

# Tornem a jugar?

---

Els jocs de la nostra vida a l'escola



*“Enseñar no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades para su producción o su construcción. Quien enseña aprende al enseñar y quien enseña aprende a aprender” Paulo Freire*

## 1. Resum

El projecte “*Tornem a jugar? Els jocs de la nostra vida a l'escola*” es centra en el desenvolupament d'una experiència de caràcter intergeneracional, basada en la teràpia de reminiscència i en la transmissió de jocs tradicionals. La proposta socioeducativa s'ha dut a terme amb les dues escoles públiques del territori CEIP Bertí i CEIP els Cingles i ha consistit en la realització d'una sèrie d'activitats lúdiques a l'escola i unes sessions prèvies de teràpia de reminiscència a la residència per a gent gran.

La finalitat d'aquest projecte és promoure l'intercanvi entre dues generacions a partir d'activitats significatives i motivadores per als nostres residents, en aquest cas la transmissió de jocs tradicionals. Es cerca millorar l'ocupació del temps lliure i alhora generar sentiments d'eficàcia i d'il·lusió, transmetent a les noves generacions una visió positiva de l'envelliment i de les persones grans.

En l'actualitat encara continuen existint estigmes i prejudicis cap a les capacitats de la gent gran els quals s'agreugen si associat a l'envelliment trobem malalties i/o patologies diverses. Aquests prejudicis generen una visió negativa de l'envelliment i de les possibilitats de desenvolupament personal i d'inclusió de les persones grans i, en major mesura, d'aquelles que viuen en llars-residències. Els programes intergeneracionals adquireixen cada cop més importància i esdevenen claus per a combatre aquest prejudicis, millorar la convivència i construir una societat cada cop més tolerant i solidària. “*Tornem a jugar? Els jocs de la nostra vida a l'escola*” és un exemple de l'eficàcia dels programes intergeneracionals. En l'estudi del projecte s'evidencia com la creació d'espais i d'experiències compartides entre ambdues generacions, contribueix a l'educació en valors dels més joves i provoquen satisfacció i augment de l'estat d'ànim entre la gent gran.



**Figura 1:** Fotografia sessió preparatòria de reminiscència.

Els infants tenen la oportunitat de compartir temps, conèixer al col·lectiu de la gent gran i adquirir una visió positiva d'aquest, basada en l'experiència vital i els aprenentatges que els hi poden transmetre.

D'altra banda, per a la gent gran es tracta d'un treball previ de reminiscència en el que es reforça la identitat i la pròpia història de vida per a, posteriorment, adquirir un rol positiu i actiu de transmissió de coneixement i de valors a les noves generacions. Es participa de manera activa en una experiència que genera sentiments d'il·lusió a tots dos col·lectius: gent gran i infància, i que per tant, genera també aprenentatges significatius.

## 2. Introducció

El projecte “Tornem a jugar? *Els jocs de la nostra vida a l'escola*”, va sorgir a partir de la necessitat de millorar les activitats de participació comunitària amb les que es treballa la inclusió dels nostres residents en l'entorn més proper. Aquesta realitat, lligada a la recerca constant d'activitats significatives i als resultats positius d'un estudi anteriorment realitzat al centre sobre teràpia de reminiscència (2016-2017), va donar pas a l'origen i desenvolupament d'aquesta experiència. Una **intervenció intergeneracional** que vetlla per la **participació comunitària**, que es fonamenta en **els principis de l'atenció centrada en la persona** i en les bases de la **teràpia de reminiscència**.

### 2.1. Marc Teòric

#### 2.1.1. Els jocs tradicionals, una oportunitat per a l'intercanvi Intergeneracional i la participació comunitària.

Els jocs tradicionals es caracteritzen perquè s'han après i es transmeten a través de la paraula, l'observació i la mateixa acció de jugar. Aquest fet els converteix en un conjunt d'aprenentatges i costums socials i culturals que esdevenen comuns i a l'abast de totes les persones. Transmetre o posar en pràctica determinats jocs tradicionals també implica parlar dels valors, de costums i de símbols d'un territori concret, així com de les condicions socials, econòmiques i polítiques d'una determinada època.

*D'aquesta manera, “Mitjançant els jocs tradicionals els seus protagonistes expressen d'una manera tan simple com profunda, una manera peculiar d'organitzar les seves relacions socials, és a dir, reflecteixen una manera específica de relacionar-se, viure i entendre la vida”<sup>1</sup>*

Per tant, transmetre i donar a conèixer els jocs tradicionals també comporta, d'una manera implícita, l'ensenyament de valors com la solidaritat, el respecte i el coneixement de diferents realitats que ens ajuden a comprendre la memòria històrica del territori i a entendre la societat actual.

La transmissió de jocs tradicionals esdevé una oportunitat de relació i vincle mitjançant la qual els infants poder conèixer la persona gran i ubicar-la en el seu entorn social. Ja que “ *Tot joc tradicional és abans que res un diàleg entre persones de diferents edats: qualitat que confirma en considerar que aquestes pràctiques s'han d'associar a un procés intergeneracional de transmissió (oral) de coneixements i de costums*”<sup>2</sup>. Aquest

---

<sup>1</sup> LAVEGA, P. “*El Jocs i la tradició en educació en valors*”, *El Joc, una eina educativa. Educació social 33pp* Pàgina 54

<sup>2</sup> LAVEGA, P. “*El Jocs i la tradició en educació en valors*”, *El Joc, una eina educativa. Educació social 33pp* Pàgina 60

diàleg entre generacions permet superar els estereotips<sup>3</sup> i la visió negativa sobre l'envelliment que encara existeix en la societat actual. Per a superar aquest "Edadisme"<sup>4</sup> existent és necessari la creació d'espais en els que es promoguin el coneixement mutu a través d'experiències positives. És a dir d'estimular iniciatives que fomentin el diàleg, el respecte i la convivència entre les persones.

La transmissió de jocs tradicionals esdevé una oportunitat per al diàleg i la comunicació, ates que *"Tota labor pedagògica que introdueixi els jocs tradicionals, amb rigor, sensibilitat i coherència en el seu context sociocultural, es trobarà en condicions òptimes per originar experiències inoblidables per aconseguir que els seus protagonistes creixin i es socialitzin mitjançant aprenentatges lúdics contextualitzats"*<sup>5</sup>

Els programes intergeneracionals comporten molts beneficis per a tots els seus participants i concretament, el present projecte, engloba alguns dels objectius i metes que implica la realització d'experiències intergeneracionals. Ja que fomenta la solidaritat entre generacions, promou activitats que estimulen les habilitats de les persones grans i ajuda a superar els estereotips i la discriminació per raons d'edats.

A continuació es mostra un quadre resum sobre els beneficis de la participació en programes intergeneracionals:

<b>Beneficis per a les persones grans</b>	<b>Beneficis per als infants i joves</b>
Millora de l'autoestima i de la motivació	Canvi en la percepció cap a les persones grans
Augment de l'estat d'ànim i la vitalitat	Accés a xarxes de suport en temps difícils
Disminució del sentiment de soledat i aïllament	Major coneixement de temes que afecten a les persones grans
Augment de les oportunitat d'assistència en les activitats de la vida quotidiana.	Augment del sentiment de responsabilitat social
Desenvolupament de l'amistat amb persones més joves	Oportunitats per seguir aprenent.
Integració en la vida comunitària	Diversió i alegria
Oportunitats per seguir aprenent.	Sentir respecte pels triomfs dels altres.
Millora de la capacitat per a fer front a la malaltia física i mental.	Increment de l'autoestima

<sup>3</sup> **Estereotip:** Consisteix en una imatge estructurada i acceptada per la majoria de persones com representativa d'un determinat col·lectiu. Aquesta imatge es forma a partir d'una concepció estàtica sobre les característiques generalitzades dels membres de dita comunitat.

<sup>4</sup> **Edadisme:** Utilització d'estereotips o actituds negatives cap a les persones grans. Ha estat assenyalat com una de les formes més problemàtiques en els darrers temps.

<sup>5</sup> LAVEGA, P. "El Jocs i la tradició en educació en valors", *El Joc, una eina educativa. Educació social* 33pp Pàgina 69.

Rememorar i apreciar les pròpies experiències passades.	Major coneixement de l'heterogeneïtat de les persones grans.
Compartir experiències i que siguin apreciades	Increment del sentiment cívic i de la responsabilitat cap a la comunitat.
Desenvolupar habilitats socials i relacionades amb l'ús de les noves tecnologies.	Aprendre sobre la història i els orígens i sobre les històries d'altres.
Transmetre tradicions, cultura i llenguatge	
Diversió	

<sup>6</sup> **Figura 2:** Taula resum sobre els beneficis dels programes intergeneracionals.

Tot i els beneficis que es poden derivar de la participació en programes intergeneracionals, no es pot deixar de banda l'essència mateixa d'aquests, que és la **creació de vincles i la comunicació entre les dues generacions**, en un entorn quotidià que permeti una cooperació i un intercanvi natural i fluid. Ja que aquesta és condició indispensable per a, posteriorment, plantejar l'assoliment dels beneficis anomenats.

### 2.1.2 L'Atenció centrada en la persona i la Teràpia de Reminiscència

La teràpia de reminiscència es fonamenta en les bases de l'atenció centrada en la persona de Dawn Brooker i Tom Kidwood, que posa en el centre de la intervenció dels professionals a la persona i emfatitza en la importància de l'exercici de l'autonomia i en el benestar subjectiu de cadascun dels individus. El present projecte s'emmarca en aquest paradigma d'intervenció, ja que es relaciona directament amb les " *áreas fundamentales que lo conforman* (Brooker, 2012):

1. *Valorar a las personas con demencia y a los que cuidan de ellas; fomentando sus derechos de ciudadano, tanto los inherentes como los adquiridos, independientemente de su edad o deterioro cognitivo.*
2. *Tratar a las personas como individuos; aceptar que cada persona tiene una trayectoria y personalidad única, así como un determinado estado de salud física y mental, y unos recursos sociales y económicos concretos que condicionaran su respuesta ante la discapacidad neurológica.*
3. *Adoptar la perspectiva de la persona con demencia; reconocer que las experiencias de todas las personas tienen validez psicológica, que los que sufren una demencia actúan desde esa perspectiva, y que empatizar con ello tiene un potencial terapéutico en sí mismo.*

<sup>6</sup>SANCHEZ, M., MATTHEW, K. Y SAEZ, J. 2010. " Programas intergeneracionales. Guia introductòria". Colección Manuales y guías. Serie personas mayores. IMSERSO. Pàgina: 48.

4. *Reconocer que toda vida humana se cimienta en las relaciones y que las personas con deterioro cognitivo necesitan un entorno social enriquecido que compense sus limitaciones y promuevas las oportunidades de crecimiento personal.*<sup>7</sup>

La reminiscència **permet apropar-nos a les persones** a partir de la seva història de vida i conèixer-les amb més profunditat, ja que es potencia la identitat i es comparteixen vivències que amplien i enriqueixen la informació inicial que podem obtenir sobre la història de vida.

D'altra banda, quan parlem de **reminiscència necessàriament també ho fem de comunicació**. Mitjançant el procés de la reminiscència es potencia la comunicació, és a dir, l'expressió i l'escolta activa entre els diferents membres implicats. Aquest aspecte esdevé significatiu degut a que, habitualment, les persones que pateixen deteriorament cognitiu veuen afectada aquesta capacitat. Així, generar un entorn tranquil en el que potenciar la comunicació, establir nous vincles amb altres residents i gaudir de la conversa es converteixen en aspectes importants per a la persona i la seva qualitat de vida.

## 2.2. Context

Al centre en el que s'ha portat a terme l'estudi conviuen quatre programes assistencials, els quals configuren una població molt heterogènia. L'Activitat del centre s'estructura al voltant de quatre programes assistencials:

- **Llarga Estada sociosanitària:** Actualment aquesta línia assistencial dóna atenció a pacients amb malalties cròniques avançades i amb freqüents descompensacions; persones amb necessitat de cures sanitàries i/o rehabilitació funcional derivada de fractures, ictus, etc.; i atenció de persones en fase final de la seva vida. La Unitat consta de 35 llits.
- **Unitat de VIH** per a persones amb malaltia evolucionada i discapacitat funcional i/o cognitiva greu. Es tracta de pacients que, a conseqüència del desenvolupament de la malaltia, presenten afectació cognitiva i conductual important, a més de discapacitat física. El grau d'afectació impedeix que puguin fer-se valer per sí mateixos i requereixen ser atesos en una institució per supervisió/suplència de les ABVDs (activitats bàsiques de la vida diària), administració de medicació i aplicació de teràpies. La unitat consta 18 llits.
- **Residència Assistida:** per a persones grans amb dependència física/psíquica que presenten moltes dificultats per a ser atesos a domicili, amb 32 places.

---

<sup>7</sup> BROOKER, D., *Atención centrada en la persona con demencia. Mejorando los recursos. Colección psicoterapias.* Octaedro, Barcelona 2013. Pàgina 16.

- **Centre de Dia:** persones grans amb dependència física/psíquica que assisteixen al centre durant el dia. Amb 8 places.

El centre es troba situat en un entorn rural i l'accés únicament es pot realitzar per carretera i en transport privat. Aquest fet dificulta la realització d'activitats comunitàries, ja que existeix un aïllament físic i el transport adaptat privat requereix una despesa econòmica elevada. Un cost que dificulta, per ambdues bandes, el vincle amb la resta de recursos socials, educatius i sanitaris del territori.

És important tenir en compte aquest fet degut a què ens permet prendre consciència de la necessitat de millorar el vincle amb la comunitat, treballar per a la inclusió i, per tant, superar aquestes dificultats d'aïllament.

El present projecte millora la participació comunitària dels nostres residents, tot i que sempre ha estat condicionat per aquest aïllament. Això repercuteix en el número de participants (el transport implica una despesa econòmica elevada) tant per part de la residència com pel centre educatiu.

En el projecte han participat els dos centres públics d'educació infantil i primària que hi ha al poble de l'Ametlla del Vallès: Escola Bertí i Escola Els Cingles.

### **2.3. Grup diana i temporalització del projecte**

El projecte " Tornem a jugar? Els jocs de la nostra vida a l'escola", va anar dirigit a les persones que formen part del programa de residència assistida, llarga estada i centre de dia. Per a la inclusió es van establir els següents criteris:

- Mostrar interès per l'evocació del record i la conversa.
- Mostrar interès per la relació amb els infants.
- Tenir com a màxim un deteriorament cognitiu lleu-moderat (GDS 4).
- Poder garantir una assistència al grup mínima de dos sessions preparatòries de teràpia de reminiscència.

Entre els mesos de gener i maig del 2018 es van realitzar **25 sessions** preparatòries de teràpia de reminiscència i **16 sessions intergeneracionals**, 8 en cadascuna de les escoles.

Han participat 8 residents. D'aquests, 6 del programa de llarga estada, 1 de Residència Assistida i 1 de Centre de dia.

En el projecte han col·laborat una mitja de 40 alumnes de 4t de primària de l'escola els Cingles i 40 alumnes de 5è de primària de l'escola Bertí.

A continuació es mostra un cronograma en el que es visualitzen les sessions preparatòries i les sessions intergeneracionals en el que cadascun dels participants han col·laborat, així com els jocs tradicionals explicats i l'escola en la que s'han dut a terme.

Participants / data	09	17	19	1	02	6	15	16	23	28	03	6	26	27	30	3	9	18	24	28	29			
	GENER			FEBRER						MARÇ	ABRIL					MAIG								
T.S																								
Jocs	"La Xarranca" "La Penyora"																							
Escola	CEIP Els Cingles																							
D.H																								
Jocs	"Bales o Caliués" "Cavall fort"									"Bales o Caliués" "Cavall fort" i "Xarranca"														
Escola	CEIP Els Cingles									CEIP Bertí														
S.C																								
Jocs				"La Gallinita ciega" "Saltar a la Cuerda"						"La Gallinita ciega" "Saltar a la Cuerda"														
Escola				CEIP Els Cingles						CEIP Bertí														
M.R																								
Jocs				"Pasimisi pasimisé" // "Muñecas recortables"																				
Escola				CEIP Els Cingles																				
C.G																								
M.B																								
Jocs													"Carreras de chapas" "las 4 esquinas"											
Escola													CEIP Bertí											
R.R																								
Jocs																					"El pañuelito" "carreres de chapas"			
Escola																					CEIP Bertí			
M.B																								
Jocs																					"Muñecas recortables" / "la Xerranca"			
Escola																					CEIP Bertí			

Figura 3: Cronograma del projecte.

T.R	Sessions preparatòries de Teràpia de Reminiscència
CEIP	Trobada intergeneracionals a l'escola.



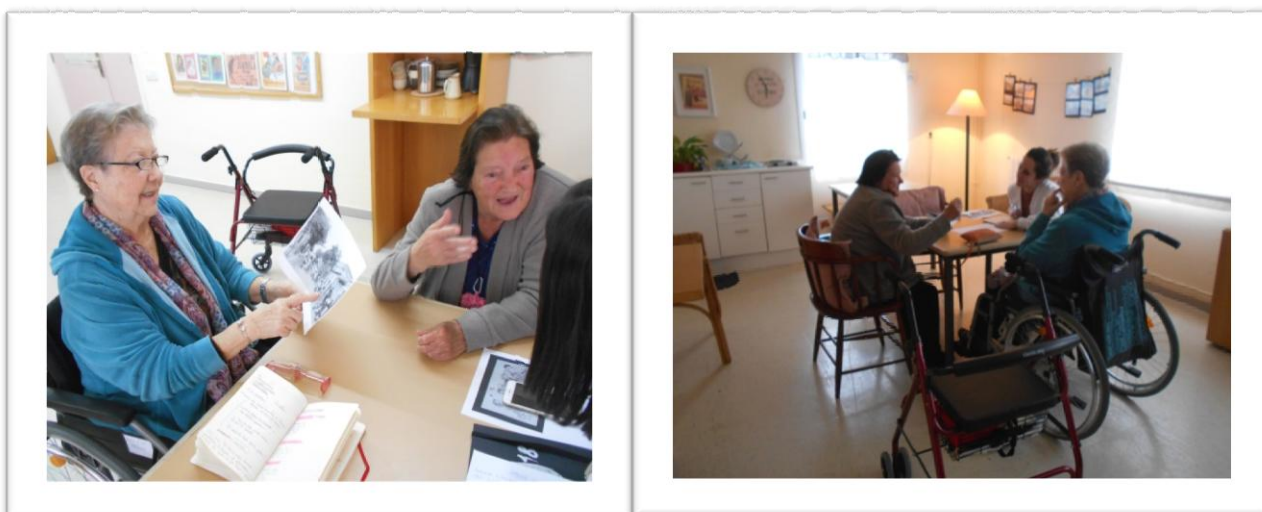
## 2.4. Sessions preparatòries de teràpia de Reminiscència

En les sessions preparatòries de teràpia de reminiscència es plantegen els següents objectius:

- Estimular la memòria remota.
- Compartir experiències i records de la pròpia història de vida relacionats amb la infància i els jocs tradicionals.
- Estimular la comunicació: expressió i interacció social.
- Generar vincles saludables entre els residents.

L'activitat té una durada d'una hora i mitja aproximadament. Es realitza en **una sala creada i pensada per a la Teràpia de reminiscència**, en la que es genera un ambient tranquil i acollidor.

Les sessions estan dinamitzades per l'educadora i la psicòloga del centre. En cadascuna hi participen dos residents que seran els que, posteriorment, participaran en les trobades intergeneracionals a l'escola. Els participants van rotant per tal de què altres residents s'integrin al projecte.



**Figura 4:** Fotografies dels residents participant en les sessions preparatòries de teràpia de reminiscència.

En la primera sessió, els professionals expliquen la proposta als residents i ofereixen material de suport: fotografies, llibres antics, etc...per afavorir el record. La temàtica principal a partir de la que s'inicia la conversa és " Els Jocs de la nostra infància". Mitjançant el diàleg van sorgint jocs, idees, records...que de manera col·laborativa van prenent forma. Les professionals recopilen la informació i acorden amb els residents quins seran els dos jocs que cadascun d'ells explicarà a l'escola. En les sessions posteriors es practica com s'explicarà el joc als infants (participants, edat, a on es jugava...) i es mostra als participants un guió elaborat a partir del que ells han comentat en l'anterior sessió. Aquest guió els servirà de suport per a l'explicació a l'escola alhora que també els infants el podran utilitzar per crear un pòster sobre el joc i participar de manera activa durant l'explicació.



**Figura 5:** *Fotografies de Residents explicant un joc tradicional amb el guió i resultat final d'elaboració conjunta amb els infants.*

## 2.5. Sessions intergeneracionals a l'escola

A les **sessions en l'escola** es plantegen els següents objectius:

- Generar un espai de comunicació entre dos generacions (infants i gent gran).
- Valorar al col·lectiu de la gent gran reconeixent la seva experiència vital.
- Millorar l'estat d'ànim i la implicació de les persones grans.
- Millorar la satisfacció vers les activitats dels residents.

En cada sortida a l'escola (4 a cadascuna de les escoles) es realitzen, de manera simultània, dues sessions intergeneracionals. A cada sessió hi participa un professional del centre (educadora social o psicòloga), un dels residents i la meitat d'alumnes d'una classe (10 aproximadament). La sessió té una durada d'uns 90 minuts i en tots dos grups es genera la mateixa dinàmica.

Cada resident explica dos jocs per sessió i el grup d'alumnes va rotant per tal que puguin aprendre jocs diversos i conèixer també als altres residents.

Els alumnes s'asseuen en cercle al voltant de la persona gran. A l'inici de l'activitat es realitza una dinàmica de presentació entre el residents i alumnes. Primer es presenten els residents (el seu nom, d'on son, i quins son els dos jocs que s'explicaran). A continuació, els alumnes es presenten dient el seu nom i el seu joc preferit. Després de les presentacions, s'estira a terra un mural i es comença a explicar el joc. Cada cop que s'explica una qüestió sobre el joc, es mostra un cartell i/o una imatge que diferents infants (voluntaris) hauran d'anar enganxant al cartell. Així s'explica el joc i es fomenta alhora una participació activa dels alumnes.

Un cop s'han finalitzat les explicacions i s'han configurat tots dos murals, existeix un espai per a dubtes i preguntes, i posteriorment, els infants amb les directius donades poden jugar i posar en pràctica els jocs explicats. La persona gran estarà implicada en el joc, oferirà suport, aclarirà dubtes sobre les normes, animarà als infants, etc. Amb l'objectiu de què juguin plegats.



**Figura 6:** Fotografies realitzades durant les sessions intergeneracionals a les dues escoles participants del projecte.

### 3. Objectius

El present estudi té com a **objectius general:**

- Determinar els beneficis de la participació en una activitat Intergeneracional per a la gent gran.
- Afavorir les relacions intergeneracionals entre els infants i el col·lectiu de la gent gran.

L'estudi pretén reafirmar que la participació en projectes intergeneracionals genera benestar als nostres residents i ajuda a combatre els prejudicis i estereotips que recauen sobre el col·lectiu de la gent gran.

Com a **objectius específics es plantegen:**

- Transmetre als infants una imatge positiva sobre les persones grans i l'envelliment.
- Millorar la satisfacció i la implicació de les persones grans en les activitats comunitàries del centre.
- Generar il·lusió i compartir experiències positives entre el col·lectiu de gent gran i la infància.
- Millorar la inclusió de la residència a la comunitat i el vincle amb serveis socioeducatius del territori.

### 4. Metodologia

A l'estudi, han participat **8 residents** els quals han col·laborat en les sessions preparatòries de reminiscència i en els intercanvis intergeneracionals que s'han dut a terme a les escoles, entre els mesos de gener i maig del 2018. D'altra banda, també han participat en el projecte una mitja de 80 alumnes, del CEIP Bertí i CEIP Els Cingles.

Per a avaluar el projecte i els resultats obtinguts, s'han observat un total de **25 sessions preparatòries de teràpia de reminiscència i 16 sessions intergeneracionals en les escoles**, en les que s'ha observat de manera individual a cadascun dels participants mitjançant l' **Escala de comunicació Holden**<sup>8</sup>. Al final de cada sessió, l'educadora social i la psicòloga del centre omplen aquesta escala heteroaplicada que pretén objectivar aspectes relacionats amb les habilitats comunicatives de la persona (interès, comunicació, coneixement de la realitat, etc.).

D'altra banda, en finalitzar el projecte, s'ha recollit la opinió dels 8 residents participants a través d'un **qüestionari de satisfacció per a gent gran**<sup>9</sup>, d'elaboració pròpia. Mitjançant un altre **qüestionari de satisfacció per infants**<sup>10</sup> s'ha recollit la opinió de 38 alumnes participants del projecte. Aquest fet és degut a què per qüestions organitzatives, una de les escoles, no va poder administrar el qüestionari que recollien la satisfacció dels participants. Tots dos qüestionaris consten de preguntes obertes que pretenen recollir la opinió dels participants respecte a l'experiència i els aprenentatges adquirits; i de preguntes més tancades que el que pretenen es quantificar el nivell de satisfacció, aportant dades quelcom més objectives.

## 5. Resultats

Dels qüestionaris de satisfacció administrats als 38 infants s'han analitzat cadascun dels ítems, classificant les respostes en 3 categories diferenciades. En un mateix ítem es poden extreure més d'una resposta en funció de les següents categories.

- **Imatge positiva sobre el col·lectiu de la gent gran:** en aquesta categoria s'han englobat totes les respostes que han destacat aspectes positius de l'envelliment i/o de la persona gran. Utilitzant en la resposta adjectius positius. Alguns exemples de respostes que pertanyen a aquesta categoria son: *"He après que la infància dels avis no era avorrida"*, *"He après que no només em puc divertir amb els meus amics, sinó també amb la gent gran"*, *"He après que a les persones grans els hi agrada estar amb els nens"*...
- **Nous aprenentatges: Jocs tradicionals:** En aquesta categoria s'han comptabilitzat aquelles respostes que han valorat especialment, de la relació amb les persones grans, els nous aprenentatges que aquests els hi ha transmès respecte als jocs tradicionals que s'han dut a terme. Alguns exemples de resposta que pertanyen a aquesta categoria son: *" He après els dos jocs"*, *"He après jocs diferents"*, *" He après jocs que no sabia"* , *"He après jocs molt diferents dels d'ara"*...

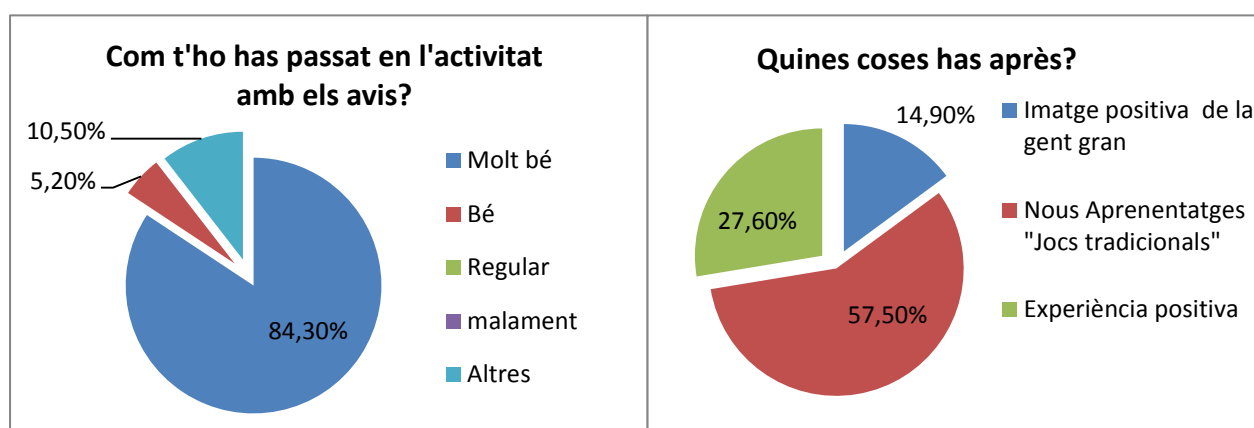
<sup>8</sup> Escala de comunicació de Holden. Pàgina 18. Extreta de:  
[http://www.infogerontologia.com/documents/vgi/escalas/comunic\\_holden.pdf](http://www.infogerontologia.com/documents/vgi/escalas/comunic_holden.pdf)

<sup>9</sup> Qüestionari de Satisfacció per a gent gran. Pàgina 19.

<sup>10</sup> Qüestionari de satisfacció per infants. Pàgina 19.

- **Experiència positiva:** Sota aquesta categoria s'han englobat aquelles respostes que feien al·lusió a haver passat una bona estona amb la gent gran i destaquen l'intercanvi intergeneracional com una experiència positiva que inclou l'aprenentatge de valors i actituds tolerants cap a la gent gran. Alguns exemples de resposta son: “*Que ens han donat una gran alegria i han esta feliços explicant quan eren nens*”, “*Com gaudien explicant els jocs!*”, “*Que els ha fet feliços i a nosaltres també*”, “*El que més m'ha agradat es veure feliç als dos avis que han vingut aquí*”...

A continuació es mostren les dades obtingudes en cadascun dels ítems:

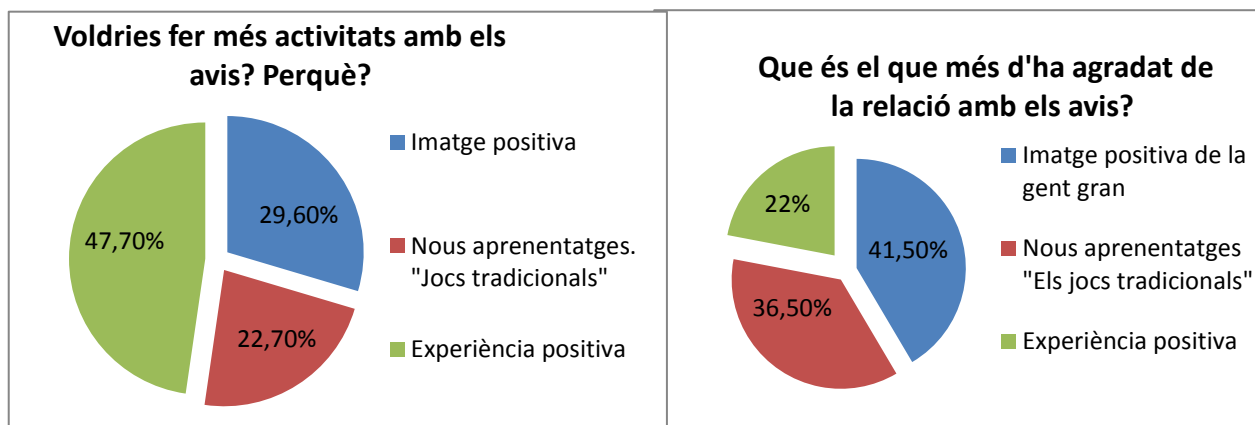


**Figura 7:** Gràfiques elaborades a partir de les dades dels Qüestionaris de Satisfacció per infants.

Respecte a la primera pregunta “Com t’ho has passat en l’activitat amb els avis?”, no existeix cap resposta negativa i un 84,3% contesta que s’ho ha passat molt bé; el 5,20% diu que bé i un 10,50% respon altres adjectius però tots ells també son positiu, alguns exemples son “*perfecte o super be*”. D’altra banda, en la pregunta “*Quines coses has après?*”, més de la meitat dels alumnes (57,5%) destaca com aprenentatge els jocs tradicionals que els avis els hi han explicat, no obstant, hi ha un 42,5% de respostes que expliquen que també han après aspectes relacionats amb una imatge positiva de la gent gran i amb l’experiència positiva que suposa l’intercanvi intergeneracional.

A la pregunta si voldrien realitzar més activitats amb els avis, tot els alumnes responen que sí. Un 47,7% argumentant que és perquè han viscut una experiència molt positiva que els hi ha comportat felicitat, alegria, il·lusió, etc. D’altra banda, un 29,60% afirma que és perquè han descobert aspectes positius de la gent gran i un 22,7% voldria tornar a compartir una activitat pels aprenentatges nous que han adquirit.

En la mateixa línia en l’ítem “*Que és el que més t’ha agradat de la relació amb els avis*” existeix un 41,5% que destaca la imatge positiva de la gent gran com allò que més li ha agradat. No obstant, un 36,5% també valora els jocs tradicionals que han après.



**Figura 8:** Gràfiques elaborades a partir de les dades dels Qüestionaris de Satisfacció per infants.

Dels qüestionaris de satisfacció administrats als 8 residents tots ells han contestat que l'activitat els havia agradat molt versus altres opcions de resposta que eren "ha estat bé", "no gaire" i "gens". En la valoració del nivell de satisfacció en una escala de l'1 al 10, quatre han valorat l'activitat amb un 10; dos amb un 9 i els altres dos amb un 8. Respecte a com creuen que ha estat el seu estat d'ànim durant l'activitat, tots responen que ha estat "Molt bo" versus altres opcions de resposta que eren "Bo", "Regular" o "Dolent". Quan es realitza preguntes obertes sobre l'estat d'ànim i l'experiència positiva: "Com s'ha sentit durant l'activitat? I "Creu que ha estat una experiència positiva?", totes les respostes fan referència a sentiment de comoditat i satisfacció. Especialment aquesta última està relacionada amb l'oportunitat de retorn a la infància i de transmissió de coneixements a les noves generacions.

D'altra banda a la pregunta "Voldria repetir l'activitat? I perquè?" tots els participants responen que sí els agradaria tornar a realitzar-la i argumenten sentir-se escoltats i còmodes durant les sessions i destaquen les mostres d'afecte, els sentiments d'alegria i augment de la percepció d'autoeficàcia. Respecte a què és el que és els ha agradat de l'activitat, tots ells destaquen la relació social i la interacció amb els infants.

Respecte als resultats obtinguts en l'escala de comunicació de Holden administrada als residents, tots obtenen una puntuació inferior a 15 punts pertanyent així al grup avançat i per tant, en general no presenten greus dificultats en la comunicació. Els resultats mostren una mitjana de 3,9 punts en les sessions preparatòries i 2,5 punts en les sessions intergeneracionals a l'escola. S'observa doncs, una millora en la comunicació durant les sessions intergeneracionals.

## 6. Conclusions

L'experiència intergeneracional "*Tornem a jugar?: Els jocs de la nostra vida a l'escola*" ha estat molt positiva per a tots els implicats: per residents, alumnes i professionals participants. D'aquesta manera s'extreuen les següents conclusions:

**Els alumnes participants** expressen actituds positives i tolerants respecte a les capacitats de la gent gran. És a dir, descobreixen i adquireixen una visió positiva del col·lectiu, reconeixent l'experiència, evidenciant les seves capacitats i dificultats, i desmentint prejudicis i estereotips associats a l'envelliment i la gent gran.

Els infants manifesten interès per la relació i el vincle ja que demanen realitzar més activitats i expressen sentiments positius de diversió, felicitat, empatia, il·lusió i solidaritat. Per a ells, l'experiència ha estat molt positiva i han pogut compartir temps, vivències i inquietuds personals que han generat un diàleg espontani i enriquidor.

D'altra banda, la transmissió de jocs tradicionals ha afavorit el diàleg i l'aprenentatge significatiu de jocs i de valors. Han pogut conèixer la història i els orígens de la gent gran, valorant les seves experiències i essent conscients del que els poden ensenyar.

**Pel que fa als residents participants** tots han mostrat molta implicació i col·laboració, tant en les sessions preparatòries de teràpia de reminiscència com en les posteriors sessions d'intercanvi intergeneracional. És a dir, ha estat una activitat molt motivadora i en la que manifesten clarament satisfacció i un augment del l'estat d'ànim. També s'ha evidenciat una millora de l'autoestima i una disminució del sentiment d'aïllament.

A les sessions preparatòries de teràpia de reminiscència i a les trobades intergeneracionals els residents han d'expressar i recuperar records autobiogràfics. El fet de partir d'aspectes estretament relacionats amb la història de vida, com són els jocs de la nostra infància, i poder adquirir un posterior rol actiu i de transmissió a les noves generacions, han esdevingut elements molt motivadors que han fet que l'activitat sigui per a ells molt significativa.

El protagonisme i el rol actiu que els participants han d'adquirir a l'hora de transmetre els jocs tradicionals fa que hagin de posar en pràctica habilitats comunicatives i de relació social que, en alguns casos, es veuen afectades per certs dèficits cognitius. Mitjançant la teràpia de reminiscència i les sessions intergeneracionals s'estimulen aquestes habilitats, partint de les capacitats de cadascú i oferint un suport individualitzat que permeti superar dites dificultats. A les sessions intergeneracionals s'ha evidenciat una millora d'aquestes habilitats comunicatives que s'han treballat amb anterioritat. Aquesta millora s'associa a la motivació i als sentiments positius que genera l'intercanvi amb els infants.

El projecte també ha esdevingut una oportunitat perquè els centres educatius s'apropin a la realitat del servei socio sanitari i del col·lectiu de la gent gran. Ha permès establir un nou vincle comunitari amb el que seguir millorant la inclusió de les persones grans i realitzant accions enriquidores per a la societat.

## 7. Bibliografía

- AFONSO, R.M. *Et Al*, "Construcción de un programa individual de reminiscencia para mayores con demencia residentes en una institución", *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, vol. 2, núm. 1, 2010 PP 643-655
- BROOKER, D., *Atención centrada en la persona con demencia. Mejorando los recursos. Colección psicoterapias*. Octaedro, Barcelona 2013.
- LAVEGA, P. "El Jocs i la tradició en educació en valors". *El Joc, una eina educativa. Educació social* 33pp.
- PEÑA-CASANOVA, J. *Malaltia d'Alzheimer. Del diagnòstic a la teràpia: conceptes i fets*. Barcelona: Fundació La Caixa, 1999.
- SANCHEZ, M., MATTHEW, K. Y SAEZ, J. 2010. "Programas intergeneracionales. Guía introductoria". Colección Manuales y guías. Serie personas mayores. IMSERSO.
- Serrano JP, Latorre J. La revisión de vida: un método psicoterapéutico en ancianos con depresión. *Portal Mayores* nº 35. URL:  
<http://envejecimiento.csic.es/documentos/documentos/serrano-revision-01.pdf>.
- Escala de comunicación de Holden. Pàgina 18. Extreta de:  
[http://www.infogerontologia.com/documents/vgi/escalas/comunic\\_holden.pdf](http://www.infogerontologia.com/documents/vgi/escalas/comunic_holden.pdf).



## 8. Annexos

### 8.1. Exemple d'alguns dels jocs de les sessions

<b>Títol</b>	<b>"la xarranca o el Trillo"</b>
<b>Edat</b>	A partir de 4 anys (s'ha de saber saltar a peu coix)
<b>Participants</b>	No hi ha límit
<b>Material</b>	Qualsevol cosa per a dibuixar a terra (guixos, un tronc...) una pedra o un objecte pla que pesi.
<b>Quan i a on es jugava</b>	A la tarda al camp de futbol de terra i a l'escola a l'hora d'esbarjo.
<b>Descripció del joc</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Es tira la pedra a la primera casella de la xarranca (1).</li> <li>2. La pedra ha de caure dins de la casella sense tocar les vores.</li> <li>3. Es va passant per totes les caselles a peu coix, saltant-se la casella que té la pedra.</li> <li>4. Podem posar tots dos peus a terra (eixarrancats) quan hi ha dos caselles en creu i cap de les dues té la pedra.</li> <li>5. No es poden trepitjar les línies.</li> <li>6. Quan s'arriba a l'última casella es gira i es torna cap al principi fins arribar a la casella on està la pedra. cal ajupir-se per agafar la pedra sense caure i tornar amb la pedra fins al principi.</li> <li>7. Si el jugador cau o trepitja una ratlla o no encerta la pedra a la casella corresponent passa el torn al següent jugador.</li> <li>8. Guanya qui primer fa el recorregut més llarg.</li> </ol>
<b>Anècdotes</b>	<p>Es vivia molt al carrer i havia pocs cotxes.</p> <p>Tothom es coneixia.</p> <p>Demanàvem un tros de ferro al ferrer l'aixafàvem i el fèiem servir per a marcar els números</p>
<b>Títol</b>	<b>"Saltar a la Cuerda"</b>
<b>Edat</b>	A partir de 8/9 años. Tienen que saber saltar.
<b>Participants</b>	No hay límite pero mínimo tienen que ser tres (dos para mover la cuerda y otro para saltar)
<b>Material</b>	Una cuerda de saltar.
<b>Quan i a on es jugava</b>	En la calle.
<b>Descripció del joc</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se decide quién va a parar (dar a la cuerda) y quién empezará a saltar</li> <li>2. Dos personas cogen los dos extremos de la cuerda y empiezan a moverla en círculos, de manera coordinada.</li> <li>3. Otra persona se sitúa en el medio de la cuerda y se decide que canción se cantará.</li> <li>4. Con cada canción se tiene que saltar de una manera diferente.</li> <li>5. La persona para de saltar cuando toca la cuerda con el pie o se tropieza. Luego sale de la cuerda y se coloca otra vez a la cola.</li> </ol> <p>canción:            en la canción "el cochecito leeré" hay que estar atento para levantar los brazos y tensar la cuerda cada vez que la canción diga "leré"            en la canción "la reina de los mares", cuando la letra dice "tiro mi pañuelo" hay que tirar el pañuelo y volverlo a recoger.            en la canción "al pasar la barca" la cuerda no se mueve en círculos sino de derecha a izquierda, a ras de suelo, como si fuera el movimiento de una barca.</p>
<b>Anècdotes</b>	Jugábamos mucho en la calle y nos divertíamos mucho saltando a la cuerda. Siempre había muchos 16odía y era divertido ver quién 16odía aguantar más saltando sin equivocarse.
<b>Títol</b>	<b>"Churro media manga, manga entera" (mangotero).</b>
<b>Edat</b>	A partir de 10 anys.
<b>Participants</b>	Dos equipos de 4 o 5 jugadores.
<b>Material</b>	No necesitamos material.
<b>Quan i a on es jugava</b>	Al carrer o al pati de l'escola.
<b>Descripció del joc</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. S'escull qui serà l'equip que salta i qui serà l'equip que para.</li> <li>2. El capità de l'equip que para es col·loca d'esquenes a la paret.</li> <li>3. La resta del seu equip es col·loquen ajupits, el primer posa el cap damunt les mans del capità i els altres posen el cap entre les</li> </ol>

	<p>cames del jugador que tenen al davant.</p> <p>4. Els jugadors de l'altre equip salten sobre l'esquena del cavall (dels que paren).</p> <p>5. Quan tots han saltat, el jugador que ha saltat primer, pregunta cridant: "churro, media manga mangotero, adivina lo que tengo en el puchero".</p> <p>6. Mentre crida, s'ha d'agafar el canell (churro), el colze (media manga) o l'espatlla (manga entera). també es pot assenyalar amb el dit.</p> <p>7. El capità de l'equip de sota (cavall) ha de contestar on creu que té la mà.</p> <p>8. Si encerten la resposta para l'equip que saltava i si no l'encerten tornen a parar ells.</p> <p>9. Si mentre dura el joc l'equip que està a sota cau o no pot aguantar el pes, torna a parar.</p> <p>10. Si un dels jugadors que salta cau del cavall o toca el terra, s'acaba la partida i passa a parar (fer de cavall) aquest equip.</p>
<b>Anècdotes</b>	Per escollir posició al joc, el capità de cada equip escull cara o creu d'una moneda. la moneda es llença a l'aire. qui encerta, salta i l'altre para.
<b>Títol</b>	<b>"La gallinita ciega"</b>
<b>Edat</b>	A partir de 8 años
<b>Participants</b>	No hay límite.
<b>Material</b>	Un pañuelo
<b>Quan i a on es jugava</b>	Jugábamos en la calle
<b>Descripció del joc</b>	<p>1. Entre todos los jugadores se decide quien para. el jugador que para hace de gallinita ciega.</p> <p>2. Al jugador que para se le vendan los ojos y el resto de jugadores se coloca en círculo. Entonces se le pregunta a la gallinita ciega: "gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?" y la gallinita ciega responde: "una aguja y un dedal". Entonces el resto de jugadores le responde: "da tres vueltecitas y los encontrarás".</p> <p>3. El que hace de gallinita ciega da tres vueltas sobre él mismo mientras el resto de jugadores cantan: "una, dos y tres".</p> <p>4. Después la gallinita ciega avanza con los brazos extendidos intentando tocar a alguno de los otros jugadores</p> <p>5. Cuando la gallinita toca a alguien, debe adivinar quién es tocándole el pelo, la cabeza, la cara y las manos.</p> <p>6. Luego dice el nombre del jugador que cree que es y si acierta, se cambian los puestos y si no acierta, el resto de jugadores le dicen que ha fallado, siguiendo el juego hasta que acierta.</p>
<b>Anècdotes</b>	Cuando vivía en el pueblo tenía 17 amigas, algunas de ellas eran parte mi familia. . Nos lo pasábamos muy bien, especialmente cuando había alguna fiesta popular.
<b>Títol</b>	<b>"Las cuatro esquinas"</b>
<b>Edat</b>	A partir de 7 años.
<b>Participants</b>	Cinco jugadores.
<b>Material</b>	No se necesita
<b>Quan i a on es jugava</b>	En la calle, es importante que haya cuatro esquinas
<b>Descripció del joc</b>	<p>1. Un jugador de los 5 se queda en el medio. los otros 4 se colocan en cada esquina.</p> <p>2. Si faltan esquinas, porque hay más jugadores, se pueden marcar o dividir el grupo.</p> <p>3. Los jugadores de las esquinas deben de ir moviéndose de un lado al otro.</p> <p>4. Hay que intentar no quedarse sin esquina.</p> <p>5. El jugador del medio tiene que intentar ocupar alguna esquina al quedar libre.</p> <p>6. Al jugador que le ocupen la esquina, le toca ponerse en medio e intentar de nuevo recuperar una esquina.</p>
<b>Anècdotes</b>	Era un juego muy emocionante, hay que estar muy atento y ser muy hábil Teníamos que tener mucha imaginación porque no habían juguetes, por eso, inventábamos juegos en los que no se necesitaba material. por ejemplo, el punyete o padres y madres

## 8.2. Eines i instruments d'avaluació

### 8.2.1. Escala Holden de Comunicació

#### ESCALA DE COMUNICACIÓN DE HOLDEN

Puntuación	0	1	2	3	4
<b>OBSERVACIÓN</b>					
<b>1. Iniciativa</b>	Normal con todos	Buena con familiares	No la inicia espontáneamente	Pobre	Ausente
<b>2. Interés por el pasado</b>	Relatos muy completos	Relatos fraccionados	Existe cierta confusión	Gran confusión	Ausente
<b>3. Agrado</b>	Le agrada conversar	Sonríe y muestra interés	Apatico	Raramente sonríe	No responde o llora
<b>4. Humor</b>	Le gustan las bromas	Cierto sentido del humor	Apatico	Muy desinteresado	Muy negativo
<b>CONOCIMIENTO DE LA REALIDAD</b>					
<b>5. Nombres</b>	Conoce a todos	Solo algunos nombres	Hay que recordárselos	Solo sabe su nombre	No sabe ni su nombre
<b>6. Orientación general</b>	Sabe el día, fecha y tiempo	Olvida uno de estos	Olvida, pero trata de recordar	Contesta equivocado	Muy desorientado
<b>7. Conocimiento general</b>	Normal	Solo de hechos muy importantes	Pobre información	Confundido	No responde
<b>8. Actividad espontánea</b>	Muy activo	Necesita que se le motive	Solo para actividades sencillas	Desinteresado	Ausente
<b>COMUNICACIÓN</b>					
<b>9. Lenguaje</b>	Sin dificultad	Ligeras dudas	Usa frases automáticas	Jergafasla	Casi ausencia de lenguaje
<b>10. Interés</b>	Normal	Trata de hablar con claridad	Utiliza más gestos	Labilidad emocional	Totalmente inexpressivo
<b>11. Reacción frente a objetos</b>	Normal	Muestra cierto interés	Muy poco interesado	Reacciona agresivo	Ausencia de reacción
<b>12. Logro en la comunicación</b>	Normal	Con cierta dificultad	Solo con allegados	Se le ve frustrado	No lo intenta

Esta escala de evaluación se valora de la siguiente manera:

- Más de 25 puntos: grupo básico.
- Entre 15-25 puntos: grupo estándar.
- Menos de 15 puntos: grupo avanzado.

### 8.2.2. Qüestionari de Satisfacció per infants

Nom:

Edat:

Data:

Ítem/pregunta	Resposta
1. Com t'ho has passat en l'activitat amb els avis?	a) Molt bé b) Bé c) Regular d) Malament
2. Quines coses has après?	
3. Que és el que més t'ha agradat de la relació amb els avis?	
4. Voldries fer més activitats amb els avis? Perquè?	

### 8.2.3. Qüestionari de Satisfacció per a Gent Gran

Nom:

Edat:

Sexe: Dona/ Home

Data:

Ítem/pregunta	Resposta
1. Li ha agradat l'activitat d'avui?	a) Molt b) A estat bé c) No gaire d) Gens
2. Voldria repetir-la? Perquè?	
3. Que és el que més li a agradat? I el que menys?	
4. En una escala del 1 al 10 quin seria el seu nivell de satisfacció?	
5. Com s'ha sentit durant l'activitat ?	
6. Durant l'activitat com creu que era el seu estat d'ànim?	a) Molt bo b) Bo c) Regular d) Dolent
7. Creu que ha estat una experiència positiva? Perquè?	
Comentaris	