanto para las personas mayores como para los niños, simplificando las tareas si es preciso.</p>	
Aspectos éticos	Se respetan los derechos de las personas y se tienen en consideración los principios éticos.
<p>Tanto la profesora como el equipo profesional del centro de día, vigila que se respeten los derechos de las personas y los principios éticos, en todo momento.</p>	
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...
<p>Todas las actividades, las fotos, etc. se han subido al "Portal del Cuidador" para que las familias puedan visualizar dichas actividades.</p>	



Documentación y material elaborado en la práctica*	Indicar links públicos, ruta servidor donde esté almacenada la información, etc.
<p>Toda la información que se presenta en esta ficha de buenas prácticas, es la misma que aparece en el "Portal del Cuidador".</p>	
Lecciones aprendidas y conclusiones*	<p>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</p>
<p>Gracias a esta práctica, las personas usuarias han podido comunicarse y compartir experiencias con otro grupo generacional y con el resto de sus compañeros, fomentando la unión de las personas usuarias como grupo y de forma individual con el alumno con el que han compartido las actividades. Una posible modificación podría ser ampliar la duración de las actividades, a una hora semanal.</p>	
Testimonios	Incluir las opiniones de usuarios de la práctica, comentarios, ideas de mejora, etc.
<p>En general, es un proyecto que están disfrutando mucho, y que ha tenido muy buena acogida tanto por parte de las personas usuarias, como por parte de los alumnos del colegio. Nuestra intención es dar una continuidad del mismo en el tiempo.</p>	

FOTOS ACTIVIDADES DEL PROYECTO

6 de Febrero de 2023

Actividad Intergeneracional con los alumnos del colegio Santa María

Plan de Aprendizaje y Servicio en el CDM Casino de la Reina



13 de Febrero de 2023

Actividad Intergeneracional con los alumnos del colegio Santa María

Plan de Aprendizaje y Servicio en el CDM Casino de la Reina





27 de Febrero de 2023

Actividad intergeneracional con los alumnos del colegio Santa María

Plan de Aprendizaje y Servicio en el CDM Casino de la Reina



6 de Marzo de 2023

Actividad intergeneracional con los alumnos del colegio Santa María

Plan de Aprendizaje y Servicio en el CDM Casino de la Reina



13 de Marzo de 2023

Actividad intergeneracional con los alumnos del colegio Santa María

Plan de Aprendizaje y Servicio en el CDM Casino de la Reina

