

PROGRAMA INTERGENERACIONAL

MAYORES Y LUDOTECA

LUIS BARTUMEUS SERRANO
DIRECTOR HOGAR DE PERSONAS MAYORES DEL IASS - HUESCA

Índice

Portada	1
Índice	2
Introducción	3
Situación y contexto	3
Contenido	4-5
Objetivos	6
Participantes y reclutamiento	6-7
Orientación y formación	7-8
Calendario	9
Publicidad	10
Responsable y gestores	10
Financiación	11
Obstáculos previstos	12
Evaluación	12
Cuestionario para los mayores	13
Cuestionario para los niños	14
Cuestionario para los técnicos	15
Evaluación personal	16

INTRODUCCIÓN

Como proyecto intergeneracional, se trata de un programa entre Mayores y Niños, donde principalmente son los Mayores los que aportan a los más pequeños su tiempo y conocimientos.

Son pues éstos los más beneficiados y los destinatarios de todas las actividades, aún cuando, de forma indirecta, los Mayores que colaboran como voluntarios, también resulten favorecidos en gran medida con este proyecto.

SITUACION Y CONTEXTO

El Hogar de Personas Mayores del IASS y la Ludoteca Municipal Candeleta, se encuentran ubicados en el barrio del Perpetuo Socorro, a una distancia entre ambos de aproximadamente 500 metros.

La Ludoteca forma parte del Centro cívico municipal Santiago Escartín, espacio que dispone entre otras cosas de Infocentro con más de cuarenta ordenadores, Biblioteca municipal, salón de actos y la propia Ludoteca.

A pesar de la existencia del Infocentro, sus ordenadores no pueden ser utilizados por los niños de la Ludoteca.

Este Barrio, situado en uno de los extremos de la ciudad, es quizás el único que tiene características y sentimientos propios de barriada, de entre los distintos barrios administrativos que conforman la ciudad de Huesca.

Su población joven está compuesta en gran parte por familias de inmigrantes y componentes de algunas minorías étnicas, entre cuyos objetivos suele estar el conseguir trasladarse a vivir a otras zonas de la ciudad.

La Ludoteca da acogida a niños de entre 5 y 12 años y este proyecto intentaría dar mayor contenido a las actividades lúdicas que estos niños vienen realizando fuera de sus horas escolares en dicho Centro.

CONTENIDO

El programa trata sobre la realización de una serie de actividades a desarrollar en el Hogar de Personas Mayores y la Ludoteca Municipal.

Estas actividades son:

Visita al Hogar de los niños de la Ludoteca

- Saludo y Charla a cargo del Director del Hogar acompañado por miembros de la Junta de Gobierno explicando las características del Centro, las actividades que se llevan a cabo y las personas que lo utilizan.
- Recorrido por las instalaciones y observación de alguno de los talleres que realizan los Mayores.

Taller de Juegos tradicionales

- Explicación y práctica de diversos juegos tradicionales que se practican en el Hogar como son, Hoyete, Tejo, Rana y Petanca.

Campamento de Verano de los juegos para los niños

- Jornadas de juegos en las pistas del Hogar durante las vacaciones escolares. Los niños podrían venir a jugar con los mayores, en el horario que se determine y que sería, lunes, miércoles y viernes de 10,30 a 12,30 h. Igualmente, en determinadas jornadas, los mayores se desplazarían al Parque Miguel Servet, sede de la Ludoteca durante el verano.
- Torneo al final del verano entre Niños y Mayores. Se jugarían torneos de Rana, Hoyete y Tejo de manera individual y de Petanca por equipos, donde jugarían mezclados niños y mayores.

Jornadas de Cuentacuentos en la Ludoteca Municipal.

- Estas jornadas se celebrarían en el Centro Cívico Santiago Escartín, sede de la Ludoteca, desplazándose hasta allí los

Mayores, para contar cuentos e historias tradicionales tanto de carácter universal como propias de esta tierra.

Jornadas explicativas de Oficios antiguos.

- Charla-coloquio por parte de un Mayor, explicando el oficio que ejerció en su vida laboral. Previo al comienzo de la charla se emitirá el vídeo correspondiente al oficio de las colecciones que sobre oficios perdidos, trabajos artesanales y labores tradicionales, tiene realizados el laureado cineasta oscense Eugenio Monesma. Este vídeo servirá de base y apoyo para la charla del exponente.

Jornadas de Informática para los niños en el Hogar.

- Realización de jornadas en el Aula existente en el Hogar. Esta sala dispone de 10 ordenadores a compartir por dos personas, por lo que las sesiones serían de 10 niños y 10 mayores.
- Se trataría de utilizar Internet y practicar juegos por parte de los niños. Serían pues los mayores quienes enseñaran parte de sus conocimientos a los pequeños y estos a su vez enseñarían a los mayores el uso de distintos juegos informáticos.

Jornadas Guirigay de Navidad organizadas por la Ludoteca en el Pabellón de Deportes.

- Jornadas navideñas donde colaboran distintas entidades de la ciudad, siendo una de ellas el Hogar con sus juegos tradicionales.
- El Hogar aportaría el material necesario para los juegos de Rana y Hoyete y los voluntarios que ejercerían de monitores.
- En estas jornadas pueden participar cuantos niños de la ciudad lo desean.

OBJETIVOS

GENERALES

- ✚ Mejorar el bienestar de niños y mayores

ESPECÍFICOS

- ✚ Apertura del Hogar a la comunidad infantil del barrio
- ✚ Favorecer la interrelación de mayores y niños
- ✚ Fomentar el voluntariado
- ✚ Transmitir conocimientos de los mayores a los niños
- ✚ Aumentar la autoestima de los mayores
- ✚ Mejorar la imagen de la persona mayor en los niños
- ✚ Procurar alternativas de ocio entre los niños
- ✚ Mejorar la utilización de infraestructuras públicas como son el aula informática y las pistas de juego del Hogar

PARTICIPANTES y RECLUTAMIENTO

✚ Niños de la Ludoteca Municipal Candeleta.

- Grupo A: 20 niños de 5 y 6 años
- Grupo B: 20 niños de 7 a 11 años

✚ Socios del Hogar de Personas Mayores del IASS de Huesca

- Miembros de la Junta de Gobierno (11)
- Voluntarios de Juegos tradicionales (6)
- Voluntarios de Cuentacuentos (6)
- Voluntarios de Oficios antiguos (10)
- Voluntarios de Informática (15)

El reclutamiento de los niños está prácticamente garantizado por cuanto se trata de realizar estas actividades en el horario de asistencia de los niños a la Ludoteca.

En el caso de los mayores son socios que vienen colaborando de forma esporádica en unos casos y de forma continua en otros (aula informática) y con los que se efectuará una reunión en la que se les presentará el proyecto.

En el grupo de oficios antiguos se ha elaborado una relación de socios a los que se les conoce su oficio y su posible disposición para colaborar.

En todos los grupos de voluntarios y al frente de los mismos está un miembro de la Junta de Gobierno del Hogar:

Voluntarios de Juegos: Pascual Gracia (Vicepresidente)

Voluntarios de Cuenta cuentos: Luis Montaner (Presidente)

Voluntarios de Oficios antiguos: Angel Borau y Maruja Alfaro (Vocal)

Voluntarios de Informática: Federico Ruiz (Vocal)

ORIENTACIÓN Y FORMACIÓN

La mayoría de los voluntarios, vienen participando en distintos programas del Hogar desde hace años.

✚ Grupo de juegos:

Tiene experiencia para su ejecución, ya que han realizado jornadas de explicación de estos juegos en diversas ocasiones a:

- Cursos de animación sociocultural de Cruz Roja
- Talleres de empleo del Ayuntamiento
- Alumnos de la asignatura de juegos tradicionales de la licenciatura de Educación Física y Deportes (2004 y 2005)
- Niños del Colegio Público Pío XII del barrio del Perpetuo Socorro

Se realizará una reunión previa para explicarles el proyecto y solicitar su participación. Como voluntarios participarían:

Pascual Gracia
Antonio Capadocia
Carmen Gracia
Hermenegildo Orduna
Pilar Giménez
Celia Giménez

✚ Grupo de Informática:

Este grupo participa desde hace varios años dando clases a diversos colectivos como:

- Jóvenes de la Asociación Down Huesca
- Alumnos del aula especial del Colegio Pío XII
- Jóvenes de ATADES

La preparación de las clases se realizará con el profesor del aula, la víspera de su exposición.

Forman grupo estable como miembros de la asociación de voluntarios de aulas de informática.

Grupo de Cuentacuentos:

Vienen participando desde hace cinco años en la jornada de cuentacuentos del Colegio Pío XII, en donde colaboran junto a distintos colectivos y personalidades.

Entre sus componentes hay personas con una cierta experiencia en el teatro, como es el caso de Luis Montaner, presidente del Hogar, quien viene realizando, desde hace mas de 50 años, diversos personajes en la tradicional representación navideña del teatro salesiano "Bato y Borrego", o de otros que forman parte de un grupo de teatro de mayores llamado "Amigos del teatro".

La orientación se realizará en una reunión previa con todo el grupo, donde se unificará el tipo de cuentos y el colectivo al que van dirigidos.

En principio se cuenta con los siguientes socios del Hogar:

Luis Montaner
Francisco Mairal
Pilar Pardina
Pablo Salamero
José María Gracia
Rosario Aquilué

Grupo de Oficios antiguos:

Reunión inicial del grupo en la que se explicará el contenido del proyecto. Unas fechas antes de la charla, se visionará con el mayor, el vídeo que dará base y contenido a la charla. Oficios y prácticas a exponer en una primera fase:

- Caza con hurón: Luis Montaner y Rafael Bellostas
- La matanza del cochino: Maruja Alfaro
- El deporte aficionado: Lorenzo Fernandez
- La talla de cristal: Pascual Gracia
- El zapatero: Adolfo Esteban
- El molinero: Francisco Mairal
- La pesca: Luis Montaner y Félix Izarbez
- El telar: Telar de Triste
- El panadero: José Luis Arcas
- Taxidermista: Pascual Gracia
- Colmenero: Alejandro Alagón
- Carpintero: Domingo Lera Sarasa y Eugenio Monesma
- Relojero: Tomás Borau
- Agricultor y vino: Angel Borau
- Modista: Patro Aso

Puestos en contacto con el realizador de los vídeos, el cineasta Eugenio Monesma, se cuenta con su autorización verbal para poder proyectar sus películas.

Por otra parte, sería su padre, también llamado Eugenio Monesma y socio del Hogar, y el presidente Luis Montaner, quienes nos prestarían los vídeos para su proyección.

CALENDARIO

22-02-2006	Presentación para la aprobación del proyecto por parte de la Junta de Gobierno del Hogar de Personas Mayores.
06-03-2006	Visita Grupo A al Hogar de Personas Mayores
14-03-2006	Visita Grupo B al Hogar de Personas Mayores
15-03-2006	Reunión con Voluntarios de Juegos Reunión con Voluntarios de Oficios antiguos
16-03-2006	Reunión con Voluntarios de Informática Reunión con Voluntarios de Cuenta cuentos
18-04-2006	Taller explicativo de Juegos tradicionales a Grupo B
26-04-2006	Taller explicativo de Juegos tradicionales a Grupo A
Abril	Jornada de cuentacuentos en Ludoteca
Abril a Junio Octub. a Dic.	1 Charla quincenal impartida por un mayor, acompañada del video sobre ese oficio.
Julio y Agosto	Campamento de verano de Juegos Lugar: Pistas del Hogar y Parque Miguel Servet Días: Lunes, Miércoles y Viernes Horario: De 10,30 a 12,30 horas
2ª Quincena de Septiembre	Torneo de Juegos tradicionales <ul style="list-style-type: none"> - Hoyete y Rana: niños - Petanca: niños y mayores combinados
Octubre	Jornadas de Informática <ul style="list-style-type: none"> - 11 jornadas de 2 horas cada una, del 2 de Octubre al 12 Diciembre. Los lunes los voluntarios prepararían con el profesor la clase que se daría los martes - Uso de internet - Juegos (Los niños enseñan a los mayores)
Diciembre	Jornadas Navideñas Guirigay – 4 días

PUBLICIDAD

Del contenido de este proyecto se dará información en los siguientes espacios:

- Tablón de anuncios del Hogar de Personas Mayores del IASS
- Tablón de anuncios del Centro Cívico Santiago Escarpín
- Página Web del Ayuntamiento de Huesca (Sección de la Ludoteca)
- Página de la "Tercera Edad" del Dominical del "Diario del Alto Aragón.
- Revista "Solera", del Instituto Aragonés de Servicios Sociales (IASS)
- Emisoras de radio de Huesca
- Localia T.V. en Huesca

RESPONSABLE

Luis Bartumeus Serrano (Director del Hogar de Personas Mayores del IASS de Huesca)

GESTORES

Luis Bartumeus (Director del Hogar)
Regina Torre Juan (Asistente Social del Hogar de Personas Mayores)
Benito Moreno Sierra (P.S.A. del Hogar)
Eva Marcuello Biescas (P.S.A. del Hogar)
Lourdes Landa Mur (P.S.A. del Hogar)
Javier Coronas (Profesor del Aula de Informática)
Miriam Olmos Caridad (Técnico de la Ludoteca Candelela)
Tachi Naval Calvo (Técnico de la Ludoteca Candelela)
Grupos de Voluntarios del Hogar, señalados anteriormente.

FINANCIACIÓN

El proyecto está basado en el trabajo del personal de ambos Centros, su infraestructura y la colaboración de los voluntarios, por lo que los gastos previstos son escasos.

Se trata, sin duda, de un proyecto que exige mucha más ilusión que aportación económica.

Los costes, según está elaborado el programa, serían:

21 trofeos torneo de septiembre 21 x 9 € 3 Hoyete (1º 2º 3º clasificado) 3 Rana (1º 2º 3º clasificado) 3 Tejo (1º 2º 3º clasificado) 12 Petanca (1º 2º 3º 4º tripletas)	189 €
Invitación merienda a Voluntarios 48 x 6 €	288 €
Invitación en el bar a los niños 40 x 3 €	120 €
Profesor informática 44 h. x 18 € 11 clases y 11 sesiones de preparación a 2 horas/sesión	792 €
Total	1.389 €

Los costes de invitaciones y trofeos (597 €) serían por cuenta del Hogar de Personas Mayores y los relativos a las clases de Informática (792 €), por cuenta del Ayuntamiento (Ludoteca).

No se valoran otros gastos como los relativos a material de oficina, material informático etc. que irían a cargo del propio Hogar.

La escasa valoración de las invitaciones es debido a los bajos costes de los precios en la cafetería del Hogar, lugar donde se realizaría la merienda que ofreceremos a los participantes.

OBSTÁCULOS PREVISTOS

- Como programa que se elabora basado más en la voluntad de muchas personas que en un sustento económico, la mayor dificultad está en conseguir la ilusión de los mayores a lo largo de un periodo de tiempo ciertamente largo. Se trata pues de mantener la ilusión y de que la desmotivación no alcance a un grupo importante de participantes.
- Estando previsto celebrar muchos de los actos tanto en el interior como en el exterior del Hogar con la consiguiente presencia de niños, podría producirse una cierta protesta de algunos de los socios habituales al centro.

Dicha contrariedad está prevista detenerla con la implicación de la Junta de Gobierno, órgano de representación de los socios del Hogar, que ha aprobado su realización y cuyos componentes son parte activa de este programa.

- No estando confirmada la financiación del aula por parte del Ayuntamiento, caso de no conseguirse se intentaría lograr su cuantía mediante un incremento del presupuesto del Hogar por parte del IASS.
- Autorización de los padres, haciéndose responsables de posibles accidentes de los niños que deseen participar en el campamento de verano.

EVALUACIÓN

✚ La valoración del proyecto estaría basada en:

- Cuestionario a realizar por los niños.
- Cuestionario a realizar por los mayores.
- Reunión por parte de cada uno de los grupos de voluntarios para valorar el resultado de la actividad.
- Informe de la Junta de Gobierno (grado de participación de los voluntarios, grado de gratificación personal, etc.)
- Cuestionario a realizar por los técnicos de Hogar y Ludoteca.
- Reunión conjunta de los técnicos del Hogar y de la Ludoteca para realizar una última valoración.

CUESTIONARIO PARA LOS NIÑOS

1	¿Conocías el Hogar de Personas Mayores?	1	2	3	4	5
2	¿Conocías las distintas actividades que se realizan en el Hogar?	1	2	3	4	5
3	¿Te has sentido a gusto en esta experiencia con mayores?	1	2	3	4	5
4	¿Piensas que es importante que exista un lugar como éste para las personas mayores?	1	2	3	4	5
5	¿Has aprendido algo nuevo en estas jornadas?	1	2	3	4	5
6	¿Tienes ahora una visión más positiva de los mayores?	1	2	3	4	5
7	¿Ha cambiado tu forma de ver y valorar a los mayores, como compañeros de juegos, transmisores de tradiciones, etc.?	1	2	3	4	5
8	¿Pensabas que los mayores sabían hacer estas cosas?	1	2	3	4	5
9	¿Te han gustado los juegos (Hoyete, rana..)?	1	2	3	4	5
10	¿Te han gustado los cuentos?	1	2	3	4	5
11	¿Te han gustado los oficios?	1	2	3	4	5
12	¿Te ha gustado la informática?	1	2	3	4	5
13	¿Has echado en falta alguna actividad?	1	2	3	4	5
14	¿Querías participar en jornadas similares en otra ocasión?	1	2	3	4	5
15	¿Te gustaría que se realizasen actividades como éstas en otros centros del barrio o de la ciudad?	1	2	3	4	5
<p>¿Te hubiera gustado hacer otras cosas?</p> <p>.....</p> <p>.....</p>						

1	2	3	4	5
Nada	Algo	Bastante	Mucho	Muchísimo

CUESTIONARIO PARA LOS VOLUNTARIOS

1	¿Conocías la Ludoteca?	1	2	3	4	5
2	¿Te has sentido a gusto en esta actividad con niños?	1	2	3	4	5
3	¿Piensas que has aportado algún conocimiento nuevo a los niños?	1	2	3	4	5
4	¿Te has sentido útil con esta experiencia?	1	2	3	4	5
5	¿Crees que en estas jornadas los niños han descubierto alguna faceta, para ellos nueva, de los mayores?	1	2	3	4	5
6	¿Crees que ha mejorado vuestra imagen en los niños?	1	2	3	4	5
7	¿Piensas que sería interesante repetir estas jornadas?	1	2	3	4	5
8	¿Estarías dispuesto a colaborar de nuevo en actividades similares?	1	2	3	4	5
9	¿Crees que sería de utilidad realizar jornadas como éstas en otros centros del barrio o de la ciudad?	1	2	3	4	5
10	¿Piensas que hay algún aspecto que se podría cambiar o mejorar en la organización de estas actividades?	1	2	3	4	5
¿Añadirías algo a lo programado?.....						

1	2	3	4	5
Nada	Algo	Bastante	Mucho	Muchísimo

CUESTIONARIO PARA LOS TÉCNICOS

1	¿En que medida se logró el objetivo general del programa?	1	2	3	4	5
2	¿En que medida se lograron los objetivos específicos del programa?	1	2	3	4	5
3	¿Cuál fue el grado de cumplimiento de las metas planificadas en el programa?	1	2	3	4	5
4	¿Se considera efectivo el programa en relación a la consecución de los objetivos planificados?	1	2	3	4	5
5	¿Cómo se considera la relación entre los costes proyectados y los costes reales?	1	2	3	4	5
6	¿En qué medida coincide el tiempo real de ejecución con el tiempo planificado?	1	2	3	4	5
7	¿Se realizó un uso eficiente de los recursos asignados si se compara con otros usos alternativos?	1	2	3	4	5
8	¿Cómo es la relación existente entre los resultados finales y el esfuerzo realizado en términos de dinero, recursos y tiempo?	1	2	3	4	5
9	¿Cómo es la relación entre costos y efectividad social?	1	2	3	4	5
10	¿Se han presentado problemas a nivel de la unidad ejecutora que afecten el logro de los resultados previstos en el programa?	1	2	3	4	5
11	¿Es positiva la opinión del grupo beneficiario y la de los beneficiarios sobre el programa?	1	2	3	4	5
12	¿Cómo se considera el nivel de implantación del programa en el contexto social en el que se ejecutó?	1	2	3	4	5
13	¿Cuál es el grado de participación social en el programa?	1	2	3	4	5
14	¿Se considera exitosa la ejecución del programa en relación con los resultados obtenidos?	1	2	3	4	5

1	2	3	4	5
Muy bajo	Bajo	Intermedio	Alto	Muy Alto

EVALUACION PERSONAL

Este proyecto está basado fundamentalmente en intentar hacer coincidir los intereses de dos Centros Sociales como son el Hogar de Personas Mayores del IASS y la Ludoteca municipal Candelela, así como el de sus usuarios, es decir mayores y niños.

Los Centros proyectan un programa que se considera ciertamente útil, los mayores transmiten sus conocimientos y dedican parte de su tiempo libre y los niños, a la vez que se acercan más a los mayores, aprenden de estos parte de sus conocimientos y vivencias.

Por experiencias anteriores observo que los Mayores se muestran orgullosos de poder transmitir sus conocimientos y ven con satisfacción la extrañeza que causan en muchos casos a los pequeños al conocer las actividades que aquellos realizan en su vida cotidiana.

El Hogar presta sus instalaciones para unas nuevas actividades y unos nuevos usuarios, procurando no entorpecer las actividades cotidianas programadas anteriormente, con lo que se produce una mayor y mejor utilización de esos bienes públicos que sin duda pertenecen a toda la sociedad.

El personal que participa en el programa es o personal voluntario o personal propio de ambos Centros, salvo en el caso del profesor del aula informática, por lo que su coste económico es prácticamente nulo.

Bien es verdad que en un presupuesto por programas habría que asignarles la parte proporcional del tiempo que van a dedicar a este proyecto, pero entiendo que no es el caso y que bien podemos considerarlo como coste cero, salvo el profesor de informática.

El resto de costes se dedican exclusivamente a premiar de forma realmente austera a los participantes, tanto niños como mayores pretendiendo con ello mantener de alguna manera su interés por lo realizado, pero considerando que el proyecto en sí mismo tiene ya el suficiente atractivo para todos. Se trata pues más de celebrar en grupo lo realizado que de buscar un estímulo adicional.