





INTRODUCCIÓ

Els colors de la memòria:

“Els colors de la memòria” és un joc de taula per estimular i mantenir les capacitats cognitives de la persona gran, a partir de la resolució de preguntes i exercicis, emmarcats dins d’una dinàmica lúdica. El joc constitueix un recurs didàctic, que poden utilitzar professionals i familiars, per treballar les capacitats cognitives de les persones grans amb deteriorament cognitiu lleu o moderat.

D’on surt el projecte?

La idea de crear el joc de “Els colors de la memòria” neix a partir de la recerca de material d’estimulació cognitiva. Ens vam adonar que tot el material lúdico-cognitiu estava enfocat a un altre tipus de públic i poc dirigit al col·lectiu de gent gran.

A partir d’aquí veiem la necessitat de crear nosaltres mateixes aquest tipus de material i utilitzem de punt de partida el projecte de final de carrera d’un membre de l’equip d’Educació Social, en el qual es realitzava un joc similar a la Oca amb preguntes de diferents àrees cognitives.

Amb aquest punt de partida l’equip psicosocial de la residència realitza el joc que us volem presentar: **Els Colors de la Memòria**.

Volíem que el joc fos una dinàmica senzilla per a facilitar la participació de la família, treballar les capacitats cognitives i relacionals des de la diversió i el joc, que la eina sigues útil pels professionals i la família.

Una forma en definitiva per ocupar el temps lliure on treballar les diferents àrees cognitives i relacionals d’una forma lúdica.

OBJECTIUS

- Fomentar les capacitats cognitives de la persona des de la vessant més lúdica i divertida.
- Contribuir, en la mesura del possible, l'alentiment del procés degeneratiu de la persona.
- Fomentar valors bàsics com el respecte, tolerància, col·laboració, ajuda mútua, capacitat d'esforç, etc.
- Potenciar l'autoestima, el sentir-se útil i interactuar amb la resta.
- Fomentar la relació amb els membres de la família.

METODOLOGÍA

En aquest apartat explicarem breument a qui va dirigit, com es juga, relació entre àrees i colors, contingut del joc...etc.

A qui va dirigit?

Hi ha dos nivells:

NIVELL MEMO: Persones grans amb alteració moderada en las diferents àrees cognitives.

NIVELL MEMO PLUS: Persones grans amb lleu alteració de las capacitats cognitives, o inici de deteriorament d'aquestes.

Com es juga?

L'objectiu es construir un mandala complet com el que apareix en la imatge de la capsa.



Per aconseguir-lo, es tenen que anar unint els fragments d'imatge que apareixen en el revers de les fitxes del joc.

El joc consta de preguntes de 6 àrees diferents (càlcul, llenguatge, record, reconeixement, cultura i atenció). Amb un total de 48 targetes per àrea.

Cada àrea del joc té un fragment diferent del mandala, que s'aconsegueix quan es respon correctament la pregunta de la fitxa. El primer jugador o equip en completar el mandala, guanya la partida.

Relació entre àrees i colors:



VERMELL: càlcul (Operacions matemàtiques per resoldre un problema)



BLAU: record (Forma d'activar el passat personal)



VERD: llenguatge (Forma de comunicar-se entre persones, verbal o escrit)



LILA: cultura (Conjunt de coneixements e idees generals del món)



GROC: atenció (Procés a través del qual es filtren els estímuls que es consideren mes importants)



TARONJA: reconeixement (Identificació d'objectes, persones o llocs a través dels sentits)

Pas a pas:

1/ Extreure de la caixa els 6 paquets de fitxes i col·locar-los a sobre de la plantilla

del mandala, fent-lo coincidir amb la imatge.

2/ Extreure el dau de colors i el display amb la imatge del mandala a realitzar.

3/ El primer jugador/a llença el dau a sobre de la taula. I un dels altres jugadors/res agafa la targeta del color que li ha tocat. Llegeix la pregunta, sense que es vegi la part inferior d'aquesta (solució).

4/ En cas que surti el color gris en el dau (comodí) el jugador/a escollirà el color de la targeta que prefereixi.

5/ Si el primer jugador/a encerta la pregunta es queda la fitxa per començar a muntar el seu propi mandala. I posteriorment, passa el torn al pròxim jugador/a.

6/ En caso que no encerti, la fitxa queda eliminada del joc.

7/ El jugador/a que acumuli tres fitxes del mateix color; en el proper torn, tindrà la opció de canviar dos d'aquestes per una del color que ell/ella vulgui, sempre i quan respongui correctament a la pregunta del àrea que ha escollit.

8/ Guanyarà el primer jugador/equip que aconsegueixi formar el mandala complet o el que aconsegueixi el major número de mandales (a criteri dels jugadors).

Jugadors:

- Entre 2 i 6 persones.
- Es recomana disposar d'una persona de suport (professional o familiar), que ajudi a dirigir el joc.

Material que trobem dins del joc:

- Dau de 8 cares, de 7 colors diferents
- 1 tauler amb un mandala de mostra
- Display model mandala
- 48 fitxes de cada una de les 6 àrees (Reconeixement, Record, Atenció, Llenguatge, Càlcul i Cultura).
- Instruccions del joc

Adaptacions del joc:

Es van realitzar varis grups pilot per provar el joc i fer posteriors modificacions segons les dificultats que es van observar en els participants.

Els grups pilot van ser:

- . Casal Anna Murià. Dos sessions amb cada nivell del joc. (14 persones en cada grup)
- . Residència : 6 grups.(de 5 a 8 persones)
- . Centre de dia : 6 grups. (de 5 a 8 persones)

Millores que es van realitzar:

- Mida de les targetes: grans i fàcils de manipular.
- Mida de la lletra: per garantir la bona visió de la lectura.
- Fotografies: nítides i reals per facilitar la seva comprensió.

- Temàtiques d'interès: temes en que es puguin identificar per etapa generacional.
- Mida del dau: Mida més gran que els estàndards.
- Colors de les targetes: Colors més motivadors que conviden a jugar. Ajuden a diferenciar les diferents àrees a treballar.
- Llenguatge: Enunciats curts amb paraules entenedores.
- Idioma: Es va escollir el castellà per poder arribar al major numero de gent gran possible, la seva instrucció majoritàriament va ser en castellà.

RESULTATS

A l'inici del projecte ens vam plantejar uns objectius que s'han vist assolits i que en el transcurs de la elaboració del joc han sortit de nous (motivació dels propis avis per crear ells mateixos un grup de joc, les ganes de participar i buscar els seus moments per jugar en el seu dia a dia, la gran participació i implicació de l'equip de professionals de voler aplicar-ho als seus propis tallers/activitats...)

Ara podem disposar d'un joc de taula adequat als interessos i necessitats de les persones grans. Aquest joc podrà ser utilitzat com a eina d'estimulació cognitiva per professionals del sector i també per familiars i per la pròpia gent gran.

Resultats enquesta avaluació adaptabilitat i satisfacció del joc:

Per a la recollida de dades s'ha enquestat una mostra de 65 persones totes elles corresponents al col·lectiu de Gent Gran a qui va adreçat el Joc.

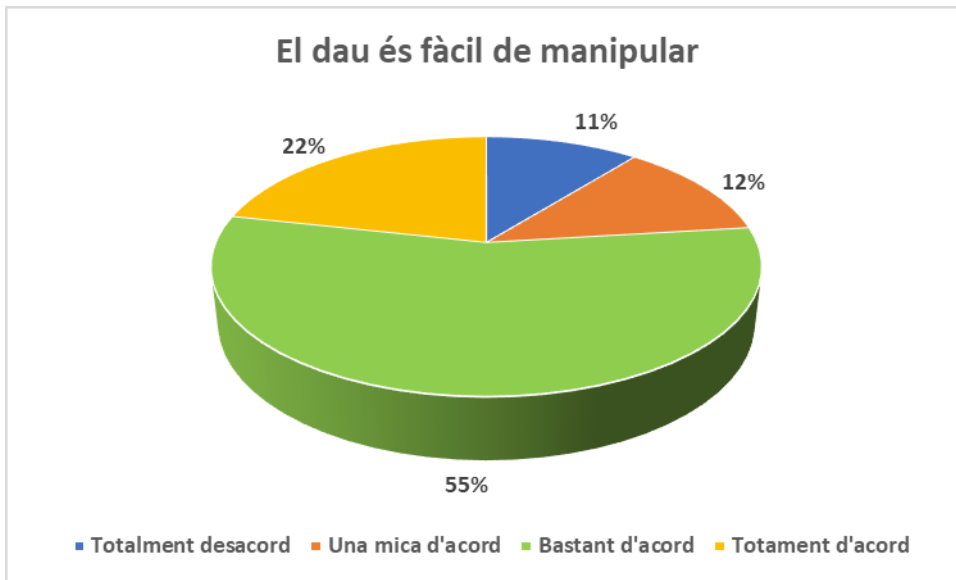
Hem volgut centrar-nos en saber l'adaptabilitat del joc com a tret diferenciador d'altres jocs de taula, ja que aquest és un joc pensat per a la Gent Gran, alhora que és un joc que promou la participació i l'acompanyament de tota la família.

Els resultats obtinguts avalen l'adequació del joc a les necessitats del col·lectiu de la Gent Gran a qui va adreçat. La gran majoria de les persones enquestades manifesten la seva satisfacció jugat al Joc "Els colors de la Memòria" i donen per positiva la seva experiència i l'adaptabilitat del Joc a les seves necessitats.

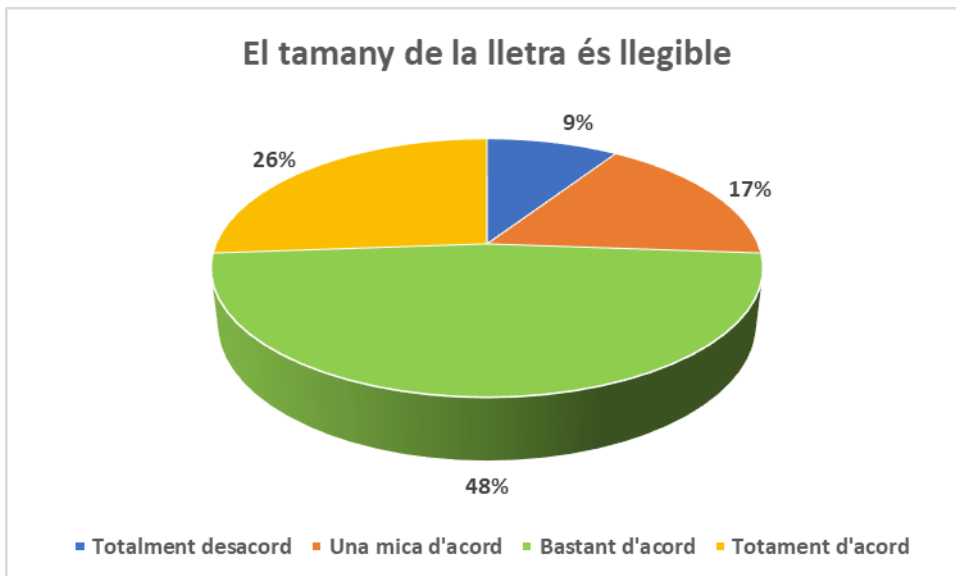
A continuació és presenta el detall dels resultats obtinguts.

ENQUESTA ADAPTABILITAT:

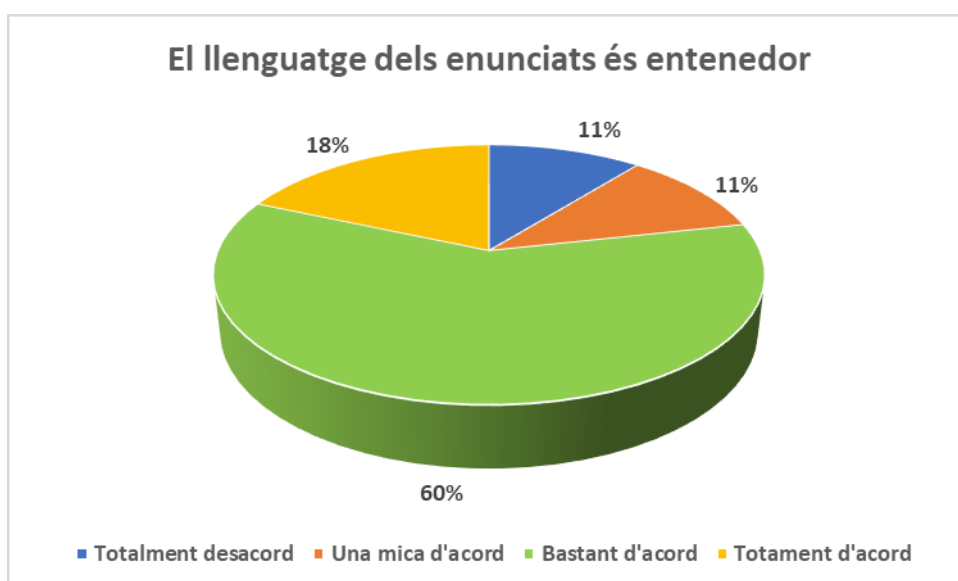
1. El dau és fàcil de manipular.



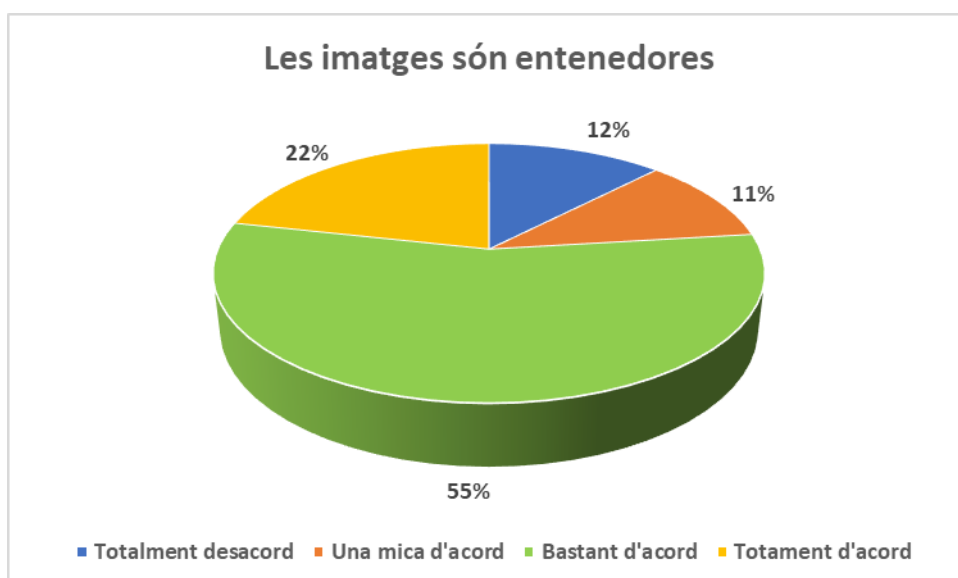
2. El tamany de la lletra és llegible.



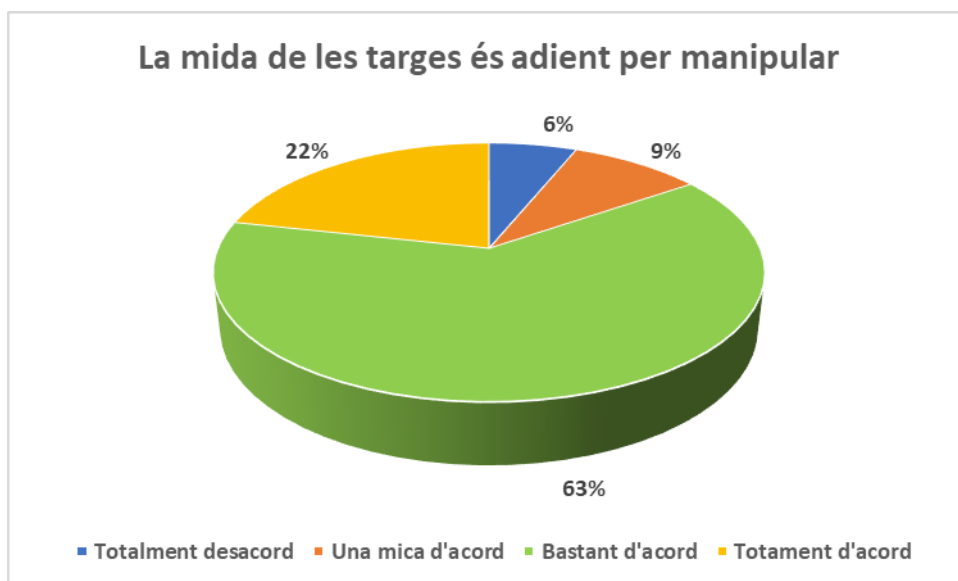
3. El llenguatge dels enunciats és entenedor.



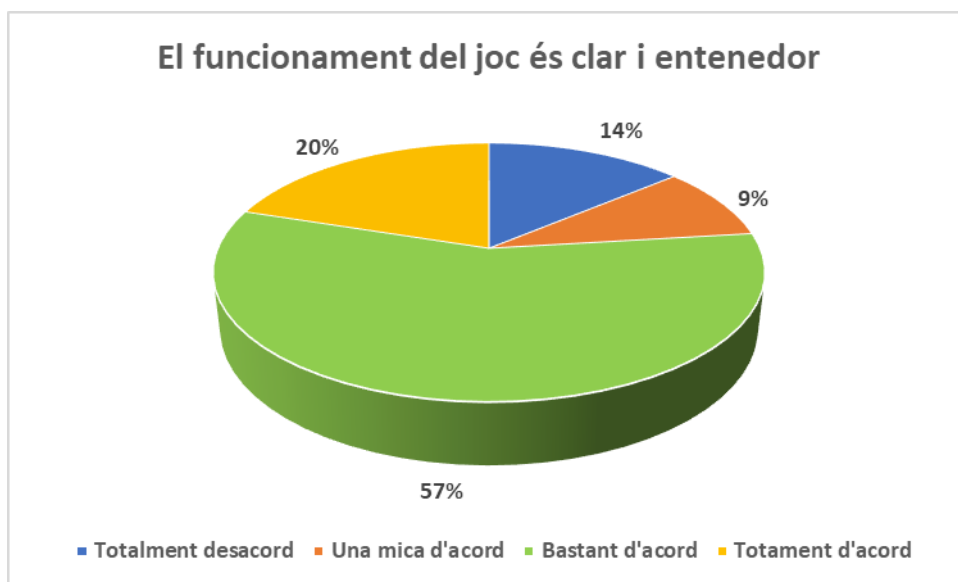
4. Les imatges són entenedores.



5. La mida de les targes és adient per manipular.

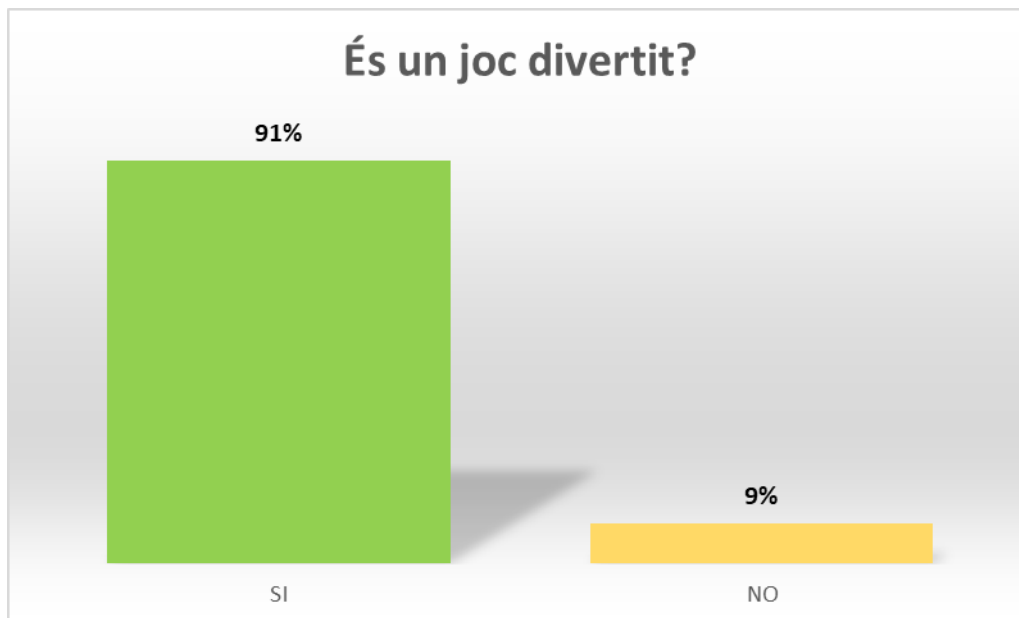


6. El funcionament del joc és clar i entenedor.

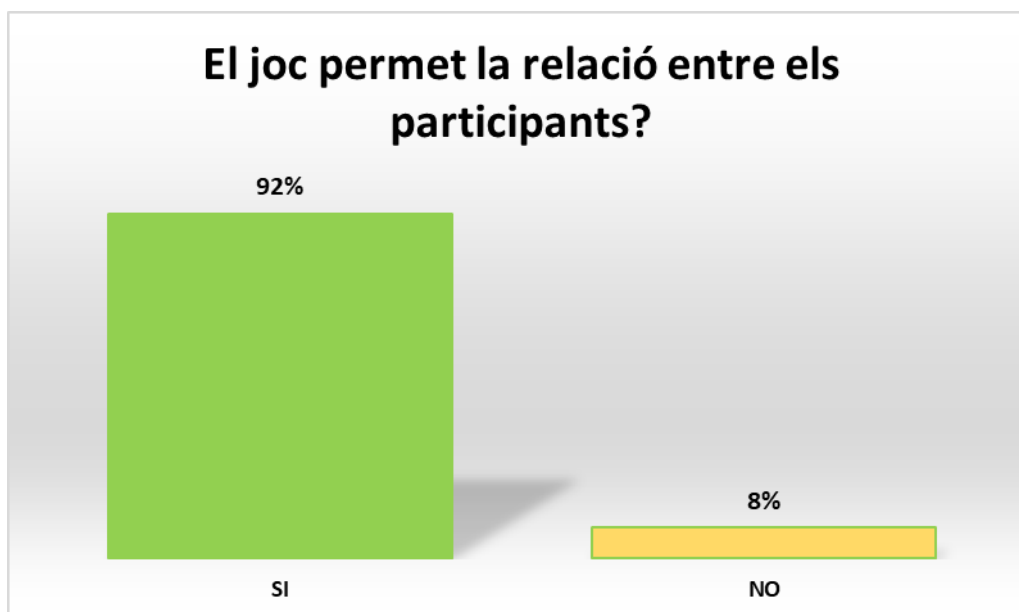


ENQUESTA SATISFACCIÓ:

1. És un joc divertit?



2. El joc permet la relació entre els participants?



CONCLUSIONS

El joc constitueix un recurs didàctic, que poden utilitzar professionals i familiars, per treballar les capacitats cognitives de les persones grans amb deteriorament cognitiu lleu o moderat, mitjançant una dinàmica lúdica diferent, innovadora. Fomentant la diversió i l'entreteniment.

El joc pot utilitzar-se tant en l'àmbit professional, en tallers d'estimulació cognitiva; Com al familiar, una tarda de diumenge amb els nets o amb el grup d'amics del casal del barri.

BIBLIOGRAFÍA

- “Como hacer tu propio juego de mesa”, disponible en: <https://es.wikihow.com/hacer-tu-propio-juego-de-mesa>
- Jocs utilitzats per conèixer funcionament: Trivial, Pictionary, La Oca Smartbrain...
- J. Peña-Casanova, 1999, *FUNDACIÓ “la Caixa” Col·lecció Activem la ment*. Barcelona. Fundació “la Caixa”
- *Guia pràctica de Reminiscència* (2000) Fundació “la Caixa”
- Lourdes Bermejo García (2005). *Gerontología Educativa: cómo diseñar proyectos educativos con personas mayores*. Panamericana
- Soledad Ballesteros Jiménez (2001). *Habilidades Cognitivas Básicas: Formación y Deterioro*. UNED
- Guies Fundació ACE:
- Tàrrega, L y M. Boada (2003). “*Quaderns de repàs. Exercicis pràctics d’estimulació cognitiva per malalts d’Alzheimer en fase moderada*”, Fundació ACE.
- Tàrrega, L y M. Boada “*Quaderns de repàs. Exercicis pràctics d’estimulació cognitiva per malalts d’Alzheimer en fase lleu*”. Fundació ACE.
- “*Memòria*” (2004). Fundació ACE.
- Tàrrega, L y M. Boada “*Exercicis pràctics d’estimulació cognitiva per malalts d’Alzheimer*”. Fundació ACE. Col·labora: Novartis.
- “Cuaderno on line de ejercicios practicos”, disponible en: <http://www.fundacioace.com/recursos-ejercicios-online>

Annex 1 : Fotografies del joc

Annex 2: Enquesta avaluació adaptabilitat i satisfacció del joc

Annex 1





Annex 2