

# M@YORES.0

- 1- **CONTEXTUALIZACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.**
- 2- **AGENTES QUE INTERVIENEN EN EL PROYECTO**
- 3- **OBJETIVOS**
- 4- **METODOLOGÍA**
- 5- **COMPETENCIAS A DESARROLLAR**
- 6- **RECURSOS MATERIALES Y HUMANOS**



## **1- CONTEXTUALIZACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.**

Este proyecto de intervención es una propuesta que tiene como objetivo trabajar a través de las Tics la memoria en personas mayores.

El envejecimiento como última etapa de la vida conlleva cambios, desgastes o afecciones que en la mayoría de veces afectan a los aspectos cognitivos, más concretamente a la memoria, la cual permite a través de conexiones sinápticas entre neuronas retener experiencias pasadas. El deterioro de la memoria se debe a procesos neurodegenerativos asociados al envejecimiento fisiológico del cerebro, esto, en la mayoría de ocasiones y en diferentes niveles se puede convertir en un problema no solo personal sino también y de forma más amplia, social, que requiere de trabajos específicos no sólo de las personas afectadas sino, siempre que sea posible, de las personas que están a su entorno, familiares, amigos y profesionales del tema.

Los efectos positivos del trabajo de la memoria a través de la estimulación cognitiva conllevan beneficios que repercuten en la calidad de vida de la persona. Estudios realizados subrayan que entre las ventajas del uso informático para la rehabilitación cognitiva figuran, en primer término, que la interacción propicia un proceso de aprendizaje más dinámico. Además, permite el control del tiempo de los estímulos, que son más atractivos, y el tiempo de reacción. A la vez que posibilita un 'feedback' rápido.

Gracias a los avances en el campo de las nuevas tecnologías, hoy en día han aparecido multitud de opciones para trabajar la memoria de forma algo más lúdica e interactiva a través de tabletas, ordenadores o incluso móviles, con Apps específicas y en muchos de los casos gratuitos que hacen más atractivo su uso. Por lo tanto no solo los crucigramas o los sudokus son en la actualidad la forma más eficiente de trabajar la memoria., el lápiz se fusiona con lo digital para ampliar el abanico de opciones.

Por lo tanto el lápiz y lo digital se fusionan para mejorar la estimulación de la memoria través la tecnología y las ventajas se multiplican. Es por ello, partiendo de esta base, que se presenta este proyecto de intervención con personas mayores que viven en la residencia Sra. De Fátima de Molina de Segura, Murcia.

## 2- AGENTES QUE INTERVIENEN EN EL PROYECTO

El proyecto está planteado para que lo desarrollen alumnos del **colegio Nuestra Señora de Fátima**, situado en la calle de García Lorca, 70, 30500 Molina de Segura, Murcia. Es un centro público de Educación Primaria de doble línea, que se encuentra en una zona urbano-residencial en continua expansión, con multitud de servicios públicos en sus inmediaciones, entre los que es importante reseñar por su proximidad, a unos cincuenta metros, el Polideportivo Municipal cuyas instalaciones, son utilizadas por el alumnado del Colegio en actividades que se desarrollan en horario escolar y a unos 100 metros la residencia nuestra Sra. De Fátima.

El centro tiene reflejado en su Plan General Anual (PGA), dentro del proyecto llamado **“MAYOR@S.0”**, que dos veces al mes, a partir del 2º trimestre, los cursos del segundo tramo, de cuarto a sexto, por grupos, realizarán una salida a la residencia de mayores nombrada, por la mañana, en horario de 10 a 12h, que es cuando por motivos de organización, la residencia permanece abierta a este tipo de actividades.

Dicho tarea ha sido planteada entre ambas partes ya que por un lado enriquece a los niños que aprenden lecciones básicas de inteligencia emocional, ayuda a los demás, empatía y trabajan las nuevas tecnologías, y por otro lado, las personas mayores realizan actividades que sin la ayuda de estos alumnos, sería mucho más difícil hacer, sintiéndose queridos e importantes y trabajando a través de tabletas que los niños llevan del centro, diferentes App para mejorar la memoria.

**La residencia de Mayores** para pacientes válidos y asistidos cuenta con 90 plazas de edades comprendidas entre los 70 y 94 años. Es un centro de titularidad privada con multitud de talleres y actividades programadas entre las que se encuentra este taller de estimulación cognitiva asistido por los alumnos del CEIP Ntra. Señora de Fátima, al que están inscritos 15 de las personas que residen. Ésta es una forma más de fomentar su interacción con el resto de la sociedad, el trabajo con las nuevas tecnologías y la sensación de autonomía y mejora de autoestima.

El centro dispone de varios salones, y es en uno de ellos, donde se puede organizar el taller cómodamente, y con buen acceso a la red Wifi, el lugar elegido para desarrollar este taller, justo antes de la comida, y cuando los mayores están en mejor disposición física y anímica, sin entorpecer en otras actividades programadas paralelas.

### **3- OBJETIVOS**

El objetivo general de este proyecto es que los mayores de la residencia Sra. De Fátima, estimulen su memoria a través del uso de las nuevas tecnologías y ayudados por los alumnos del CEIP Nra. Señora de Fátima. De esta forma ambos grupos se enriquecen mutuamente aportando la experiencia y conocimientos que se ponen en común con esta serie de encuentros.

Como objetivos más específicos se recogen los siguientes:

1. Desarrollo de la estimulación cognitiva, en concreto la memoria
2. Mejorar su memoria a corto plazo
3. Desarrollar la concentración
4. Conocer y tener contacto con las nuevas tecnologías
5. Mejorar su autonomía en el uso de las tablets
6. Mejorar la autonomía y autoestima de los mayores de la residencia
7. Disminución del miedo y ansiedad a la hora de enfrentar a las nuevas tecnologías
8. Aprender a utilizar las Apps destinadas al trabajo y estimulación de la memoria

### **4- METODOLOGÍA**

Primeramente las personas de la residencia que estén interesadas en este taller que se impartirá los miércoles de 10 a 12h, deberán notificarlo a los profesionales de la residencia destinados para ello, para que preparen el grupo y en esa hora no tengan otras actividades planificadas que puedan interrumpir la continuidad del taller a lo largo del curso escolar.

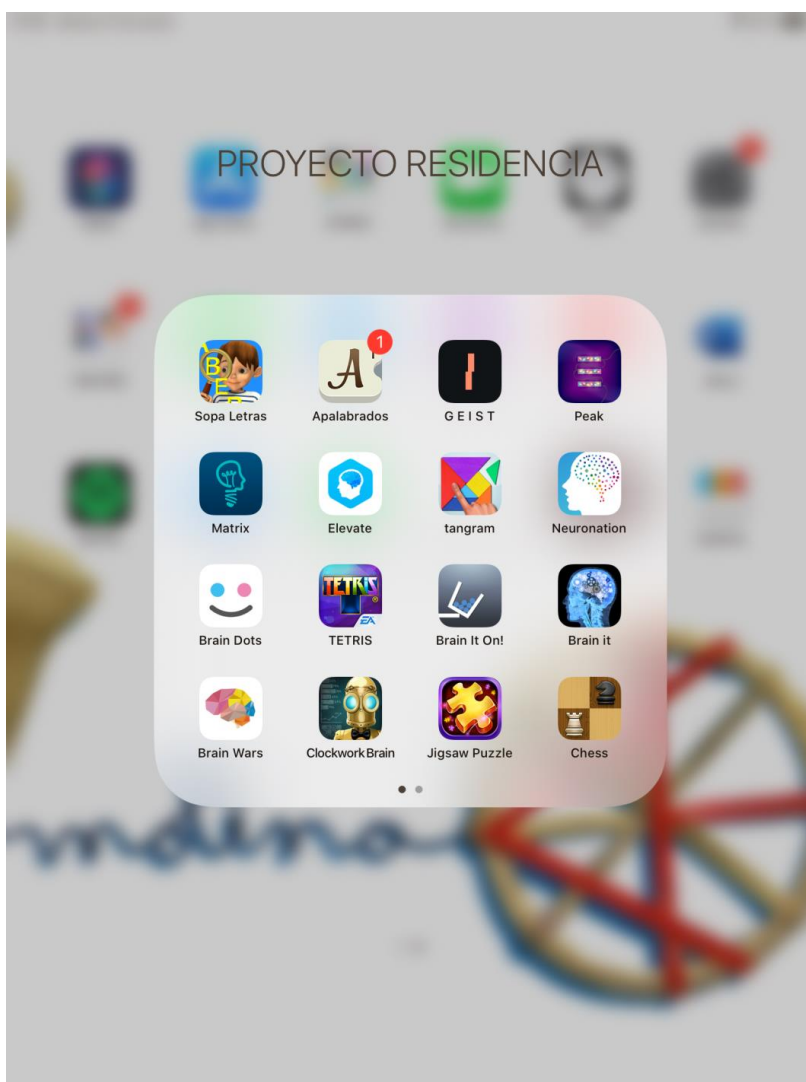
Por otro lado, desde el colegio se informará al resto del claustro de profesores de la actividad. Posteriormente, puesto se pondrá en conocimiento a las familias de los hijos que participarán en ella, y que como he mencionado anteriormente serán alumnos de 4º, 5º y 6º, con edades comprendidas entre 10 y 12 años, y que con posterioridad,

durante el primer trimestre del curso, habrán sido instruidos en su uso, y específicamente del uso de las Apps que se van a utilizar.

Al estar trabajando con tablets en el centro, desde primer curso del segundo Tramo, la utilización de las mismas no supondrá ningún problema técnico.

Entre la oferta de aplicaciones para móviles y tabletas, encontramos numerosas para el entrenamiento cognitivo, que plantean actividades vinculadas con la memoria, el razonamiento, el cálculo o la comunicación. Se trata de recursos de interés para la población en general y, en particular, para las personas mayores o con discapacidad como la protagonista de nuestro proyecto.

Entre todas ellas, las once Apps que se van a utilizar durante las sesiones serán las siguientes:



Las Apps han sido seleccionadas, después de un estudio de investigación realizando en el colegio, por su efectividad en el trabajo de la estimulación en la memoria pero también por su facilidad a la hora de ser trabajadas por niños de las edades comentadas con anterioridad. Podrán ir actualizándolas según se vea que cumplen el objetivo propuesto y funcionan para ello.

Cada una de estas Apps estarán instaladas de antemano en las tablets que los alumnos del colegio traen con ellos y trabajadas en clase con el profesor y resto de alumnos, durante el 1º trimestre en clase de apoyo de ordenadores, para que sepan enseñar a la persona mayor que le toque a jugar y divertirse de forma individual, en parejas o grupos.

Consiste en que cada alumno se haga “especialista” de esas Apps y solo de forma voluntaria de alguna más. En la residencia, ese chico o chica, es el encargado de enseñar esa o esas aplicaciones. Como forma de reconocer el trabajo del alumno, será recompensado al finalizar el curso con un diploma escolar acreditando su participación en el programa “**MAYOR@S.0**” que se llevará a casa, firmado por el centro y por la residencia de mayores.

Al inicio de las sesiones, cuando el alumno llegue a la residencia, tomarán contacto con las personas mayores que ya conocerán de otras visitas posteriores, tan solo los alumnos que por el nivel educativo se incorporen de nuevo al proyecto, serán presentados. Sea como sea, de las dos horas de sesión la primera media hora se hablará con los mayores asignados para luego comenzar con la explicación del juego de forma individual y posteriormente con la ejecución del juego en sí. Lo bueno es que poco a poco, los mayores vayan conociendo todos los juegos y terminen jugando al que más le motive y le guste, con la ayuda de los alumnos los días programados, pero también solos cuando le apetezca y tengan posibilidad de usar las tablets que en la residencia de mayores también tienen destinadas para usos diversos.

De este modo el cuadrante donde queda reflejada la organización y planificación del curso escolar por fechas y clases, teniendo en cuenta los días festivos de este **curso 2019/2020** en Molina de Segura sería el siguiente:

**2º TRIMESTRE / del 7 de enero al 3 de abril 2020**

Anexo nº 1

### 3º TRIMESTRE / Del 20 de abril al 25 de junio 2020

#### Anexo nº 2

Cada clase irá un máximo de tres veces durante el curso y un mínimo de dos veces. esto es, entre otros motivos pedagógicos porque quinto y sexto tienen el viaje de estudios el tercer trimestre en las últimas semanas del trimestre, y como no se sabe la fecha se deja tiempo suficiente para su organización sin interrumpir lo planificado para la residencia de mayores.

#### 5- COMPETENCIAS A DESARROLLAR.

Dentro de la propuesta que se presenta se ha tomado en cuenta el desarrollo de algunas dimensiones / competencias de alfabetización mediática, para lo cual se ha tenido como referencia las propuestas por Pérez & Delgado (2012) quienes explican detalladamente en cuanto a dimensiones:

*“(...) hemos sistematizado **diez dimensiones** distribuidas piramidalmente en tres ámbitos. El ámbito del conocimiento comprende: política e industria mediática, procesos de producción, tecnología, lenguaje, acceso y obtención de información. El ámbito de la comprensión reúne las dimensiones de: recepción y comprensión, e ideología y valores. Finalmente en la cúspide, la expresión, situamos: comunicación, creación y participación ciudadana y se ha definido una serie de indicadores involucrados en cada una de ellas”*

DIMENSIONES	ACTIVIDADES
Acceso y búsqueda de Información	<ul style="list-style-type: none"><li>Realizar búsquedas temáticas a través de buscadores, definiendo y utilizando los tópicos...</li><li>Acceder y consultar bases de datos, bibliotecas, páginas de organismos oficiales...</li><li>Buscar y recuperar información sobre películas, libros...</li></ul>
Lenguaje	<ul style="list-style-type: none"><li>Analizar los distintos códigos que aparecen en anuncios, películas, conversaciones de chat...</li><li>Realizar pequeñas producciones.</li></ul>
Tecnología	<ul style="list-style-type: none"><li>Utilización de diferentes herramientas tecnológicas para la elaboración de un documento audiovisual.</li></ul>
Procesos de producción	<ul style="list-style-type: none"><li>Descomposición de una programación en fases.</li><li>Análisis de las diferencias entre emisiones en directo y en diferido.</li></ul>
Política e industria mediática	<ul style="list-style-type: none"><li>Simulación sobre el envío de una queja.</li></ul>
Ideología y valores	<ul style="list-style-type: none"><li>Analizar el uso de estereotipos en la televisión.</li><li>Analizar los aspectos de fiabilidad de un sitio web.</li></ul>
Recepción y comprensión	<ul style="list-style-type: none"><li>Resumir y organizar la información a través de mapas conceptuales.</li><li>Analizar las sensaciones que nos despiertan programas o anuncios publicitarios.</li></ul>
Participación ciudadana	<ul style="list-style-type: none"><li>Role playing sobre distintos tipos de participación a través de las tecnologías.</li></ul>
Creación	<ul style="list-style-type: none"><li>Producir películas a través de herramientas como Movie Maker, Pinnacle...</li><li>Realizar podcasts.</li><li>Creación de documentos multimedia.</li><li>Elaboración de blogs o wikis.</li></ul>
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"><li>Fomento del debate o la discusión a través de entornos virtuales.</li><li>Realización de proyectos colaborativos a distancia.</li><li>Colaboración para la solución de actividades con ayuda de las herramientas tecnológicas.</li></ul>

Para la propuesta que presentamos se ha abarcado las siguientes dimensiones en gran manera:

- **Creación:** se alfabetiza sobre el uso de varias aplicaciones web que son de utilidad para el adulto mayor, quien procede a crear figuras, secuencias, resolución de problemas, lo cual contribuye a la salud mental de este grupo humano.
- **Recepción y comprensión:** se pretende que los adolescentes sean conscientes que las percepciones o sensaciones que ellos pueden tener frente a ser posibles víctimas de un perfil falso de Facebook.
- **Comunicación:** a través de esta dimensión se ha tenido en cuenta el fomento de la comunicación que puede existir entre adultos mayores que de manera similar interactúen a través de los juegos en línea.
- **Tecnología:** por medio de esta dimensión se fomenta la utilización de equipos tecnológicos para la realización de ejercicios en línea a través de aplicaciones web

## 6- RECURSOS MATERIALES Y HUMANOS

Los recursos materiales son las tablets, que como ya he dicho con anterioridad serán aportadas por el colegio Nra. Señora de Fátima, que ha hecho una inversión inicial para la compra de 17 iPads, las cuales serán usadas también para reforzar la sala de ordenadores y el trabajo con todo el centro, en competencia digital.

Como recursos humanos, podemos contar con las clases que se van a dividir en grupos de 14 o 15 alumnos y al mismo tiempo con el profesor que acompaña a los chicos y supervisa la actividad y dos monitoras de la residencia que también estarán durante esas dos horas que dura la sesión.

Resaltar el trabajo de coordinación del responsable del proyecto en el colegio con la psicóloga de la residencia.

Hay que decir que el proyecto “**ayuda a un mayor**” lleva haciéndose desde hace dos años en el colegio y va a seguir teniendo continuidad debido al éxito que está teniendo entre los miembros de la comunidad educativa, que lo valoran muy positivamente, debido a los valores que se desarrollan y el trabajo emocional, cívico y social que se trabaja entre los alumnos, no sólo que participan en la actividad sino los que por edad, aún no pueden hacerlo.





**CARM**  
Consejería  
de Educación  
y Cultura.



**Nra. Sra. de Fátima**  
[www.micoledefatima.com](http://www.micoledefatima.com)



Avda. García Lorca, 70  
30500 Molina de Segura  
Código: 30004267  
C.I.F. Q-3068061-E

**Tel. 968613919**