

PROYECTO INTERGENERACIONAL C.E.I.P. LUIS VIVES

¡ A JUGAR!

I Premio Buenas Prácticas Educativas
Modalidad A
C.E.I.P. LUIS VIVES

C/ Ricardo Casas Lozano, 6.
Badajoz.
924013520
cp.luisvives@edu.juntaex.es

MEMORIA PROYECTO INTERGENERACIONAL C.E.I.P. LUIS VIVES (BADAJOZ)

ÍNDICE

1. Participantes.....	2
2. Introducción.....	5
3. Actuaciones desarrolladas.....	10
3.1 Actuaciones realizadas.....	10
3.2 Metodología y recursos empleados.....	19
3.3 Temporalización de la actuación.....	21
3.4 Implicación de la comunidad educativa y repercusión en el entorno.....	22
3.5 Difusión de la experiencia.....	24
3.6 Evaluación de resultados y beneficios alcanzados.....	25
3.7 Propuestas de mejora y líneas de actuación futuras.....	26
4. Anexos.....	28

1. PARTICIPANTES

Alumnado:

Nivel Educativo	Nº participantes	Implicación
4º y 6º Educación Primaria	24	Han llevado a cabo la realización del material y los distintos tipos de juegos de todo el proyecto.
Desde Educación Infantil (3 grupos) hasta 6º Educación Primaria (6 grupos).	182	Han participado en todos los juegos y actuaciones que se han realizado cada vez que nos han visitado los mayores de la Residencia Domus VI.

Docentes:

Apellidos y nombre	DNI	Nivel educativo	Responsabilidad
Aceituna Márquez, Ana Belén		E. Infantil	Equipo de Trabajo
Alarcón García, Eduardo		PT	Equipo de Trabajo
Carrillo Muriel, Sara		E. Primaria	Equipo de Trabajo
Gil Cidoncha, Margarita		E. Infantil	Equipo de Trabajo
López Márquez, Francisca Isidora		E. Infantil	Equipo de Trabajo

Macías Aparicio, Estefanía		AL	Equipo de Trabajo
Muñoz Torrado, Susana		AL	Equipo de Trabajo
Núñez Reina, Ana M ^a		EF	Equipo de Trabajo
Ortiz Pérez, Raquel		PT	Equipo de Trabajo
Rodríguez Castellano, María del Carmen		PT	Equipo de Trabajo
Trejo Medina, Eva M ^a		Inglés	Equipo de Trabajo
Vaca Moreno, Carmen		E. Primaria	Equipo de Trabajo
Vaquero Robustillo, Antonio		E.F.	Equipo de Trabajo
Becerra Salguero, Pedro Conchiña García, María José González Duarte, Carolina Súarez Sánchez, Maribel.	Han participado en actividades puntuales y grupales del proyecto.		

No docentes:

Apellidos y nombre	Responsabilidad
Laguardia Villares, Amaia Rodríguez Cortés, Carolina	Personal auxiliar técnico educativo (apoyando al alumnado NEE)

Méndez Rodríguez, María del Pilar	Limpieza (organización y limpieza de los espacios utilizados en los encuentros)
Antonio Alba, María Soledad	Pinche Cocina (desayunos-meriendas saludables en los encuentros)

Familias-AMPA: Han participado y colaborado en los encuentros en el centro educativo.

Residencia Domus VI:

Apellidos y nombre	Responsabilidad
Escarcena Gómez, M ^a Carmen	Equipo Directivo
Rapado Llorente, María	Equipo Directivo
Ayuso Ledesma, Jeniffer	Psicóloga
Corrales Olivera, Macarena	Técnico
Usuarios de la residencia	Participantes

2. INTRODUCCIÓN

Contextualización del centro educativo

El C.E.I.P. Luis Vives se encuentra sito en la barriada de San Roque, cuya población es obrera, con un nivel adquisitivo medio. Es un centro público, apolítico y aconfesional, respetuoso con cualquier tipo de credo religioso.

El alumnado proviene tanto de la propia barriada como de otras colindantes. Este alumnado pertenece a familias con variopintas situaciones laborales y algunos en paro algún progenitor o incluso los dos. El nivel cultural de las familias podríamos considerarlo medio. Hay un gran grupo cuyos estudios son los primarios, otros que terminaron ESO, Bachiller y también algún universitario.

El nivel de participación de las familias con el centro es bueno, al igual que del centro con la familia, tanto a nivel individual como a nivel grupal. La comunicación con las familias se hace principalmente a través de entrevistas, de la plataforma Rayuela, de los portales informáticos y redes sociales, notas y carteles informativos y de la AMPA.

El alumnado no presenta graves problemas de disciplina y acude regularmente al Centro.

Es un Colegio de una línea educativa y cuenta con aula TEA para la atención del alumnado con trastorno del espectro autista. Este curso hay 182 alumnos y alumnas repartidos en 9 grupos, 3 de Educación Infantil y 6 de Educación Primaria.

Los proyectos que tenemos actualmente en marcha son los siguientes:

- Claustro de Barrio.
- Proyecto e- Twinning
- Radio Edu.
- REBEX.
- Plan de Consumo de Frutas y Hortalizas en la escuela.
- Actividad de educación para la salud frente a la obesidad infantil y juvenil.
- Alumnos acompañantes y mediadores.
- Plan de Igualdad contra la violencia de género.
- Plan de Bienestar.
- Plan de Natación.
- Programa Muévete.
- Proyecto Accesibilidad Universal en el Centro.
- Proyecto Intergeneracional.
- Plan lector del centro.
- Retotech.
- CITE.
- Agrupaciones de centros educativos.
- Piefcitos.
- Huerto escolar.
- Encuentros literarios.

El clima entre el profesorado del centro es bueno y muy ilusionante con las actividades que se proponen, tanto a nivel de formación profesional como de participación con la comunidad educativa y en este proyecto no va a ser menos, por lo que participamos todo el claustro.

Justificación de las actuaciones realizadas en función de una necesidad detectada

Comenzamos este proyecto por la necesidad de dar respuesta educativa no curricular a alumnado con altas capacidades que fuera motivador, por lo que pensamos en los juegos tradicionales, como potenciador del movimiento físico (favoreciendo así la educación para la salud y el deporte) además como técnica para trabajar las funciones ejecutivas básicas y procesamiento de la información (organización, anticipación, planificación, memoria de trabajo, flexibilidad mental, autorregulación, inhibición y control de la conducta) a través de una metodología activa, el aprendizaje por servicio (APS). Para ello necesitábamos alguien con quién realizarlo y qué mejor que las personas mayores, pues ellos también tienen muchas experiencias para compartir.

Tras ese primer momento decidimos continuar con esta actividad con un grupo completo (4º de primaria), pero considerando los beneficios que obtenemos, creímos conveniente extenderlo a todo el alumnado del centro implicando a todos los grupos tanto de infantil como primaria, así como al resto de la comunidad educativa (personal no docente y familias).

Nos ha favorecido y hemos tenido en cuenta para la realización de este proyecto la normativa publicada al respecto: INSTRUCCIÓN 1/2024 DE 16 DE FEBRERO DE 2024 DE LA SECRETARÍA GENERAL DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL por la que se establece el procedimiento de actuación para el desarrollo de programas intergeneracionales y se convoca la selección de centros

docentes de enseñanzas no universitarias sostenidos con fondos públicos de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Desde la práctica de los juegos intentaremos establecer elementos de comparación y similitud entre nuestro alumnado y las personas mayores, ¿practican los mismos?, ¿son diferentes?, ¿dónde juegan en la calle o en casa?, ¿cómo podemos modificarlos?... Encontraremos que muchos de los juegos recogidos son los mismos. Algunos son distintos, otros son variantes derivadas de la adaptación del juego a una serie de condiciones como pueden ser la ausencia de un material determinado y su sustitución por otro o la eliminación del mismo, la adecuación a un espacio de juego concreto o la adaptación para favorecer el juego cuando el número de jugadores es superior o inferior al habitual. La búsqueda de similitudes y de diferencias entre los juegos recogidos y los que conocemos y practicamos habitualmente en nuestra escuela, así como un análisis más profundo de los diversos contextos culturales de los que proceden los juegos recopilados, nos debe facilitar un mayor conocimiento de otras formas de vida y épocas, ni mejores ni peores que la nuestra, simplemente distintas.

Planteamos, trabajar con el alumnado de manera transversal en las asignaturas de Educación Física, Lengua, Matemáticas y Plástica la realización de una serie de acciones que nos lleven poco tiempo y que resulten eficaces, entendiendo por eficaces el que tengan una cierta repercusión en el tiempo de ocio del alumnado, para despertar en él la curiosidad hacia otras personas, independientemente de la edad, cultura, ideología o sexo.

La cooperación intergeneracional es un concepto clave para promover el bienestar y la interacción entre diferentes grupos de edad. En una sociedad que envejece

rápidamente, es esencial encontrar formas de integrar a las personas mayores y a las más jóvenes, aprovechando las fortalezas y experiencias de cada grupo. Este enfoque no solo mejora la calidad de vida de los individuos, sino que también fortalece el tejido social.

Uno de los beneficios más significativos de la cooperación intergeneracional es el intercambio de conocimientos y habilidades. Las personas mayores pueden transmitir sabiduría, valores y experiencias de vida que no se encuentran en los libros, mientras que los jóvenes pueden compartir su dominio de las nuevas tecnologías y tendencias actuales. Este intercambio no solo enriquece a ambas partes, sino que también fomenta un sentido de pertenencia y propósito en la comunidad.

Además, la interacción entre generaciones puede tener un impacto positivo en la salud mental y emocional de las personas. Las conexiones sociales y el apoyo mutuo pueden reducir la soledad y el aislamiento, problemas comunes en las personas mayores. Al mismo tiempo, los jóvenes pueden beneficiarse de la orientación y el apoyo emocional de los mayores, lo que puede ayudarles a enfrentar los desafíos de la vida con mayor resiliencia. En resumen, la cooperación intergeneracional es una estrategia poderosa para construir comunidades más cohesionadas y saludables, donde cada individuo, independientemente de su edad, puede contribuir y prosperar.

3 . DESCRIPCIÓN COMPLETA DE LAS ACTUACIONES DESARROLLADAS

3.1 Actuaciones realizadas.

Con las acciones realizadas pretendemos conseguir los siguientes **objetivos**:

1. Promover y fomentar el principio de la solidaridad y cooperación intergeneracional como fundamento y garantía de nuestro Estado de Bienestar y orientar al alumnado en el ejercicio de la ciudadanía.
2. Reconocer, aceptar y valorar las diferencias existentes entre las personas atendiendo a su cultura, capacidad y edad.
3. Establecer relaciones entre los juegos tradicionales y las nuevas tecnologías.
4. Desarrollar la sensibilidad, la imaginación y la creatividad.
5. Apreciar la importancia de la Educación Física para la salud, reconociendo los efectos del ejercicio físico, de la higiene y de los hábitos posturales sobre la salud y la calidad de vida.
6. Fomentar la generosidad y aprender a compartir.
7. Inculcar los valores de solidaridad, no discriminación y respeto a las desigualdades a través de la educación artística.
8. Inculcar los valores de solidaridad, no discriminación y respeto a las desigualdades a través de la Música y el Baile.
9. Participar en los diferentes juegos propuestos, teniendo una actitud solidaria e inclusiva.
10. Utilizar las nuevas tecnologías y medios audiovisuales para localizar y extraer la información que se le solicita, así como valorar su utilidad en la actividad diaria.

11. Memorizar y reproducir textos orales breves y sencillos (teatro).

12. Participar de forma activa en las conversaciones contestando preguntas y haciendo comentarios relacionados con el tema de la conversación.

Antes de abordar el desarrollo de las actividades realizadas durante el proyecto, es necesario mencionar una serie de acciones:

-Acciones de detección/investigación

Partimos del interés por establecer relaciones intergeneracionales con un centro de mayores de la ciudad y nuestra comunidad educativa (alumnado, familias y docentes) y tras puesta en común de ideas, decidimos contactar con la residencia de mayores Domus VI para desarrollar las interacciones y plan de trabajo.

- Acciones de sensibilización

Realización de charlas al alumnado sobre las generaciones con las que vamos a interactuar.

Establecemos momentos entre el alumnado, familias y mayores de la residencia para vivenciar la vida en los centros educativos y los centros de mayores.

- Acciones de formación

Sesión on-line para la coordinadora del proyecto organizada desde la Consejería de Educación sobre la instrucción mencionada anteriormente.

Traslado al resto de los participantes del tema tratado.

Evento en Mérida para la formación de comunidades intergeneracionales, organizado y coordinado por la Consejería de Educación.

Explicación al resto de los compañeros de lo trabajado en el evento.

- Acciones de intervención directa:

Las hemos agrupado en cuatro encuentros que desarrollamos a continuación y que está evidenciado en el SITE del proyecto cuyo enlace está en el apartado de **difusión de la experiencia**.

PRIMER ENCUENTRO

PREPARACIÓN Y ELABORACIÓN DE MATERIAL

Comenzamos analizando el material con el que vamos a empezar este proyecto intergeneracional, partiendo de lo realizado en el anterior proyecto (Proyect@).

Decidimos cómo incluirlo en el curriculum:

- Los juegos se prepararán y realizarán en las sesiones de Educación Física y en el recreo, uniendo este proyecto con otros del centro (e-twinning, RE-creando y agrupamientos escolares).
- La parte artística se realizará en Plástica.
- El teatro se practicará en Lengua.
- En Matemáticas trabajaremos la parte estadística.
- La robótica se trabajará en varias de las áreas. Enlazando este proyecto con el de Retotech y CITE.

Tras la llamada telefónica para la propuesta de realización del Proyecto preparamos la reunión presencial con los dirigentes de la residencia Domus VI. En dicha reunión decidimos el eje común para abordar los distintos contenidos y actividades que será el “juego” y concretamos la temporalización para desarrollar el programa en distintos encuentros.

En el área de Lengua:

- Elaboramos con el alumnado los cuestionarios que serán completados en casa con sus abuelos y abuelas. También se les entregarán a los mayores de la residencia Domus VI (consultar Anexo I: cuestionarios).
- Preparación de la entrevista a los mayores para el programa de radio.

En el área de EF: El alumnado practica los juegos tradicionales (pilla-pilla, chapas, gallinita ciega, el burro, comba, etc.) y se eligen algunos para jugar con los mayores cuando vengán al centro. Lo enlazaremos con el proyecto e-twinning “RE-creando” durante los recreos.

En las sesiones de Matemáticas: se analizan los datos estadísticos de la comparativa de los juegos que han descrito tanto el alumnado como los mayores en el cuestionario (anexo II: comparativa).

En las sesiones de Plástica:

- Diseño de circuito para el juego de las chapas y decoración de éstas. El alumnado ha realizado diversos modelos de circuitos que posteriormente hemos votado para decidir el más adecuado para plasmarlo a mayor escala en papel continuo, ya que tendremos que colocarlo en una mesa para adaptarlo a los mayores que están en silla de ruedas.
- Creación de juegos digitales con Genially tales como: el ahorcado, las tres en raya, doble y sopas de letras. También hemos utilizado CANVA, Wordwall y generadores de laberintos y crucigramas.

PUESTA EN MARCHA

- Llegada al Colegio a las 11:30 h de seis abuelas y dos cuidadoras de la Residencia Domus VI.

- Comenzamos con los juegos en el patio:
 - Rayuela
 - Pollito inglés
 - Gallinita ciega
 - Chapas en la mesa
- Después tenemos un pequeño desayuno en el que se establece una tertulia entre los niños, niñas y mayores en la que comparten experiencias de sus juegos.



- Continuamos en las clases de Educación Infantil, para facilitar de este modo el acceso de los mayores que acuden en silla de ruedas. Nos organizamos en tres grupos cada uno con una actividad :
 - Juegos interactivos en un panel digital: tres en raya, encuentra la pareja, doble, el ahorcado y sopa de letras.
 - Juegos de mesa : parchís, dominó y cartas.
 - Grabación Programa de Radio: trasladamos la radio debido a que está situada en la primera planta y resulta de difícil acceso para los mayores.
 - El alumnado expone una muestra de los “Cacharros Extremeños” que hemos recopilado durante la Semana de Extremadura celebrada en nuestro centro. Los mayores han compartido sus experiencias, anécdotas y conocimientos de estos “cacharros”.
- Terminamos la visita a las 13:00 h. Acompañamiento del alumnado hasta el medio de transporte.

Ha participado todo el alumnado del centro. Nos hemos organizados en varios grupos para desarrollar los distintos juegos y actividades programadas y hemos ido rotando para experimentar cada uno de ellos.

SEGUNDO ENCUENTRO

PREPARACIÓN Y ELABORACIÓN DE MATERIAL

- Reunión telefónica con las trabajadoras de la Residencia Domus Vi, para concretar actividades del encuentro.
 - Conocer la residencia, sus servicios y funcionamiento.
 - Se realizará un taller con las gafas 3D.
 - Desayuno en común para estrechar relaciones.
 - El alumnado realizará un taller de chapas. Uso de máquina de hacer chapas en el área de Plástica, se elaboran algunas para el día del encuentro. El alumnado enseñará a los mayores a utilizar la máquina y realizar sus propias chapas.
 - Taller con tablets: el alumnado interactuará con los mayores con los juegos elaborados.
- Búsqueda de datos e información para realizar un evento en el que la Tuna venga al Colegio a cantar.
- Informar a las familias para que participen de dicha actividad.

PUESTA EN MARCHA

- Salida en autobús urbano, línea C2, hacia la residencia Domus Vi. Hora de llegada 11:00.
- Nos enseñan la residencia y su funcionamiento. Vemos todos los servicios que se ofrecen a los mayores:



Habitaciones individuales, comedor, peluquería, gimnasio, lavandería, cafetería, capilla, espacios de uso común, tanto interiores como exteriores, terapias y tratamientos con expertos en fisioterapia y psicología, oficinas de administración que gestionan el funcionamiento del centro.

- Taller de chapas. Se llevan algunas ya hechas, para ahorrar tiempo, otras las realizamos con los mayores, para que las realicen y se les entregan como obsequio.
- Tiempo para jugar con las tablets, el alumnado interactúa con los mayores con los juegos interactivos ya elaborados con canva, genially, wordwall, etc.
- Por parte de los mayores, se realiza un taller con las gafas 3D.
- Desayuno en común para afianzar lazos de unión y compartir experiencias.

TERCER ENCUENTRO

PREPARACIÓN Y ELABORACIÓN DE MATERIAL

- En gran grupo se exponen las conclusiones sacadas del evento sobre la formación de comunidades educativas intergeneracionales que tuvo lugar en Mérida en el mes de abril.
- Nos dividimos en grupos:
 - Preparación del material de los distintos tableros con los que se va a trabajar la robótica. Búsqueda de información, imágenes para la elaboración de los paneles de robótica, crucigramas, laberintos, genially, etc
 - Organización del teatro, que se ha estado ensayando con el alumnado de 4º. La obra trabajada está relacionada con nuestro Plan Lector, se titula "El flautista del Guadiana", en el área de Lengua.

- Organización del Kamishibai con la obra de “Caperucita Roja” con alumnado de 6º en el área de Lengua.
- El alumnado de 5º ha realizado una maqueta utilizando la impresora 3D en el área de Matemáticas.
- Elaboración de un cartel-programa (Canva) con las actividades que vamos a realizar para que lo pongan en la residencia, darle publicidad y se sume el mayor número de usuarios de la residencia en el área de Plástica.



PUESTA EN MARCHA

- Salida en autobús urbano, línea C2, hacia la residencia Domus Vi. Hora de llegada 11:00.
- El grupo de 4º representa el Teatro.
- El grupo de 6º entretiene con el Kamishibai.
- El grupo de 5º muestra y explica la maqueta realizada en 3D.
- Taller de Robótica.
- Merienda conjunta y tiempo para la tertulia entre alumnado y mayores.



CUARTO ENCUENTRO

PREPARACIÓN Y ELABORACIÓN DE MATERIAL

- Preparación de la fiesta de fin de proyecto del curso 23/24. Relacionada con

nuestro Plan Lector, que actúa de eje vertebrador en las actuaciones del centro.

- Elaboración de llaveros para regalar a los mayores, con impresora 3D y abalorios.

PUESTA EN MARCHA

- Recibimiento de los mayores al Centro sobre las 11:30 horas para la visualización de las actuaciones preparadas por los distintos grupos.
 - 3 Años: “Mueve tú cuerpo”.
 - 4 años :” Verano, fin de curso”. Juande y Beatriz
 - 5 años: “Uptown funk” (Bruno Mars)
 - 1º "Todo el mundo está feliz".Xuxa
 - 2º Popurrí: “El vuelo del moscardón-Jai ho- Can't stop the feeling.
 - 3º “Ilarie”. Canción de Xuxa.
 - 4º "The Final Countdown" de Europe.
 - 5º “Maníaca” de Abraham Mateo.
 - 6º “Despacito” (versión just dance).
- Desayuno saludable y tertulia valorativa del proyecto. Tanto los mayores como los estudiantes han compartido sus opiniones y valoraciones del proyecto, así como los sentimientos y emociones que han experimentado durante el desarrollo del mismo. También han mostrado su deseo de continuar con el proyecto y algunas propuestas para el nuevo curso.

- **Productos finales de nuestras acciones** (Ver Anexo III).

3.2 Metodología y recursos empleados.

Principios metodológicos:

Aprender a aprender supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo con los propios objetivos y necesidades.

La **participación activa** implica que los alumnos y alumnas sean los agentes y verdaderos protagonistas de su propio aprendizaje. No hay nada mejor que aprender practicando, ejerciendo y todo esto hacerlo en grupo y bajo la supervisión del docente.

Nos hemos basado en el **Diseño Universal para el Aprendizaje** (DUA) como modelo de enseñanza que tiene en cuenta la diversidad del alumnado y cuyo objetivo es lograr una inclusión efectiva, minimizando así las barreras físicas, sensoriales, cognitivas y culturales que pudieran existir en el aula. De manera que favorece la igualdad de oportunidades en el acceso a la educación. En este proyecto hemos trabajado todos por igual sin diferenciar a las personas por la edad, ni por el nivel de competencia curricular, todos hemos aportado según nuestras capacidades.

El alumnado se enfrenta al ensayo de posibilidades, a aprender de sus errores, a inventar el camino que le permita solucionar el problema, a resolver la propuesta desde la coherencia interna... Aprendemos una nueva forma de comunicarnos y ampliamos los recursos para abrirnos a los demás.

Hay que destacar el desarrollo de la **actitud crítica**. Se van a llevar a cabo intercambios comunicativos con uso de las normas que los rigen, explicación de los procesos que se desarrollan y del vocabulario específico que la materia aporta.

Se desarrolla, asimismo, esta competencia, en la transcripción de procesos de trabajo, en la argumentación de las soluciones dadas y en la propia valoración del proyecto. Así, se propondrán, entre otros, trabajos de debates que permitan autoevaluar las acciones y actividades realizadas, valorar sus experiencias y conocer las opiniones de nuestros alumnos y alumnas, así como sus propuestas de mejora.

Metodologías:

El **Aprendizaje por Servicio (APS)**: como una metodología que además de ser efectiva para optimizar la calidad del aprendizaje académico, resulta idónea para formar personas y profesionales socialmente responsables, algo aún más relevante si cabe en el caso del docente, dada la importancia que tiene a la hora de procurar una formación integral en el alumnado. A través del APS el estudiante adquiere contenidos curriculares a la vez que presta un servicio a la sociedad, el receptor es doble y el beneficio mutuo. El servicio que el alumnado aporta ha de ser de calidad, dado que tiene que responder a necesidades reales de quienes son destinatarios del mismo, teniendo así un auténtico impacto. En esta línea, se ha considerado como una necesidad fomentar espacios de diálogo encaminados a romper la distancia intergeneracional, al mismo tiempo que construyen una herramienta para paliar la soledad de los mayores.

El **Aprendizaje Basado en Proyectos o Problemas** es un modelo de instrucción en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen

aplicación en el mundo real, más allá del aula de clase. En él, se recomiendan actividades de enseñanza interdisciplinares de largo plazo y centradas en el estudiante, en lugar de lecciones cortas y aisladas. Se trata de una metodología por la que el alumno, aprende con la ayuda de los **proyectos** que le proporciona el profesorado, y que resuelve en un grupo mediante **aprendizaje cooperativo**.

Recursos empleados

Hemos empleado variedad de recursos tanto manipulativos y fungibles, como tecnológicos.

Manipulativos y fungibles: material de escritura, material artístico (embossing, estampación, plástico mágico, abalorios,...), juegos de mesa (tres en raya, dominó, parchís, cartas,...), materiales para realizar los distintos juegos elegidos (la comba, el pañuelo, rayuela, chapas, bolindres, frontón,...), guiñol-kamishibai.

Tecnológicos: Tablets, panel digital, impresora 3D, radio escolar, robots (“DOC” y “Matatalab”), uso de aplicaciones informáticas las cuales se han utilizado en la elaboración del material y actividades-juegos interactivos: canva, genially, wordwall, generadores de sopas de letras, crucigramas, laberintos. Hemos trabajado con drive y aplicaciones de google.

3.3. Temporalización de la actuación.

- Las **actividades** se han ido realizando **semanalmente**, de cara a las visitas donde exponemos lo trabajado, en las áreas correspondientes (lengua, matemáticas, artística y educación física).
- Los **encuentros** con los usuarios de la residencia se han realizado **una vez al mes**.

3.4 Implicación de la Comunidad Educativa y repercusión en el entorno.

Se ha implicado a toda la comunidad educativa, según las actividades previstas.

- **Grado de implicación:**

- **Del alumnado:** La implicación ha sido extraordinaria, el alumnado ha trabajado con mucha motivación y ganas, quedándose con ganas de que las sesiones fueran más largas.

- **De los docentes y no docentes:** La mayor parte de docentes ha participado de forma activa en la realización, conjunta con el alumnado, de los materiales y organización de las distintas actividades que se llevarían a cabo tanto en el colegio como en la residencia. El resto ha colaborado muy satisfactoriamente en los distintos encuentros que han tenido lugar en el centro educativo.

- **De los usuarios y personal de la residencia de mayores:** Los encuentros en el colegio se han reducido a seis mayores junto con sus cuidadoras por la limitación de espacio en el transporte ofrecido por la residencia. La participación ha sido mucho más alta cuando las actividades se han realizado en Domus VI. La implicación en ambos casos ha sido excepcional, muy emotiva, han disfrutado muchísimo.

- **De las familias:** Las familias han colaborado en todo momento a cualquier iniciativa propuesta. Se facilitaron, desde el colegio y familias, los recursos materiales y personales que se pidieron y eran necesarios para el desarrollo de las actividades.

- **Repercusión:**

- ***En el centro educativo:***

- Ha proporcionado una **mejora** notable en la **convivencia**, no solo entre alumnado y mayores si no también entre el propio alumnado, siendo la realización de las actividades una motivación para ellos.
- Mejora de la **salud emocional y social**, mejora de la actividad física y el deporte: a través de los juegos tradicionales.
- Desarrollo del **pensamiento crítico**, a través de intercambios comunicativos con uso de las normas que los rigen, explicación de los procesos que se desarrollan y del vocabulario específico que la materia aporta.
- Mejora del **rendimiento educativo-materias instrumentales**: al trabajar de forma indirecta con la escritura de los juegos, memorización de los teatros, preparación de los tableros de robótica.
- Mejora del **éxito educativo** relativo a la adquisición de competencias clave: se han trabajado las siguientes competencias clave que nos marca la **LOMLOE**.
 - **Competencia** en comunicación lingüística. Entre alumnado para realizar las actividades a mostrar a los mayores y con éstos.
 - **Competencia** matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería. En la elaboración de los trabajos en canva, los paneles de robótica, para programar la impresora 3D.
 - **Competencia** personal, social y de aprender a aprender. En la relación con los mayores, aprenden de ellos y otras formas de aprendizaje.
 - **Competencia** digital. Trabajo con tablets para elaboración de canva....
 - **Competencia** ciudadana. Saber comportarse en distintos lugares (residencia de mayores), mantener una conversación con ellos y ellas.

→ **Entornos de aprendizaje variados** entre el centro educativo y la residencia de mayores.

– ***En la residencia de mayores:***

Los mayores se benefician al sentirse valorados y útiles, lo cual ha mejorado su bienestar emocional y ha reducido sus sentimientos de soledad o aislamiento.

Las personas mayores han encontrado en los niños y niñas la energía y alegría que puede revitalizar su día a día. La interacción regular con los más pequeños los ha mantenido mental y emocionalmente activos, promoviendo una mejor calidad de vida. Este intercambio intergeneracional, por tanto, no solo enriquece la vida de ambos grupos, sino que también fortalece el tejido social, creando comunidades más unidas y comprensivas.

3.5 Difusión de la experiencia.

- **Carteles** informativos.
- Programa de **radio** del colegio:
<https://radioedu.educarex.es/anossaradio/2024/03/12/encuentro-intergeneracional-luis-vives-entrevista-a-nuestras-abuelas/>
- A través de **instagram** (cpluisvivesba), **facebook** (Ceip Luis Vives), **página web** del colegio (<https://cpluisvives.educarex.es/>), X (twitter @CpLuisVives).
- **SITE:** Hemos elaborado un SITE en el que se puede ver recogida toda la información, actividades, etc del proyecto.

<https://sites.google.com/educarex.es/pintergeneracionalesluisvives/a-jugar/pri-mer-encuentro>

- Participación en la **Gala de los Premios Destacando** (<https://www.aytobadajoz.es/es/ayto/noticias/noticia/55446/los-premios-destacando-reconocen-la-labor-de-13-centros-educativos-de-badajoz>) organizada por el Ayuntamiento de Badajoz. Aprovechando que este año ha sido la primera vez que se celebra esta gala en nuestra ciudad, hemos presentado nuestro proyecto. El alumnado de 4º y 6º de educación primaria, sus familiares y una representación de los docentes implicados asistió a dicha gala en el teatro López de Ayala de Badajoz, donde se expuso nuestro trabajo. Debido a que fue en horario de tarde, los mayores de la residencia, no pudieron asistir, pero les enviamos fotos y vídeos. En el SITE mencionado anteriormente, puede verse toda esta información y nuestro video-resumen de las actuaciones llevadas a cabo hasta el momento de la gala.

3.6 Evaluación de los resultados y beneficios alcanzados.

La **implementación de programas intergeneracionales** en la educación primaria puede tener un **impacto positivo** en la comunidad en general. Fomenta una cultura de inclusión y respeto, donde se valora a todos los miembros de la sociedad por igual. A través de estas iniciativas, se puede construir una sociedad más cohesiva y solidaria, donde las diferentes generaciones trabajan juntas para alcanzar el bienestar común.

Evaluación del alumnado:

- Evaluación inicial que permita conocer la situación de partida de cada alumno/a.

- Evaluación formativa, para determinar cuáles son los progresos y dificultades de cada alumno en función de su nivel de partida y poder establecer la ayuda pedagógica que cada alumno/a necesita.
- Observación directa de la actuación del alumnado.
- Autoevaluación, por parte del alumnado y por parte del profesorado participante.

Evaluación del Proyecto:

- Adecuación de las actividades.
- Grado de consecución de los objetivos.
- Nivel de motivación del alumnado.
- Adaptabilidad de la metodología y los instrumentos de evaluación a las necesidades de los niños y niñas.
- Implicación del profesorado.

Se ha utilizado como **instrumento de evaluación** un cuestionario elaborado por el profesorado (Ver anexo IV).

3.7 Propuestas de mejora y líneas de actuación futuras.

Nuestras propuestas de mejora tienen como objetivo enriquecer las actividades trabajadas y maximizar los beneficios para ambas generaciones.

- El curso que viene, el Plan Lector de nuestro centro se basará en el cine y el teatro y pretendemos hacer con los mayores algún corto, taller de cine de su época..., además de contar cuentos, retahílas, adivinanzas y lecturas relacionadas con la temática.

- Enriquecer el currículum de educación primaria en las áreas de Lengua, Matemáticas, Conocimiento del Medio y uso de las tecnologías.
- Realización de talleres relacionados con la costura y la jardinería para combinar habilidades prácticas con la transmisión de conocimientos tradicionales y culturales.
- Promover el desarrollo sostenible con talleres que contemplen el reciclaje, la conservación del agua y la reducción de residuos.
- Contactar con otras entidades, asociaciones, centros de educación infantil, etc. para sumarlos al proyecto.



ANEXOS

ANEXO I: CUESTIONARIOS

- Cuestionario a realizar por los alumnos




_____ CUÉNTAME SOBRE....

PREGUNTAS	RESPUESTAS
¿Qué edad tienes?	
¿Tus abuelos o tus padres son de algún pueblo ?	
¿Dónde juegas?	
¿ Con quién juegas?	
Enumera los juegos que conozcas	
¿Cuáles son tus juegos preferidos ?	
<p>Explicame alguno de esos juegos: qué materiales necesitas, cuáles son las reglas, cuántas personas podéis jugar, etc.</p> 	

Cuestionario a realizar por los mayores



ABUELO/A QUIERO SABER.....

PREGUNTAS	RESPUESTAS
¿Qué edad tienes?	
¿Dónde has vivido de pequeño/a?	
¿Dónde jugabas?	
¿Con quién jugabas?	
Enumera los juegos que recuerdes de tu infancia.	
¿Cuáles eran tus juegos preferidos?	
<p>Explicame alguno de esos juegos: qué materiales necesitabas, cuáles eran las reglas, cuántas personas podíais jugar, etc.</p> 	

ANEXO II. COMPARATIVA JUEGOS

COMPARATIVA					
Juegos de mesa		Juegos de calle		Videojuegos	
NIÑ@S	ABUEL@S	NIÑ@S	ABUEL@S	NIÑ@S	ABUEL@S
Ajedrez Cartas Monopoly Parchís Quién es quién Tres en raya	Cartas Parchís Tres en raya	Araña Baloncesto Bomba Cadena Canicas Cocodrilo Colpbol Comba Escondite FútbolC Gallinita ciega Héroes Madres y padres Patines Pelota sentada Peonza Pilla-pilla Pollito inglés Rayuela Twincon	Bolindre Burro Canicas Chapas Comba Cometa Cromos Diávolo El Corro El Pincho Escondite Gallinita ciega Goma Fútbol Historias Lápices de pizarra Las llaves Mariquitas Muñecas Pañuelo Pelota Peonza Pilla- pilla Pollito inglés Rayuela Role Rueda Tirable Trompo	Play	

ANEXO III. PRODUCTOS FINALES

MATERIAL	DESCRIPCIÓN	EVIDENCIA
SITE	Recogida de toda la información sobre los proyectos intergeneracionales del centro.	https://sites.google.com/educarex.es/pintergeneracionalesluisvives/proyectos-intergeneracionales
Dossier pasatiempos sobre juegos tradicionales	Proyect@	https://drive.google.com/file/d/1bjkZk3k0_0hU2OsZwqG61WFHaB4WSlyG/view?usp=sharing
Carteles publicitarios	En cada encuentro	Pueden verse en el SITE.
Programas interactivos	Primer y Segundo Encuentro	Se puede acceder a ellos desde el SITE.
Programa de Radio	Primer Encuentro	https://radioedu.educarex.es/anossa-radio/2024/03/12/encuentro-intergeneracional-luis-vives-entrevista-a-nuestras-abuelas/
Insignias representativas (chapas, elementos 3D y llaveros personalizados)	Segundo y Cuarto Encuentro.	Reflejados en el SITE.
Paneles para Robótica	Tercer Encuentro.	Reflejados en el SITE.
Teatro y kamishibai.	Tercer Encuentro	Reflejados en el SITE.
Fiesta-convivencia final	Cuarto Encuentro	Reflejados en el SITE.

ANEXO IV. CUESTIONARIO PARA LA EVALUACIÓN DEL PROYECTO.

Criterios	Conseguido	No conseguido
Prevenir y combatir cualquier prejuicio o estereotipo negativo asociado a la edad (edadismos) y toda discriminación y segregación hacia las personas mayores o jóvenes para reestablecer vínculos.		
Se ha conseguido guardar la coherencia en todas las actividades llevadas a cabo.		
Han participado en las actividades la inmensa mayoría del alumnado del centro.		
Ha colaborado en la actividad la inmensa mayoría del profesorado.		
Ha colaborado en la actividad la AMPA/ familiares.		
Se han producido conversaciones de igual a igual entre los participantes pertenecientes a diferentes generaciones.		
Se han adaptado las actividades cuando los participantes lo han necesitado.		
Mostrar respeto y valorar que las personas mayores pueden enseñarnos muchas cosas.		
Estimular la comunicación significativa entre los dos grupos de edad.		
Promover y fomentar el principio de la solidaridad y la cooperación entre las generaciones.		
Se han establecido relaciones entre juegos tradicionales y las nuevas tecnologías.		
Se han desarrollado la sensibilidad, imaginación y creatividad.		
Se reconocen los beneficios del ejercicio físico, la higiene, los hábitos posturales sobre la salud y la calidad de vida.		
Se ha participado en los diferentes juegos propuestos, teniendo una actitud solidaria e inclusiva.		
Utilizar nuevas tecnologías y medios audiovisuales para localizar y extraer la información que se les solicita.		
Memorizar y reproducir textos orales breves y sencillos (teatro).		

"En la escuela de la vida, cada generación aprende del legado de la anterior. Agradecemos a nuestros mayores por su sabiduría y al alumnado por su energía y creatividad. Juntos, construimos un futuro más brillante y lleno de esperanza."