

## Desde la Educación Social, los programas a llevar a cabo con mayores deben contar con su implicación

### Debe desarrollarse una gestión participativa desde la motivación inicial de los propios usuarios

a partir de la atención a la persona en función de las capacidades, habilidades, destrezas y deseos, para fundamentar su bienestar personal y facilitar su relación grupal mediante el desarrollo de las inteligencias múltiples. Hemos querido que el entorno inmediato funcionara como elemento potenciador de las relaciones interpersonales y facilitador de la adaptación de la persona mayor en la institución. Todo ello ha sido posible desde la participación coordinada entre los distintos profesionales».

La aportación de la Educación Social en los Centros de Mayores comienza con ese rasgo característico en su manera de trabajar como es la capacidad de implicar a las personas en objetivos comunes, utilizar y potenciar las relaciones como motor de crecimiento personal, grupal y comunitario a través de la educación, que no de la enseñanza, para conseguir que las personas sean agentes activos de su propio cambio.

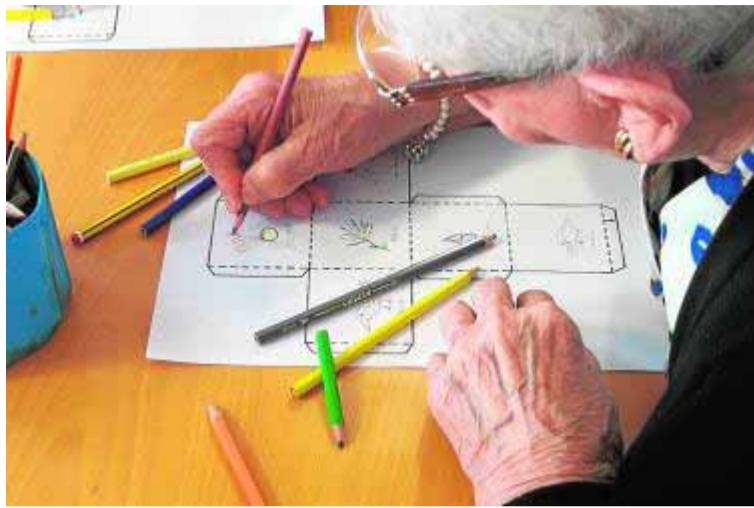
«Por este motivo pensamos que las actividades son necesarias como herramientas para conseguir los objetivos marcados y nunca como finalidad».

#### Resultados

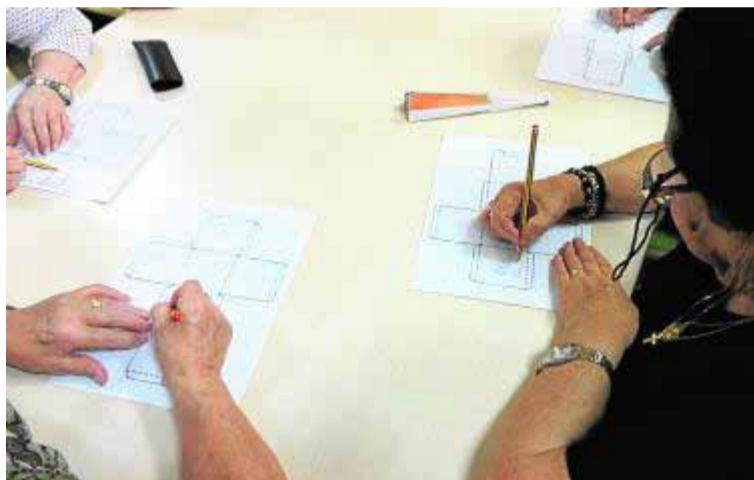
El estudio realizado y sus resultados, indica que hay que replantearse la intervención educativa, que debe tener presente una serie de premisas como la de actuar desde las propias personas mayores, escuchar y valorar sus necesidades, aspiraciones, posibilidades y sentimientos para mejorar permanentemente su calidad de vida. «El equipo ha valorado que debe desarrollarse una gestión participativa desde la motivación inicial de los usuarios con lo que se consigue un alto grado de atención y disposición de los mayores. Las actividades han resultado de interés para una gran mayoría, poniendo a prueba muchas de las diferentes capacidades personales y se ha conseguido un alto grado de interacción y empatía con los demás mayores».

Alex Campos explica que una vez que los usuarios se mostraban interesados en realizar las actividades propuestas, se tuvo en cuenta el reto que suponían las mismas, adaptando en algunos casos de manera diferente la explicación de las mismas. «De esta manera, se consiguió estructurar y adaptar las actividades al mayor número de usuarios, consiguiendo de manera progresiva motivarles ante la capacidad de logro en las sesiones. Los usuarios comprendieron que no todo el mundo tiene por qué destacar en todas las actividades, consiguiendo que interactuaran entre ellos hasta poder obtener un resultado o conclusión común».

Por su parte, Araceli García destaca que «se comprobó la activación de



Una usuaria, en la fase de creación de una herramienta. :: IDEAL



Usuarios diseñan el material. :: IDEAL

## INTELIGENCIAS MÚLTIPLES TRABAJADAS

•**Inteligencia intrapersonal:** Nos hemos centrado en las habilidades personales de los usuarios, con el fin de conocer el perfil de cada uno y poder adaptar el trabajo con la idea de personalizar las dinámicas según el juego utilizado. De esta manera, se ha conseguido que cada persona exprese su personalidad y pueda compartir sus sentimientos y emocionalidad en cualquier momento del taller sintiéndose absolutamente libres para ello. Un buen ejemplo ha sido el empleo de la herramienta Ikonikus donde se trabajan las emociones o hablar sobre la coeducación mediante el juego Time Line.

•**Inteligencia espacial:** En este tipo de inteligencia hemos trabajado las habilidades relacionadas con las experiencias audiovisuales y lo relacionado con las for-

mas, figuras, espacios, colores y su relación entre ellos. La construcción del dado nos ha permitido encontrar que en este tipo de inteligencia ha destacado en los usuarios el crear representaciones visuales, así como reconocer imágenes y ser capaces de exponerlas, bien mediante discurso escrito o mediante dibujos.

•**Inteligencia musical:** En esta inteligencia nos centramos en un taller de Musicoterapia a modo de presentación de nuestro equipo a los usuarios. Con respecto a las habilidades musicales pudimos comprobar que la mayoría puede realizar actividades relacionadas con la expresión y recepción de sonidos de diferente tipo, desde canciones hasta sonidos de la naturaleza. Por otro lado, se comprobó la capacidad de generar espacios de construcción musical, en los que participaron gran cantidad de mayores donde se consiguió trabajar la memoria episódica.

•**Inteligencia naturalista:** A partir de actividades de recepción multisensorial, los usuarios demostraron la capacidad de dis-

las diferentes inteligencias en los grupos, verificando en personas con algún tipo de deterioro que también eran capaces de conseguir respuestas bien articuladas teniendo en cuenta sus características especiales según su grado de dependencia».

Ambos profesionales destacan el grado de emocionalidad a la que se ha llegado durante los talleres, «donde se ha visto una alta capacidad de expresión de sentimientos».

Para muchos de los mayores los diferentes talleres realizados han supuesto una nueva forma de expres-

sión y de reducción del sentimiento de soledad. Los valores, la dignidad y la empatía han sido piezas clave como herramientas dentro de la metodología de trabajo que se ha utilizado «con la idea de que ellos y ellas se sientan integrados socialmente a través de reflexiones grupales a modo de tormentas de ideas, taller de musicoterapia, desarrollo de las inteligencias múltiples o la propia gamificación. Como dice Figueras sobre el juego: «No se creó contra el aburrimiento ni para el ocio filosófico, sino para no sucumbir, para no rendirse».



Material diverso utilizado en la tormenta de ideas. :: IDEAL



Parte del material dispuesto para crear historias. :: IDEAL

criminación de formas, olores, etc.; provenientes de diversos espacios, así como las destrezas y conocimientos desarrollados de entornos naturales. Por otro lado, se destaca la capacidad de exploración del medio natural mediante las actividades realizadas y los relatos obtenidos de los propios usuarios, tremendamente enriquecedor.

•**Inteligencia lingüística:** Se destacan las habilidades expresivas de los usuarios, puesto que muchos de ellos han trabajado en el discurso y han sido capaces de exponer un control del mismo. Por otro lado, se ha trabajado en la expresión y capacidad de exposición, así como en el desarrollo de comentarios, historias y relatos, algunos de ellos relacionados con las vivencias personales, otros con acontecimientos significativos para todos ellos. En esta actividad la participaron ha sido abrumadora, es inmensa la necesidad de nuestros mayores de hablar sobre su vida personal, sus vivencias, sus historias. La necesidad de ser escuchado, de compartir y por ello vimos

apropiada la construcción, elaboración y puesta en marcha del juego mediante la creación de historias, de los dados 'Story Cubes'. Cada usuario elaboró su propio dado para generar sus propias historias en base a su experiencia vital.

•**Inteligencia lógica y matemática:** Mediante el trabajo en razonamiento matemático con algunos de los juegos utilizados se ha podido comprobar la destreza de los usuarios que han demostrado estar motivados y su interés por comprobar la eficacia de las actividades relacionadas con las matemáticas. Además, la actividad ha puesto a prueba su agilidad mental y no solo ha mostrado sus habilidades individuales, sino también su predisposición a trabajar en equipo. En esta ocasión una de las herramientas empleadas protagonistas fue el juego '10 Cerditos', un juego de cálculo mental basado operaciones con sumas y restas con el que se obtuvieron grandes resultados en determinados usuarios que en principio eran más reacios a la participación.

La atención a la salud en una parte muy importante en los centros de día de mayores y está perfectamente garantizada con los profesionales que trabajan en los mismos. Pero hay un vacío en lo referente al aspecto social que también es muy importante. No hay que olvidar que los mayores pasan la mayor parte del día en el centro y prácticamente han roto con su rutina diaria y que su vida se organiza principalmente en las actividades programadas para ellos. Sería lógico que sean los propios usuarios los que

formen parte activa sobre sus preferencias, sobre lo que les motiva, lo que les ayuda a normalizar su vida como persona mayor antes que como persona enferma o dependiente. «Ese es fundamentalmente el objetivo que, desde Educarlex, entendemos que es nuestra labor como grupo interdisciplinar donde confluyen la Educación Social, la Psicología y la Animación Sociocultural. Ha sido un aprendizaje potenciador de experiencias tanto para los usuarios como para el equipo: Aprender a aprender».