

FICHA TÉCNICA: BUENAS PRÁCTICAS INTERGENERACIONALES

Título de la Buena Práctica*	Programa, actividad, etc....
JUEGOS EN ESCUELAS	
Servicio, Distrito, Área...*	Servicios, organizaciones involucradas...
ATENDE (SAD LOTE1), ESCUELA INFANTIL DEL AYUNTAMIENTO DE MADRID (El La Alegría de la Huerta) y CEIP "Loyola de Palacio"	
Fecha de inicio de la buena práctica*	
28.05.2024 en el CEIP Loyola de Palacio 16.07.2024 en la El La Alegría de la Huerta	
Fecha de actualización de la buena práctica* (Cuando sea una actualización de una práctica ya presentada).	
Persona de contacto*	ANIMADORAS SOCIOCULTURALES DE SAD LOTE 1
SARA LÓPEZ CUECO (slopezcu@atende.es) teléfono: 686218644) LAURA MARTÍN TELLO (lmartint@atende.es) teléfono: 629950680)	
Beneficiarios o destinatarios de las BBPP*	Personas a las que va dirigida e intervienen en la buena práctica
Personas usuarias del Servicio de Ayuda a Domicilio Lote 1 y alumnos/as de las Escuelas Infantiles (2-3 años) y colegio (3-5 años).	
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.
Visitamos la El La Alegría de la Huerta porque nos invitaron a realizar unos juegos en el patio aprovechando el buen tiempo. Anteriormente ya habíamos asistido a contar el cuento tejido y en esta ocasión fuimos a jugar y cantar.	



En la segunda fecha indicada participamos en esta actividad con niños y niñas un poco más mayores, de la etapa infantil de Colegio.

Tras visitar el Colegio Loyola de Palacio en el curso anterior, se pusieron en contacto con nosotros para proponernos participar en una actividad del centro.

La actividad consistió en realizar juegos tradicionales junto con los alumnos de 4-5 años. Desde el colegio se propusieron los juegos: zancos, juego de las sillas, rayuela, petanca, sogas y chapas. Dividimos a las personas participantes por las 4 aulas y primero se estuvieron presentando, conociendo a los niños y niñas y contándoles cómo eran sus juegos de infancia. Después salimos al patio donde había 6 rincones con un juego cada uno y los niños y niñas junto con algunos de los usuarios y usuarias comenzaron a jugar a los juegos tradicionales, rotando por todos los rincones.

Las personas usuarias les enseñaban, ayudan y/o jugaban con los niños y niñas.



- Crear nuevos lazos entre personas mayores y otros grupos generacionales, como los niños, que ayudan a fomentar el sentimiento de utilidad y autonomía, a la vez que potencian los hábitos saludables y el intercambio de conocimiento, para desterrar los estereotipos asociados a la edad.
- Ayudar a mejorar la salud incrementando la actividad física, cognitiva y social que se obtiene a partir de las actividades intergeneracionales.
- Evitar el sentimiento de soledad no deseada participando en actividades grupales e intergeneracionales.

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

- ✦ Mejorar el estado de ánimo de los mayores al pasar tiempo con niños y jóvenes.
- ✦ Compartir experiencias para mejorar la comunicación y expresión.
- ✦ Promover el envejecimiento activo mediante actividades con niños.
- ✦ Aumentar la autoestima dando un rol útil a las personas mayores.
- ✦ Potenciar la empatía y socialización entre mayores en riesgo de soledad.
- ✦ Mejorar capacidades cognitivas y memoria de los mayores al interactuar con niños.
- ✦ Cambiar la percepción infantil sobre los mayores y el envejecimiento.
- ✦ Reducir síntomas de depresión mediante vínculos afectivos intergeneracionales.
- ✦ Fomentar la responsabilidad social en los niños.
- ✦ Impulsar valores y actitudes positivas mediante la transmisión de experiencias.

Metodología*	Actividades, fases de aplicación, recursos utilizados, implementación
--------------	---

Desde el Departamento de Animación de Atende, se organiza la actividad con el colegio y la escuela infantil

La ejecución de la actividad es totalmente PARTICIPATIVA y ACTIVA, las personas usuarias juegan e interactúan con los niños y niñas.

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

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

- **Recursos materiales:** elementos para la jugar (zancos, paracaídas, chapas, sillas...).
- **Recursos personales:** Personas usuarias del SAD, animadoras socioculturales, niños y niñas de las escuelas infantiles y del colegio, así como la colaboración con los profesores y profesoras.
- **Infraestructuras:** Patio y aulas de los centros educativos.

- **Recursos para desplazamiento:** furgonetas adaptadas para el desplazamiento de las personas usuarias, de otro modo no podrían haber participado en la actividad debido a sus dificultades para moverse de forma autónoma por la ciudad.

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.
---	--

Las personas beneficiarias del Servicio son participantes activos de la actividad, así como los niños y niñas, están en todo el proceso de ejecución de la actividad.

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 objetivos han sido conseguidos ya que desde el inicio se crea un vínculo afectivo entre niños y niñas con las personas usuarias. Las personas participantes disfrutan de la actividad y transmiten sus conocimientos de cómo se juega a los más pequeños de la casa. Así como justificar que, tras la realización de la actividad, nos comentan lo que han disfrutado rememorando su infancia.

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)
-----------------------	--

En la práctica han participado un total de 35 personas usuarias del Servicio de Ayuda a Domicilio.

Tras la práctica se evalúan los resultados a través de una escala de Likert en la que medimos la motivación y el grado de satisfacción. En ella se observa el 100% de satisfacción de la práctica.

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

Esta experiencia la llevamos desarrollando desde 2024. Intentamos repetir esta actividad a lo largo del año visitando diferentes escuelas o centros educativos, debido a la gran acogida que tiene.

Replicabilidad*	Análisis de replicabilidad de la práctica en
-----------------	--

	otros escenarios.
Estas actividades son fácilmente replicables y se pueden enmarcar en cualquier programación de animación sociocultural, siempre y cuando haya posibilidad de transporte.	
Enfoque de género	La práctica integra el principio de igualdad de género en las diferentes fases del proyecto/proceso.
Estas actividades promueven la igualdad efectiva entre mujeres y hombres, donde todas aquellas personas interesadas en participar pueden formar parte de la actividad, independientemente de su género o condición.	
Accesibilidad cognitiva	La experiencia es fácil de entender por todos los usuarios
La experiencia se explica en un lenguaje sencillo y claro, para facilitar el entendimiento para las personas participantes, tanto niños como mayores.	
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 cuenta 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...
Trípticos con la programación de actividades que se hacen llegar a través de redes sociales, en mano y en la app T-ASISTO.	
Documentación y material elaborado en la práctica*	Indicar links públicos, ruta servidor donde esté almacenada la información, etc.
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.</p> <p>Cómo se han abordado los desafíos y qué se modificaría al volver a ponerla en práctica</p>
Pensábamos que, en la mayor parte de los juegos, las personas usuarias, no podrían participar por sus limitaciones físicas. Pero realmente nada que ver, se han puesto los zancos, han jugado a las chapas, han jugado a las sillas, con el paracaídas, han vuelto a su infancia por un día.	

Testimonios

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

Es una actividad que ambos colectivos disfrutan, desde las escuelas nos la vuelven a solicitar a menudo, y las personas usuarias del servicio están encantadas y nos suelen demandar que vayamos a las escuelas.

Ejemplos de testimonios:

- ✦ Javi: “Me encantan los niños, he disfrutado mucho”
- ✦ Loli: “No conocía ese trapo de colores, me ha encantado”
- ✦ Concha: “A mis 90 años con zancos, que divertido...”

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