

NUESTRA TELE

Carmen Villa.

María Barroso

Marian Paulino

José Manuel de la Fuente

El presente Gran Juego está enmarcado dentro del módulo "Actividades de Ocio y Tiempo Libre" del ciclo "Animación Sociocultural y Turística".

Consiste en un juego cooperativo en el que, a través de divertidas pruebas aparentemente competitivas, se alcanza un resultado conjunto.

Entre los diferentes colectivos con los que podíamos trabajar, nos inclinamos hacia el de personas mayores, pues vimos una oportunidad para adquirir experiencia en un ámbito que en gran parte desconocemos, a la vez que nos ofrecía una posibilidad de aprendizaje intergeneracional.

Índice de contenido

NUESTRA TELE.....	1
1. Análisis del contexto.....	2
2. Objetivos.....	2
3. Desarrollo del Gran Juego.....	2
Explicación de la anécdota.....	2
Reglas del juego.....	3
Organización de los equipos.....	3
Descripción del espacio.....	3
Duración estimada del juego.....	3
Material necesario.....	3
Pruebas.....	4
4. Indicadores de evaluación.....	4
Con los participantes.....	4
Evaluación de las animadoras.....	5

1. Análisis del contexto

El Gran Juego “Nuestra tele” se va a llevar a cabo en la Residencia Asistida de Personas Mayores “La Rubia”, una de las residencias públicas de Castilla y León.

Las personas a las que va dirigido son mayores de diferentes edades y con distintas capacidades, que residen en este centro habitualmente.

Características de los participantes:

- Movilidad reducida
- Diferentes capacidades cognitivas
- Edades entre los 75 y los 90 años.
- Acostumbrados a realizar actividades en el centro.

En el centro disponen de distintas actividades diarias -como terapia ocupacional o animación con actividades como cocina, veladas musicales, bailes, etc.-, llevadas a cabo por un equipo de profesionales.

"Nuestra Tele" es un Gran Juego que trata de convertir a los participantes en protagonistas de diversos programas de televisión.

2. Objetivos

- Fomentar la cooperación dentro del equipo y entre equipos de las personas residentes.
- Potenciar el juego como elemento de bienestar personal.
- Favorecer una experiencia intergeneracional dentro de un ambiente de cordialidad.

3. Desarrollo del Gran Juego

Explicación de la anécdota

Debido a una terrible tormenta, ha sido cancelada durante todo el día la emisión de programas de entretenimiento en la televisión, así que las personas de la "Residencia Asistida para Personas Mayores" han sido seleccionadas para ser las encargadas de hacer sus propios programas, junto a unas animadoras del Instituto Ferrari de Animación Sociocultural y Turística.

Durante la siguiente hora y media nos dedicaremos a hacer un programa que se llama FUROR. Contamos con su ayuda y esperamos que lo pasemos muy bien juntos.

Reglas del juego

- Se juega en equipos.
- El objetivo último (y oculto a los participantes) es construir un mensaje entre todos, a partir de la unión de todos los sobres "ganadores".
- El objetivo aparente es acumular el mayor número de sobres "ganadores".
- Cada equipo, **por turno**, realizará una prueba audiovisual (reconocimiento de canción, canto de una canción, reconocimiento de una película/intérprete) seguida de otro tipo de actividad previamente asociada a cada prueba.
- La participación en la prueba y/o la actividad asegura la superación de las mismas, lo que hace al grupo acreedor de un sobre "ganador".
- Al final, se abren los sobres "ganadores" y se unen para formar el mensaje secreto: "El mejor premio, la mutua compañía. Muchas gracias".

Organización de los equipos

Se harán cuatro equipos elegidos aleatoriamente entre los participantes, por el método de repartir pañuelos de cuatro colores que los participantes llevarán durante el juego.

Descripción del espacio

Se realizará en el salón de actos de la residencia. Se separará a cada equipo en diferentes mesas, con un espacio central (para bailes, imitaciones,...), y mirando al escenario, donde se sitúa una pantalla en la que se exhiben las imágenes de un proyector.

Duración estimada del juego

Una hora y media.

Material necesario

- Proyector.
- Altavoces (equipo de sonido).
- Ordenador.
- Archivo de canciones y películas.
- Sillas y mesas.
- Folios.
- Sobres.
- Turutas (instrumentos de carnaval. Opcional).
- Pañuelos de colores.
- Papel continuo.

Pruebas

El primer día, uniremos las diferentes pruebas bajo el juego "Furor".

1ª. *Lo que bien empieza...* Se ofrecen cuatro sobres numerados del 1 al 4, con una palabra en su interior. Deben escoger uno de los sobres (reparto aleatorio por colores). El número remite a una canción, de la cual van a escuchar, por turno, los primeros diez segundos. Si no aciertan el título o intérprete, se escuchan otros veinte segundos. Si aun así no lo aciertan, los otros grupos pueden ayudarles. Si así y todo no lo acertasen, se pone la canción para que la canten/cantemos entre todos.

Actividad asociada: "Un, dos, tres, responda otra vez" Se abre el sobre, donde hay una palabra relacionada con la canción, un lugar o entorno. Deben enunciar, por turno, objetos o sensaciones que asocien a ese ámbito.

2ª. *La palabra musical.* En un recipiente se colocan previamente papeles con palabras escritas. Cada grupo, por turno (ahora comienza el que en la primera prueba fue el segundo), escoge un papel. Van a tener un minuto para decidir qué canción van a cantar. En caso de que alguien se niegue o no le apetezca, le ofreceremos una "turuta" para que siga la melodía (como mucho una por grupo; si hay más de una persona que no canta, que dé palmas).

Actividad asociada: "Mira quién baila..." Sonará una canción para bailar.

3ª. *Videos de primera*. De nuevo se reparten cuatro sobres, señalados "a", "b", "c", "d". Cada uno de ellos contendrá una palabra. Deben escoger uno de los sobres (esta vez comienzan a elegir los que al principio lo hicieron en tercer lugar). Cada grupo verá un fragmento de una película, de la que deben adivinar el nombre, o al menos el de la/el intérprete. En caso de que no lo consigan, se les ofrecerá la posibilidad de que actúen el fragmento que acaban de ver.

Actividad asociada: palabras encadenadas.

4ª Canción conjunta. "La campanera".

4. Indicadores de evaluación

Con los participantes

Dos tipos.

El primero se llevará a cabo durante el Gran Juego; la observación y unas preguntas informales para poder ir reorientando las pruebas si es preciso.

El segundo consistirá en una evaluación al finalizar la actividad, mediante un "semáforo manual".

- Leeremos varios ítems:

-¿Han pasado un buen rato?

-¿Se han explicado bien las pruebas?

-¿Les parecieron fáciles?

-¿Volverían a jugar?

-¿Volverían a jugar con nosotras?

-¿Se lo recomendarían a otras personas?

- Los participantes procederán de la siguiente manera:

-Si opinan que sí, levantarán el dedo pulgar.

-Si opinan que no, bajarán el dedo.

-Si no están seguros, lo pondrán horizontal.

Evaluación de las animadoras

Dos tipos.

El primero consistirá en la observación. Si todas parecen cómodas, si hay buena sintonía, si alguien olvida algo o por el contrario todo fluye como habíamos pensado.

El segundo consistirá en un cuestionario:

	Sí	No	Regular	Sugerencias
Interacción entre animadoras fluida				
Interacción entre las animadoras y los participantes adecuada				
Flexibilidad creativa y apropiada				
Se ha cumplido con el horario previsto				
Los materiales han sido suficientes y adecuados				