

¿A QUÉ JUGABAN MIS ABUELOS?: GALARDÓN A LAS BUENAS PRÁCTICAS

WHAT DID MY GRANDPARENTS PLAY?: GOOD PRACTICES AWARD

Paola Llaneza Suárez. Terapeuta Ocupacional. Centro de Día de Moreda de Aller.



Recibido: 25-03-2010

Revisado: 21-04-2010

Aceptado: 12-10-2010

● RESUMEN

El 30 de Noviembre de 2009, la Consejería de Bienestar Social y Vivienda del Principado de Asturias, otorgó el premio a las buenas practicas al Centro de Día de Moreda por el proyecto intergeneracional "¿A qué jugaban mis abuelos?". En el proyecto participan 21 personas mayores dependientes usuarias del Centro de Día y los niños de Primer Ciclo de Educación Primaria del Colegio Público de Moreda de Aller. Entre finales de 2008 y principios de 2009 se realizaron sesiones quincenales con los Usuarios del Centro de Día para la recuperación de sus juegos tradicionales. Una vez recopilados, se programan ensayos sobre la ejecución y sesión-recuerdo de canciones asociadas. Además, elaboran los regalos típicos que se entregan a los niños al finalizar la última sesión.

● PALABRAS CLAVES

Geriatría, Buenas Prácticas, Terapia Ocupacional, Proyecto intergeneracional, Terapia de reminiscencias.

● ABSTRACT

On November 30, 2009, the Ministry of Social Welfare and Housing of the Principality of Asturias, gave the award to the best practices to Moreda Day Center for Intergenerational Project "What did my grandparents play?" The project involves 21 elderly dependents of the Day Centre users and children of First Cycle of Primary Education Public School Moreda de Aller. Between late 2008 and early 2009 sessions were held fortnightly with the User of the Day Centre for the recovery of traditional games. Once collected, trials are scheduled session on the implementation and memory-associated songs. In addition, elaborate traditional gifts that are given to children at the end of last session.

● KEY WORDS

Geriatrics, Best Practices, Occupational Therapy, Intergenerational project, Therapy of reminiscences.

INTRODUCCIÓN:

El pasado 30 de Noviembre de 2009, la Consejería de Bienestar Social y Vivienda del Principado de Asturias, otorgó el premio a las buenas prácticas "Nuria Lidón" al Centro de Día de Moreda de Aller por el proyecto intergeneracional "¿A qué jugaban mis abuelos?" llevado a cabo durante parte del año 2008 y todo el 2009.

El Centro de Día de Moreda se haya ubicado dentro del Centro Social de Personas Mayores de Moreda, equipamiento social que data de 1988 y constituye un referente importante en la vida social, cultural y recreativa del Concejo de Aller. Se trata de un edificio de tres plantas, en la primera de las cuales, y tras realizar las correspondientes obras de acondicionamiento, se ha instalado el Centro de Día para personas mayores dependientes. Con una capacidad para 22 usuarios (tres de ellos con asistencia parcial) abrió sus puertas en mayo de 2002 y desde 2010 se ha aumentado el número de plazas a 28 tras finalizar las obras de ampliación.

El inicio de este proyecto se sitúa en la necesidad de facilitar la evocación de recuerdos de los usuarios del Centro de Día y, junto a estos, facilitar reminiscencias

agradables de una etapa, la niñez, complicada por la realidad histórica que les tocó vivir. Todos recuerdan con añoranza, momentos de su vida en los que disfrutaban de "jugar en la calle o en el pueblo", de inventar juegos y juguetes con las pocas cosas que tenían a su disposición.

POBLACIÓN DESTINATARIA:

En el proyecto participan 21 personas mayores dependientes usuarias del Centro de Día de Moreda (dependiente de la Consejería de Bienestar Social y Vivienda) con una edad superior a 65 años y 26 niños/as de Primer Ciclo de Educación Primaria del Colegio Público de Moreda de Aller, con una edad comprendida entre 7 - 8 años.

¿QUÉ SON LAS BUENAS PRÁCTICAS?:

Las buenas prácticas son un conjunto de acciones que introducen mejoras en las relaciones, los procesos y actividades, orientadas a producir resultados positivos sobre la calidad de vida (satisfacción y el bienestar personal y emocional) de las personas en situación de dependencia y/o con discapacidad.

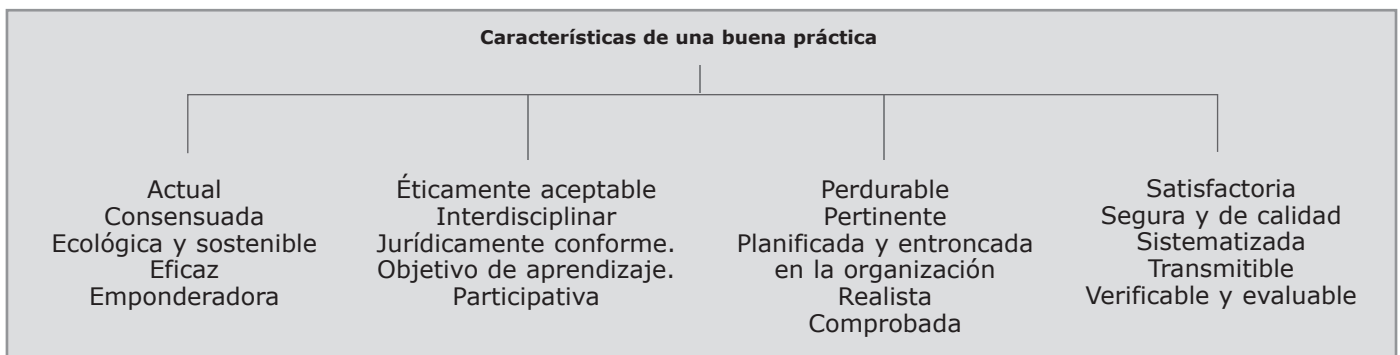
Las buenas prácticas se pueden dar en dos ámbitos:
1. En el ámbito organizativo. Atendiendo el reconoci-

miento y el ejercicio de los derechos de las personas usuarias, su capacidad para optimizar sus oportunidades de participación (innovación participativa).

- La calidad de los procesos, relaciones, apoyos y cuidados proporcionados.
- Su capacidad de potenciación de las dimensiones básicas de capacidad (autonomía moral e independencia funcional), de las personas usuarias y su emponderamiento.
- La continuidad y coherencia desde una perspectiva de temporalidad (continuo asistencial, continuidad de proceso)
- El carácter integral e integrador al abarcar e incorporar cada una de las áreas, tiempos y espacios gracias al trabajo en equipo interdisciplinar.

2. El ámbito relacional. Contemplando las relaciones interacciones entre:

- Persona usuaria (o su familia) y el profesional. A partir de los derechos y deberes de la persona (que definirá aspectos relacionales como la forma de dirigirnos a ellos, la confidencialidad, la intimidad o el respeto en el trato). Se trata de lograr una perspectiva más humana de la interacción profesionales/personas usuarias.
- Personas usuarias pues se busca que los centros sean lugares de vida donde existan espacios para las comunicaciones, las relaciones y las emociones. Entornos diversos para poder estar solo/a en pareja, pequeños y/o grandes grupos.
- Persona usuaria y sus familiares y allegados, quienes tendrán facilidades para el mantenimiento de sus relaciones previas.
- Persona usuaria y su comunidad, ofreciendo oportunidades de participar en su comunidad y de que sean aceptadas e integradas como miembro de la misma.



Por todo esto, podemos decir que el proyecto intergeneracional "¿A qué jugaban mis abuelos?" fue galardonado con el premio a las buenas prácticas debido a que cumple con todos los requisitos indispensables ya que gracias a ello la calidad de vida de los usuarios ha mejorado de forma evidente, mejorando para ello su estado de ánimo, las relaciones interpersonales, reduciéndose la apatía que les caracterizaba.

La relación ha sido muy satisfactoria por ambas partes, sobretodo en un ambiente tan controlado y tan lúdico.

¿QUÉ SON LOS PROGRAMAS INTERGENERACIONALES?

En abril de 1999, en la reunión gestora del actual Consorcio Internacional para los Programas Intergeneracionales (ICIP), se acordó la siguiente definición de lo que es un programa intergeneracional:

"Son vehículos para el intercambio determinado y continuado de recursos y aprendizaje entre las generaciones mayores y las mas jóvenes con el fin de conseguir beneficios individuales y sociales".

Para precisar mejor esta manera de entender los programas intergeneracionales se concluyó que las siguientes características eran esenciales en estos programas (Tabla II):

Si bien esta caracterización de los programas interge-

neracionales puede ser discutida, no cabe duda de que en algo si se puede estar de acuerdo: para hablar de programa intergeneracional no basta simplemente con decir que personas de distintas generaciones participan en una actividad.

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO ¿A QUÉ JUGABAN MIS ABUELOS?:

El proyecto empieza a realizarse en noviembre de 2008 durante las terapias de reminiscencias, llevadas a cabo por la psicóloga del Centro de Día para evitar que estos juegos caigan en el olvido, así como a la preocupación general social sobre la inactividad de los niños de hoy en día.

Para poder desarrollar el proyecto, se decide hacer una recopilación de los juegos con la intención de que cada uno de los usuarios diese su versión del juego dependiendo de la zona en la que se llevó a cabo su infancia.

Actualmente, el juego se caracteriza principalmente por juegos individuales y basados en la tecnología (Wii, Xbox, PlayStation,...), generalmente en el propio domicilio, pues con la incorporación de la mujer al mercado laboral, se reduce el tiempo libre que ambos padres pueden dedicar a "jugar" con sus hijos, de participar en actividades al aire libre. Debido a esto, en muchos casos los abuelos son los encargados de educar a sus nietos. Codificándose así, la relación abuelo-nieto, pasando el abuelo de tener una función lúdica,

Demostrar beneficios mutuos para los participantes.

Establecer nuevos roles sociales y/o nuevas perspectivas para los niños, jóvenes y mayores implicados.

Involucrar a múltiples generaciones, incluyendo por lo menos dos generaciones no adyacentes y sin lazos familiares.

Promover mayor conocimiento y comprensión entre las generaciones más jóvenes y las mayores, así como el crecimiento de la autoestima para ambas generaciones.

Ocuparse de los problemas sociales y de las políticas más apropiadas para las generaciones implicadas.

Incluir los elementos necesarios para una buena planificación del programa

Propiciar el desarrollo de relaciones intergeneracionales.

transmisora de valores, conocimientos...; a una función educadora.

Esta nueva realidad social, conlleva la realización de un mayor número de actividades extraescolares, que no suelen incluir en su propuesta actividades lúdicas que favorezcan la interacción entre los niños, la práctica del juego como un vehículo de aprendizaje y el respeto por las reglas impuestas en los juegos (aprendiendo de una forma espontánea que pertenece a una sociedad que se rige por reglas y normas).



A. Objetivos del proyecto:

1.- OBJETIVOS GENERALES:

- Rescatar los juegos tradicionales y cánticos típicos de la infancia de los usuarios del Centro de Día.
- Trasladar estos juegos a niños/as de Primer Ciclo de Educación Primaria.
- Compartir, a través de los juegos y cánticos, una experiencia intergeneracional.
- Favorecer la existencia de un momento y espacio de ocio.
- Recuperar el juego social como vehículo de aprendizaje.

2.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

2.1 Mutuos:

- Participar en la ejecución de juegos.

- Crear una visión positiva de la vejez.
- Propiciar la oportunidad de nuevas experiencias.
- Desarrollar la motivación en ambos colectivos.
- Crear oportunidades de aprendizaje a todas las edades.
- Conseguir un intercambio de valores y conocimientos.

2.2 Para con los Usuarios del Centro de Día.

- Favorecer el acercamiento a la infancia
- Favorecer las reminiscencias de su infancia
- Trabajar los procesos mentales básicos (memoria, atención, razonamiento, percepción)
- Fomentar el trabajo en equipo, fortaleciendo el sentimiento de pertenencia al grupo
- Favorecer el recuerdo de las reglas de comportamiento social.
- Incrementar la autoestima y el sentimiento de utilidad a través de la transmisión de conocimientos.

2.3 Para con los Niños/as.

- Conocer los juegos existentes en la época de sus abuelos.
- Modificar la visión estereotipada que se pudiera tener sobre la vejez.
- Potenciar la colaboración en juegos sociales que implican la cooperación.
- Facilitar la ejecución de actividad física.
- Romper con las rutinas.
- Potenciar la creatividad, la imaginación mediante la asimilación de nuevos juegos.
- Potenciar la comunicación entre iguales.
- Favorecer la comunicación con las personas mayores
- Potenciar el juego en la "calle".

B. Estrategias Metodológicas:

1.- Previa:

A través del diálogo con los usuarios del Centro de Día facilitamos el recuerdo de todos aquellos juegos a los que jugaban en su niñez (reminiscencias).

2.- Durante la sesión:

El método a utilizar será mediante la participación activa, tanto de niños como mayores, a través de actividades lúdicas que fomenten al máximo la relación de niños/as, personas mayores, profesores/as,...

Se debe tener en cuenta que:

- Las actividades deben estar planificadas con antelación, sin olvidar la flexibilidad.
- Las actividades deben de ser factibles para que todos puedan realizarlas.
- Las características de los participantes: edad, grado

de discapacidad, movilidad, el grado de motivación,...

- Sean actividades motivadoras para que no resulten aburridas y así favorecer el acercamiento y la motivación
- El grupo será un agente motivador importante.
- Se favorecerá que los niños sobre todo descubran lo gratificante del proceso de aprender.

Los usuarios son, en todo momento, quienes les explican las reglas del juego a los niños, y quienes les corrigen en caso de que lo realicen mal. Además los niños, les preguntan a los mayores dudas a cerca de si lo están realizando bien, y les cuentan distintas versiones de un mismo juego. De esta forma, fomenta la interacción entre los niños y los mayores de forma que aprendan los unos de los otros.

Si los participantes tienen un papel activo el clima de aprendizaje es también más agradable y las relaciones son más cooperativas. Mediante la participación, la comprensión de los juegos a desarrollar será mejor.

C. Criterios de inclusión/exclusión:

- Usuarios del centro de día para llevar a cabo los juegos en el Colegio Público de Moreda de una forma lúdica y segura para los usuarios, se seleccionó a aquellos usuarios con las mejores capacidades cognitivas y físicas. Aún así entre los 10 usuarios figuraban 2 personas con demencia moderada pero con las capacidades físicas preservadas. El contacto con niños les proporcionaba un estado afectivo caracterizado por la felicidad, además su lenguaje es coherente y con altas habilidades sociales por lo que los niños no eran conscientes de su deterioro cognitivo.

Niños del Colegio Público de Moreda de Aller se seleccionó el 2º curso de educación primaria porque es la etapa en la que los niños son más inocentes y no ven la diferencia, inculcándoles desde pequeños que las personas mayores pueden jugar, mejorando la idea que tienen los niños de las personas mayores.

D. Plan de trabajo y actividades:

1.- ACTUACIONES EN LA FASE DE PREPARACIÓN:

A lo largo de los meses comprendidos entre Noviembre de 2008 y Abril de 2009 se realizaron sesiones quincenales de 1 hora de duración con los Usuarios del Centro de Día para la recuperación de los juegos que realizaban.

Las dos primeras sesiones consistieron en una recuperación individual de aquellos juegos que a cada uno más le gustaban. Debido al grado de dependencia cognitiva que muchos de los usuarios padecen, se hace preciso categorizar los juegos para así favorecer el recuerdo.

A partir de la tercera sesión, una vez recopilados los juegos, se comenzaron a realizar sesiones conjuntas en las que, de una forma directiva en el principio de la sesión, se van presentado los diferentes juegos anteriormente recogidos. Para hacer la presentación de cada uno de los juegos se siguió la siguiente secuencia:

- Presentación del juego (nombre del juego) y persona que lo indicó.
- Preguntas directas sobre el mismo para guiar el recuerdo (materiales, cómo se jugaba, dónde, si tenía canción asociada,..).
- Confirmación de haber comprendido el juego.
- Momento de recuerdo libre, en el que se recogen otros juegos que pudieran haber surgido durante la sesión.
- Cierre de sesión.

Todas las sesiones posteriores se iniciaron con un recuerdo del juego recuperado en la sesión anterior, para así, facilitar el acceso a los recuerdos.

Una vez recopilados los juegos, y seleccionados éstos por la capacidad de participación de los usuarios del Centro de Día en su desarrollo, se programan ensayos sobre la ejecución y sesión-recuerdo de canciones asociadas con los 8 usuarios que participarán en la intervención. A su vez, durante el mes de Mayo (en las sesiones de Ergoterapia), los 21 usuarios elaboran los regalos que se darán a los niños participantes del proyecto. Estos regalos consisten en dos juegos típicos y representativos de la infancia de los Usuarios del Centro de Día, como son:

- "los Gómeros", como juego de chicos
- "las Muñecas de Trapo", como juguete de chicas.

Antes de realizar la intervención propiamente dicha, el personal del centro de día responsable del proyecto realiza una reunión con las profesoras – tutoras de los niños que participan en la intervención.

Esta sesión tiene como finalidad:

- Visitar el lugar donde se realizarán los juegos y valorar su accesibilidad.
- Exponer en que consiste la intervención.
- Explicar como se desarrollará la intervención y los juegos.
- Entregar las canciones asociadas a los juegos y la canción "cierre de sesión": "Río Verde".
- Organizar la fiesta de despedida y la entrega de regalos.
- Entregar los cuestionarios de evaluación y la forma de registro de la información.

Organización Temporal:

1ª sesión • 27-05-09

El Aeroplano	Duración: 15 minutos Nº niños: 6 - 7 Materiales: Tiza, piedra
El pañuelo	Duración: 15 minutos Nº niños: 6 - 7 Materiales: Pañuelo
La rueda, rueda	Duración: 15 minutos Nº niños: 6 - 7 Materiales: No se precisan
La Comba	Duración: 15 minutos Nº niños: 6 - 7 Materiales: Comba, pañuelo

2ª sesión · 03-06-09

La Pita Ciega	Duración: 15 minutos Nº niños: 8 - 9 Materiales: Pañuelo
La Torre (a lo de las manos)	Duración: 15 minutos Nº niños: 8 - 9 Materiales: No se precisan
Pase Misí	Duración: 15 minutos Nº niños: 8 - 9 Materiales: Tiza
FIESTA	Organización: - Corro Intergeneracional - Intercambio de regalos

2.- Actuaciones en la fase de intervención:

2.1. Selección de Usuarios del Centro de Día:

De los 21 usuarios que participaron en la recopilación de los juegos se selecciona a 8 usuarios (1 hombre y 7 mujeres) que, por sus capacidades cognitivas como físicas puedan participar en el desarrollo de los juegos. A estos ocho usuarios les informa la Psicóloga del Centro de Día sobre la intervención que se va a desarrollar y sobre cual será su función a lo largo de las sesiones, para contar con su participación en el desarrollo de todo el proyecto.

2.2. Organización del Material:

Se preparará, con antelación, el material necesario y la distribución del espacio para el desarrollo de los juegos:

- Dibujar el "aeroplano" con tiza en el suelo;
- Llevar material como: tiza, pañuelos, piedras, la comba, letras de canciones;
- Cartulinas identificativas con los nombres de los juegos para servir de indicación de la zona del juego;
- Nombre del proyecto en letras individuales para identificar la sala de realización de la intervención.

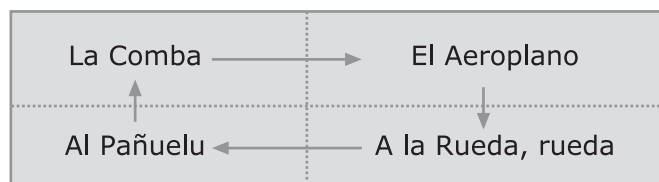
Desarrollo de la Intervención:

Se realizarán 2 sesiones, de una hora de duración cada una de las sesiones, en el Salón de Actos del Colegio Público de Moreda, durante el mes de mayo y junio de 2009.

En la Primera Sesión, los 26 niños/as participantes se dividirán en cuatro grupos claramente diferenciados a través de un código de colores:
o GRUPO AMARILLO: formado por 6 niños/as que comenzará en el "Aeroplano".
o GRUPO ROJO: formado por 7 niños/as que comenzarán en "A la Rueda, Rueda".
o GRUPO VERDE: formado por 6 niños/as que comenzarán en "Al Pañuelo".
o GRUPO AZUL: formado por 7 niños/as que comenzarán en "La Comba".

Los 4 grupos formados por niños/as rotarán en sentido de las agujas del reloj siendo entonces, los niños/as los que giren y los Usuarios del Centro de Día se mantengan de forma permanente en el juego al que inicialmente fueron asignados.

La distribución de los juegos en relación al espacio físico será la siguiente:



Los usuarios del Centro de Día serán los encargados de dar una breve explicación sobre cómo debe ser la ejecución de juego, siendo uno de los niños en cada juego el que lo inicie, con ayuda verbal si fuera necesario.

En la Segunda Sesión, los 26 niños/as participantes se dividirán en tres grupos claramente diferenciados a través de un código de colores:

- o GRUPO AMARILLO: formado por 9 niños/as que comenzará en la "Pita Ciega".
- o GRUPO ROJO: formado por 8 niños/as que comenzarán en "La Torre".
- o GRUPO VERDE: formado por 9 niños/as que comenzarán en "Pase Misí".

Los 3 grupos formados por niños/as rotarán en senti-

REVISIONES BIBLIOGRÁFICAS

MANUAL TEÓRICO PRÁCTICO DE TERAPIA OCUPACIONAL

Compiladores: Eloína Valero Merlos- María San Juan Jiménez
Editorial: Monsa, año 2010
ISBN:978-84-96823-92-1
Formato: 21x29-Tapa dura
Páginas: 576
Idioma: Castellano

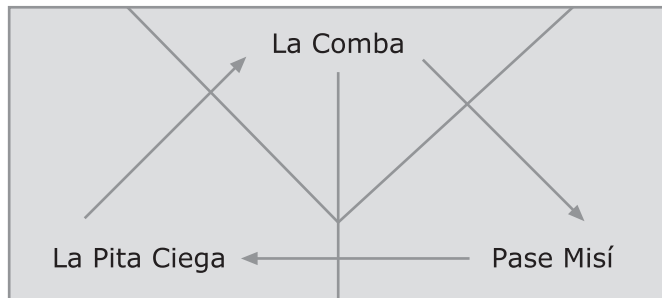


Compendio de 30 casos prácticos que abarcan desde la lesión medular hasta la equinoterapia, pasando por la integración sensorial, férulas, trastornos alimenta-

rios. Elaborados cada uno por profesionales especializados en cada campo, es esta multitud de enfoques lo que da valor a la obra, pues ofrece un amplio espectro de posibilidades a los terapeutas ocupacionales. Particularmente útil a los estudiantes y recién titulados, brinda la posibilidad de encontrar alternativas de desempeño profesional. Destaca en las secuencias detalladas en imágenes de las técnicas empleadas y la diversidad temática en la elección de casos clínicos. Responde al objetivo de dar una visión de las diferentes posibilidades de intervención de la Terapia Ocupacional en las sucesivas etapas de la vida y ante diversas alteraciones en el funcionamiento humano.

do de las agujas del reloj siendo entonces, los niños/as los que giren y los Usuarios del Centro de Día se mantengan de forma permanente en el juego al que inicialmente fueron asignados.

La distribución de los juegos en relación al espacio físico será la siguiente:



Los usuarios del Centro de Día serán los encargados de dar una breve explicación sobre como debe ser la ejecución de juego, siendo uno de los niños en cada juego el que lo inicie, con ayuda verbal si fuera necesario. Como transición entre la realización de los juegos y la entrega de regalos, se hará un "corro" intergeneracional en la que participarán todos (profesores, coordinadores, niño/as, mayores) cantando la canción "Río Verde".

El cierre de ésta segunda y última sesión consistirá en la entrega de Regalos:

o Por parte de los Usuarios.

- Los usuarios que estaban asignados a "La Pita Ciega" entregarán el "gomeru" o "la muñeca de trapo" a los niños/as que forman el grupo Amarillo.

- Los usuarios que estaban asignados a "La Torre" entregarán el "gomeru" o "la muñeca de trapo" a los niños/as que forman el grupo Rojo.

- Los usuarios que estaban asignados a "Pase Misí" entregarán el "gomeru" o "la muñeca de trapo" a los niños/as que forman el grupo Verde.

o Por parte de los Niños/as:

- Una flor de papel a cada usuario del Centro de Día.

- Dibujos relacionados con la intervención.

RESULTADOS OBTENIDOS:

Se les entregó a cada una de las profesoras-tutoras un cuestionario de satisfacción (anexos), del que se pueden obtener los siguientes resultados:

- El 100% ha contestado que le ha parecido una intervención muy satisfactoria y muy positiva que debería continuar en el tiempo y con otros cursos. Además destacan también la gran implicación de los niños en los juegos.

- La puntuación ha sido de un 10 y como observación han añadido que a raíz de la primera intervención los niños repetían los juegos en el recreo.

También se les proporcionó una hoja de registro para cada juego en el que podemos ver:

- Los puntos débiles en el desarrollo correcto de los juegos son el equilibrio y la coordinación.

- Los puntos fuertes son la atención y el respeto de reglas, aunque con pequeñas trampas.

CONCLUSIONES:

A los usuarios del Centro de Día esta experiencia les resultó muy gratificante por el contacto directo con los niños, así como por ser ellos los que les enseñaban y les corregían.

A los niños del Colegio Público: les gustó conocer juegos nuevos y cambiaron la idea preconcebida de los mayores. Como dato a señalar, una de las niñas que participaron en este proyecto se hizo amiga de una usuaria y los fines de semana iba a su casa a jugar a todos estos juegos tradicionales.

A nivel del personal: puedo decir que fue una experiencia muy bonita, en la que disfrutaron los niños, los mayores y el personal de Centro de Día que participó en las sesiones. Estaría bien que esto se realizase en más colegios porque es algo increíble ver como niños y mayores trabajan en equipo e interaccionan.

Continuidad: Cabe destacar que este proyecto se seguirá realizando por parte del Centro de Día de



Moreda durante más cursos escolares, con niños del primer y segundo curso de primaria siguiendo la misma metodología y la misma línea de trabajo. Este año tenemos previsto acudir al Colegio en Septiembre para empezar las sesiones.

AGRADECIMIENTOS:

Me gustaría agradecer a M. Lucrecia Villamarzo y Esmeralda Miguez por facilitarme el acceso al proyecto original y por responder a mis preguntas, así como al personal del Centro de Día, sus usuarios, los profesores del Colegio Público de Moreda y los niños por esta experiencia maravillosa.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Diseños de investigación experimental en psicología, Nekane Balluerka, Ana Isabel Vergara, Prentice Hall, 2002.

El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz, Ovide Decroly, E. Monchamp, Morata, 1983.

Psicometría, Constantino Arce Fernandez, Jose Muñiz, Universitas, 1996.

Programas de educación intergeneracional: acciones estratégicas, Jesus García Mínguez, DYKINSON, 2005.

ANEXOS

El Avión

Tipo de Juego: Motriz.

Capacidades que se trabajan:

- Coordinación óculo-manual.
- Puntería.
- Equilibrio dinámico.
- Conocimiento del orden creciente de los números.
- Conocimiento de la grafía de los números.
- Atención.
- Respeto del turno.

Materiales:

- Piedra.
- Tiza.

Al Pañuelo

Tipo de Juego: Motriz

Capacidades que se trabajan:

- Coordinación óculo-manual.
- Memorización de números.
- Velocidad.
- Atención.
- Equilibrio dinámico.
- Respeto del turno.

Materiales:

- Pañuelo.

- Tiza.

A la rueda, rueda

Tipo de Juego: Motriz.

Capacidades que se trabaja:

- Aprendizaje y recuerdo de canciones.
- Equilibrio dinámico.
- Coordinación.
- Recuerdo del movimiento/gesto asociado a una estrofa.
- Capacidad de elección.

Materiales: no se precisan.

La comba

Tipo de Juego: Motriz.

Capacidades que se trabajan:

- Coordinación.
- Equilibrio dinámico.
- Aprendizaje y recuerdo de canciones.
- Atención.
- Respeto del turno.
- Recuerdo de movimiento asociado a letra de canciones.

Materiales

- Comba

A la Pita Ciega

Tipo de Juego: Motriz, sensorial.

Capacidades que se trabajan:

- Orientación Espacial.
- Equilibrio dinámico.
- Aprendizaje y recuerdo del diálogo.
- Atención.
- Discriminación táctil.
- Memoria táctil.

Materiales

- Pañuelo.

La Torre

Tipo de Juego: Motriz

Capacidades que se trabajan:

- Coordinación de movimientos
- Equilibrio estático
- Respeto del turno
- Atención
- Control de la impulsividad

Pase Misí

Tipo de Juego: Motriz

Capacidades que se trabajan:

- Coordinación de movimientos
- Equilibrio estático
- Equilibrio dinámico
- La marcha
- Atención
- Memoria
- La fuerza

OBJETIVOS	INTERVENCIÓN		
	GRUPO AMARILLO	GRUPO ROJO	GRUPO VERDE
Orientación Espacial	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Reconocimiento Táctil	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Equilibrio	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Atención	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Memorización del diálogo	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Respeto del turno	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Respeto de las reglas del juego	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Participación de los niños/as	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Participación de los mayores	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Motivación	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Asimilación del juego	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Comunicación intergeneracional	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5

ANECDOTARIO:
HOJA DE REGISTRO
Instrucciones: Puntuar de 1 a 5 el grado de consecución de los objetivos señalados, entendiendo 1 como la NO-consecución y el 5 como la máxima consecución.

CUESTIONARIO DE SATISFACCIÓN

- 1.- ¿Le pareció adecuado el contenido de la Intervención?
 Sí
 No
 Observaciones: _____
- 2.- ¿Considera que debería añadirse alguna sesión más de Intervención?
 Sí
 No
 Observaciones: _____
- 3.- ¿Cree que ha sido satisfactorio el grado de participación en los juegos?
 Sí
 No
 Observaciones: _____
- 4.- ¿Ha notado una mayor cooperación, colaboración entre los niños participantes en la Intervención?
 Sí
 No
 Observaciones: _____
- 5.- ¿Cree que puede realizarse esta misma intervención con otros cursos?.
 Sí
 No
 ¿Cuáles? _____
- 6.- ¿Cree que ha sido satisfactorio para los niños compartir un tiempo con las personas mayores?
 Sí
 No
 Observaciones: _____

- 7.- ¿Cómo fue la relación establecida de los niños/as con los/las compañeros/as "mayores"?
 Buena
 Regular
 Mala
 Observaciones: _____
- 8.- ¿Cree que el participar en juegos colectivos ha supuesto una mejora en las relaciones de compañerismo?
 Sí
 No
 Observaciones: _____
- 9.- ¿Cómo fue la relación establecida con las profesionales que han participado en la Intervención?
 Buena
 Regular
 Mala
 Observaciones: _____
- 10.- ¿Cree que sería positivo realizar la misma Intervención en otros colegios?
 Sí
 No
 Observaciones: _____
- 11.- ¿Qué mejoraría de la Intervención?

- 12.- ¿Qué puntuación le daría a la Intervención?
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



CONVENIO CENTROS DE DÍA

Bárbara Mallada Gutiérrez.

La Federación de Actividades Diversas de CC.OO., la Federación de Servicios de UGT, Asociación empresarial de ayuda a domicilio y afines del Principado de Asturias (AEPA), la Asociación Asturiana de Empresas de ayuda a domicilio, Servicios Sociales y la Unión de Cooperativas de Servicios Sociales (UCOSERSO) y diferentes representantes del Comité de huelga y de las Asociaciones empresariales, firmaron el 19 de Noviembre de 2009, en el Servicio Asturiano de Solución Extrajudicial de Conflictos (Sasec), el convenio colectivo del sector de servicios de ayuda a domicilio y afines del Principado de Asturias. El ámbito temporal del anterior convenio finalizó en Diciembre de 2008 y tras un largo período de negociaciones, se llegaba de este modo a una solución.

Valorando que dicho convenio ampara la disciplina de Terapia Ocupacional, en el ámbito privado, a continuación se detallan aquellos puntos, resultantes de las negociaciones que implican beneficio para los Terapeutas Ocupacionales.

El presente convenio tiene una vigencia de tres años, extendiéndose hasta el 31 de diciembre de 2011 y contempla un incremento salarial del 2% para el año 2009, IPC del año anterior más 0,75 % para el 2010 e IPC del año anterior más 1% para el 2011, con garantía en cualquier caso de los incrementos pactados en caso de resultar negativo el IPC.

También existe el compromiso de abonar un Plus de Transporte para las categorías de ayudantes de coordinación y Terapeutas Ocupacionales. El importe es de 40 euros para el año 2009, 60 para el 2010 y en el 2011 se equipara al importe que perciben las demás categorías. Es proporcional a la jornada y de carácter retroactivo, por lo que el trabajador tiene derecho a percibir el importe correspondiente al año 2009, obviamente a razón de los meses que haya trabajado en dicho año. Además absorberá aquellas cantidades, que los trabajadores a título individual estén recibiendo por el mismo concepto.

Se recogen también mejoras sociales en relación con permisos, vacaciones y excedencias de las que resultan beneficiarios los Terapeutas Ocupacionales. Si existiese la necesidad de acudir al médico, por parte del trabajador, éste conserva el derecho a la remuneración del tiempo invertido, hasta un máximo de 10 horas anuales. Cabe matizar que el número de horas será proporcional a la jornada laboral del trabajador. De igual modo, será necesario para percibir la remuneración, presentar un justificante médico.

Por otro lado, en los casos de alumbramiento de esposa, enfermedad grave certificada por los Servicios Médicos de la Sanidad Pública, hospitalización con pernocta en el centro o fallecimiento de cónyuge, hijo, padre, madre, nietos, abuelos, hermanos o cuñados propios o del cónyuge, el trabajador tiene derecho a dos días que pueden ampliarse a cuatro si requiere

efectuar un desplazamiento de más de 150 km. Así mismo en el caso de fallecimiento de tíos o sobrinos carnales, existe la posibilidad de obtener un día de permiso.

En referencia a las vacaciones se matiza lo siguiente: si el trabajador se encuentra en situación de incapacidad temporal derivada de embarazo, parto o lactancia natural, o bien con el período de suspensión de contrato (bajas médicas). Tendrá el derecho de disfrutar del período vacacional, tras su reincorporación al puesto de trabajo.

Cabe reseñar que los períodos mínimos de excedencia actuales de seis meses, se reducen a tres, de acuerdo a lo establecido en el Estatuto de los Trabajadores.

Existirá además una comisión entre sindicatos y empresarios que hará un seguimiento de los concursos públicos. El nuevo convenio afectará a unos 2.000 trabajadores.

