

FICHA TÉCNICA: BUENAS PRÁCTICAS INTERGENERACIONALES

LOS * SON CAMPOS OBLIGATORIOS A RELLENAR

Título de la Buena Práctica*	Programa, actividad, etc....
Escape Room	
Servicio, Distrito, Área...*	Servicios, organizaciones involucradas...
Centro de Día San Crispín. Personas usuarias del centro, personal del centro,, familiares, personas usuarias de otros centros de día de Ayuntamiento de Madrid...	
Fecha de inicio de la buena práctica*	
2022	
Fecha de actualización de la buena práctica* (Cuando sea una actualización de una práctica ya presentada).	
2024. Desde 2022 se han realizado anualmente proyectos de escape room con temática renovada.	
Persona de contacto*	Datos de la persona de contacto de la buena práctica: Nombre, teléfono y email
María Mayoral Carrizosa 915266918 direccionsancrispin@ilunionvidasenor.com	
Beneficiarios o destinatarios de las BBPP*	Personas a las que va dirigida e intervienen en la buena práctica
Personas usuarias del centro, personal del centro,, familiares, personas usuarias de otros centros de día de Ayuntamiento de Madrid...	
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.
En un centro de día se trabaja de forma semanal con talleres de estimulación cognitiva tratando diferentes procesos como memoria, atención, planificación y resolución de problemas, así como otras actividades de carácter funcional para trabajar las diferentes pinzas, prensiones, motricidad fina y motricidad gruesa entre otras. Con el fin de crear una actividad propositiva diferente en la que trabajen todas estas áreas en equipo y con factores nuevos que estimulen su participación,	

se crearon en 2022 las primeras salas de Escape Room. Desde esa fecha se ha ido repitiendo esta actividad con distinta temática debido a su gran acogida. Cada sala ha contado con distinta finalidad y se ha formado con pistas o pruebas de diferente carácter, siempre teniendo en cuenta los objetivos a trabajar. Es importante contar con una buena conexión entre las pistas y el apoyo de una persona del equipo que sepa como guiar para que no se genere frustración o conflictos en el grupo, ya que hay que intentar dinamizar para que todas las personas usuarias participen de alguna manera en función de sus capacidades.

Este proyecto surgió destinado específicamente al perfil de nuestras personas usuarias, es decir, personas con deterioro cognitivo a diferentes niveles. Por lo que ya contábamos con diferentes adaptaciones en función del grupo.

Gracias a lo anterior observamos que el proyecto tenía mucha promoción a otros perfiles y de esa manera surgió el compartir esa misma sala con otros centros de día y con las familias de nuestras personas usuarias; siendo así un proyecto adaptable a muchos perfiles.

Objetivos generales*

Idea central y finalidad de la buena práctica.

El objetivo general de esta terapia es la estimulación cognitiva y funcional; sumado a esto también nos planteamos como objetivos generales fomentar las relaciones interpersonales, el trabajo en equipo y la esfera de ocio.

Objetivos específicos

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

Trabajar memoria.

Trabajar atención.

Trabajar resolución de problemas.

Trabajar funcionalidad de la mano.

Favorecer relaciones sociales tanto con otras personas usuarias, personal y familias.

Fortalecer los vínculos sociales.

Favorecer la esfera lúdica.

Metodología*

Actividades, fases de aplicación, recursos utilizados, implementación

Desde 2022 hemos contado con varias salas, con temáticas completamente diferentes. Estas han sido:

- Sala Lope de Vega: en la que hay que encontrar una pluma de oro, para ello es necesario descifrar acertijos, encontrar llaves e interpretar diferentes pistas.
- Sala Laboratorio: donde necesitan encontrar un antídoto, para ello realizan laberintos, buscan pistas en reacciones químicas, encuentran llaves y por último toman un delicioso antídoto.
- Sala Restaurante Italiano: las personas usuarias han seguido una serie de pistas para encontrar a la persona responsable del delito cometido en el restaurante, para ello tendrán

que buscar trozos de pizza, conocer el mapa de Italia, combinar pistas y abrir diferentes candados.

- Sala Hamunaptra: su objetivo era encontrar el elixir de la eterna juventud, conseguían dar con ella tras descifrar jeroglíficos, buscar bajo arena, abrir candados y hacer diferentes puzles.
- Sala “Espíritu navideño”: Alguien ha robado toda la decoración navideña y los regalos además del espíritu de la navidad. Las personas que participan deben superar diferentes pruebas hasta encontrarlo.
- Sala Pirata: Las personas que entren en esta sala deben pasar una serie de pruebas para demostrar que pueden embarcarse en la aventura pirata y búsqueda del tesoro. ¿Conseguirán convertirse en auténticos bucaneros?

Innovación

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

No se han utilizado nuevas tecnologías en esta práctica, aunque si podemos afirmar que se trata de una terapia innovadora en este sector.

Recursos necesarios

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

- Personal: 2 personas (terapeuta ocupacional y gerocultora) denominadas “Game master” encargadas de llevar el seguimiento de la dinámica del juego además de animar y adquirir el papel de actriz para hacer lo más creíble.
- Recursos materiales: se adquiere material para la decoración y atrezzo de la sala. El personal del centro se encarga las semanas previas de realizar junto con las personas usuarias el decorado.
- Infraestructuras: Se utiliza una sala de la planta de arriba durante 2 semanas aproximadamente para realizar 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.

Tanto el personal como las personas usuarias a quien va dirigida la práctica han participado en la elaboración del atrezzo y decoración.

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 obtenido los resultados esperados; Además de ello todas las personas que participan reciben: estimulación cognitiva, trabajo funcional, interacción social y trabajo de la esfera de ocio.

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)
Continuidad*	La experiencia puede continuar en el tiempo y consigue beneficios de carácter cuantitativo y cualitativo
La experiencia puede continuar en el tiempo; se trata de una actividad que no solo tiene múltiples beneficios sino también múltiples funcionalidades. Maneras diferentes de desarrollar la práctica que hacen posible realizarla anualmente, con varios colectivos de trabajo y distintos perfiles.	
Replicabilidad*	Análisis de replicabilidad de la práctica en otros escenarios.
Gracias a lo anterior observamos que el proyecto tenía mucha promoción a otros perfiles y de esa manera surgió el compartir esa misma sala con otros centros de día y con las familias de nuestras personas usuarias; siendo así un proyecto adaptable a muchos perfiles.	
Enfoque de género	La práctica integra el principio de igualdad de género en las diferentes fases del proyecto/proceso.
Existe la igualdad de género en la preparación y desarrollo de la práctica.	
Accesibilidad cognitiva	La experiencia es fácil de entender por todos los usuarios
La práctica se adecua a los distintos perfiles de deterioro cognitivo. La misma actividad puede adaptarse a los distintos grupos de trabajo del centro.	
Aspectos éticos	Se respetan los derechos de las personas y se tienen en consideración los principios éticos.
La actividad no conlleva faltas de respeto; se tienen en consideración los principios éticos del centro de día.	

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>Carteles (tanto en los tabloneros del centro como los enviados por email a familiares y otros grupos de interés)</p> <p>La actividad fue publicada en el BLOG con el que el centro contaba en 2024.</p>	
Documentación y material elaborado en la práctica*	Indicar links públicos, ruta servidor donde esté almacenada la información, etc.
<p>El primero escape room fue presentado en anteriores ediciones; se presentó un roll up en las jornadas del Ayuntamiento de Madrid.</p> <p>Se han llevado a cabo publicaciones en los anteriores blogs del centro de día.</p>	
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
<p>Todas las personas que participan reciben: estimulación cognitiva, trabajo funcional, interacción social y trabajo de la esfera de ocio.</p> <p>Es necesario disponer de tiempo para la realización de esta actividad, personal suficiente para llevarlo a cabo y un espacio adecuado.</p>	
Testimonios	Incluir las opiniones de usuarios de la práctica, comentarios, ideas de mejora, etc.

Enviar al correo amigablemayores@madrid.es antes del día 21 de marzo de 2025