

# “SOM GUIONISTES”

## Creant noves eines de psicoestimulació

### ABSTRACT

Després de uns quants anys de funcionament del centre, detectem la necessitat de evolucionar en l'ús de les metodologies que s'utilitzen habitualment per la psicoestimulació dels residents.

“Som Guionistes” constitueix una nova eina que permet treballar d'una forma creativa, divertida i versàtil, independentment de les capacitats cognitives conservades dels residents. Permet aprofundir en l'esfera emocional i relacional, així com exercitar les habilitats i creativitat dels residents.



## INDEX

<b>1. Introducció.</b>	<b>3</b>
<b>2. Objectius.</b>	<b>6</b>
<b>3. Metodologia i temporització.</b>	<b>7</b>
<b>4. Resultats.</b>	<b>9</b>
<b>5. Conclusions.</b>	<b>17</b>
<b>6. Bibliografia</b>	<b>20</b>
<b>Annex</b>	<b>21</b>

## 1. INTRODUCCIÓ

Quan en una residència l'equip interdisciplinari analitza les necessitats dels residents, es planteja un seguit d'objectius per tal de donar resposta a aquestes necessitats i unes metodologies (eines) mitjançant les quals abordar-les. En la nostra residència, que ja fa anys que funcionem, ens trobem que les metodologies que habitualment s'utilitzen per l'abordatge de les necessitats dels residents són molt repetitives i a vegades no són el suficientment motivadores per a la implicació dels usuaris. D'aquí neix la necessitat de trobar noves eines d'intervenció que pal·liïn aquests inconvenients.

Una de les dificultats més habituals que trobem en els nostres residents és l'esfera emocional. Tots aquells aspectes relacionats amb la vivència i acceptació de viure en una residència, aspectes relacionats amb l'acceptació de la seva nova situació de salut o de dependència. Aquesta dificultat d'acceptació de la seva situació és de difícil abordatge des d'algunes tècniques psicològiques clàssiques.

Les metodologies habituals d'intervenció com la psicomotricitat, la psicoestimulació, tallers diversos de manualitats o de dinamització, fisioteràpia, constitueixen tècniques molt útils però, a la nostra opinió incompletes i repetitives, que a més no abarquen els aspectes emocionals i de motivació que necessitem intervenir. Busquem una metodologia d'intervenció que englobi tots aquests aspectes i a més intervingui en l'esfera emocional.

També hem observat que un excés de tallers o d'activitats que lluny de millorar el benestar dels residents, sovint generen una sensació d'estrès. Un continu de fer activitats i que no permeten una dinàmica més relaxada.

A l'equip social de la residència vam començar la recerca d'aquesta metodologia que ens permetés reunir el màxim d'aspectes possibles a intervenir buscant la eficàcia sense cansar als residents amb tallers repetitius i sent molt creatius. Aquestes premisses van fer sorgir la idea de treballar amb Playmobils© pensant en el fonament teòric del treball amb titelles on el ninot és l'eina i el subjecte és l'element central del procés educatiu/terapèutic/artístic.

**El mecanisme pel qual les titelles són terapèutiques radica en que la titella actua com un enllaç entre la vida interior (emocional) del resident i la seva realitat. Aquest mecanisme fa que el treballar la realitat del resident no resulti tant amenaçador com altres tipus d'intervencions. Les titelles ajuden a poder-se expressar, a comunicar-se, a superar els entrebancs, a passar-s'ho bé, a evolucionar, és a dir a ser més feliços.**

El treball amb titelles engloba diferents aprenentatges: els aspectes cognitius, les habilitats i les actituds.

És un treball interdisciplinar doncs es pot plantejar com un projecte on hi ha cabuda a diferents arts (visual, música, moviment, dansa, literatura, ...)

El treball amb titelles no és exclusiu al treball amb nens. També s'ha utilitzat amb altres col·lectius com discapacitats, malalts mentals i gent gran. Tampoc és exclusiu de l'àmbit educatiu, com les escoles, sinó que s'utilitzen també en hospitals, i altres espais d'intervenció.

En psicoteràpia s'utilitzen, en un inici des de la perspectiva psicoanalítica i actualment són una eina molt valuosa en teràpia sistèmica i constel·lacions familiars.

Per què els Playmobil© ? Quan vam haver de triar quin tipus de titella utilitzaríem volíem una "eina" que fos familiar per als residents però que no infantilitzés, que fos fàcil de manipular i no necessités una infraestructura molt gran, uns ninos que generessin simpatia i ganes d'actuar sobre d'ells. També que hi hagués una varietat el suficient gran de representacions com perquè cada resident s'hi pogués sentir identificat i ens permetés de recrear les situacions necessàries.

Els Playmobil© ens permeten molta diversitat d'intervencions en funció dels objectius que ens plantejem i també ens permeten les intervencions transversals que busquem. Així doncs són l'eina perfecte que busquem.

Per definir les necessitats que presentaven els nostres residents vam realitzar dues sessions preliminars per observar com els residents interactuaven amb els Playmobil©.



A l'analitzar les necessitats que tenen els nostres residents vam veure que hi havia dos tipus de necessitats.

La primera, poder realitzar activitats de psicoestimulació i de motricitat fina que fossin motivadores pels residents. Els exercicis habituals de psicoestimulació a vegades són repetitius i avorrits, i no s'observa una implicació emocional i satisfacció en la realització de l'activitat. Aquesta necessitat la vam observar principalment en persones amb demències moderades i greus (GDS:5-6).

La segona necessitat que vam detectar va ser en persones més conservades cognitivament i que tenien dificultat en expressar emocions, ja relacionades amb el seu estat, ja relacionades amb la convivència.

Hi ha un altre aspecte molt important quan s'intervé amb els residents, que és la seva família. Els familiars són un "actors" que influencien en la intervenció que es realitza als residents. Ja sia positiva o negativament. La nostra intenció és fer que les famílies s'impliquin en el procés i amplifiquin els resultats que estem treballant en benefici dels residents.

També es part implicada l'esplai de nens amb que treballem habitualment al llarg de l'any, ja que el treball realitzat amb els

Playmobil© també hi queda reflectit, fent-los partícips en algunes de les activitats en les trobades intergeneracionals que fem.

## 2. OBJECTIUS

**OBJECTIU GENERAL:** proporcionar un estat de benestar als residents del centre

### OBJECTIUS ESPECÍFICS.

1. Augmentar la implicació en les activitats de psicoestimulació cognitiva i de motricitat fina en residents amb GDS 5 i 6.
2. Crear, trobar i explorar noves eines de psicoestimulació a persones amb GDS 5 i 6.
3. Facilitar l'expressió d'emocions a persones amb GDS 3 i 4
4. Facilitar la implicació dels familiars en les activitats de la residència.

### OBJECTIUS TRANSVERSALS:

1. Augmentar les relacions interpersonals.
2. Potenciar la creativitat, imaginació, aspectes artístics,...
3. Potenciar les relacions amb l'esplai de nens amb el que habitualment fem activitats al llarg de l'any.



### 3. METODOLOGIA I TEMPORITZACIÓ

#### **Metodologia:**

#### **Descripció del residents participants.**

Es van definir dos grups de treball segons els objectius marcats.

El primer grup era el format amb persones amb GDS 5 i 6.

En aquest grup es va realitzar un programa de psicoestimulació de funcions cognitives i de motricitat fina utilitzant com a material els ninos del Playmobil© o material confeccionat amb fotografies d'aquests personatges.

Per poder saber si l'activitat amb els Playmobil© era motivadora pels residents vam dissenyar un model de recollida de dades basades amb la metodologia DCM. Vam mapar tres moments en la vida dels residents: durant l'esmorzar, mentre feien una activitat de psicoestimulació estàndard i l'activitat de psicoestimulació amb els Playmobil. Per tal de poder comparar la implicació i l'estat d'ànim dels diferents moments.

Per explorar si els Playmobil podien constituir una eina d'intervenció psicoestimulativa vam fer un recull de dades de les sessions realitzades per la terapeuta ocupacional i posteriorment vam realitzar una anàlisi qualitativa de les dades aportades.

El segon grup era el format per persones amb GDS 3 i 4.

L'objectiu d'aquest grup és el de facilitar l'expressió de les emocions, l'elaboració de les quals repercutiria en una sensació de benestar emocional.

Als components d'aquest grup els vam proposar de fer una pel·lícula en la que feien la descripció dels personatges i elaboraven el guió.

(Enllaç pel·lícula duració 5 min)

<https://drive.google.com/file/d/0B6pDIPm3w2mVaVNYbjBQaHNzVms/view?usp=sharing>

Per avaluar els resultats; la psicòloga transcriuria la sessió per posteriorment fer una anàlisi qualitativa de les sessions. Al finalitzar el projecte es passaria una enquesta als residents participants per tal d'avaluar la seva vivència.

Per involucrar als familiar si a l'equip d'auxiliars, així com a la resta de l'equip professional, es penjava al suro de la sala una fotografia i un quadre explicatiu del personatge de la setmana que havia sortit del treball de descriure els personatges del grup anterior. A l'hora, per via telemàtica se'ls informava de l'activitat que feien els seus familiars. Quan la pel·lícula va estar confeccionada, es va convidar a les famílies a un berenar en el qual es va fer un visionat conjunt amb els residents i se'ls va passar un qüestionari (veure annex).

També es va passar la pel·lícula als nens de l'esplai, de fet en el argument els avis van decidir incorporar personatges que els representaven.

### **Temporització:**

- Abril:
  - Detecció de les necessitats i buscar documentació de les noves tecnologies d'intervenció.
  - Decisió d'utilitzar els Playmobil©.
- Maig:
  - Realització de les sessions prèvies.
  - Definició dels grups de treball i la metodologia d'intervenció per a cada grup.
- Juny:
  - Realització de les sessions.
  - Triar el personatge de la setmana.
- Juliol:
  - Realització de les sessions.
  - Triar el personatge de la setmana.
- Agost:
  - Realització de les sessions.
  - Triar el personatge de la setmana.
  - Filmació de la pel·lícula.
- Setembre:
  - Visionat de la pel·lícula amb les famílies i enquesta.



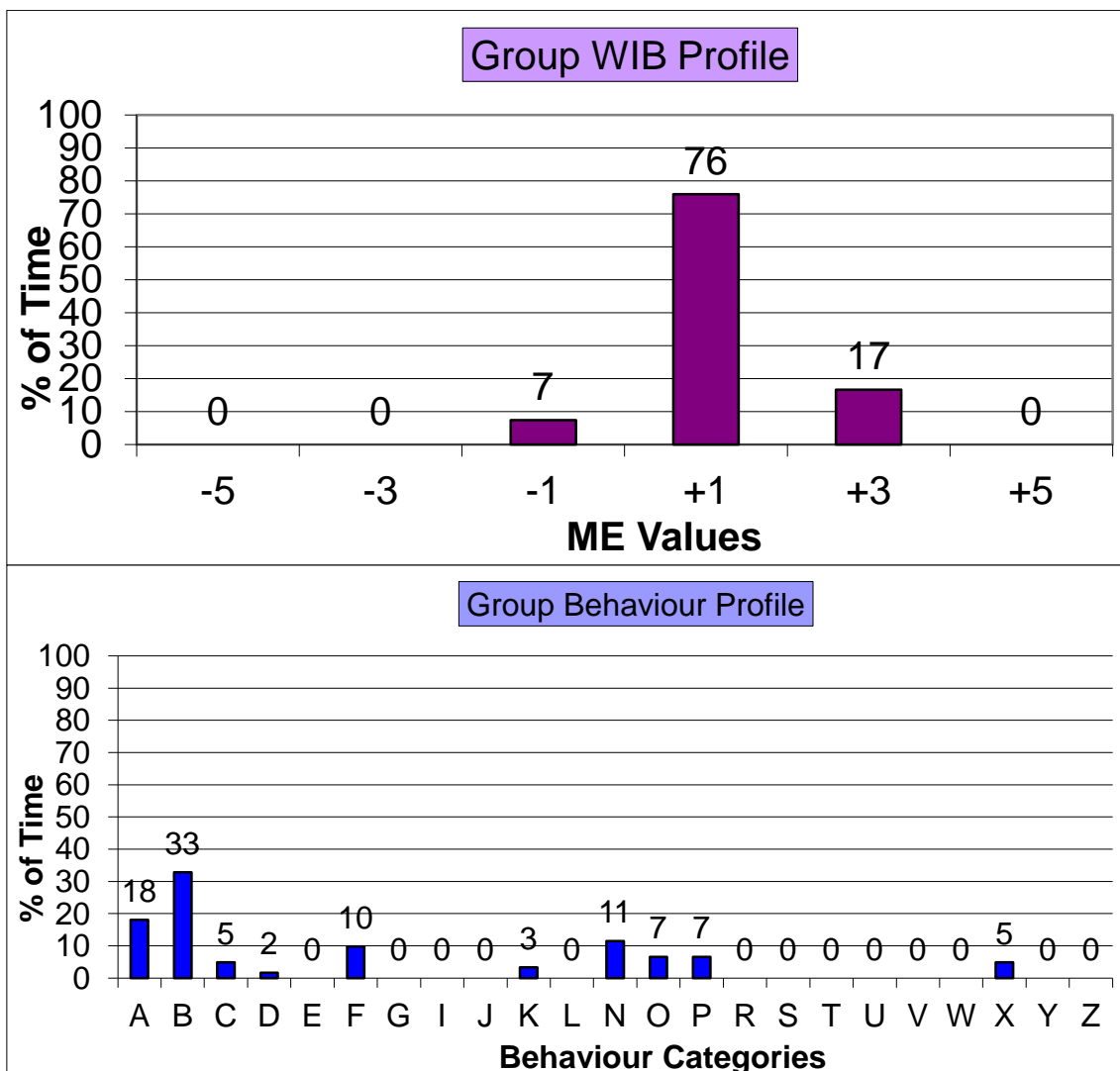
- Visionat de la pel·lícula amb els nens de l'esplai.
- Recollida i anàlisi dels resultats.
- Octubre:
  - Recollida i anàlisi dels resultats.

#### 4. RESULTATS

##### Objectius específics.

##### 1). Augmentar la implicació en les activitats de psicoestimulació cognitiva i de motricitat fina en residents amb GDS 5 i 6.

###### 1. Mapa de l'esmorzar:



Potencial implicació positiva: 47%

Agitació i ansietat: 0%

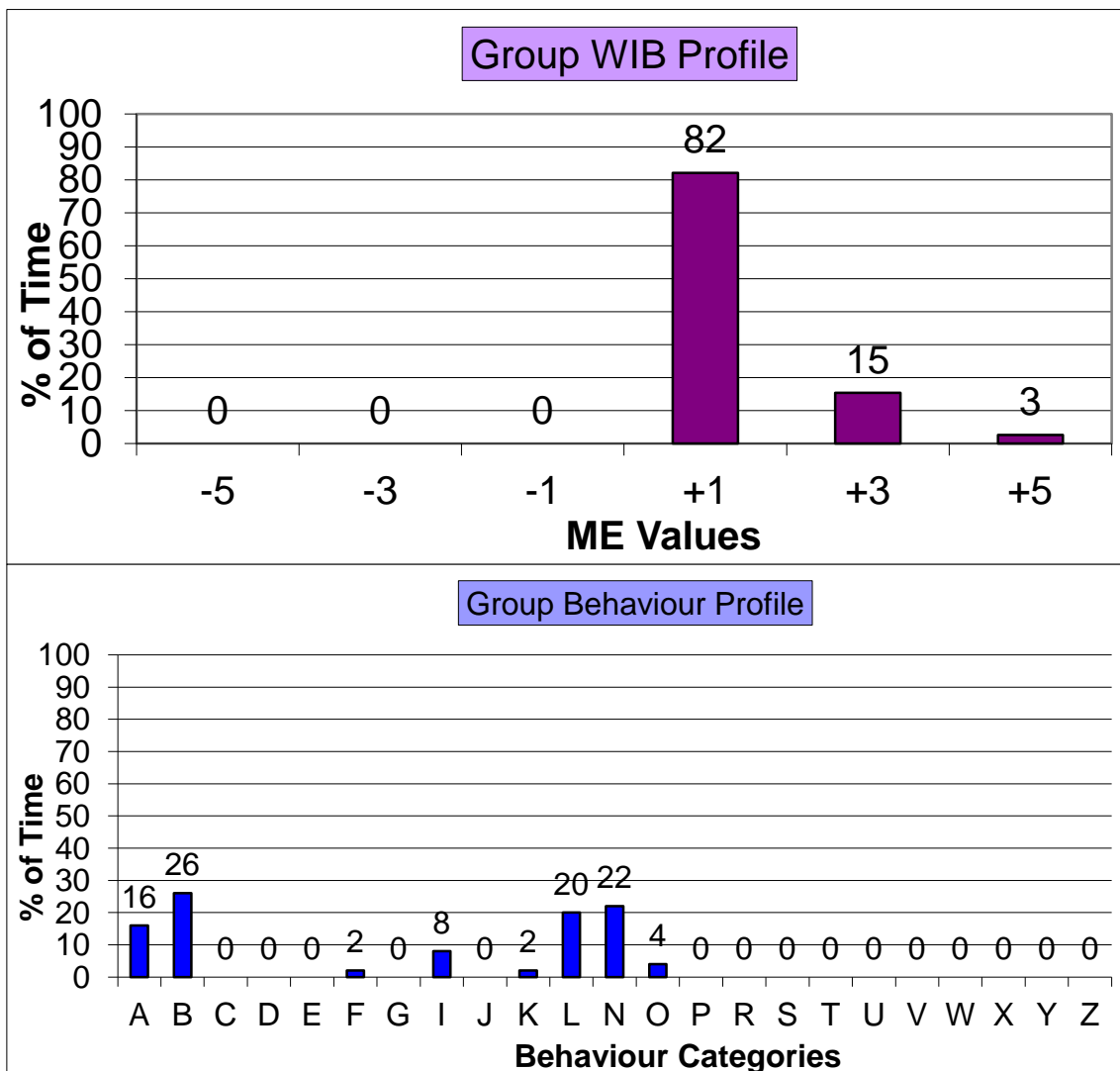
Aïllament: 16%

Implicació passiva: 33%

En aquest període de mapació la conducta més freqüent és la d'estar implicat amb l'entorn de forma passiva (B 33%), seguit de la d' interactuar (A 18%) i la de dormitejar (N 11%). S'observa la desvinculació d'una persona (C 5%).

En relació a l'estat d'ànim i la implicació, majoritàriament estan en estat neutre (ME +1 el 76% del període). L'estat d'ànim i implicació positiu (ME+3, el 17% del període observat) està relacionat amb la satisfacció de les interaccions i la implicació en l'activitat de menjar.

2. Mapa activitat estàndard.



Potencial d'implicació positiva: 52%

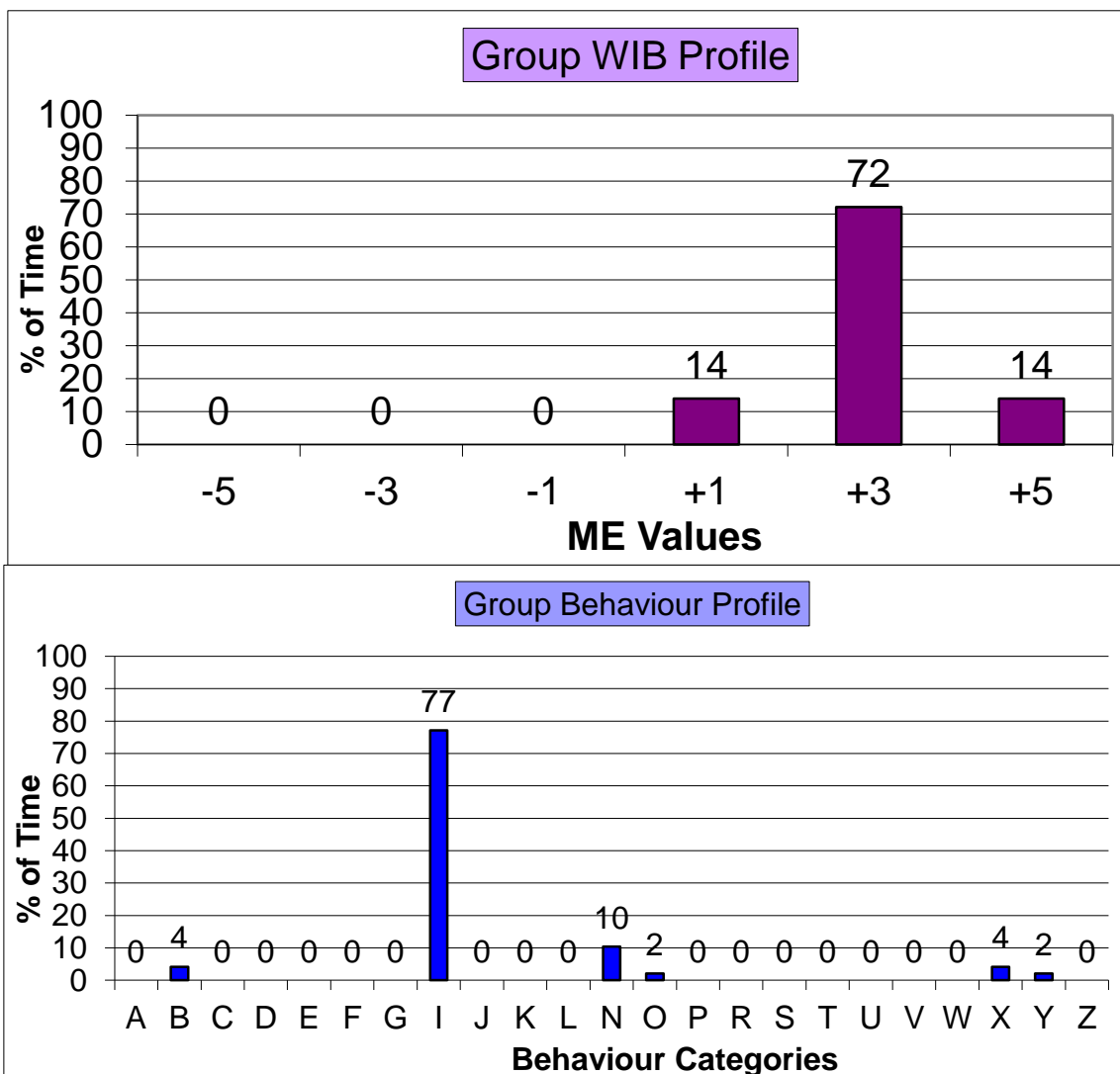
Agitació i ansietat. 0%

Aïllament: 22%

Implicació passiva: 26%

En aquest període de mapació, la conducta més freqüent és la de la implicació passiva (b 26%) seguit de la de dormitejar (N 22%). L'activitat de lleure (L 20%) aniria a continuació. La interacció amb altres (A) està present el 16% del període i l'activitat d'estimulació estàndard (I) ho estaria en el 8% del període. En quan a l'estat d'ànim i la implicació estan majoritàriament en estat d'ànim neutre (ME +1) el 82% del temps, el 15% del temps amb estat d'ànim i implicació positius (ME +3) i el 3% del temps correspondria a estat d'ànim o implicació molt positiu (ME +5).

### 3. Mapa activitat Playmobil©



Potencial d'implicació positiva: 79%

Agitació i ansietat: 0%

Aïllament: 10%

Implicació passiva: 4%

Durant l'activitat de psicoestimulació amb els Playmobil, l'activitat (I) està present el 77% del període, seguit de l'activitat de dormitejar (N) (10%) i implicació passiva (B) amb un 4%.

En relació a la implicació ha estat positiva (ME +3) el 72% del període i molt positiva (ME +5) el 14%. En estat d'ànim neutre (ME +1) han estat el 14% del període.

El potencial d'implicació positiva es el resultat de sumar el percentatge de temps que s'ha passat en categories de gran potencial i és un indicador de la qualitat de l'atenció que s'està dispensant. En el moment de l'esmorzar és del 47% del temps, en l'activitat estàndard és del 52% i en l'activitat Playmobil és del 79%.

No s'observa en cap de les sessions mapades estats d'agitació i angoixa.

Quan les persones estan en les categories C(desvinculat) i N (dormir), vol dir que no mostren senyals d'implicació (ni amb ells mateixos ni amb l'entorn que l'envolta) ni activa ni passiva. Tenint en compte que la implicació està associada amb el benestar, el que serà desitjable és que l'indicador d'aïllament sigui el més baix possible. El valor obtingut durant l'esmorzar és del 16%, durant l'activitat estàndard és del 22% i en l'activitat del Playmobil és del 10%.

La implicació passiva (B límit) és una categoria de potencial moderat. Es pot considerar que les persones que estan en implicació passiva tenen potencial d'implicació activa que no s'està exercint. Si augmentessin la implicació activa milloraríem el benestar de la persona. La implicació passiva en l'interval de l'esmorzar és del 33%, durant l'activitat estàndard és del 26% i en l'activitat de Playmobil© és del 4%.

**2). Crear, trobar i explorar noves eines de psicoestimulació a persones amb GSD 5 i 6.**

Quadre resum de les sessions de psicoestimulació.

Sessió	Nombre assistents	Aspectes treballats	Conclusions i observacions
1	6	Atenció, participació, llenguatge, creativitat	Hi ha un alt nivell d'atenció i participació per part de tot el grup. Mostren interès a l'hora d'inventar-se històries amb els Playmobil©, però a la vegada mostren dificultat a l'hora d'expressar-se i posar-se d'acord entre ells.

2	6	Memòria, atenció, llenguatge, motricitat fina i coordinació, pràxies.	Al principi de la sessió hi ha dificultat en concentrar-se i atendre. Com és evident, l'estat d'aquell moment de la persona influeix en l'èxit i/o assoliment d'objectius. Tot i així podem acabar la sessió recordant alguns personatges i realitzant algun exercici psicomotriu.
3	6	Atenció, concentració, coordinació, memòria, gnòsies.	L'atenció i la participació estan presents al principi i durant la sessió, però hi ha moments en que s'ha d'anar reconduït ja que alguns d'ells els hi costa expressar-se una mica més. La comunicació entre ells els costa. No obstant, l'activitat és un èxit ja que posen en pràctica el llenguatge, l'expressió i treballen les gnòsies.
4	6	Participació, creativitat, lògica, raonament, llenguatge, imaginació.	Han tingut dificultat a l'hora de posar-se d'acord en la tria del personatge i la història que cadascú volia. Han estat motivats i il·lusionats en crear la història. Han millorat en el treball en equip i en la comunicació entre ells. Han treballat la lògica i el raonament a l'hora de veure el personatge i crear el seu perfil de vida d'acord amb la informació que donava el Playmobil©.

Durant les sessions amb els Playmobil© s'han treballat aspectes cognitius com l'atenció, la concentració, la memòria, el llenguatge, les pràxies, les gnòsies, la lògica i el raonament. També la motricitat fina i aspectes transversals com la imaginació, la creativitat, el treball en equip i la presa de decisions. El resultat del treball d'aquests aspectes ha resultat satisfactori i ha aconseguit els objectius plantejats.

### 3)Facilitar l'expressió de les emocions grup GDS 3-4

Quadres resum de les sessions.

Sessió	Assistents	Aspectes treballats	Conclusions i observacions
0	6	Elecció individual d'un Playmobil© i explicar què és el que els ha fet escollir. Descriure l'estat emocional del Playmobil©. Identificar les relacions d'amistat entre els personatges escollits.	Les persones amb GDS:6 també realitzen projeccions. A mida que passa l'activitat augmenta la implicació. S'observa un augment de les interaccions positives. Utilitzen els Playmobil© per expressar emocions negatives presents durant la sessió. S'observen 3 projeccions 2 identificacions. També expliquen situacions familiars.
1	7	Descripció del personatge MAGDALENA	Es nota molt l'estat cognitiu. Les persones amb deteriorament avançat no col·laboren gaire i les altres es molesten una mica.
2	4	A partir de l'objectiu de fer una pel·lícula, es tria els personatges Es defineix el perfil de tres dels personatges (nom; Edat; on va néixer, escola, família,	La nova metodologia ha anat molt bé. S'han observat bones interaccions entre els residents basades en l'ajut i el respecte.  Han aparegut 3 projeccions d'estat d'ànim dels residents a través dels Playmobil©.

		com és, on viu Es tria el personatge de la setmana: Martin.	
3	4	Es defineixen la resta dels personatges:	Per la descripció dels personatges, els residents recorren a experiències vitals pròpies o elements biogràfics (9 aspectes biogràfics) també sorgeixen identificacions (3) i projeccions (1).
4	6	Comencem a elaborar el guió per al a pel·lícula. Quan repassem els personatges que tenim, ens donem compte que caldria un personatge nou. L'anirem definint a mida que desenvolupem el guió de la pel·lícula.	A l'inici de la sessió costa implicar-se però a mesura que es va desenvolupant augmenta significativament la implicació. Surten 8 projeccions de com va anar els processos propis d'adaptació. També 3 racionalitzacions de la situació. En el relat, els residents incorporen elements del seu dia a dia que els ha sorprès (“de comer fideuà, el otro dia nos hicieron y estaba de muerte”). Els residents també fan reminiscència de cançons significatives a la seva vida.
5	8	Recordar els personatges i les seves característiques. Repassar el guió escrit el dia anterior. Continuar amb l'elaboració del guió.	Els costa iniciar l'activitat encara que després es van implicant. Porten 6 sessions i semblen una mica cansats. Es crea complicitat entre els participants. A través dels Playmobil© busquen l'explicació del perquè d'alguns comportaments que veuen de companys. Afegeixen situacions biogràfiques en el relat. Augment de les interaccions positives. Els resident expressen emocions en primera persona en lloc d'utilitzar mecanismes psicològics.

En relació a la implicació, s'ha observat a la majoria de sessions una discreta dificultat per iniciar l'activitat, però es supera a mida que passa la sessió i es converteix en alta implicació del que s'està fent.

Malgrat que s'observa que persones amb GDS alts també utilitzen mecanismes psicològics amb la seva interacció amb els Playmobil©, no estan en consonància amb les persones amb GDS més baixos. Aquest fet dificulta el treball grupal i millora si es fan grups més homogenis.

Augmenten les interaccions positives entre els residents, algunes molt gratificants ( es posen a riure amb molta complicitat). Hi ha molt de respecte entre ells i s'ajuden.

És molt interessant observar com utilitzen elements significatius del seu present en l'elaboració de la historia.

En relació a l'expressió d'emocions s'observa una evolució molt significativa. En les primeres sessions es recullen entre 3 i 5 projeccions i identificacions, en la penúltima sessió s'observa un augment significatiu d'aquests mecanismes

(12) que canvia a expressar en primera persona les emocions pròpies sense tenir la necessitat de l'ajut vehicular dels Playmobil©.

Enquesta satisfacció activitat Playmobil©.

<b>Resultats de l'enquesta de satisfacció activitat Playmobil©</b>				
	<b>Grup GDS: 3, 4</b>		<b>Grup GDS:5, 6</b>	
	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>1. S'ha divertit fent l'activitat?</b>	100%	0%	100%	0%
<b>2. Li ha fet pensar en coses personals seves?</b>	67%	33%	90%	10%
<b>3. Pensa que aquesta activitat s'hauria de repetir?</b>	100%	0%	100%	0%
<b>4. Quines altres activitats es podrien fer?</b>	100% no ho sé		100% no ho sé	

**Anàlisis dels resultats:**

En el grup de persones de GDS:3,4

Els resultats de l'enquesta de satisfacció ens mostren, al fer la pregunta de que si "s'ha divertit fent l'activitat", que l'activitat de fer una pel·lícula ha estat motivadora (malgrat que aquest aspecte no era un dels objectius en aquest grup).

El 67% dels participants reconeix que l'activitat li ha servit per fer present emocions i elaborar-les. En la pregunta oberta explicaven (com els havia anat de bé) els beneficis de poder verbalitzar aquestes emocions.

El 100% dels residents els agradaria repetir el treball amb els Playmobil© encara que el 33% comenta que amb una activitat diferent.

A l'enquesta la darrera pregunta era un apartat d'observacions per tal de recollir altres aspectes no recollits en les preguntes. En les respostes va sortir un comentari en el 83% dels enquestats sobre com l'activitat els havia ajudat a comprendre els sentiments dels companys d'activitat. També van expressar la

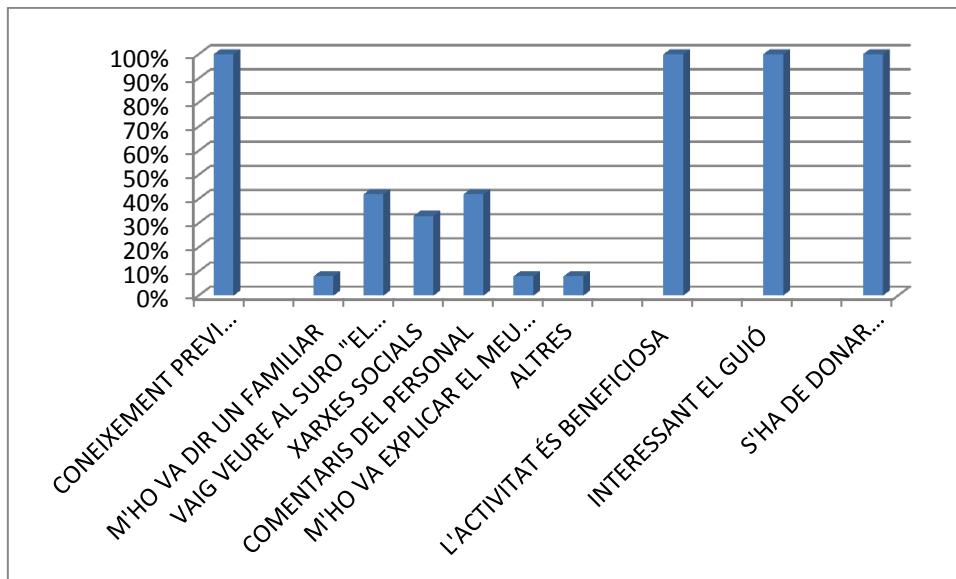
seva preferència per algun dels personatges, la importància de l'activitat com estimulador d'aspectes cognitius ("va bien para la cabeza"), i el voler compartir l'activitat amb els familiars.

En el grup de persones de GDS 5 i 6

Per a tots els participants l'activitat realitzada amb els Playmobil© ha estat una activitat divertida, i els agradaria de repetir. Respecta a la utilitat de l'activitat un 90% comenta que els ha resultat útil i el 10% comenta que no. Cal tenir en compte que en les persones d'aquest grup, la capacitat d'introspecció està reduïda i els resultats d'aquesta pregunta s'han de prendre com a orientatius.

Quan en els dos grups se'ls pregunta per altres activitats per fer, no aporten idees, malgrat que tots volen repetir. Això ho atribuïm a una necessitat d'activitats dirigides per professionals.(?)

**4)Facilitar la implicació dels familiars en les activitats de la residència.**



ENQUESTA ALS FAMILIARS

Els resultats de l'enquesta que vam passar als familiars mostren que els 100% dels familiars tenien coneixement de que s'estava realitzant l'activitat amb els Playmobil©. La via per la qual es van assabentar va ser: Ho van veure al suro penjat ("el personatge de la setmana) i els ho va comentar el personal de la residència, ambdós amb un 42%. Per les xarxes socials un 33%, i els ho va explicar un altre familiar, els ho va explicar el seu familiar i es va trobar el



familiar realitzant l'activitat un 8%. El 100% dels familiars consideren que l'activitat és beneficiosa pels resident. També troben interessant el guió el 100% dels enquestats i aquest mateix percentatge creu que s'ha de donar continuïtat a l'activitat. Cal esmentar que al visionat de la pel·lícula hi va assistir el 60% de familiars, dada que considerem molt important en relació a altres activitats del centre on la participació és més baixa.

### **Objectius transversals**

En les activitats realitzades amb els Playmobil© per part dels dos grups, hem observat que les interaccions entre els participants eren qualitativament significatives, relacions de cooperació, d'ajuda, de complicitat han estat la tònica general. Malgrat no les hem registrat sistemàticament, la vivència ha estat que aquestes s'han donat més i amb diferència de les interaccions que es donen en el dia a dia quan el residents no estan fent cap activitat.

Per la naturalesa de les diferents activitats que hem realitzat, inventar-se el guió d'una pel·lícula, crear el perfil dels personatges i les seves històries, ja implica un treball molt important de creativitat, imaginació.

Cal ressaltar que els resultats de les activitats (la pel·lícula, les fitxes dels personatges) han estat molt significatius pels residents, i que els han volgut compartir tant amb els seus familiars com amb els nens de l'esplai amb els que col·laboren. Això ha facilitat potenciar les relacions tant amb els familiars com amb els nens. El més important d'aquest fet és que els residents, que generalment tenen un paper passiu (esperen les visites, els nens els proposen activitats) han passat a tenir un paper actiu en la interacció, provocant-la, i tenint un producte per oferir-los.

## **5) CONCLUSIONS**

1. En relació a l'objectiu **augmentar la implicació** en les activitats de psicoestimulació cognitiva i de motricitat fina en residents amb GDS 5 i 6, podem afirmar que l'objectiu s'ha acomplert.
  - El potencial d'implicació positiva passa de un 47% en el moment de l'esmorzar, a un 52% durant l'activitat estàndard i a un 79% durant l'activitat amb els Playmobil©.

- La implicació positiva (ME +3) ha passat d'un 17% al període de l'esmorzar (sense ME +5), a un 15% (ME +3) i un 3% (ME+5) durant d'activitat estàndard, i durant l'activitat Playmobil© el ME+3 ha estat d'un 72% i el Me+5 d'un 14%. Sense dubte la implicació durant l'activitat Playmobil© ha estat molt superior respecte les altres dures.
  - Els altres indicadors (aïllament i Implicació passiva) també són molt millors durant l'activitat de Playmobil© (10% i 4% respectivament) que durant l'activitat estàndard (22% i 26% respectivament) i durant l'esmorzar (16% i 33%).
2. En relació a l'objectiu de **Crear, trobar, explorar noves eines de psicoestimulació a persones amb GSD 5 I 6**. Em observat que els Playmobil© són un recurs per poder treballar satisfactòriament aspectes cognitius i de motricitat fina. Caldria però realitzar un treball específic per poder avaluar la seva eficàcia.
3. En relació amb l'objectiu de **facilitar l'expressió d'emocions** a persones amb GDS:3 i 4, podem concloure que el treball amb els Playmobil© és una tècnica motivadora que facilita l'expressió de les emocions.
- L'evolució en l'expressió de les emocions, passant d'utilitzar mecanismes psicològics a expressar-les directament sens dubte és un avanç en l'elaboració de les emocions i per tant una maduració emocional beneficiosa pels residents.
  - Un aspecte curiós és el resultat de la resposta 4 (quines altres activitats es podrien fer?) i de la resposta 3 (pensa que aquesta activitat es podria fer ?) amb combinació d'algunes respostes a les observacions. La conclusió és que els ha agradat i els resulta útil el treball amb els Playmobil©, però la majoria ho vol fer però amb una activitat diferent a fer una pel·lícula. Això ens fa pensar que els efectes de l'instrument (els Playmobil©) és més ampli que el resultat del taller (fer una pel·lícula), que els residents han obtingut un benefici emocional que reconeixent i que estan oberts a continuar treballant amb aquest recurs.
  - Un aspecte que no ens plantejàvem amb aquest treball i que ha s'ha posat de manifest en l'enquesta és la millora ( o presa de consciència) en la comprensió dels sentiments del companys mitjançant aquesta

tècnica del treball amb els Playmobil®, efecte sens dubte beneficiós sobre tot per les interaccions entre els residents i la convivència en una residència.

4. Facilitar la **implicació dels familiars** en les activitats de la residència.

- De les dades extretes de les enquestes podem concloure que les activitats realitzades amb els Playmobil® han facilitat la implicació dels familiars en les activitats de la residència. Doncs tenien coneixement previ de l'activitat abans del visionat de la pel·lícula i la participació a la projecció va ser molt alta.
- Donat el coneixement previ de l'activitat amb els Playmobil® un familiar va fer la proposta de fer un taller de galetes Playmobil®, iniciativa que va ser molt ben rebuda per part del centre i va facilitar de fer-ho amb una gran acceptació per part dels residents.



Malgrat no es van recollir dades quantitatives, cal dir que la tarda que es va passar la pel·lícula als nens de l'esplai que col·labora amb nosaltres va ser molt entranyable. Els Playmobil® va ser un nexa d'unió més entre els nens i els residents, un objecte comú que els dos col·lectius coneixen i comparteixen. Els va agradar molt als nens quan es van veure reflectits a la pel·lícula.

## 5. PROPOSTES.

Treball terapèutic individual.

Resolució de problemes de convivència.

Dels resultats obtinguts del buidat de les sessions, ens hem adonat que a vegades ha utilitzat els Playmobil© per explicar i comprendre situacions problemàtiques del dia a dia de la residència. Això ens fa pensar amb una possible utilització dels Playmobil© en situacions de problemes de convivència que es puguin donar.

Encara que nosaltres hem utilitzat la tècnica amb els Playmobil© en grup, no hem de perdre de vista que forma part de tècniques psicoterapèutiques que també es poden utilitzar de forma individual.

## 6. BIBLIOGRAFIA

ARANDA, Lucia (2007) *Títeres y adultos mayores: una mirada sistémica*. Montevideo, Psicolibros universitarios.

OLTRA, Miquel (2013). *Cuando los muñecos curan: títeres, educación especial y terapia*. Revista nacional e internacional de educación inclusiva. ISSN (impreso) 1889-4208. Volumen 6, número 3, noviembre 2013.

Poch, Joaquim (1989) *Psicología dinàmica*. Editorial Herder. Barcelona.

Brooker, Dawn; Surr, C. (2009). *Dementia Care Mapping. Principios y pràctica*. Alzheimer Catalunya. Barcelona.

**ANNEX:**

**ENLLAÇ A PEL·LÍCULA**

<https://drive.google.com/file/d/0B6pDIPm3w2mVaVNYbjBQaHNzVms/view?usp=sharing>

**Activitat Playmobil© enquesta als familiars.**

Abans del visionat de la pel·lícula, tenia coneixement de que s'estava realitzant aquesta activitat?

- SI
- NO

Com ho va saber?

- M'ho va explicar un familiar.
- Vaig veure al suro “El personatge de la setmana”.
- Xarxes socials (Whatsapp, facebook, e-mail).
- Comentaris del personal.
- M'ho va explicar el meu pare/la meva mare.
- Altres (especificar)

Creu que aquesta activitat és beneficiosa pel seu familiar?

- SI
- NO

Li ha semblat interessant el guió de la pel·lícula?

- SI
- NO

Creu que s'hauria de donar continuïtat a l'activitat?

- SI
- NO