

FICHA TÉCNICA: BUENAS PRÁCTICAS INTERGENERACIONALES

LOS * SON CAMPOS OBLIGATORIOS A RELLENAR

Título de la Buena Práctica*	Programa, actividad, etc....
JUGANDO JUNTOS	
Servicio, Distrito, Área...*	Servicios, organizaciones involucradas...
CD Teresa de Calcuta. Colegio Alameda de Osuna (Primaria). IES Alameda de Osuna	
Fecha de inicio de la buena práctica*	
Fecha de actualización de la buena práctica* (Cuando sea una actualización de una práctica ya presentada).	
05/08/2024 Y 15/07/2024	
Persona de contacto*	Datos de la persona de contacto de la buena práctica: Nombre, teléfono y email
Fabián Selva Belda (Terapeuta Ocupacional) equipoteresacalcuta@ilunionvidasenior.com Teléfono de contacto: 913295920	
Beneficiarios o destinatarios de las BBPP*	Personas a las que va dirigida e intervienen en la buena práctica
Personas usuarias del servicio de centro de día y niños de primaria del colegio y adolescentes de primero de la ESO del instituto.	
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>Los talleres de juegos intergeneracionales ya sabemos que ofrecen una excelente oportunidad para fortalecer los vínculos entre generaciones, promover la socialización, y desarrollar habilidades tanto físicas como cognitivas en ambos grupos. Estos talleres ya hemos visto por años anteriores que favorecen el aprendizaje y la cooperación entre las generaciones y contribuyen a mejorar la salud emocional, física y social de los participantes. Este año también hemos realizado la actividad con el instituto Alameda de Osuna. Así enriqueciendo la actividad.</p> <p>Un grupo de niños/adolescentes acudieron al centro de día para realizar una actividad lúdica junto con nuestras personas usuarias. Donde mayores y niños pudieran disfrutar y compartir una jornada jugando juntos a juegos de ayer y de hoy, favoreciendo así las relaciones intergeneracionales y creamos que es una forma lúdica de combatir la soledad no deseada. Por ello, las personas mayores les explicaban como jugar a juegos clásicos como a la brisca, el dominó, el parchís, el ajedrez. Luego los niños les enseñaron a jugar al scrabble, al rummucub, scattergories, conecta 4....</p>	

Se realizaron grupos de trabajo mezclando a niños y mayores, grupos de aprox. 6 personas (3 niños y 3 personas usuarias), dependiendo el número de jugadores y a los juegos que querían jugar se realizaban los grupos.

Objetivos generales*	Idea central y finalidad de la buena práctica.
Fomentar las relaciones intergeneracionales entre dos generaciones mediante el juego lúdico.	
Objetivos específicos	Metas concretas y medibles que persigue la buena práctica; necesarios para la ejecución de los objetivos generales.
<p>Fomentar la socialización</p> <p>Promover la comunicación</p> <p>Fomentar la autoestima de nuestras personas mayores</p> <p>Fomentar vínculo intergeneracional</p> <p>Promover el juego como vehículo para favorecer un vínculo intergeneracional</p> <p>Mejorar salud mental de personas usuarias</p> <p>Contrarrestar la soledad no deseada</p>	
Metodología*	Actividades, fases de aplicación, recursos utilizados, implementación
<p>En asamblea las personas usuarias propusieron unas jornadas donde compartieran una jornada con niños jugando a juegos de toda la vida. Desde el departamento profesional y recogiendo las demandas de las personas usuarias, le proponemos la actividad al colegio, el cual, estaba encantado con la actividad. Por ello, la organizamos y planificamos. Los recursos utilizados fueron diversos juegos de mesa como dominó, cartas, parchís, ajedrez, scrabble, yenka, conecta 4, rummymcub...</p>	
Innovación	Se valorará si es innovadora, incorpora TICs o cualquier tecnología soporte o si cambia las metodologías tradicionales.
<p>La innovación de la práctica fue que entre mayores y niños se explicaban los juegos a los que iban a jugar entre ellos.</p>	
Recursos necesarios	Recursos económicos y no económicos necesarios para la puesta en marcha de la práctica. Recursos materiales, personal, formación, infraestructuras...
<p>Juegos de mesa, cartas, dominó, ajedrez</p>	
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.
<p>Las personas usuarias han participado en el desarrollo de la práctica.</p>	
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
<p>La práctica fue muy positiva, ya que se obtuvieron los objetivos planteados como mejorar la</p>	

autoestima de nuestras personas usuarias y favorecer las relaciones intergeneracionales.	
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)
La práctica fue muy positiva debido a la implicación y el compromiso de las personas usuarias y niños en la actividad.	
Continuidad*	La experiencia puede continuar en el tiempo y consigue beneficios de carácter cuantitativo y cualitativo
Si, la práctica puede continuar en el tiempo favoreciendo y creando buen vínculo entre personas usuarias y niños	
Replicabilidad*	Análisis de replicabilidad de la práctica en otros escenarios.
Si, la práctica puede replicarse en diferentes escenarios	
Enfoque de género	La práctica integra el principio de igualdad de género en las diferentes fases del proyecto/proceso.
Si, esta práctica está pensada dentro de un enfoque de género.	
Accesibilidad cognitiva	La experiencia es fácil de entender por todos los usuarios
La actividad ha sido pensada y desarrollada para que fuera accesible cognitivamente a todas las personas usuarias participantes.	
Aspectos éticos	Se respetan los derechos de las personas y se tienen en consideración los principios éticos.
Si, se respetan los derechos y aspectos éticos de las personas usuarias participantes.	
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...
Asamblea de usuarios	
Documentación y material elaborado en la práctica*	Indicar links públicos, ruta servidor donde esté almacenada la información, etc.



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
Gracias a esta práctica hemos aprendido que el juego puede ser una herramienta muy útil a la hora de vincular distintas generaciones y además es un buen mecanismo de desastres y favorece el buen ánimo.	
Testimonios	Incluir las opiniones de usuarios de la práctica, comentarios, ideas de mejora, etc.
Las personas usuarias mejoraron su ánimo y disfrutaron mucho jugando con los niños.	