

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida. Número del proyecto 2023-1-EL01-KA220-ADU-000153091



Cofinanciado por
la Unión Europea

ESCAPERS

Intergenerational
learning and
cultural exchange
methodology
through
ESCAPE Rooms
in care centers
for Seniors

GUÍA METODOLÓGICA



www.projectescapers.eu



ESCAPERS by Erasmus + Project
ESCAPERS is licensed under a
Creative Commons Attribution-

1. Visión general del proyecto	4
1.1 Inspiración para el proyecto ESCAPERS	6
1.2 Contexto	7
1.3 Metas	10
1.4 Objetivos	11
1.5 Resultados esperados	11
1.6 Colaboradores	12
2. Visión general de la Guía metodológica de Escapers	14
2.1 Grupos objetivo	16
2.2 Los objetivos de la guía	17
2.3 Proceso de desarrollo de la guía metodológica de ESCAPERS	18
2.4 Características de los principales grupos objetivo	18
2.4.1 Personas mayores (personas mayores de 65)	20
2.4.2 Jóvenes personas adultas	21
3. Una visión general del aprendizaje intergeneracional (definiciones importantes, tipos, consejos)	22
3.1 ¿Cuáles son los beneficios del aprendizaje intergeneracional?	24
3.2 Aprendizaje Intergeneracional en la práctica - Consejos para educadores	26
3.3 ¿Cómo organizar actividades intergeneracionales que generen un impacto en todas las generaciones?	28
4. Una visión general del aprendizaje basado en juegos (ABJ)	32
4.1 Beneficios de ABJ	33
4.2 Tipos de juegos utilizados en el contexto del ABJ.	34
4.3 Marco de diseño de una experiencia ABJ desde cero	35
5. Ejemplos de actividades intergeneracionales	36
5.1 Buenas prácticas de actividades intergeneracionales que incluyen a personas mayores en residencias/otras organizaciones que tengan personas mayores beneficiarias.	38
5.2 Buenas prácticas de actividades basadas en juegos que incluyen a personas mayores en residencias/otras organizaciones que tengan como beneficiarios a personas mayores	41
6. METODOLOGÍA DEL PROYECTO ESCAPERS	21
6.1. Introducción a las salas y juegos de escape	22
6.2 Directrices / consejos sobre cómo diseñar juegos/salas de escape para el aprendizaje intergeneracional	23
6.3 Pautas para implicar a los mayores en el proceso de creación de los juegos de escape con el fin de adaptar los juegos de escape en grupos específicos	24
6.4 Metodología del proyecto ESCAPERS (análisis paso a paso del Paquete de Trabajo basado en la metodología del Misterio en la residencia de personas mayores)	25
6.5 Pruebas de juego (WP3 & WP4)	26
6.6 Laboratorios ESCAPERS (WP4)	28
7. Conclusiones	29
ANEXOS	30
Anexo 1: Plantilla del juego	31
Anexo 2: Documenting ideas from memory workshops with seniors	
Anexo 3: Referencias	



1 VISION GENERAL DEL PROYECTO



**1.1 INSPIRACIÓN PARA EL
PROYECTO ESCAPERS**

1.2 CONTEXTO

1.3 METAS

1.4 OBJETIVOS

1.5 RESULTADOS ESPERADOS

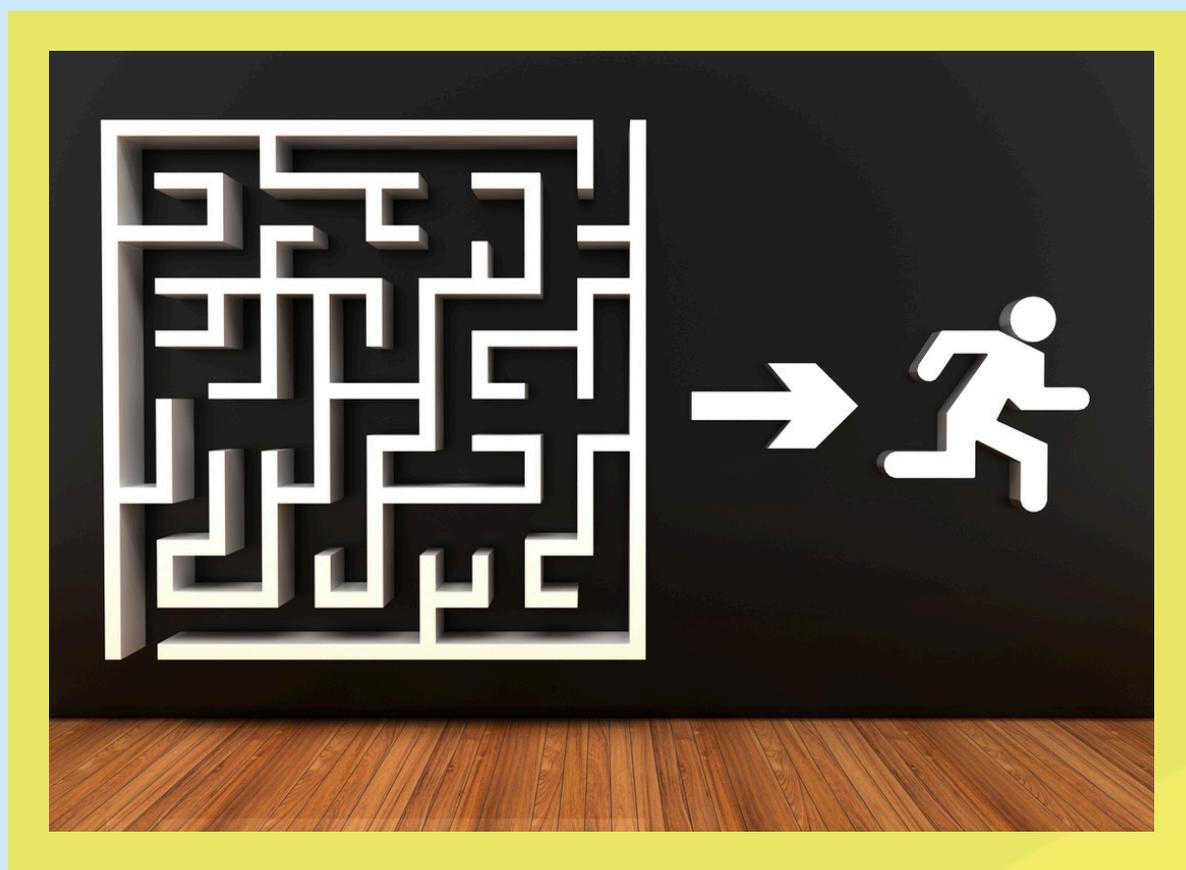
1.6 COLABORADORES

VISIÓN GENERAL DEL PROYECTO

1.1 Inspiración para el proyecto ESCAPERS

1.1 Inspiración para el proyecto ESCAPERS

La idea detrás del proyecto "ESCAPERS: Metodología de aprendizaje intergeneracional e intercambio cultural a través de ESCAPE Rooms en centros de atención para personas mayores" es basarse en el éxito de un proyecto nacional anterior implementado en Grecia, llamado "Mystirio sto Girokomeio" (Misterio en el Hogar de Ancianos), financiado por la Fundación Tima e implementado por Challedu en 2019-2020. En este proyecto anterior, Challedu colaboró con 4 residencias de ancianos para crear juegos de misterio basados en las reminiscencias de los residentes mayores. Más de 1500 estudiantes visitaron estas residencias, interactuaron con las personas ciudadanas mayores, resolvieron acertijos y aprendieron sobre eventos históricos griegos a través de la narrativa de los juegos. El éxito y el legado de este proyecto inspiraron a Challedu a crear la asociación ESCAPERS, que tiene como objetivo combinar herramientas de aprendizaje basadas en juegos con actividades intergeneracionales innovadoras. Cada organización asociada aporta experiencia y motivaciones únicas al proyecto, incluyendo la promoción de la inclusión social, el intercambio cultural, el aprendizaje a lo largo de la vida y la preservación del patrimonio cultural local. En última instancia, el proyecto ESCAPERS busca fomentar relaciones intergeneracionales, mejorar las redes sociales para las personas adultas mayores y promover experiencias de aprendizaje intergeneracional.





1.2 Contexto

La población mundial está experimentando un cambio demográfico significativo: está envejeciendo a un ritmo sin precedentes. Esta tendencia, impulsada por factores como la disminución de las tasas de natalidad y el aumento de la esperanza de vida, tiene consecuencias de gran alcance. A medida que los países se desarrollan, las tasas de natalidad tienden a disminuir. Esto conduce a una mayor proporción de personas adultas mayores en la población, cambiando fundamentalmente la composición demográfica de la sociedad (Fondo de Población de las Naciones Unidas, 2020). La velocidad del envejecimiento de la población es mucho más rápida que nunca antes. En 2020, por primera vez en la historia, el número de personas de 60 años o más superó al de las niñas y niños menores de 5 años. Se proyecta que esta tendencia continúe, con la población mundial de más de 65 años que se espera que se duplique para 2050, alcanzando más de 2 mil millones de personas (Organización Mundial de la Salud, 2022).

Esta tendencia es similar en Europa, donde más del 21,1% de la población de la UE tenía 65 años o más en 2022. Una parte significativa de esta población anciana está desconectada de las redes comunitarias y sociales. Según datos de Eurostat (www.ec.europa.eu, n.d.), el 32% de las personas mayores de 65 años vive sola, en comparación con el 14% de la población total. El informe de la UE sobre la soledad (Sandu, Zólyomi y Leichsenring, 2021) destaca que las personas mayores son más propensas al aislamiento social que otros grupos de edad, especialmente aquellas de entre 26 y 45 años. Además, las personas adultas mayores tienen un 9% más de probabilidades de no participar en actividades sociales. El aislamiento social y la soledad entre las personas mayores son cada vez más reconocidos como problemas importantes de salud pública (OMS, 2021). Con una mayor esperanza de vida, existe una creciente necesidad de prácticas intergeneracionales innovadoras que involucren de manera activa y atractiva tanto a las personas mayores como a las generaciones más jóvenes.

El envejecimiento saludable es el proceso de desarrollar y mantener la capacidad funcional que permite el bienestar en la vejez (Organización Mundial de la Salud, 2023). En otras palabras, el envejecimiento saludable se refiere a crear oportunidades y contextos que permitan a las personas ser y hacer lo que valoran a lo largo de sus vidas (Bowling & Dieppe, 2005). Es un concepto multidimensional que abarca elecciones individuales, apoyo social y políticas públicas. Es un proceso de toda la vida que va más allá de la ausencia de enfermedades e incluye:

- **Salud física:** Mantener la movilidad, la fuerza y la independencia (Cartee et al., 2016). Esto se puede lograr mediante la actividad física regular, una dieta equilibrada y la atención médica preventiva.
- **Salud mental:** Mantenerse mentalmente activo, comprometido y positivo (Organización Mundial de la Salud, 2021). Esto incluye mantener la función cognitiva, manejar el estrés y buscar conexiones sociales.
- **Bienestar social:** Mantenerse conectado con amigos, familiares y la comunidad (Bowling & Dieppe, 2005). Esto implica participar en actividades sociales, realizar voluntariado y mantener relaciones.

El envejecimiento saludable no es un concepto neutral en cuanto al género; los factores biológicos, sociales y económicos se entrecruzan para dar forma a las experiencias de las mujeres y crean barreras para mantener una buena salud en la vejez (Organización Mundial de la Salud, 2011).

1.2 Contexto

Las diferencias biológicas juegan un papel crucial, ya que la menopausia y un mayor riesgo de ciertas enfermedades, como la osteoporosis y los trastornos autoinmunes, contribuyen a resultados de salud más pobres para las mujeres en comparación con los hombres (Rocca, 2011). Además, las expectativas sociales y los roles de género a menudo priorizan las responsabilidades de cuidado sobre las propias necesidades de salud de las mujeres, limitando su acceso a recursos y oportunidades para un envejecimiento saludable (Calasanti, 2003).

Las desigualdades económicas también juegan un papel importante, ya que las mujeres enfrentan un mayor riesgo de pobreza en la vejez debido a factores como menores ingresos a lo largo de la vida y beneficios de pensión desiguales (Fredriksen-Goldsen et al., 2014). Estas limitaciones financieras pueden obstaculizar el acceso a la atención médica, la alimentación nutritiva y otros elementos esenciales para el bienestar. El impacto combinado de estos factores resulta en desigualdades en el envejecimiento saludable para las mujeres mayores. Es más probable que experimenten condiciones crónicas, discapacidades y aislamiento social, lo que reduce significativamente su calidad de vida (Arber & Ginn, 1995).

Para promover un envejecimiento saludable para todos, es imperativo abordar estas disparidades de género a través de la atención médica sensible al género, la expansión de los sistemas de apoyo social y cambios en las políticas destinadas a reducir la desigualdad de género en el lugar de trabajo y los sistemas de jubilación (Organización Mundial de la Salud, 2011).

Por último, pero no menos importante, en nuestro mundo digitalizado, las personas mayores a menudo experimentan una brecha digital. La brecha digital entre las personas mayores es un problema significativo, que se refiere a la diferencia entre quienes tienen acceso a la tecnología digital y la utilizan, y quienes no (Czaja et al., 2019). Esta disparidad puede llevar a sentimientos de aislamiento, exclusión y dificultad para acceder a servicios esenciales para las personas mayores que carecen de habilidades digitales o acceso (van Deursen & van Dijk, 2010).

Varios factores contribuyen a la brecha digital entre las personas mayores. La tecnología puede ser costosa, y los ingresos limitados pueden impedir que algunas personas mayores puedan pagar dispositivos y acceso a internet (van Dijk & Hacker, 2003). Además, muchas personas mayores pueden no haber crecido usando tecnología y pueden encontrar difícil aprender nuevas habilidades digitales (Wagner et al., 2010). Las limitaciones físicas debido a discapacidades o problemas de salud también pueden dificultar que algunas personas mayores operen dispositivos o naveguen por interfaces en línea (Czaja et al., 2006). Además, el miedo o la desconfianza hacia la tecnología, debido a preocupaciones sobre la privacidad, la seguridad o la complejidad de la tecnología, pueden hacer que algunas personas mayores se muestren reacias a adoptarla (Friemel, 2013).



La pandemia de COVID-19 exacerbó aún más este problema, destacando la importancia del acceso digital para las personas mayores, ya que muchos servicios y conexiones sociales se trasladaron en línea (Robinson et al., 2021). Los esfuerzos para cerrar esta brecha incluyen programas de tecnología asequible que ofrecen dispositivos con descuento o planes de internet a personas mayores de bajos ingresos, formación en alfabetización digital para ayudar a las personas mayores a aprender habilidades básicas de informática e internet, diseño de tecnología accesible que se adapte a las limitaciones físicas de las personas mayores, y divulgación comunitaria para concienciar sobre la importancia de la inclusión digital para las personas mayores y conectarlas con los recursos disponibles.

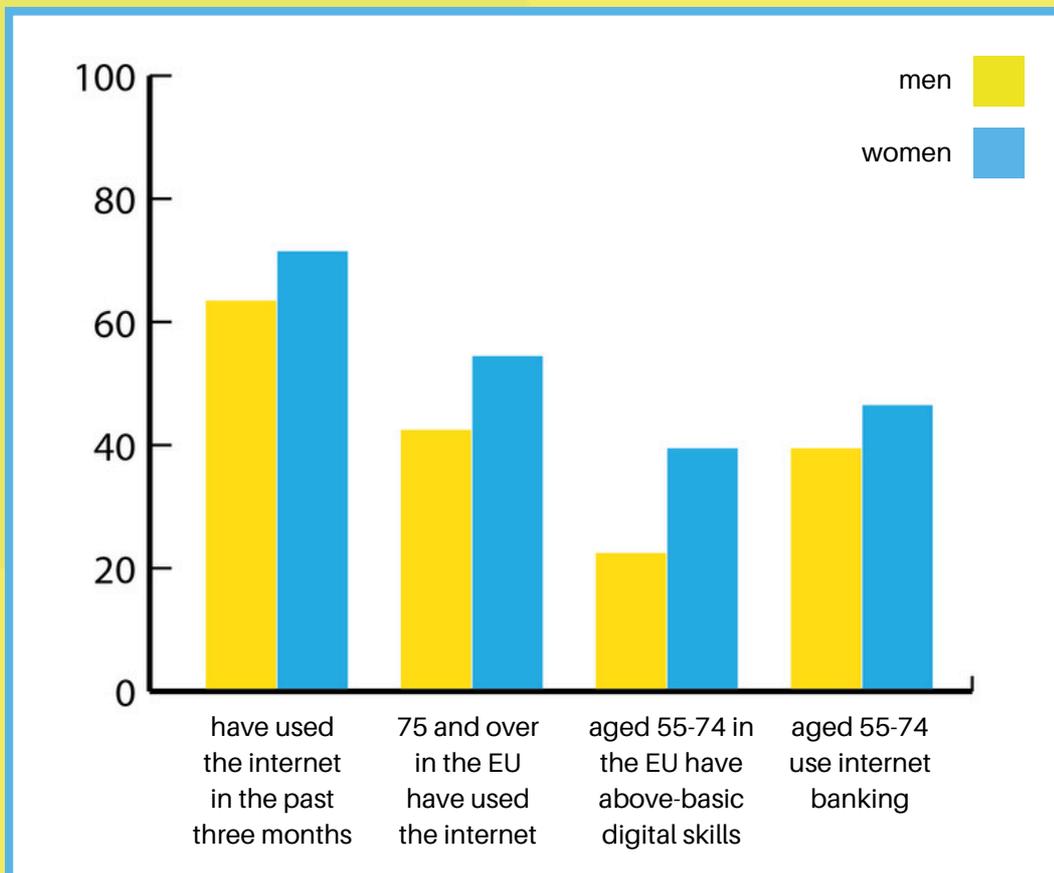


1.2 Contexto

Abordar la brecha digital entre las personas mayores es crucial para garantizar su bienestar, conexión social y acceso a servicios esenciales en un mundo cada vez más digital (Helsper & Eynon, 2010).

La brecha digital de género entre las personas mayores en Europa es un problema persistente, con mujeres mayores que enfrentan barreras significativas para la inclusión digital en comparación con sus contrapartes masculinas. Diversos estudios e informes destacan esta disparidad:

- Los datos de Eurostat revelan que el 63% de las mujeres de 65 a 74 años en la UE han usado internet en los últimos tres meses, en comparación con el 71% de los hombres en el mismo grupo de edad (ec.europa.eu, 2022).
- El Informe sobre el Envejecimiento (2021) de la Comisión Europea indica que solo el 42% de las mujeres de 75 años o más en la UE han utilizado internet, en comparación con el 54% de los hombres en el mismo grupo de edad (2021 Ageing Report - Economy and Finance, 2021).
- El Índice de Economía y Sociedad Digitales (DESI) 2022 de la Comisión Europea muestra que solo el 22% de las mujeres de 55 a 74 años en la UE tienen habilidades digitales superiores a las básicas, en comparación con el 39% de los hombres en el mismo grupo de edad (Comisión Europea).
- La Age Platform Europe informa que en la UE, solo el 39% de las mujeres de 55 a 74 años utilizan la banca por internet, en comparación con el 46% de los hombres en el mismo grupo de edad. (<https://www.age-platform.eu/>, 2023).



Estas estadísticas subrayan la naturaleza de género de la brecha digital entre las personas mayores en Europa. Las mujeres mayores enfrentan una combinación de barreras económicas, educativas y sociales que dificultan su acceso y uso de las tecnologías digitales. Para cerrar esta brecha, se necesitan políticas e iniciativas específicas que aborden estos factores subyacentes y empoderen a las mujeres mayores para participar plenamente en la era digital.

Por todas las razones mencionadas anteriormente, es importante ayudar a las personas mayores a llevar un estilo de vida de envejecimiento saludable, educándose, promoviendo su inclusión social y minimizando cualquier tipo de brecha.

1.3 Metas

ESCAPERS es un proyecto innovador dirigido a **promover oportunidades de aprendizaje intergeneracional basado en juegos y a fomentar la inclusión social entre las personas mayores**. Aprovechando el poder de **juegos de escape**, ESCAPERS busca sacar a las personas mayores del aislamiento, mejorar sus habilidades digitales y empoderarlas para compartir sus valiosos recuerdos con las generaciones más jóvenes, contribuyendo así a la preservación del patrimonio cultural europeo. A través de la implementación de guías metodológicas, juegos de escape y laboratorios locales, ESCAPERS **tiene como meta fortalecer las habilidades de los educadores de personas adultas y profesionales, mientras involucra a una amplia gama de participantes en experiencias de aprendizaje inmersivas e interactivas**. Con organizaciones socias de Grecia, Italia, Irlanda y España, el proyecto ESCAPERS visualiza un futuro en el que las personas mayores sean valoradas por su sabiduría y contribuciones a la sociedad, y donde las generaciones se unan para aprender, conectarse y crear recuerdos significativos.

Los objetivos del proyecto también están alineados con la agenda de la Organización Mundial de la Salud para 2023. Más específicamente, el compromiso con la Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (en adelante ODS) implica un "compromiso con el envejecimiento



saludable y con políticas basadas en evidencia que fortalezcan las capacidades de las personas mayores y mejoren su bienestar" y que es esencial ayudar a las ciudades y comunidades de todo el mundo a adaptarse a las necesidades y demandas de las personas mayores.

1.4 Objetivos

A través de los resultados del proyecto, las organizaciones socias cumplirán los objetivos del proyecto, que son:

- Promover oportunidades de aprendizaje intergeneracional basado en juegos.
- Fomentar la inclusión social de las personas mayores y sacarlas del aislamiento.
- Valorar el valor social de las personas mayores transfiriendo sus recuerdos a las generaciones más jóvenes.
- Preservar el patrimonio cultural europeo a través de las generaciones.
- Potenciar las habilidades digitales de las personas mayores.
- Activar a las personas jóvenes en el compromiso cívico.
- Fortalecer las habilidades de los educadores de personas adultas y de los profesionales relevantes.

Los objetivos adicionales del proyecto serían:

- Desafiar las percepciones negativas del envejecimiento entre las jóvenes personas adultas.
- Promover la igualdad de género a lo largo del curso de la vida.
- Fomentar nuevas ideas y enfoques sobre el envejecimiento iluminando oportunidades de mejora y destacando el valor de las asociaciones intergeneracionales.

1.5 Resultados esperados

A lo largo del ciclo de vida del proyecto, se lograrán los siguientes resultados tangibles:

- **Guía Metodológica de ESCAPERS:** Una guía completa que describe la metodología del proyecto para promover oportunidades de aprendizaje intergeneracional basado en juegos e inclusión social.
- **Juegos ESCAPERS:** Cinco juegos de escape atractivos diseñados para fomentar el aprendizaje intergeneracional y promover la inclusión social entre las personas mayores.
- **Guía de Laboratorios Locales de ESCAPERS:** Una guía práctica para establecer y gestionar los Laboratorios Locales de ESCAPERS, facilitando la participación comunitaria y el intercambio de conocimientos.

1.6 Colaboradores

El equipo del proyecto está compuesto por las siguientes organizaciones:



- **CHALLEDU - inclusión | juegos | educación (coordinador)** es una organización sin ánimo de lucro que lidera nuevos modelos de aprendizaje, inclusión y participación. CHALLEDU es uno de los principales expertos en I+D en soluciones basadas en juegos para la educación y la inclusión.

Nuestro equipo diseña e implementa experiencias lúdicas, juegos, programas educativos formales e informales, herramientas, plataformas y aplicaciones basadas en enfoques intersectoriales e interdisciplinarios. Nos centramos en dos sectores principales:

INCLUSIÓN SOCIAL

Los proyectos en este sector se enfocan en la inclusión y el empoderamiento de grupos marginados, como personas con discapacidad, personas con problemas de salud (por ejemplo, demencia), personas mayores y jóvenes que no estudian ni trabajan (NEETs). Los objetivos son: inclusión social, mejora de la empleabilidad, desarrollo de habilidades y competencias, y defensa de derechos. Se da énfasis a la creación de entornos donde personas con diferentes habilidades, antecedentes culturales y de distintas generaciones puedan interactuar entre sí. Los enfoques en este sector incluyen educación no formal e informal, laboratorios vivientes, talleres de co-creación abierta, herramientas basadas en juegos y enfoques intersectoriales.

EDUCACIÓN E INNOVACIÓN

Consideramos la educación como un motor para el cambio positivo en la sociedad, el medio ambiente y la innovación. Los proyectos desarrollados en este sector se centran en la promoción del emprendimiento, la educación STE(A)M, la ciudadanía cívica y activa, los desafíos ambientales y la agricultura, la cultura y el desarrollo sostenible. Nuestros grupos objetivo incluyen jóvenes, personas adultas, estudiantes, formadores y educadores, profesionales e instituciones. Nuestro enfoque abarca formas de educación no formal e informal, metodologías basadas en juegos, metodología de modelos a seguir, herramientas de aprendizaje abierto y digitales, gamificación, así como enfoques intersectoriales.

Sitio web: challedu.com



**ODD
STATUE
GAMES**

- **Odd Statue Games** es una empresa dinámica e innovadora especializada en la creación de experiencias inmersivas de juegos de mesa que combinan perfectamente la narración y la jugabilidad. Con un equipo compuesto por individuos con habilidades en diseño de juegos, desarrollo de software y composición creativa, sobresalen en conceptualizar, diseñar y ejecutar diversos juegos de mesa, que van desde educativos hasta comercialmente viables.

Sitio web: <https://oddstatuegames.com/>

GSA GAIETY SCHOOL OF ACTING

- **The Gaiety School of Acting**, fundada en 1986 por el renombrado director de teatro Joe Dowling, es la principal instalación de formación para actores en Irlanda, ofreciendo programas completos para teatro, cine y televisión. Con más de 37 años de experiencia y una matrícula anual de casi 5,000 estudiantes, GSA cuenta con una sólida reputación por su educación de calidad y experiencias de aprendizaje creativas.

Sitio web: <https://gaietyschool.com/>



ASOCIACIÓN FAMILIARES ALZHEIMER VALENCIA

- **AFAV (ASOCIACIÓN FAMILIARES ALZHEIMER VALENCIA)**, fundada en 1991, es una organización distinguida dedicada a apoyar a las personas afectadas por la enfermedad de Alzheimer y demencias relacionadas, junto con sus familias y cuidadores. Con más de 30 años de experiencia, AFAV proporciona recursos, servicios y actividades integrales dirigidos a mejorar la calidad de vida de los afectados.

Sitio web: <https://www.afav.org/>

EduVita

- **EduVita** es un centro educativo, cultural e intergeneracional en el corazón de Lecce, en el sur de Italia, fundado en 2019. EduVita es un lugar de conexión entre pasado, presente y futuro: crean oportunidades de aprendizaje para mejorar la calidad de vida de personas mayores y jóvenes a través del diálogo intergeneracional. La ONG está activa tanto a nivel local como internacional, participando en programas de investigación y movilidad Erasmus+ en el campo de la Educación de Personas Adultas. Se enfocan en la investigación pedagógica, innovando procesos de enseñanza y aprendizaje, diseñando entornos de aprendizaje y desarrollando nuevas metodologías basadas en enfoques de Educación de Personas Adultas y aprendizaje intergeneracional.

Sitio web: <https://www.eduvita.it/>

2

VISIÓN GENERAL DE LA GUÍA METODOLÓGICA DE ESCAPERS



2.1 GRUPOS OBJETIVO

2.2 LOS OBJETIVOS DE LA GUÍA

**2.3 PROCESO DE DESARROLLO
DE LA GUÍA METODOLÓGICA
ESCAPERS**

**2.4 CARACTERÍSTICAS DE LOS
GRUPOS OBJETIVO**

2.4.1 PERSONAS MAYORES (+65)

**2.4.2 JÓVENES PERSONAS
ADULTAS**

2.1 Grupos objetivo

La guía metodológica de ESCAPERS está dirigida principalmente a:

Educadores de personas adultas y profesionales en organizaciones que trabajan con personas mayores, como centros de atención abierta, centros de cuidado, asociaciones de mayores, ONGs y centros deportivos.

Organizaciones que trabajan con las generaciones más jóvenes, incluidas escuelas, centros juveniles, ONGs y universidades.

Estos profesionales pueden familiarizarse con la metodología del proyecto, entender sus principios subyacentes y utilizarla para desarrollar nuevos materiales educativos basados en juegos.

Además, otros grupos objetivo que podrían beneficiarse indirectamente de la metodología ESCAPERS incluyen:

Personas mayores (mayores de 65 años) que residen en residencias de cuidado o que se benefician de centros de atención abierta, ONGs y organizaciones sin ánimo de lucro centradas en el envejecimiento activo y saludable.

Personas adultas mayores de 18 años (generaciones más jóvenes).

2.2 Los objetivos de la guía

La guía tiene como objetivo sensibilizar sobre el aprendizaje intergeneracional y las soluciones basadas en juegos para promover la inclusión de las personas ciudadanas mayores en actividades intergeneracionales. Además, contiene la metodología que se aplicará en el proyecto y servirá como referencia futura para cualquier educador de personas adultas que desee implementar actividades relacionadas.

Por lo tanto, la guía metodológica responderá a 5 preguntas/áreas clave:

¿Cómo podemos definir el aprendizaje intergeneracional (tipos, trucos)?

¿Cómo nos dirigimos a los aprendices que pertenecen a diferentes grupos de edad?

¿Existen enfoques, programas, aplicaciones y herramientas en los países socios y a nivel europeo (o internacional)? ¿Cómo podemos utilizarlos en la metodología de nuestro proyecto?

¿Cuáles son los aspectos clave de la metodología de ESCAPERS?

2.2 Los objetivos de la guía

VISIÓN GENERAL DEL PROYECTO

2.3 Proceso de desarrollo de la guía metodológica de ESCAPERS

Las organizaciones socias co-crearon la metodología basada en las necesidades de sus grupos objetivo, los objetivos del proyecto y la experiencia de cada uno. La co-creación de la metodología permitirá su impacto transnacional, así como la conexión directa con las necesidades de los grupos objetivo. En otras palabras, durante el desarrollo de esta guía, las organizaciones socias siguieron una metodología de pasos iterativos de co-diseño y co-desarrollo. Más específicamente, todas las organizaciones socias acordaron la estructura de la guía y su contenido. Luego, todas las organizaciones socias realizaron una investigación documental en contextos nacionales e internacionales sobre actividades intergeneracionales, algunas de ellas basadas en juegos. En el Capítulo 5, se puede encontrar una recopilación de más de 30 mejores prácticas aplicadas en los países socios e internacionalmente.

Luego, Challedu, junto con EduVita y Odd Statue Games (OSG), redactó el marco teórico principal y la metodología del proyecto. Más específicamente, Challedu, en cooperación con OSG, desarrolló una plantilla para un juego de escape que será una herramienta para ayudar a los educadores de personas adultas a realizar lluvias de ideas con las personas mayores sobre sus intereses, historias personales y recuerdos, y será la inspiración para los escenarios (Anexo 2). Además, será una herramienta para crear ideas iniciales para juegos de escape. Además, se desarrolló otra plantilla específicamente para las versiones finales, que sirve como estructura para presentar y facilitar los juegos de escape (número de jugadores, dificultad, escenario, jugabilidad, acertijos, información para los facilitadores como la configuración del juego/sala, etc. (Anexo 1).

Posteriormente, la guía y las plantillas mencionadas anteriormente fueron revisadas por el resto de socios, y Challedu pudo finalizar la guía basada en los comentarios de las organizaciones socias y, junto con EduVita y AFAV, traducirán la guía metodológica al griego, italiano y español, respectivamente.

2.4 Características de los grupos objetivo

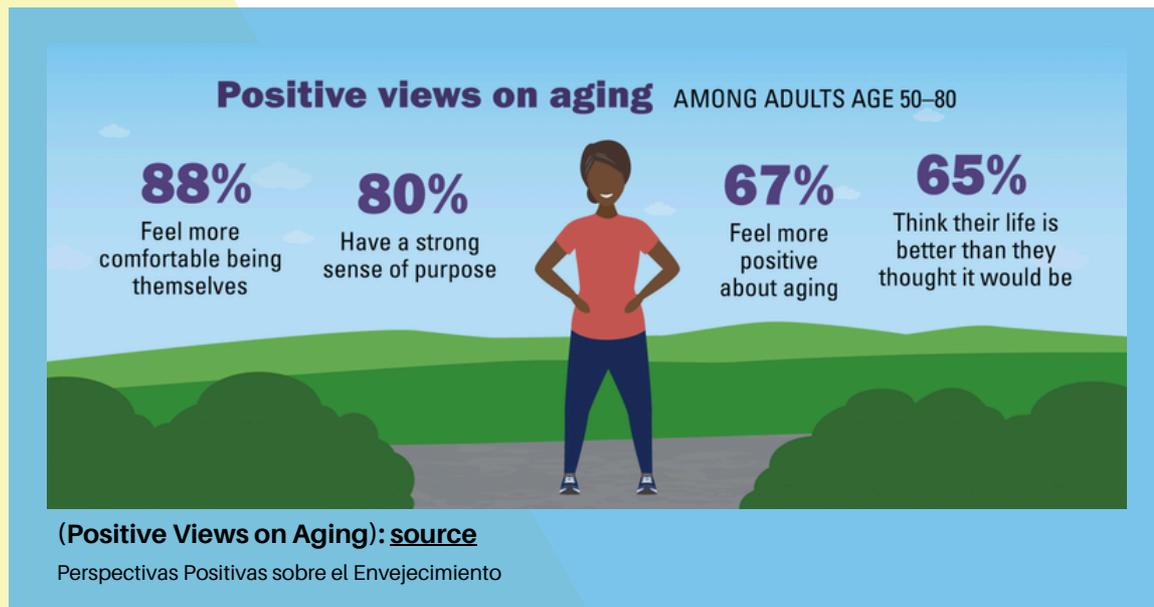
2.4.1 Personas mayores (personas mayores de 65)



Source:

https://www.google.com/url?q=https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q%3Dtbn:ANd9GcRgJgz79hPt7Sf0ZCiHDliGDiUDenbu90SbdHXIAcQDasODIBDFvMGw1cpvuqsGDf-xE%26usqp%3DCAU&sa=D&source=docs&ust=1722929236705934&usg=AOvVaw0cpifGjJhFv9OGie-OJIZ_

Las personas de más de 65 años, también conocidas como personas mayores, son un grupo diverso con una amplia gama de características. A medida que las personas envejecen, enfrentan el desafío del envejecimiento y el impacto que este tiene en su vida en general. Aunque hay muchos desafíos asociados con el envejecimiento, también existen muchos aspectos positivos. A continuación, se presenta un análisis más profundo de los aspectos positivos del envejecimiento, centrándose en cómo puede llevar al crecimiento interior, mejorar las relaciones, proporcionar libertad y satisfacción, y contribuir al bienestar general de las personas.

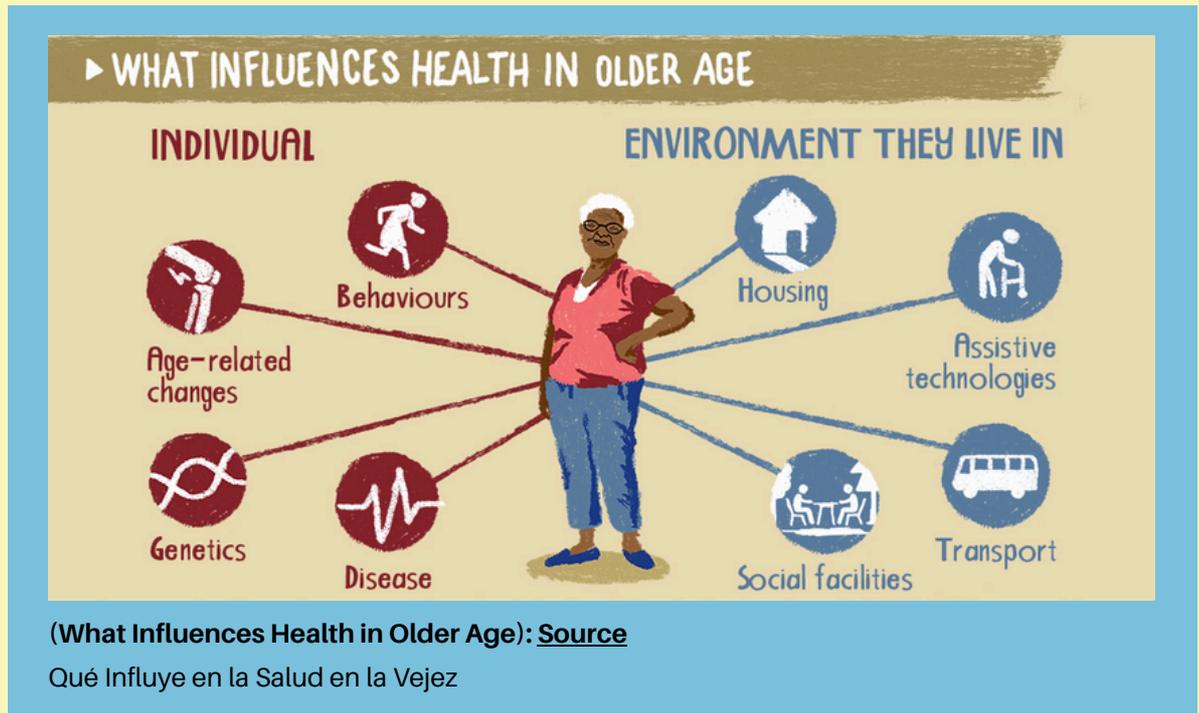


2.4 Características de los grupos objetivo

El crecimiento interior es un tema común a medida que uno envejece. Con el tiempo, se adquiere una comprensión más profunda de uno mismo, libre de inseguridades y presiones sociales, lo que conduce a una mayor comodidad y confianza en uno mismo. Las personas mayores han acumulado una gran cantidad de experiencias de vida, lo que resulta en sabiduría y la capacidad de ver las situaciones de la vida con una perspectiva más amplia y tomar decisiones acertadas.

El envejecimiento también puede mejorar las relaciones de una persona, haciéndolas más profundas y significativas. Las personas mayores aprecian a sus seres queridos y consideran importante invertir tiempo de calidad en ellos. Les gusta compartir su sabiduría y experiencias con las generaciones más jóvenes, guiándolas y fomentando conexiones fuertes. También están agradecidos por las cosas buenas de la vida que han experimentado, lo que les lleva a vivir una vida más relajada y libre de estrés.

La jubilación o los horarios de trabajo flexibles a menudo les permiten liberar tiempo para perseguir sus pasiones, aficiones y viajar. Pueden participar en actividades como el voluntariado, actividades creativas o simplemente conectarse con su comunidad.



Debemos recordar que el envejecimiento es extremadamente heterogéneo y que hay personas mayores que apenas muestran ningún deterioro o deterioro en su condición. Por otro lado, el envejecimiento puede tener algunos efectos negativos en algunos de ellos, ya que sus cuerpos experimentan una multitud de cambios. Estos pueden manifestarse (pero no en todas las personas mayores) como un deterioro de la salud física, con una disminución de la visión, la audición y la movilidad, lo que hace que las tareas diarias sean más desafiantes. Además, el riesgo de enfermedades crónicas como enfermedades cardíacas, accidentes cerebrovasculares y diabetes aumenta significativamente, lo que requiere un manejo más cuidadoso de la salud.

Mentalmente, aunque la mayoría de las personas mayores mantienen una buena salud mental, algunos experimentan un deterioro en la función cognitiva, lo que genera problemas con la memoria y el aprendizaje de nuevas cosas. Desafíos más serios incluyen la depresión, la ansiedad y la demencia, una condición que interrumpe significativamente la vida diaria. La enfermedad de Alzheimer es la forma más común de demencia.

2.4 Características de los grupos objetivo

Las conexiones sociales son cruciales para el bienestar a cualquier edad. Desafortunadamente, varios factores pueden llevar al aislamiento social de las personas mayores. Por ejemplo, la jubilación conlleva la pérdida de redes sociales profesionales para algunas personas mayores. Además, la pérdida de seres queridos, una experiencia común y más frecuente para ellas, puede llevar al duelo y la soledad. Otros factores, como problemas de movilidad y otros problemas de salud, también pueden dificultar el mantenimiento de las conexiones sociales.

La seguridad financiera es otra preocupación para muchas personas mayores, ya que tienen que vivir con ingresos fijos y pueden tener dificultades para cubrir los gastos, especialmente cuando se trata de costos relacionados con el cuidado a largo plazo.

Es importante recordar que el envejecimiento es una experiencia altamente individual. La gravedad de estos aspectos negativos puede variar mucho, y también hay muchos aspectos positivos del envejecimiento.

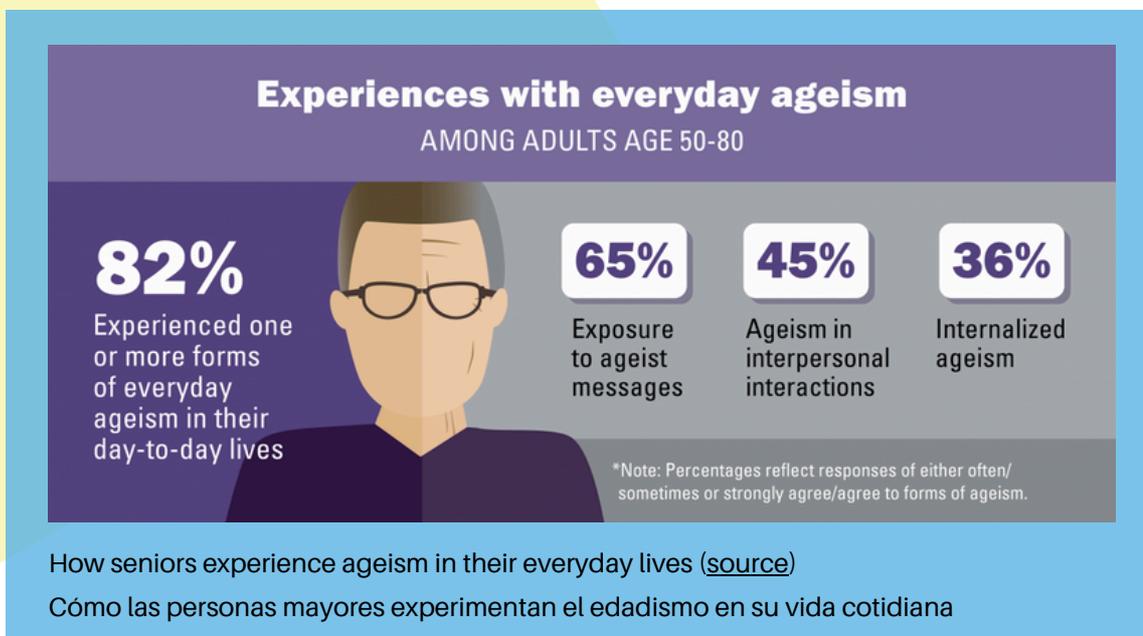
2.4.2 Jóvenes personas adultas

Este segundo grupo objetivo principal es aún más diverso, ya que incluye a varias generaciones, dado que abarca a todas las personas adultas mayores de 18 años. Presentaremos brevemente las actitudes, creencias y comportamientos de este grupo objetivo hacia las personas mayores. La forma en que las personas mayores de 18 años ven a las personas mayores de 65 años puede ser una mezcla compleja de actitudes positivas y negativas.

La actitud negativa más destacada de las jóvenes personas adultas es el edadismo. La Organización Mundial de la Salud define el edadismo como "los estereotipos (cómo pensamos), los prejuicios (cómo sentimos) y la discriminación (cómo actuamos) hacia los demás o hacia uno mismo basado en la edad" (Organización Mundial de la Salud, 2021). El edadismo puede hacer que uno crea que las personas mayores están desconectadas de los tiempos contemporáneos, que pueden ser analfabetas tecnológicas o incluso una carga.

Por supuesto, el miedo al envejecimiento en sí mismo también puede llevar a algunos a ver inconscientemente a las personas mayores de manera negativa, proyectando sus propias ansiedades sobre la muerte o los desafíos del envejecimiento. Centrarse únicamente en las limitaciones físicas que pueden acompañar al envejecimiento puede hacer que algunos pasen por alto las capacidades y contribuciones que las personas mayores continúan haciendo.

Finalmente, las diferencias generacionales pueden crear una brecha entre las personas jóvenes adultas y las personas mayores. Las diferencias en las opiniones personales sobre el uso de la tecnología, los estilos de comunicación y las normas sociales pueden dificultar la conexión y la comprensión de las perspectivas de los demás.



Es importante recordar que los hechos mencionados anteriormente representan simplemente algunas tendencias. La actitud de una persona hacia las personas mayores probablemente esté moldeada por una variedad de factores, como sus propias experiencias personales con abuelas y abuelos, padres y madres u otras personas mayores, o su trasfondo cultural (algunas culturas enfatizan el profundo respeto hacia las personas mayores). Incluso las representaciones de personas mayores en los medios de comunicación pueden influir en cómo las perciben las personas.

3 UNA VISIÓN GENERAL DEL APRENDIZAJE INTERGENERACIONAL (DEFINICIONES IMPORTANTES, TIPOS, CONSEJOS)



**3.1 ¿CUÁLES SON LOS
BENEFICIOS DEL
APRENDIZAJE
INTERGENERACIONAL?**

**3.2 APRENDIZAJE
INTERGENERACIONAL EN
LA PRÁCTICA - CONSEJOS
PARA EDUCADORES**

**3.3 ¿CÓMO ORGANIZAR
ACTIVIDADES
INTERGENERACIONALES
QUE GENEREN UN IMPACTO
EN TODAS LAS
GENERACIONES?**



¿Con qué frecuencia en la vida diaria sucede que aprendes algo de alguien más joven que tú? Por ejemplo, cómo publicar una historia en Instagram o cómo editar un mensaje enviado en WhatsApp ¿Y qué hay de todas esas veces que le preguntaste a alguien mayor que tú cómo cocinar esa receta o cuál es el origen de esa celebración local que tanto te gusta?

Estas situaciones informales se caracterizan por:

la naturaleza social del aprendizaje, ya que el intercambio de conocimientos se basa en una relación interpersonal de reciprocidad y apoyo mutuo;

una transmisión de aprendizaje, donde un individuo A comparte su conocimiento o habilidad con un individuo B;

la participación de personas de diferentes edades, más específicamente de diferentes generaciones.

Estos son tres de los factores que definen el aprendizaje intergeneracional (IGL, por sus siglas en inglés), una forma de aprender juntos y de diferentes generaciones.

En palabras de EPALE, "El aprendizaje intergeneracional es donde las personas de todas las edades pueden aprender juntas y unas de otras." (EPALE, 2020).

De manera similar, la Red Europea de Aprendizaje Intergeneracional define el IGL como "Una asociación de aprendizaje basada en la reciprocidad y la mutualidad que involucra a personas de diferentes edades, donde las generaciones trabajan juntas para adquirir habilidades, valores y conocimientos." (ENIL, 2017).



“Las actividades intergeneracionales son compromisos e interacciones sociales que reúnen a generaciones más jóvenes y más mayores con un propósito común. Se basan en las fortalezas que diferentes generaciones tienen para ofrecer, fomentan la comprensión y el respeto mutuo, y desafían el edadismo. Ambas partes tienen la oportunidad de dar y recibir, y de sentir un sentido de pertenencia y logro. Y su objetivo es poner una sonrisa en el rostro de todos.” (Intergenerational Activity St Monica Trust, 2018, p.5).

Como destacan estas definiciones, el elemento esencial que caracteriza el aprendizaje intergeneracional es la mutualidad del proceso. Esto significa que la persona joven que enseña a una persona adulta mayor cómo subir una historia a Instagram con algún efecto especial también debería estar aprendiendo algo en ese contexto: tal vez, cómo escuchar y comunicarse con una persona adulta o cómo compartir habilidades digitales. En este caso, es aprendizaje intergeneracional porque ambas generaciones tienen un resultado de aprendizaje.

“El Aprendizaje Intergeneracional es una parte importante del Aprendizaje a lo Largo de la Vida, donde las generaciones trabajan juntas para adquirir habilidades, valores y conocimientos. Más allá de la transferencia de conocimientos, el IGL fomenta relaciones de aprendizaje recíprocas entre diferentes generaciones y ayuda a desarrollar capital social y cohesión social en nuestras sociedades envejecidas.” (European Map of Intergenerational Learning, 2017).

Como sugiere la etimología de la expresión:

**“inter” -
se centra en la dimensión
del intercambio y la
reciprocidad;**

**“aprendizaje” - el
resultado del
intercambio de
experiencias.
(AGE, 2020, p.7)**

**“generacional” - en la
interacción entre
personas de diferentes
edades con diferentes
campos de experiencia y
mentalidad formados en
el tiempo;**

**UNA VISIÓN GENERAL DEL APRENDIZAJE INTERGENERACIONAL
(DEFINICIONES IMPORTANTES, TIPOS, CONSEJOS)**

Existen dos tipos principales de aprendizaje IGL:

- **aprendizaje intergeneracional informal:** tradicionalmente, la transmisión espontánea de conocimientos, valores y competencias dentro de las familias, entre miembros de diferentes edades. (Hatton-Yeo, Newman, 2007, p.31)
- **aprendizaje intergeneracional formal:** un enfoque pedagógico donde las actividades planificadas entre generaciones resultan en el logro de objetivos específicos para cada generación involucrada. (Generations Working Together, 2011, p.4)

Por lo tanto, en la educación de personas adultas y el aprendizaje a lo largo de la vida, el aprendizaje intergeneracional es un enfoque educativo donde se planifica un resultado para todas las generaciones involucradas. Cuando los aprendices de diferentes generaciones participan en una actividad o experiencia de aprendizaje que no establece resultados específicos para cada generación, se define como aprendizaje multigeneracional.

Los resultados de aprendizaje de las actividades IGL pueden incluir:

**conocimiento y
comprensión;**

**habilidades
intelectuales y
prácticas;**

**competencias
sociales e
interpersonales;**

**un cambio en
actitudes y valores**

(Intergenerational Bridge: Connect To Create, 2021).

“Las actividades IGL aumentan la cooperación, la interacción o el intercambio entre dos o más generaciones, rompiendo estereotipos, promoviendo la comprensión, el respeto y la confianza, al tiempo que comparten ideas, habilidades, conocimientos y experiencia. Conduce a resultados de aprendizaje, promueve la convivencia y la ciudadanía, y desarrolla un enfoque de “co-aprendizaje”.” (AGE, 2020, p.8)

En conclusión, las actividades de aprendizaje intergeneracional están diseñadas para beneficiar e impactar a cada generación.

3.1 ¿CUÁLES SON LOS BENEFICIOS DEL APRENDIZAJE INTERGENERACIONAL?

“La brecha generacional se define como una profunda brecha cultural entre generaciones relacionada con la cuestión de quién tiene el poder sobre el conocimiento. El aprendizaje intergeneracional es uno de los medios más importantes para cerrar esta brecha y promover la solidaridad y la confianza entre generaciones” (Intergenerational Bridge: Connect To Create, 2021, p.9).

Investigaciones y estudios recientes muestran que el aprendizaje intergeneracional tiene efectos e impactos positivos en todas las generaciones involucradas. Participar en actividades y programas intergeneracionales beneficia tanto a las personas mayores como a las más jóvenes en diferentes dimensiones.

Beneficios para las personas participantes mayores

Mantener una buena salud física y mental y niveles de actividad;

Superar el sentimiento de aislamiento y exclusión social mediante la socialización y el contacto con personas jóvenes;

Aumentar su sentido de autoestima, bienestar y satisfacción, ya que reduce la soledad, el aburrimiento y la depresión;

Más actitudes positivas hacia las personas jóvenes

Mejorar las habilidades digitales;

Superar la desigualdad de género;

Facilitar el aprendizaje a lo largo de la vida.



3.1 ¿CUÁLES SON LOS BENEFICIOS DEL APRENDIZAJE INTERGENERACIONAL?

Beneficios para las personas participantes jóvenes

Mejorar las habilidades sociales, como las habilidades de comunicación, resolución de problemas y solidaridad entre generaciones;

Fomentar el desarrollo de actitudes positivas hacia las personas mayores y el proceso de envejecimiento;

Promover el desarrollo emocional y la inteligencia de niños/as y personas jóvenes;

Mejorar el éxito académico y sentar las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida.

“El objetivo de los programas de aprendizaje intergeneracional es conectar a las personas en actividades significativas y mutuamente beneficiosas que impliquen el intercambio de información, conocimientos, experiencias, pensamientos y sentimientos entre dos o más generaciones.”

(Intergenerational Bridge: Connect To Create, 2021, p.10)

Como resultado, el aprendizaje intergeneracional beneficia a toda la comunidad al mejorar la calidad de vida de las generaciones más jóvenes y mayores. Los programas y actividades de aprendizaje intergeneracional reúnen a las generaciones para cooperar en favor del medio ambiente, la ciudadanía activa, la valorización del patrimonio cultural y la mejora general de la vida comunitaria. **En otras palabras, el aprendizaje intergeneracional crea comunidades comprometidas y sostenibles donde personas de todas las edades pueden contribuir activamente y marcar la diferencia a cualquier edad.**

“Las actividades intergeneracionales tienen como objetivo aumentar el conocimiento, desarrollar habilidades y diversos potenciales de personas jóvenes y mayores, basándose en la cooperación de ambas generaciones.”
(Intergenerational Bridge: Connect To Create, 2021, p.10)

Como se mencionó en la sección anterior, la mutualidad y la reciprocidad son características fundamentales del aprendizaje intergeneracional. Por lo tanto, las actividades intergeneracionales deben beneficiar e impactar a todas las generaciones involucradas, proporcionando un resultado de aprendizaje para participantes de todas las edades.

¿Cómo organizar actividades intergeneracionales que generen un impacto en todas las generaciones?

- 1. Analizar las necesidades de aprendizaje de las personas participantes:** las personas educadoras de IGL deben investigar las necesidades específicas de aprendizaje de cada generación a través de cuestionarios, investigaciones, grupos focales, análisis de antecedentes y otras herramientas relevantes.
- 2. Planificar los objetivos de aprendizaje para cada generación:** basándose en los resultados del análisis de necesidades, las personas educadoras de IGL identifican objetivos y resultados de aprendizaje específicos que cada generación debería alcanzar al final de la actividad, a través del aprendizaje intergeneracional. Los objetivos de aprendizaje pueden definirse como conocimiento, habilidades intelectuales y prácticas, y cambio de actitudes.
- 3. Crear un espacio de aprendizaje seguro:** en primer lugar, la actividad intergeneracional debe llevarse a cabo en un lugar que sea fácil de alcanzar y accesible para todas las generaciones, considerando los posibles desafíos de los diferentes grupos objetivo. En segundo lugar, desde la temperatura hasta la disposición del lugar, el espacio debe ser acogedor, relajado y cómodo tanto para jóvenes como para personas mayores. Las personas educadoras de IGL dan la bienvenida a las personas participantes y ayudan a las personas aprendices jóvenes y mayores a familiarizarse con el espacio y sentirse a gusto en el contexto multigeneracional.
- 4. Preparar a las personas participantes para las actividades grupales:** las personas educadoras de IGL deben comenzar la sesión con actividades de conocimiento mutuo e integración grupal. En esta fase, las personas participantes jóvenes y mayores se presentan, socializan y comienzan a construir conexiones entre generaciones. Esto es útil para prepararlas para un aprendizaje cooperativo y mutuo durante la actividad.
- 5. Discutir los desafíos intergeneracionales:** para crear un ambiente de aprendizaje seguro e inclusivo, las personas educadoras de IGL facilitan una discusión sobre los desafíos de las personas participantes jóvenes y mayores en relación con la actividad y el aprendizaje intergeneracional en general. Ejemplos de preguntas que pueden desencadenar la discusión podrían ser: 1) ¿Qué desafíos sueles encontrar cuando te encuentras con otra generación? 2) ¿Cómo los superas? La discusión ayuda a las personas participantes a adquirir conocimientos sobre las otras generaciones mientras desarrollan empatía, comprensión y habilidades de comunicación. Al mismo tiempo, las personas educadoras de IGL observan la discusión y toman notas de las respuestas para ajustar las actividades e integrar soluciones a los desafíos mencionados.
- 6. Evaluar el proceso:** las actividades de IGL siempre deben terminar con una sesión de evaluación informal o más formal. Pedir comentarios sobre los resultados emocionales, experienciales y de aprendizaje de las personas participantes es esencial para medir el impacto en cada generación y obtener información para futuras mejoras.

“Las actividades intergeneracionales son compromisos e interacciones sociales que reúnen a generaciones más jóvenes y mayores con un propósito común. Se basan en las fortalezas que diferentes generaciones tienen para ofrecer, fomentan la comprensión y el respeto mutuo, y desafían el edadismo. Ambas partes tienen la oportunidad de dar y recibir, y de sentir un sentido de pertenencia y logro. Y su objetivo es poner una sonrisa en el rostro de todos.” (Intergenerational Activity St Monica Trust, 2018, p.5).

4

UNA VISIÓN GENERAL DEL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (ABJ)

An abstract graphic design featuring a large yellow circle on the left side, partially overlapping a blue triangular shape that points towards the top right. The background is white.

4.1 BENEFICIOS DEL ABJ

**4.2 TIPOS DE JUEGO
UTILIZADOS EN EL
CONTEXTO DE ABJ**

**4.3 MARCO DE DISEÑO DE
UNA EXPERIENCIA ABJ
DESDE CERO**

4 Visión general del aprendizaje basado en juegos (ABJ)

Los juegos y el acto de jugar tienen un papel crucial en la vida de una persona, abarcando todas las etapas del desarrollo. Influyen no solo en nuestros mecanismos de aprendizaje, sino que también nos hacen adquirir habilidades, como la socialización, y, en general, todos los aspectos del crecimiento personal (Troulinaki, 2023; Tsai et al., 2012). En consecuencia, el juego tiene una larga tradición en la educación, donde puede mejorar y enriquecer las experiencias de aprendizaje tanto en entornos formales como informales (Anastasiadis et al., 2011).

Huizinga propone que los juegos son una necesidad innata que responde a nuestro deseo natural de desafío, recompensa y progreso. Un juego educativo se puede definir como "un juego diseñado y utilizado para la enseñanza y el aprendizaje". En los juegos educativos, podemos combinar elementos de diversión con conceptos educativos para aumentar la motivación y el compromiso de la persona estudiante.

Whitton (Whitton, 2012) define el aprendizaje basado en juegos (GBL, por sus siglas en inglés) como "el aprendizaje facilitado por el uso de un juego". En otras palabras, se puede describir como un enfoque educativo que utiliza juegos o mecánicas de juego como herramienta principal de aprendizaje para mejorar el aprendizaje, aumentar la interactividad y el compromiso, y crear una experiencia de aprendizaje más efectiva. El GBL puede ser particularmente beneficioso para personas adultas de diversas generaciones que pueden encontrar los métodos tradicionales menos estimulantes.

Muchas veces, el GBL se confunde erróneamente con la gamificación. Aunque estos enfoques educativos están estrechamente relacionados, se pueden distinguir algunas diferencias básicas y sustanciales. La gamificación implica utilizar elementos propios de los juegos (puntos, insignias, tablas de clasificación) en actividades existentes dentro de un contexto que no es de juego. En comparación, el GBL constituye una experiencia completa de aprendizaje construida alrededor de un juego, mientras que la gamificación intenta hacer que las actividades existentes sean más atractivas mediante el uso de algunos elementos similares a los de un juego (Kapp, 2012).

A partir de las definiciones anteriores, se puede suponer que el GBL es una metodología educativa interesante para aplicar. Pero, ¿cuáles son los beneficios para las personas que aprenden a usar GBL, independientemente de su edad? Mientras juegan, las personas participantes se sumergen en un entorno de aprendizaje seguro en el que:

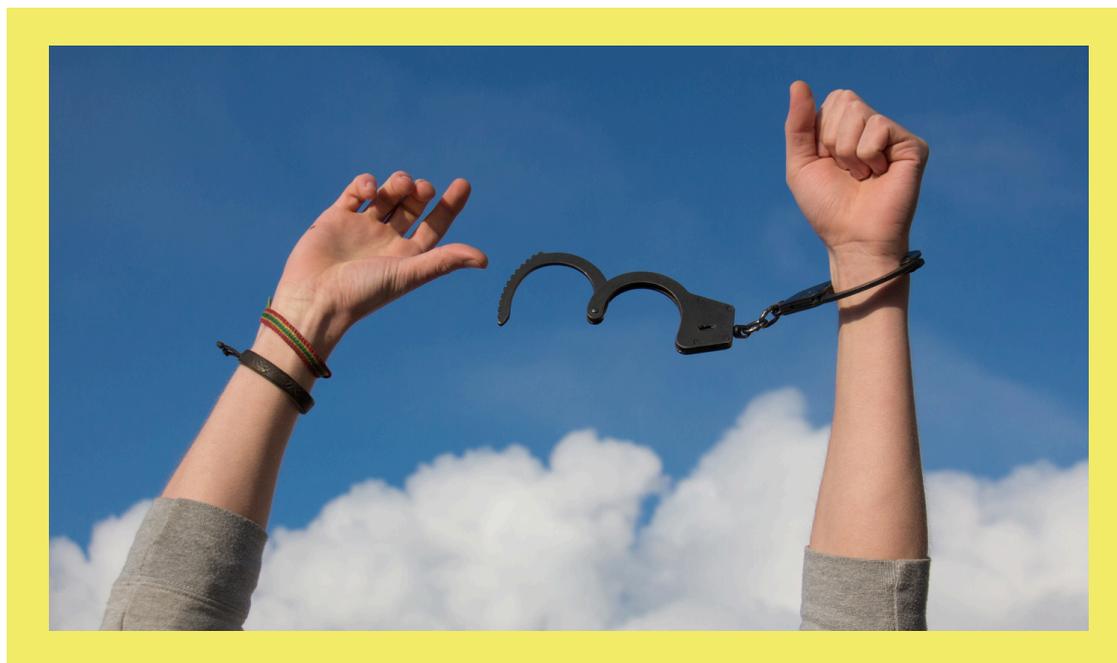
- Están profundamente comprometidas y motivadas durante todo el proceso de aprendizaje. Mediante el uso de procedimientos interactivos, el aprendizaje es más agradable.
- Aprenden haciendo. Este enfoque experiencial les permite participar activamente y recibir retroalimentación inmediata sobre sus acciones, lo que conduce a una mejor retención del conocimiento.
- Desarrollan diversas habilidades blandas y duras, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, y mejoran habilidades como la cooperación, la creatividad y la socialización.
- Participan en actividades de aprendizaje centradas en la persona y adaptadas a sus intereses.
- Pueden personificar ciertos personajes y salir de su zona de confort.
- Pueden experimentar sin temor al fracaso.
- Están involucrados en un estilo de aprendizaje que coincide con su estilo personal (visual, auditivo, kinestésico), atendiendo a las diferentes preferencias de las personas adultas en proceso de aprendizaje (Falloon, 2014).

4.1 Beneficios del ABJ

Mientras juegan, las personas jugadoras son libres de actuar como deseen. Osterweil et al., en su artículo *Are Games All Child's Play?*, identifican cuatro ejes de libertad que comparten todas las personas jugadoras/aprendices, independientemente de su edad (Osterweil y Klopfer, 2011).

Más específicamente, mientras juegan, las personas jugadoras pueden experimentar la (Haas, Groff y Roy, 2009), (Osterweil y Klopfer, 2011):

- **Libertad para fallar:** El juego permite a las personas jugadoras hacer tantos intentos como deseen sin considerarlos fracasos, lo que les permite experimentar libremente, aprender de sus errores y dominar progresivamente una determinada habilidad.
- **Libertad para experimentar:** El fallo abre la puerta a la exploración creativa, como inventar nuevos usos, y conduce a las personas jugadoras/aprendices a fomentar la innovación y las habilidades de resolución de problemas.
- **Libertad para modelar identidades:** El juego permite la exploración de identidades a través de la interpretación de roles. A través del juego de simulación y la exploración, las personas jugadoras/aprendices aprenden a reconocer pistas sociales, comportamientos apropiados en diversas situaciones y, en última instancia, descubren quiénes son dentro de su entorno.
- **Libertad para esforzarse:** Mientras juegan, las personas jugadoras rara vez perciben que están poniendo un gran esfuerzo, y esa es la paradoja de este eje. Sin embargo, el juego requiere un cierto nivel de desafío para ser atractivo. Este esfuerzo durante el juego puede llevar a las experiencias más gratificantes, destacando la importancia de superarnos y de ser desafiados en un entorno lúdico.



4.2 Tipos de juegos utilizados en el contexto del ABJ

A la hora de elegir qué tipo de juego utilizar en una sesión de aprendizaje basado en juegos (GBL), las personas educadoras/facilitadoras pueden optar por los siguientes tipos de juegos o enfoques educativos:

- **Juegos analógicos/tradicionales:** Estos incluyen tipos de juegos más "analógicos", que van desde juegos de mesa clásicos hasta juegos de construcción, juegos al aire libre y juegos de cartas. Los juegos pueden estar diseñados específicamente para el proceso educativo o ya estar disponibles. En el caso de juegos existentes, las personas educadoras y facilitadoras pueden decidir aplicar nuevas reglas y mecanismos compatibles con el objetivo educativo deseado. Estos juegos proporcionan el desarrollo de habilidades y conocimientos prácticos, inspiran a las personas participantes a profundizar en ellos, fomentan la comunicación, la colaboración, la competencia y la toma de riesgos. Las personas jugadoras pueden jugar en grupos o de forma individual.
- **Juegos educativos digitales:** Son videojuegos o juegos en línea que abarcan una amplia gama de temas de aprendizaje. Pueden ser simulaciones de situaciones del mundo real o fomentar habilidades de aprendizaje socioemocional, como la comunicación y el trabajo en equipo. A través de la experiencia y la experimentación en un campo del conocimiento, las y los estudiantes participan en procesos de prueba y error. Estos juegos pueden crearse desde cero o utilizarse como punto de partida para enseñar un tema determinado (en el caso de los existentes). Las personas jugadoras también pueden jugar en grupos o de manera individual.
- **Escape rooms/juegos de escape:** Ya sean físicos, virtuales o en un formato híbrido, pueden diseñarse para abordar prácticamente cualquier materia o conjunto de habilidades. Las personas jugadoras forman grupos y deben resolver ciertos acertijos o encontrar pistas para desbloquear espacios o continuar con nuevos acertijos. Al final, deben escapar de un espacio determinado o resolver un misterio.



4.3 Marco de diseño de una experiencia ABJ desde cero

Si una persona educadora desea diseñar una experiencia de aprendizaje basada en juegos (ABJ), debe considerar algunos factores cruciales basados en el marco LEAGUE, un marco conceptual jerárquico diseñado para guiar la evaluación del aprendizaje basado en juegos (Codifying Game-Based Learning: The LEAGUE framework for Evaluation, 2018).

Según el concepto de este marco, las personas educadoras siempre deben tener en cuenta (Codifying Game-Based Learning: The LEAGUE framework for Evaluation, 2018):

Temas de aprendizaje: Las personas educadoras deben considerar siempre los objetivos de aprendizaje que se desean alcanzar, los motivos de las personas aprendices y, por supuesto, el sentimiento general de la experiencia de aprendizaje.

Factores del juego: Este aspecto se refiere al diseño del juego, la narrativa, las mecánicas y la estética, y principalmente a cómo están adaptados al grupo objetivo de la experiencia ABJ.

Reacciones emocionales y cognitivas: Este aspecto se refiere a cómo un juego puede ser divertido, motivador y atractivo.

Usabilidad:
Se refiere principalmente a la interfaz de los juegos y su accesibilidad.

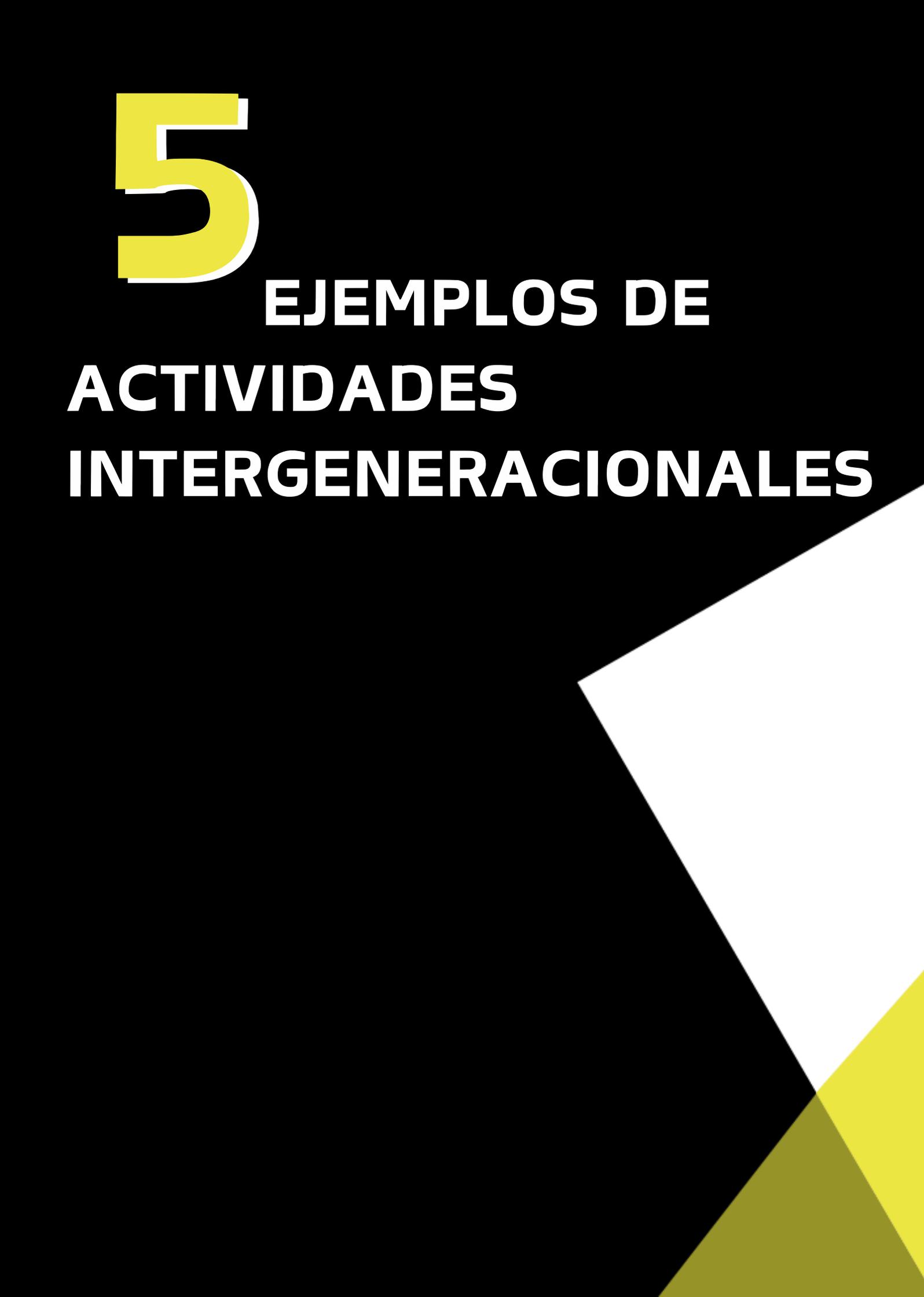
Usuario: Las actividades de ABJ están centradas en la persona. Por lo tanto, una persona educadora debe observar de cerca las necesidades psicológicas, de aprendizaje y cognitivas del grupo objetivo.

Entorno: Este aspecto se centra en cómo el entorno general puede apoyar la efectividad de la experiencia de aprendizaje, por ejemplo, el equipo.

Los factores mencionados anteriormente pueden utilizarse tanto para evaluar un enfoque ABJ como para diseñar desde cero nuevas experiencias.

5

**EJEMPLOS DE
ACTIVIDADES
INTERGENERACIONALES**





**5.1 BUENAS PRÁCTICAS DE
ACTIVIDADES INTERGENERACIONALES
QUE INCLUYEN A PERSONAS
MAYORES EN RESIDENCIAS/OTRAS
ORGANIZACIONES QUE TENGAN
PERSONAS MAYORES BENEFICIARIAS.**

**5.2 BUENAS PRÁCTICAS DE
ACTIVIDADES BASADAS EN JUEGOS
QUE INCLUYEN A PERSONAS
MAYORES EN RESIDENCIAS/OTRAS
ORGANIZACIONES QUE TENGAN
COMO BENEFICIARIOS A PERSONAS
MAYORES**

5.1 BUENAS PRÁCTICAS DE ACTIVIDADES INTERGENERACIONALES QUE INCLUYAN A PERSONAS MAYORES EN RESIDENCIAS DE MAYORES/OTRAS ORGANIZACIONES QUE TENGAN PERSONAS MAYORES BENEFICIARIAS.
5.1.1 Let's Regenerate

Tipo de instalación	Residencia de personas mayores/ Centro de atención residencial
Lugar	Italia Central
Tipo de actividad	Presencial, encuentro con personas mayores y co-participación en actividades como jugar, actuar, debates y otras
Organizador	Instituto Nacional para la Jubilación y Cuidado de Personas Mayores, Ancona.
Descripción	"Let's Re-Generate" es un programa piloto intergeneracional en el centro de Italia que tiene como objetivo fortalecer los lazos entre personas mayores institucionalizadas y adolescentes locales a través de actividades compartidas. Realizado en una residencia de personas mayores, el programa incluyó grupos focales y entrevistas con residentes y personas voluntarias, demostrando su efectividad en mejorar la interacción intergeneracional, reducir los estereotipos relacionados con la edad y mejorar el bienestar mental y la generatividad entre las personas participantes mayores. El proyecto recomienda integrar este tipo de actividades en las rutinas diarias de las residencias para combatir la dependencia y el aislamiento social entre las personas mayores.
Conexión con el proyecto	El enfoque intergeneracional de este proyecto se alinea con la perspectiva del proyecto ESCAPERS, que busca romper los estereotipos sobre las personas mayores entre las personas jóvenes y promover un proceso de aprendizaje intergeneracional que sea beneficioso para ambos grupos.
Grupos de edad involucrados	<ol style="list-style-type: none"> 1. 25 estudiantes de secundaria inferior (14 años; 18 varones y 7 mujeres) 2. Tres personas docentes de la secundaria inferior 3. 16 personas mayores residentes en un centro de atención residencial (edad promedio: 83 años) 4. Tres personas trabajadoras sociales del centro de atención residencial 5. 16 personas mayores voluntarias (edad promedio: 70 años)

Grupos objetivo

Estudiantes y personas docentes de secundaria inferior / Residentes y personal de un centro de atención residencial

Palabras clave

Enfoque intergeneracional, Personas mayores, Relación, Nuevas generaciones, Cooperación

5.1.1 Let's Regenerate

5.1BUENAS PRÁCTICAS DE ACTIVIDADES INTERGENERACIONALES QUE INCLUYAN A PERSONAS MAYORES EN RESIDENCIAS DE MAYORES/OTRAS ORGANIZACIONES QUE TENGAN PERSONAS MAYORES BENEFICIARIAS.

5.1.2 Paesaggio Inclusivo - Cantiere Intergenerazionale (Paesaje Inclusivo - Un Sitio de Construcción Intergeneracional)

Tipo de instalación	Residencia de personas mayores/ Centro de atención residencial
Lugar	Milán (Italia)
Tipo de actividad	Taller de teatro, creación de un jardín.
Sitio web	https://www.lecompagniemalviste.org/paesaggio-inclusivo/
Organizador	Compagnie Malviste, Istituto Tecnico Tecnologico C.A.T. "Carlo Bazzi", Residencia de personas mayores Golgi Redaelli en Milán
Descripción	<p>El proyecto Paisaje Inclusivo acompaña a un grupo de estudiantes de secundaria a conocer, comprender y profundizar en el tema del deterioro cognitivo a través de actividades con personas mayores afectadas por la enfermedad de Alzheimer y demencias similares, así como con sus cuidadores y familiares.</p> <p>El proyecto se desarrolló en 3 fases:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 5 encuentros con profesionales y operadores sociales: Las y los estudiantes aprendieron sobre la enfermedad de Alzheimer, la metodología del "Teatro Frágil" (teatro psico-social) y cómo los paisajes urbanos afectan a las personas usuarias. 2. Taller de Teatro: A través de técnicas intergeneracionales de teatro, laboratorios creativos y el teatro psico-social, las y los estudiantes y las personas mayores se conocieron y conectaron. Las y los estudiantes lograron una mejor comprensión de la enfermedad y de las necesidades específicas de las personas con Alzheimer. 3. El Jardín Inclusivo: Las y los estudiantes, los cuidadores y los familiares de las personas usuarias construyeron juntos el primer Jardín para Alzheimer, en el área exterior de la residencia. El jardín fue diseñado para ser accesible y beneficioso para la salud física y mental de las personas usuarias. Este espacio inclusivo se convirtió en el escenario abierto para las representaciones creativas de las y los estudiantes y las personas mayores con Alzheimer.

5.1.2 Paesaggio Inclusivo - Cantiere Intergenerazionale (Paesaje Inclusivo - Un Sitio de Construcción Intergeneracional)

Conexión con el proyecto

El proyecto Paisaje Inclusivo transforma los espacios de una residencia de personas mayores a través del teatro intergeneracional y laboratorios creativos. De manera similar, el proyecto ESCAPERS está diseñado para llevar el aprendizaje basado en juegos a las residencias y hacer que los espacios sean más inclusivos y agradables mediante el intercambio intergeneracional y cultural.

Grupos de edad involucrados

Estudiantes de último año de secundaria (17-18 años.)

Grupos objetivo

Personas mayores en residencias, personas mayores.

Imágenes



Palabras clave

Aprendizaje intergeneracional, teatro intergeneracional, espacio inclusivo, residencia de personas mayores, centro de atención

5.1.3 Incontro Tra Generazioni - Encuentro entre Generaciones.

Tipo de instalación	Residencia de personas mayores
Lugar	Lomazzo, Como (Italia)
Tipo de actividad	Programa de encuentros y laboratorios.
Sitio web:	https://www.casadiriposolomazzo.it/casa-di-riposo-lomazzo/incontro-tra-generazioni
Organizador	Casa di Riposo Lomazzo, Liceo Artistico Maleotti
Descripción	<p>El objetivo es conectar dos instituciones locales (la escuela y la residencia de personas mayores) a través del arte y la memoria histórica, promoviendo el aprendizaje intergeneracional y la solidaridad.</p> <p>El programa incluye dos iniciativas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. "El itinerario histórico": con encuentros, charlas y laboratorios de cine donde las personas mayores compartieron sus recuerdos de la Segunda Guerra Mundial. 2. "El itinerario artístico": un laboratorio creativo para la co-creación de obras artísticas sobre el tema de la alimentación. <p>En la primera edición, ambos itinerarios se llevaron a cabo en el Liceo y la residencia de personas mayores. Por ejemplo, durante el itinerario histórico, las personas estudiantes se reunieron con las personas mayores en el centro de atención para ver juntas la película Onda y discutir diferentes experiencias del Holocausto.</p> <p>En cuanto al "itinerario artístico", comenzó con varios encuentros interactivos para discutir el patrimonio cultural de la alimentación y las diferencias entre la nutrición de ayer y la de hoy. Esta fue la fase preparatoria para generar ideas y encontrar inspiración para la fase creativa.</p> <p>Las personas estudiantes tienen la oportunidad de compartir su experiencia artística y habilidades, mientras aprenden de los recuerdos del pasado. Al mismo tiempo, las personas mayores en la residencia disfrutaron de la socialización y se sienten valoradas: son los "actores centrales" de la memoria y los únicos testigos históricos de eventos que han marcado la historia de la humanidad.</p>

Conexión con el proyecto

El enfoque central del programa es la valorización y conservación de la memoria histórica y cultural a través de actividades intergeneracionales. Al igual que en la metodología de juegos intergeneracionales de ESCAPERS, las personas mayores en los centros de atención son más que usuarias pasivas: participan y contribuyen al proceso como creadoras activas de una nueva memoria colectiva para todas las generaciones.

Grupos de edad involucrados

Personas mayores, estudiantes de secundaria (17-19 años)

Grupos objetivo

Personas mayores, personas adultas mayores de 18 años

Imágenes



Plabras clave:

Aprendizaje intergeneracional, residencia de personas mayores, centro de atención, patrimonio cultural, memoria histórica.

5.1.4 ABC Digital

Tipo de instalación	Residencia de personas mayores
Lugar	Milán (Italia)
Tipo de actividad	Encuentros y laboratorios
Organizador	Assolombarda, Korian
Sitio web:	https://www.korian.it/tablet-e-anziani-ecco-come-i-giovani-rompono-le-barriere/
Descripción	<p>Este es un proyecto de digitalización intergeneracional en el que dos generaciones diferentes se unieron para compartir sus conocimientos.</p> <p>Las personas estudiantes de la Scuola Europa se convirtieron en docentes, utilizando su experiencia digital para ayudar a las personas residentes de la residencia de personas mayores a mejorar sus habilidades con herramientas digitales. Comenzando con actividades básicas, como encender una tableta, las personas estudiantes enseñaron a las personas mayores a usar aplicaciones esenciales para su vida diaria, como Skype, banca en línea, redes sociales, correos electrónicos, mapas digitales, seguridad en internet, entre otras.</p> <p>El proyecto se desarrolló en 4 sesiones celebradas en la residencia. Durante estos encuentros, las personas mayores pudieron explorar las últimas innovaciones del mundo digital y aprender a usarlas para mejorar su calidad de vida. Al mismo tiempo, como personas educadoras, las y los estudiantes jóvenes desarrollaron habilidades de comunicación y empatía.</p> <p>Para ambas generaciones, también fue una oportunidad de socializar y compartir historias y experiencias, promoviendo el diálogo intergeneracional.</p>

<p>Conexión con el proyecto</p>	<p>En línea con uno de los objetivos de ESCAPERS, esta iniciativa promueve el desarrollo de habilidades digitales de las personas mayores en residencias a través del aprendizaje intergeneracional. Un modelo en el que las personas jóvenes apoyan a las personas mayores en su digitalización, actuando como “personas educadoras” y compartiendo su conocimiento digital</p>
<p>Grupos de edad involucrados</p>	<p>Personas mayores, estudiantes de secundaria (14-19 años)</p>
<p>Grupos objetivo</p>	<p>Personas mayores, personas mayores en residencias, personas adultas mayores de 18 años</p>
<p>Equipo necesario</p>	<p>Tabletas, computadora o móvil</p>
<p>Imágenes</p>	
<p>Palabras clave:</p>	<p>Aprendizaje intergeneracional, residencia de personas mayores, centro de atención, habilidades digitales, personas mayores, digitalización.</p>
<p>Tipo de instalación</p>	<p>Organización de educación para personas adultas.</p>
<p>Lugar</p>	<p>Lecce (Italia)</p>

5.1.5 Diarios de Vida

Tipo de actividad	Narración digital, entrevistas
Sitio web	https://www.eduvita.it/attivita/vita-diaries/
Organizador	EduVita
Descripción	<p>Los Diarios de Vida involucran a personas participantes mayores y jóvenes en un proceso de aprendizaje multidimensional: lingüístico, emocional, experiencial e intercultural, a través del aprendizaje e intercambio intergeneracional.</p> <p>La actividad se desarrolla como una entrevista, donde la persona participante mayor es la narradora y la joven es la entrevistadora y oyente. La entrevista se graba y el video se convierte en el producto tangible final del proceso.</p> <p>ANTES La persona facilitadora del IGL forma parejas multigeneracionales, emparejando a una persona mayor participante con una joven entrevistadora.</p> <p>Cuando la pareja se reúne, la persona facilitadora del IGL ayuda a la persona mayor entrevistada y a la joven entrevistadora a generar ideas sobre los temas a tratar durante la entrevista. En esta fase, la joven entrevistadora explora la biografía, talentos, intereses y pasiones de la persona mayor. Al final de esta sesión, la pareja debería haber identificado un tema principal en el que trabajar.</p> <p>DURANTE Las personas mayores participantes comienzan la entrevista presentándose (nombres, de dónde vienen y otra información relevante).</p> <p>Luego comienza la interacción entre la joven entrevistadora y la persona mayor entrevistada. La joven hace preguntas preparadas con antelación. La persona mayor comparte experiencias de vida, anécdotas, recuerdos, pasiones personales, proyectos pasados y actuales, y talentos relacionados con el tema principal. Se acogen con agrado las emociones profundas y los recuerdos vívidos.</p>

	<p>DESPUÉS</p> <p>El video debe ser editado y finalizado por la persona joven participante, quien comparte su conocimiento digital con la persona mayor. Una vez finalizado el proceso, se crea un Diario de Vida digital.</p> <p>Este queda disponible para las personas participantes como un recuerdo tangible de la experiencia, así como para su difusión en línea, con el fin de inspirar y empoderar a generaciones jóvenes y mayores.</p>
<p>Conexión con el proyecto</p>	<p>Además de la dimensión intergeneracional y la interacción, el modelo de entrevistas y recopilación de diarios de vida podría implementarse en el proyecto ESCAPERS. En particular, las historias y anécdotas de las personas mayores podrían convertirse en la base o inspiración para la narración, los escenarios o los temas de la Escape Room de aprendizaje intergeneracional (IGL)</p>
<p>Grupos de edad involucrados</p>	<p>Personas mayores (50+), jóvenes personas adultas (20-35)</p>
<p>Grupos objetivo</p>	<p>Personas mayores, personas educadoras de personas adultas, personas aprendientes jóvenes</p>
<p>Equipo necesario</p>	<p>Cámara</p>
<p>Imágenes</p>	
<p>Palabras clave:</p>	<p>Aprendizaje intergeneracional, narración de historias, entrevistas, patrimonio cultural, memoria</p>

5.1.6 "Penne di saggezza" (Bolígrafos de sabiduría)

Tipo de instalación	Residencia de personas mayores.
Lugar	Milán, (Italia)
Tipo de actividad	Narración de historias, intercambio de cartas
Sitio web:	https://www.villaggioamico.it/casa-di-riposo-milano/
Organizador	Villaggio amico
Descripción	<p>"Bolígrafos de sabiduría" es un proyecto intergeneracional que busca tender un puente entre las personas jóvenes y las personas mayores.</p> <p>¿Cómo? Compartiendo historias, ideas y pasiones a través del método tradicional de intercambio de cartas.</p> <p>La iniciativa comenzó durante la pandemia, involucrando a las personas mayores del Villaggio Amico, a estudiantes del Instituto G. Meroni de Lissone y a sus docentes, quienes median en las fases iniciales y continuas de la relación epistolar.</p> <p>Las personas mayores y las estudiantes intercambian cartas periódicamente, discutiendo diferentes temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costumbres y tradiciones del pasado. • Diferencias entre el mundo de hoy y el de ayer. • Similitudes y diferencias entre generaciones. • Profesiones de ayer, hoy y mañana. • Hechos y eventos de la historia, el presente y el futuro. <p>Las cartas pueden crear relaciones significativas y auténticas, donde tanto las personas jóvenes como las mayores pueden escribir sobre sus experiencias y puntos de vista. Dado que las cartas escritas tienen plazos más largos en comparación con los correos electrónicos o los mensajes de texto, que son más comunes hoy en día, permiten cultivar la anticipación y una mayor apreciación del valor de las pequeñas cosas.</p> <p>Además, el uso de la escritura como expresión personal fomenta el intercambio relacional y social, lo que puede ayudar a las personas mayores a reconectar con los recuerdos relacionados con sus vidas pasadas.</p>

Conexión con el proyecto

Uno de los objetivos de la iniciativa es combatir el aislamiento de las personas mayores en residencias, especialmente durante la pandemia, a través del aprendizaje intergeneracional. Las cartas unen a las generaciones, al igual que el proyecto ESCAPERS pretende hacerlo mediante las salas de escape intergeneracionales: dos herramientas diferentes que permiten a las personas mayores valorar sus recuerdos conectados con el patrimonio cultural y aprender sobre las nuevas generaciones mientras socializan y participan en actividades colaborativas. En particular, los temas discutidos en las cartas podrían explorarse en la metodología de ESCAPERS para crear salas de escape intergeneracionales (IGL).

Grupos de edad involucrados

Personas mayores (60+), estudiantes de secundaria

Grupos objetivo

Personas mayores en centros de atención, personas docentes, estudiantes (18+)

Imágenes



Palabras clave:

Aprendizaje intergeneracional, cartas, residencia de personas mayores, patrimonio cultural

5.1.7 Giochi di un tempo (Juegos del pasado)

Tipo de instalación	Escuelas, centro de personas mayores
Lugar	Bari (Italia)
Tipo de actividad	Laboratorios con juegos.
Sitio web:	https://www.comune.bari.it/-/presentato-i-giochi-di-un-tempo-vincitore-del-concorso-della-fondazione-megamark-al-via-il-progetto-che-vede-nonni-e-bambini-insieme-per-giocare-e-imp
Organizador	Lab 4 Project
Descripción	<p>El programa involucra a 50 personas mayores del centro de personas mayores del Municipio de Bari y a 500 estudiantes de diferentes escuelas preescolares y primarias de la ciudad.</p> <p>La iniciativa está diseñada en respuesta a los desafíos que enfrentan las personas mayores en el territorio y promueve la inclusión social, el intercambio intergeneracional y la cohesión comunitaria. A lo largo de tres laboratorios en las escuelas, las personas mayores enseñaron una serie de juegos del pasado, como trompos, resortes, aros y más.</p> <p>Durante el laboratorio, con el apoyo de personas jóvenes voluntarias y educadores especializados, las personas mayores guiaron a las y los estudiantes sobre cómo construir juegos tradicionales con materiales sostenibles.</p> <p>Cada sesión concluyó con un momento gastronómico: las personas mayores prepararon platos de su infancia, como "cialleda fredda", una ensalada a base de pan de la tradición rural de Apulia.</p> <p>El programa finalizó con las "Olimpiadas de los Juegos del Pasado", donde personas mayores y jóvenes jugaron juntas en equipos multigeneracionales, poniendo en práctica todo lo aprendido durante los laboratorios.</p>

Conexión con el proyecto

De manera similar a ESCAPERS, las actividades basadas en juegos son lo que conecta a las generaciones en esta iniciativa. Desde la construcción de juegos tradicionales hasta las Olimpiadas, la iniciativa promueve la inclusión de las personas mayores y el compromiso cívico de las y los estudiantes jóvenes a través del aprendizaje intergeneracional basado en juegos. Además, regresar a los juegos del pasado significa preservar el patrimonio cultural local y activar a las personas mayores en la preservación de una memoria colectiva para las nuevas generaciones.

Grupos de edad involucrados

Personas mayores, estudiantes de preescolar y primaria (5-7 años)

Grupos objetivo

Personas mayores, personas educadoras

Imágenes



Palabras clave:

Intergenerational learning, seniors, youth, games, traditional games, game-based learning

5.1.8 ESCAPE tour en Lecce

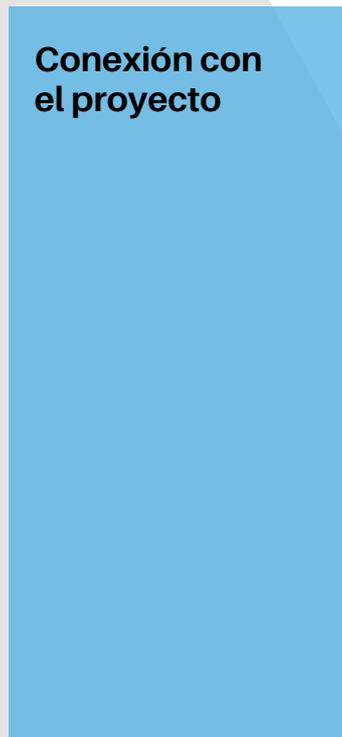
Tipo de instalación	Organización de educación para personas adultas
Lugar	Lecce (Italia)
Tipo de actividad	Juego con cuestionarios, recorrido interactivo
Sitio web	https://www.eduvita.it/come-rendere-unescurSIONE-turistica-interattiva-e-inclusiva-per-un-grupPO-multigenerazionale/
Organizador	EduVita
Descripción	<p>ESCAPE Tour en Lecce es una actividad intergeneracional basada en juegos, que involucra a personas participantes mayores y jóvenes en un recorrido interactivo por la ciudad.</p> <p>Esta es una actividad intergeneracional basada en juegos, organizada por EduVita durante encuentros internacionales para:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permitir que las personas mayores estudiantes de inglés practiquen el idioma en contextos participativos y reales. • Ofrecer a las personas jóvenes la oportunidad de aprender sobre la historia y el patrimonio cultural de Lecce mientras se divierten explorando la ciudad. • Permitir que las personas mayores compartan recuerdos personales y anécdotas sobre lugares locales, reconectándose con el patrimonio cultural. <p>Antes del recorrido, la persona educadora del IGL divide al grupo en pequeños equipos (generalmente 2-3 personas, entre estudiantes y participantes).</p> <p>El recorrido incluye las principales atracciones históricas y culturales de la ciudad. En cada parada, los equipos deben responder a una pregunta sobre la historia o alguna curiosidad sobre el lugar. Cada respuesta correcta suma 3 puntos.</p> <p>El equipo ganador recibe un premio, generalmente un producto local o un souvenir, como taralli o dulces típicos.</p> <p>Cuando todos los equipos han respondido, la persona educadora del IGL revela la respuesta correcta y añade información sobre el lugar. En esta fase, las personas mayores son invitadas a compartir sus historias sobre el "Lecce de ayer".</p>



La actividad puede realizarse:

En versión digital: a través de aplicaciones para crear recorridos con cuestionarios (por ejemplo, Action Bound).
En versión en papel: con tarjetas para las preguntas y un tablero portátil para las puntuaciones.

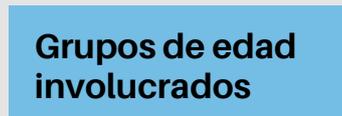
Esta buena práctica fue desarrollada durante el proyecto Erasmus+ "Intergenerational Bridge: Connect to Create".



Conexión con el proyecto

Comparado con los objetivos del proyecto ESCAPERS, este modelo de aprendizaje intergeneracional basado en juegos es muy similar porque:

- Adopta cuestionarios y actividades basadas en juegos como herramienta para promover el aprendizaje intergeneracional y el intercambio cultural.
- Se centra en el patrimonio cultural y en el papel central de las personas mayores al compartirlo.
- Ambas generaciones aprenden jugando juntas: las personas mayores desarrollan habilidades lingüísticas, mientras que las más jóvenes aprenden sobre la historia y cultura local.
- En la versión con la app, las personas mayores también tienen la oportunidad de mejorar sus habilidades digitales con el apoyo de las personas jóvenes en los equipos.
- Jugar en equipos multigeneracionales fomenta la cooperación intergeneracional y el esfuerzo colaborativo hacia un objetivo común.



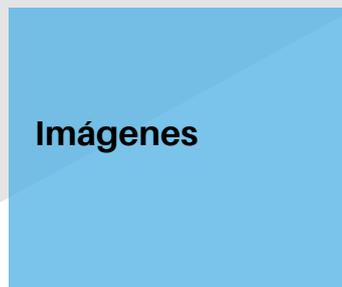
Grupos de edad involucrados

Personas mayores, personas jóvenes (25+)



Grupos objetivo

Personas mayores, personas educadoras, personas educadoras de personas adultas, personas jóvenes



Imágenes



Palabras clave

Aprendizaje intergeneracional, aprendizaje basado en juegos, recorrido interactivo, cuestionario, patrimonio cultural.

5.2 BUENAS PRÁCTICAS DE ACTIVIDADES BASADAS EN JUEGOS QUE INCLUYEN A PERSONAS MAYORES EN RESIDENCIAS DE MAYORES/OTRAS ORGANIZACIONES QUE TIENEN PERSONAS MAYORES BENEFICIARIAS.
5.2.1 ¿JUGAMOS?

Tipo de instalación	Polideportivo municipal
Lugar	Madrid, España
Tipo de actividad	Actividades recreativas
Sitio web	https://madridsalud.es/jornada-intergeneracional-jugamos-sobre-habitos-saludables/
Organizador	Madrid salud
Descripción	<p>Promover una alimentación sana mediante juegos, paneles informativos y la evaluación de los hábitos alimentarios, explicando cómo debe ser un plato sano. Se rellenaron cuestionarios para identificar a las personas con obesidad y alto riesgo de diabetes, y se dieron consejos sobre cómo conseguir una buena salud bucodental mediante un cepillado adecuado de los dientes.</p> <p>También hubo actividades para promover la actividad física en familia, la difusión de las Rutas Saludables o Rutas AMP en la ciudad de Madrid y juegos participativos sobre el tema. Se aprovechó la jornada para difundir los programas y proyectos de promoción de la salud que se llevan a cabo en los Centros Municipales de Salud.</p>
Conexión con el proyecto	Esta actividad puede vincularse al proyecto ya que implica a personas de diferentes edades en la promoción de hábitos saludables. Esto no sólo fomenta la interacción entre generaciones, sino que también brinda la oportunidad de compartir información y concienciar sobre la importancia de un estilo de vida saludable en todas las etapas de la vida.

Grupos de edad involucrados

Personas mayores y estudiantes de primaria

Grupos objetivo

Personas mayores, padres y madres y niños de 6 a 13 años

Equipo necesario

No se especifica

Imágenes



Palabras clave

Hábitos saludables; Interacción intergeneracional; Alimentación sana; Actividad física

5.2.2 Generación Unida a través del Movimiento (GUM)

Tipo de instalación	Varias instalaciones
Lugar	Dinamarca, Reino Unido, Eslovenia, Bulgaria, España, Países Bajos, Francia
Tipo de actividad	<p>Diversas actividades, ya que las niñas y niños y personas residentes de la residencia comparten las instalaciones de atención diurna:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juegos • Caminando juntos • Arte y artesanía • Día del deporte
Sitio web	https://www.generationsmove.org/
Organizador	ISCA (coordinador principal)
Descripción	<p>El proyecto GUM es un proyecto financiado por Erasmus + cuyo objetivo es utilizar los juegos y deportes tradicionales para promover las relaciones intergeneracionales y aumentar la actividad física. Las organizaciones socias están desarrollando un programa accesible para todos a través de una plataforma europea y una app. El proyecto proporciona a las personas participantes herramientas de formación, pero también de promoción y recomendaciones políticas. El proyecto sólo está en su primer año, pero parece muy prometedor en términos de buenas prácticas e intercambio de experiencias. El proyecto no sólo pretende aumentar la actividad física de las personas jóvenes y mayores, sino también unir a las generaciones mediante el uso de la tecnología (una app) y responder así a la necesidad de preparación digital de las generaciones mayores para que se sientan más conectadas con el mundo digital en el que vivimos.</p>

5.2.2 Generación Unida a través del Movimiento (GUM)

<p>Conexión con el proyecto</p>	<p>Al igual que ESCAPERS, el proyecto GUM ha realizado primero una investigación documental y ha puesto en práctica los conocimientos adquiridos mediante el desarrollo de la formación. El proyecto GUM parece tener un buen plan sostenible que les permitirá ampliar la red GUM a otros países de la UE.</p>
<p>Grupos de edad involucrados</p>	<p>Personas mayores (65+), Jóvenes (hasta 24)</p>
<p>Grupos objetivo</p>	<p>Personas mayores (65+), Jóvenes (hasta 24), practicantes</p>
<p>Equipo necesario</p>	<p>Material/equipamiento diverso en función de los juegos/ejercicios Acceso a internet/teléfono (app)</p>
<p>Palabras clave</p>	<p>Actividad física, preparación digital, juegos, deportes</p>

5.2.3 Reuniones intergeneracionales de ejercicio compartido

Tipo de instalación	Al aire libre
Lugar	Madrid, España
Tipo de actividad	Reunión
Sitio web	<p>https://extranet.who.int/agefriendlyworld/afp/encuentros-intergeneracionales-de-ejercicio-compartido/</p> <p>https://www.madrid.es/portales/munimadrid/es/Inicio/Mayores/Intergeneracional/?vgnnextfmt=default&vgnnextoid=844b57060d63d510VgnVCM2000001f4a900aRCRD&vgnnextchannel=cf30b7dd3f7fe410VgnVCM1000000b205a0aRCRD</p>
Organizador	Ayuntamiento de Madrid, España
Descripción	<p>El Ayuntamiento de Madrid celebra periódicamente encuentros intergeneracionales de "Ejercicio Compartido", con el objetivo de que personas mayores y escolares se relacionen a través del ejercicio físico; crear un espacio de interacción entre ellas, que permita establecer lazos de comunicación y fomentar el acercamiento de las niñas y niños a las personas mayores para hacerles comprender que la edad no es una limitación. Desde actividades físicas con pelotas o ejercicios aeróbicos hasta juegos para conocer los nombres, gustos y aspiraciones de las personas participantes, donde se conocen y establecen contacto comunicativo. Cada sesión es una nueva alternativa a diversos juegos, que refuerzan los lazos relacionales y las habilidades de las y los asistentes.</p>
Conexión con el proyecto	La actividad fomenta la creación de vínculos a través de ejercicios y juegos entre personas adultas y estudiantes. Se realiza en espacios abiertos.
Grupos de edad involucrados	Personas mayores y estudiantes de primaria

Grupos objetivo

Tanto a las personas más jóvenes como a las personas mayores.
Otros grupos destinatarios: Personas con diversidad funcional: pérdida de audición, problemas de salud mental, deterioro cognitivo, personas solas, cuidadores...

Equipo necesario

No se especifica

Imágenes



Parador Alto Parque Cuña Verde, con el colegio CEIP Amadeo Vives, en el distrito Latina



Parque Santa Eugenia, con el colegio Blas de Otero, en el distrito de Villa de Vallecas

Palabras clave

Intergeneracional, Personas mayores, ejercicio físico

5.2.4 La isla de los inventos

Tipo de instalación	Centro de día
Lugar	Madrid, España
Tipo de actividad	Juegos cooperativos
Sitio web	https://www.madrid.es/portales/munimadrid/es/Inicio/Mayores/Buenas-practicas-en-Centros-de-Dia/?vgnnextfmt=default&vgnnextoid=e3b00b5198997810VgnVCM1000001d4a900aRCRD&vgnnextchannel=cf30b7dd3f7fe410VgnVCM1000000b205a0aRCRD
Organizador	Centro de Día Municipal Carmen Conde
Descripción	<p>La actividad se desarrolló a partir de una historia dinámica e interactiva que giraba en torno a un hilo conductor con el sobrenombre de "LA ISLA DE LOS INVENTOS".</p> <p>Esta historia se componía de diferentes pruebas, basadas en una batería de diferentes juegos cooperativos que los hijos de los trabajadores debían superar con la ayuda de las personas usuarias, para conseguir la invitación a la isla de los inventos. Los hijos de los trabajadores fueron los encargados de crear un nuevo invento con gran creatividad, para después realizar un mural de recuerdo para el centro de día y sus personas usuarias.</p>
Conexión con el proyecto	Esta actividad consiste en desarrollar una historia o dinámica con un hilo conductor que facilite mantener la atención y la participación de las personas usuarias y de las niñas y niños que acuden al centro.
Grupos de edad involucrados	Mayores y estudiantes de primaria
Grupos objetivo	Personas usuarias del centro de día, empleados y sus hijas/os

Equipo necesario

Recursos materiales:

- Pizarras digitales
- Fotografías laminadas de los objetos de las soluciones de las adivinanzas
- Altavoz
- Desarrollo de la invención (un espejo, dos cucharas, una caja, dos zapatos)
- Pinturas de color
- Rotuladores de colores
- Cartón coloreado
- Cepillos

Recursos humanos:

- Personaje que se hace pasar por el alcalde/gobernador de la isla de los inventos
- Guía principal que acompañe y explique a las niñas y niños a lo largo de la historia
- Personal trabajador del centro

Imágenes



Palabras clave

Historia dinámica e interactiva, personas mayores, escuela primaria, juegos cooperativos

5.2.5 Actividad intergeneracional para la Semana Europea de la Movilidad 2022/ Día del Aparcamiento

Tipo de instalación	Centros municipales para la tercera edad
Lugar	Madrid, España
Tipo de actividad	Actividades de formación, educación, sensibilización y difusión
Sitio web	educarmadridsostenible.es
Organizador	Departamento de Educación Medioambiental. SG Sostenibilidad; DG Sostenibilidad y Control Medioambiental. AG Medio Ambiente y Movilidad.
Descripción	La actividad intergeneracional pretendía poner de relieve los hábitos de consumo y las prácticas alimentarias sostenibles de las personas mayores en comparación con los modelos actuales. La movilidad sostenible no sólo tiene que ver con las personas, sino también con los alimentos: dónde se producen, cómo, su recorrido hasta llegar a nuestros platos y su huella de carbono. El Día del Aparcamiento, que se celebra cada tercer viernes de septiembre, recupera el espacio público utilizando las plazas de aparcamiento para actividades públicas. Los centros educativos del programa "Educar hoy por un Madrid más sostenible" realizan actividades de concienciación sobre alimentación sostenible, movilidad y equidad del espacio urbano, dando prioridad a las personas ciudadanas frente a los vehículos privados.
Conexión con el proyecto	Las personas mayores poseen una gran riqueza de conocimientos y experiencia que nuestra sociedad debería aprovechar en aras de la sostenibilidad.
Grupos de edad implicados	Personas mayores y centros educativos

5.2.5 Actividad intergeneracional para la Semana Europea de la Movilidad 2022/ Día del Aparcamiento

Grupos destinatarios implicados

Personas mayores de centros urbanos de Madrid y jóvenes estudiantes (edad no especificada).

Equipo necesario

Recursos técnicos (técnicos municipales y educadores ambientales) y materiales del equipo del programa "Educar hoy por un Madrid más sostenible", de los Centros de Información y Educación Ambiental y del Departamento de Educación Ambiental; recursos de la escuela infantil municipal; se consideran recursos humanos promotores de la actividad las personas participantes en la misma, tanto jóvenes como mayores.

Material adicional necesario para llevar a cabo la actividad

educarmadridsostenible.es

Imágenes



Palabras clave

Personas mayores; Conocimientos y experiencia; Sostenibilidad

5.2 6 MAESTROS DE LA VIDA

Tipo de instalación	Centros educativos
Lugar	Madrid, España
Tipo de actividad	Reunión
Sitio web	https://www.facebook.com/centrosdediaflorenca
Organizador	Centro de día Florenca
Descripción	Se desplaza con un grupo de personas usuarias a las escuelas, donde el tamaño de sus instalaciones lo permite, para reforzar su liderazgo y empoderamiento. Actúan como profesores por un día, mejorando las áreas cognitivas, las funciones emocionales y la autoeficacia. Este enfoque ha tenido éxito entre las y los profesores, que señalan la dificultad de conseguir que personas de esta generación compartan sus experiencias, incluida la guerra civil y la transición a la democracia, con las y los estudiantes.
Conexión con el proyecto	Contribuir a la creación de relaciones sociales positivas entre personas de distintas generaciones, fomentando los valores de participación, cooperación y convivencia.
Grupos de edad involucrados	Personas mayores (a partir de 65 años) Escuela secundaria
Grupos objetivo	Estudiantes de primaria, secundaria y formación profesional de instituciones educativas. Personas mayores que acuden al centro de día.

Equipo necesario

Transporte adaptado
Gafas de realidad virtual Meta Quest
Material informático de apoyo: fotografías, presentación PowerPoint, etc.
Personal de apoyo, en función del número de personas usuarias implicadas y de sus limitaciones físicas.
Ayudas técnicas necesarias para las personas usuarias.

Imágenes



Palabras clave

Relaciones sociales positivas, Intergeneracional, Participación, Cooperación, Convivencia

5.2.7 Valencia vive junta

Tipo de instalación	En casa
Lugar	Valencia, España
Tipo de actividad	La vida cotidiana en común
Sitio web	<p>https://solidaridadintergeneracional.es/wp/valencia-conviu-un-programa-para-fomentar-la-solidaridad-intergeneracional/</p> <p>https://sede.valencia.es/sede/registro/procedimiento/BS.MA.25?lang=1</p>
Organizador	Ayuntamiento de Valencia
Descripción	Un programa de co-vivienda intergeneracional entre personas mayores y estudiantes universitarios. Hay muchas personas jóvenes a las que les gustaría continuar sus estudios universitarios en Valencia, pero no disponen de medios económicos para pagar el alojamiento. En muchos casos, esto significa que se ve incluso obligada/o a renunciar a sus estudios universitarios por no poder pagarlos.
Conexión con el proyecto	El Programa Intergeneracional promueve la cooperación y el intercambio entre personas de diferentes edades. Facilita la convivencia entre personas mayores y jóvenes estudiantes, fomentando el apoyo mutuo y la comprensión entre generaciones, creando así una comunidad más cohesionada y solidaria en la que todos aprenden y se benefician mutuamente.
Grupos de edad involucrados	Personas mayores de 60 años y jóvenes menores de 35
Grupos objetivo	Mayores y universitarios

Equipo necesario

Casa

Imágenes



Palabras clave

Convivencia intergeneracional; Solidaridad mutua; Alternativas de vivienda; Soledad

5.2.8 Taller intergeneracional en la Ciudad de las Artes y las Ciencias

Tipo de instalación	Museo
Lugar	Valencia, España
Tipo de actividad	Juego
Sitio web	https://www.afav.org/wp-content/uploads/2018/08/Hilos-86-web.pdf
Organizador	Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia, España
Descripción	Encuentro intergeneracional entre un grupo de personas usuarias de AFAV y niños del Consell dels Xiquets de la CAC, de entre 10 y 13 años. La actividad consistió, en una primera parte, en un breve recorrido por la exposición del pedagogo Tonucci (Fratto) y, posteriormente, en la construcción conjunta de juguetes infantiles (aviones de papel, teléfono inalámbrico, barcos con tapones de corcho, papiroflexia...).
Conexión con el proyecto	Es relacionable, ya que se centra en promover la interacción y el intercambio entre grupos de diferentes edades. Reunir a las personas mayores con las niñas y niños fomenta la comprensión y el respeto mutuos, al tiempo que se comparten conocimientos y experiencias entre generaciones.
Grupos de edad involucrados	Mayores y alumando de primaria (10 a 13 años).
Grupos objetivo	Beneficiarios del centro de día AFAV y alumnado de primaria

Equipo necesario

papel, cartulina, palillos, colores, lápices, pegamento, cuerda, tijeras, etc.

Imágenes



Palabras clave

Fomento de la interacción; interacción intergeneracional; comprensión y respeto mutuos; intercambio de conocimientos y experiencias

5.3.1 Misterio en la residencia de mayores

Tipo de instalación	Residencia para mayores
Lugar	Atenas, Grecia
Tipo de actividad	Escape games (Juegos de escape)
Sitio web	https://challedu.com/mysthrio-sto-ghrokomeio/
Organizador	Challedu
Descripción	<p>El propósito de este programa innovador es fomentar la interacción intergeneracional entre residentes mayores en unidades de atención sanitaria específica en Atenas (El Buen Samaritano, Panagia Eleousa, Fundación Meropion, Bienestar Social de Moschato) y alumnado de primaria y secundaria. Su objetivo es mejorar la calidad de vida de los mayores e integrarlos con otros grupos sociales a través de actividades entretenidas. El programa involucra la co-creación de 4 juegos de misterio (escape rooms) utilizando historias compartidas por los mayores durante talleres de memoria. Los estudiantes visitan las residencias y juegan los juegos de misterio resolviendo acertijos, encontrando pistas y superando obstáculos. Los mayores pueden participar o ayudar si así lo desean.</p> <p>Entre los resultados del proyecto se encuentran</p> <ul style="list-style-type: none"> • 88 horas de talleres de recolección de memorias • Creación de 4 juegos de misterio, uno por cada unidad de atención sanitaria específica • Creación de la guía del programa y la plataforma de juegos • 150 horas de implementación de juegos de misterio e interacción intergeneracional • Participación de 138 mayores, 1586 estudiantes y 106 maestros en las sesiones de juego

Conexión con el proyecto

El proyecto ESCAPERS utiliza juegos/salas de escape como herramienta para el aprendizaje intergeneracional y la inclusión social, basándose en el concepto de "Misterio en la residencia de mayores". Fomenta la interacción entre mayores y jóvenes a través de actividades colaborativas y entretenidas de resolución de problemas.

Grupos de edad involucrados

Niñas/os (4-15 años) y personas mayores (65+ años)

Grupos objetivo

Niñas/os y personas mayores

Equipo necesario

Ordenador/tableta/móvil (cualquier dispositivo con conexión a Internet). Cuadernos/papeles en blanco/lápices/bolígrafos/marcadores.

Imágenes



Palabras clave

Dibujos, pinturas o escritos dedicados/ Actividad artística intergeneracional / Tecnología digital para personas mayores

5.3.2 ANTAMA - JÓVENES Y MAYORES SE CREAN MUTUAMENTE EN GRECIA DURANTE COVID-19

Tipo de instalación	Evento en línea
Lugar	Grecia / En línea
Tipo de actividad	Proyecto artístico intergeneracional en línea / creación de dibujos o escritos para ambos grupos destinatarios (niñas/os / personas mayores)
Sitio web	https://www.age-platform.eu/younger-and-older-people-create-for-each-other-in-greece-during-covid-19/
Organizador	ANTAMA , Museo Helénico del Niño
Descripción	ANTAMA, una organización griega, se asoció con el Museo Helénico del Niño para lanzar un proyecto artístico intergeneracional en línea durante la pandemia. Las personas participantes de edades comprendidas entre los 4 y los 15 años y las personas mayores de 65 crearon dibujos o escritos para los demás, fomentando la conexión entre generaciones a pesar de la distancia física. La iniciativa se desarrolló del 20 de abril al 16 de mayo de 2021 y atrajo 59 participaciones. A través de la orientación y la promoción en línea, ANTAMA facilitó las presentaciones, con el objetivo de empoderar a las personas mayores, fortalecer los lazos intergeneracionales y desafiar los estereotipos de edad.
Conexión con el proyecto	Combina el carácter intergeneracional de la interacción entre niñas/os y personas mayores, con un enfoque artístico ya que las personas participantes fueron llamados a crear un dibujo o un escrito. El proyecto también contribuye a la capacitación de las personas mayores de 65 años. También aumenta la concienciación pública sobre los estereotipos de la edad.
Grupos de edad involucrados	Niñas/os (4-15 años) y personas mayores (65+ años)

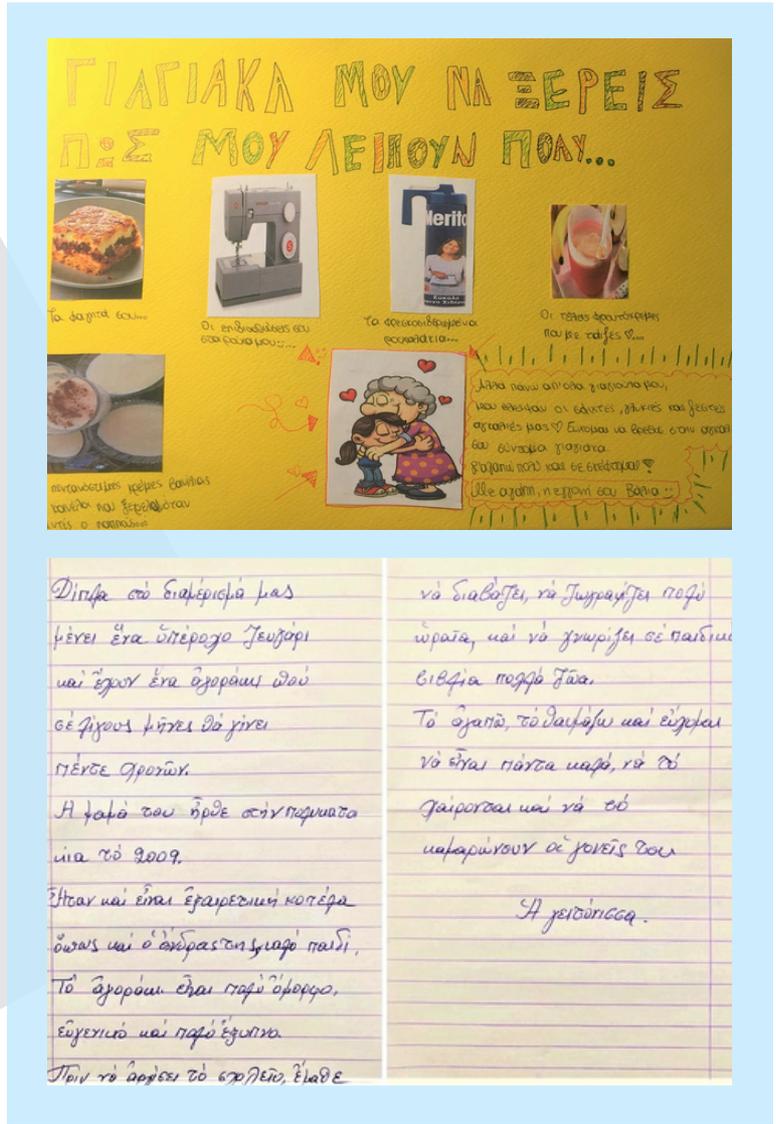
Grupos objetivo

Niñas/os y personas mayores

Equipo necesario

Ordenador/tableta/móvil (cualquier dispositivo con conexión a Internet). Cuadernos/papeles en blanco/lápices/bolígrafos/marcadores.

Imágenes



Palabras clave

Dibujos, pinturas o escritos dedicados/
Actividad artística intergeneracional /
Tecnología digital para personas mayores

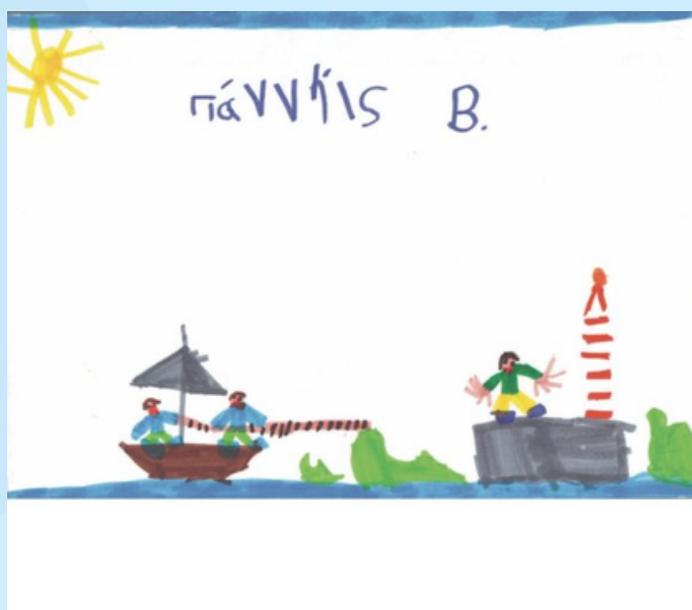
5.3.3 Programa intergeneracional de Plegma

Tipo de instalación	Centro Abierto de Protección de Personas Mayores de Skopelos (ΚΑΠΗ)
Lugar	Skopelos, Grecia
Tipo de actividad	Recogida de relatos, creación de obras visuales, grabación de historias orales
Sitio web	https://www.timafoundation.org/grants/plegma-intergenerational-program-2016/
Organizador	Centro de Protección Abierto para Personas Mayores de Skopelos (financiado por la FundaciónTIMA)
Descripción	El programa intergeneracional de la isla de Skopelos reúne a personas mayores del Centro Abierto de Protección de la Tercera Edad de Skopelos (OPCE) y a escolares de escuela infantil para grabar la historia oral. Esta iniciativa pretende salvar las diferencias generacionales y ofrecer oportunidades creativas a ambos grupos. Las y los escolares de jardín de infancia recogerán historias y tradiciones culturales de las personas mayores, que inspirarán sus creaciones visuales. Estas obras se mostrarán en una exposición de arte en la OPCE y se publicarán en una publicación especial, fomentando el respeto mutuo y combatiendo la exclusión social.
Conexión con el proyecto	Esta iniciativa está conectada con los objetivos y valores de nuestro proyecto, proporcionando un ejemplo útil de co-creación entre personas mayores y alumnas/os de guardería .También ofrece una visión sobre métodos como el uso de narrativas, para el aprendizaje intergeneracional en nuestro proyecto.
Grupos de edad involucrados	Niñas/os de 4 a 6 años , personas mayores de 60 años
Grupos objetivo	Alumnos de jardín de infancia, beneficiarios del Centro Abierto de Protección de Personas Mayores de Skopelos

Equipo necesario

Equipo de grabación, papel, rotuladores, pintura, bolígrafos, lápices

Imágenes



Palabras clave

Historia oral, Acontecimientos históricos, Obras visuales, Skopelos, Jardín de infancia

5.3.4 En el museo con diferentes... gafas.

Tipo de instalación	Residencia
Lugar	En todo el país, Grecia
Tipo de actividad	Visitas de museos en realidad virtual e interacción táctil con réplicas de arte.
Sitio web	https://goulandris.gr/el/about/activities-65-plus
Organizador	Fundación B&E Goulandris.
Descripción	Un kit de museo itinerante para personas mayores, que utiliza auriculares de RV para realizar visitas virtuales e impresiones/modelos en 3D de obras de arte seleccionadas, haciendo el arte accesible a quienes no pueden visitar el museo.
Conexión con el proyecto	Aprovecha la tecnología para hacer el arte accesible a las personas mayores, alineándose con nuestro enfoque en el aprendizaje innovador y el compromiso.
Grupos de edad involucrados	Mayores
Grupos objetivo	Residentes de residencias de ancianos.

Equipo necesario

Cascos de RV

Imágenes



Palabras clave

Compromiso de las personas mayores, realidad virtual, accesibilidad del arte, educación museística.

5.3.4 En el museo con diferentes... gafas.

5.3.5 Puente asistencial para la tercera edad y la demencia.

Tipo de instalación	Residencia
Lugar	Patra, Grecia
Tipo de actividad	Servicios de intervención a domicilio, potenciación cognitiva y física, educación y apoyo a las personas cuidadoras.
Sitio web	https://frodizo.gr/portfolio-item/gefyra-frontidas-tima/
Organizador	Asociación Frodizo, apoyada por la Fundación Benéfica TIMA.
Descripción	Un proyecto que ofrece una intervención holística a las personas con demencia y a sus personas cuidadoras, centrándose en la mejora de la funcionalidad, la potenciación de las funciones cognitivas, la socialización y la mejora de las habilidades de las personas cuidadoras.
Conexión con el proyecto	Mejora la atención a las personas mayores y a las personas con demencia mediante un apoyo holístico, en consonancia con nuestro énfasis en la atención integral a las personas mayores y el apoyo a las personas cuidadoras.
Grupos de edad involucrados	Personas con demencia.
Grupos objetivo	Personas con demencia, cuidadores familiares, profesionales sanitarios.
Palabras clave	Atención a la demencia, apoyo a la persona cuidadora, capacitación cognitiva, socialización de las personas mayores.

Tipo de instalación	Residencia de personas mayores
Lugar	Atenas, Grecia
Tipo de actividad	Embellecimiento medioambiental y cuidado de personas mayores
Sitio web	https://we4all.com/el/draseis/polapli-drasi-sto-girokeio-athinon/
Organizador	L'Oréal Hellas, Residencia de personas mayores de Atenas
Descripción	Un evento de voluntariado en el que más de 250 participantes plantaron 1600 arbolitos, pintaron e instalaron sistemas de riego, además de proporcionar cuidados de belleza a las personas mayores, haciendo hincapié en el apoyo comunitario e intergeneracional.
Conexión con el proyecto	Refleja el compromiso intergeneracional y la gestión medioambiental, alineándose con los objetivos de nuestro proyecto.
Grupos de edad involucrados	Personas mayores residentes, personas voluntarias de diversas edades
Grupos objetivo	Personas mayores residentes en la residencia, personas voluntarias de la comunidad
Equipo necesario	Suministros de jardinería, materiales de pintura, productos de belleza

5.3.6 Múltiples actividades en el Hogar de Ancianos de Atenas

5.3.6 Múltiples actividades en el Hogar de Ancianos de Atenas

Imágenes



Palabras clave

Apoyo intergeneracional, embellecimiento medioambiental, cuidado de personas mayores, voluntariado

Tipo de instalación	Centros abiertos de protección para la tercera edad (ΚΑΠΗ)
Lugar	Halandri, Atenas, Grecia
Tipo de actividad	Juego (ajedrez) entre personas mayores (+ 60 años) y jóvenes, Entrenamiento de ajedrez de ancianos por jóvenes
Sitio web	https://www.timafoundation.org/grants/chess-club-halandri-intergenerational-chess-program-2016/
Organizador	El Club de Ajedrez Halandri, Fundación Tima
Descripción	El Programa Intergeneracional de Ajedrez pretende fomentar la cohesión social reuniendo a personas jóvenes y mayores a través de partidas de ajedrez. Aprovecha los beneficios demostrados del ajedrez para combatir el Alzheimer y mejorar la calidad de vida de las personas mayores. Para las personas jóvenes, el programa fomenta el sentido de comunidad y el respeto por las personas mayores. Personas mayores experimentadas dirigirán la iniciativa, puesta en marcha en tres Centros de Protección Abierta para Personas Mayores de Halandri. Este innovador programa es pionero en Grecia en el uso del ajedrez como herramienta de conexión intergeneracional.
Conexión con el proyecto	Tanto el proyecto ESCAPERS como el Programa Intergeneracional de Ajedrez pretenden salvar las diferencias generacionales y promover la inclusión social. Mientras que ESCAPERS se centra en el aprendizaje diverso, el Programa de Ajedrez conecta específicamente a personas jóvenes y mayores a través del ajedrez, fomentando la cohesión social.
Grupos de edad involucrados	Personas mayores de 60 años

5.3.6 Programa intergeneracional de ajedrez

Grupos objetivo

Personas mayores de 60 años (residentes de los Centros de Protección Abierta para Mayores), jóvenes individuales (miembros del Club de Ajedrez Chalandri)

Equipo necesario

Ajedrez

Imágenes



Palabras clave

Programa Intergeneracional de Ajedrez, Centros de Protección Abierta para Mayores, Comunidad, Entrenamiento de Ajedrez

5.3.7 Programa de actividades de las unidades de atención a la tercera edad de Aktios

Tipo de instalación	Unidades de cuidado de ancianos
Lugar	Atenas, Grecia
Tipo de actividad	Concursos de conocimientos (por ejemplo, trivial), Juegos de construcción: Rompecabezas sencillos de colores, formas de madera, plástico, Lego, Juegos de mesa
Sitio web	https://www.aktios.gr/en/activities-in-aktios/
Organizador	Unidades de cuidado de Personas Mayores Aktios
Descripción	Aktios ofrece una variedad de atractivos juegos de grupo cuidadosamente seleccionados para mejorar las capacidades cognitivas y la percepción sensorial de las personas residentes. Desde juegos de construcción y de mesa hasta actividades físicas como bolos y juegos de pelota, las personas participantes disfrutan de una amplia gama de experiencias. Además, los juegos sensoriales estimulan el oído, el tacto, el olfato, el gusto y la vista, fomentando el compromiso holístico. Los juegos clásicos como la gallinita ciega y el ahorcado fomentan la interacción social y la diversión. Los concursos de conocimientos añaden un elemento educativo, fomentando la agilidad mental y el recuerdo de la memoria. Cada actividad se planifica, supervisa y coordina cuidadosamente para garantizar una experiencia estimulante y agradable para todas las personas participantes.
Conexión con el proyecto	Aktios involucra a las personas mayores residentes con juegos de grupo, fomentando las capacidades cognitivas y la interacción social. El proyecto ESCAPERS fomenta el aprendizaje intergeneracional, la inclusión social y la preservación cultural, alineándose con el objetivo de Aktios de combatir el aislamiento y empoderar a las personas mayores.

5.3.7 Activities Program of Aktios Elderly Care Units

<p>Grupos de edad involucrados</p>	<p>Personas mayores de 60 años</p>
<p>Grupos objetivo</p>	<p>Personas mayores-Residentes de las Unidades de Cuidados de Personas Mayores de Aktios/ Personas con demencia</p>
<p>Equipo necesario</p>	<p>Puzzles, lego u otro juego constructivo, juegos de mesa, pelotas y palos</p>
<p>Imágenes</p>	 
<p>Palabras clave</p>	<p>Juegos de construcción, Aktios, Unidades de cuidado de personas mayores, Empoderamiento de las personas mayores</p>

5.3.8 INVOLEN: Aprendizaje intergeneracional para personas voluntarias de la conservación de la naturaleza

Tipo de instalación	Naturaleza
Lugar	Grecia, Italia, Francia, Hungría y Eslovenia
Tipo de actividad	Reunión, formación, co-creación de juegos
Sitio web	https://ornithologiki.gr/en/public-awareness-education/information/our-news/1235-involen-intergenerational-learning-for-nature-conservation-volunteers
Organizador	Sociedad Ornitológica Helénica
Descripción	INVOLEN, de la Sociedad Ornitológica Helénica, es pionera en el aprendizaje intergeneracional para la conservación de la naturaleza en toda Europa. Personas mayores y jóvenes colaboran en el diseño de juegos interactivos para la conservación de la biodiversidad en las zonas Natura 2000. Mediante la narración de cuentos y las herramientas TIC, las personas mayores imparten sabiduría mientras que las personas jóvenes infunden energía, fomentando un intercambio dinámico. La metodología innovadora del programa, adaptable a escuelas y ONG, capacita a las comunidades para salvaguardar el patrimonio ecológico europeo.
Conexión con el proyecto	La conexión entre Involven y el proyecto ESCAPERS radica en que ambos se centran en el aprendizaje intergeneracional. Ambas iniciativas pretenden estrechar los lazos entre los distintos grupos de edad y promover la inclusión social.
Grupos de edad involucrados	Adolescentes, Personas mayores de 55 años
Grupos objetivo	Jóvenes y personas mayores dispuestas a ser voluntarias

5.3.8 INVOLLEN: Aprendizaje intergeneracional para personas voluntarias de la conservación de la naturaleza

Imágenes



Palabras clave

Programa medioambiental intergeneracional, juegos para la naturaleza, sensibilización medioambiental

Tipo de instalación	Centro de día para personas mayores y escuela secundaria
Lugar	Tesalónica, Grecia
Tipo de actividad	Visitas sociales intergeneracionales y apoyo
Sitio web	https://www.athensvoice.gr/epikairotita/ellada/584140/mathites-yiothetoyn-ilikiomenoys-apo-girokeia-tis-thessalonikis/
Organizador	3er Liceo General de Ampelokipoi, Tesalónica & ΚΗΦΗ
Descripción	Esta iniciativa, inspirada por la educadora Maria Merehougia, implica a estudiantes de secundaria del 3er Liceo General de Ampelokipoi que "adoptan" a personas mayores de residencias cercanas. El objetivo es salvar la brecha generacional fomentando las relaciones personales mediante visitas regulares de compañía o asistencia, enriqueciendo las vidas tanto de las personas mayores como de las y los estudiantes. Este esfuerzo organizado, primero en su género en Grecia, cuenta con la participación entusiasta de las y los estudiantes, que aprenden sobre la empatía, la diversidad y el proceso natural del envejecimiento a través de la interacción directa con las personas mayores.
Conexión con el proyecto	Vincula a las generaciones más jóvenes y a las mayores, ofreciendo ideas para integrar en nuestro proyecto el aprendizaje intergeneracional basado en el juego.
Grupos de edad involucrados	Estudiantes de último curso de bachillerato (nivel liceo)
Grupos objetivo	Personas mayores en residencias, estudiantes de secundaria

5.3.9 Programa de adopción de ancianos en Tesalónica

5.3.9 Programa de adopción de ancianos en Tesalónica

Imágenes



Palabras clave

Aprendizaje intergeneracional, cuidado de personas mayores, voluntariado estudiantil, empatía, inclusión social, relaciones intergeneracionales, compromiso comunitario.

5.3.10 Exposición educativa y juego de mesa robótico interactivo

Tipo de instalación	Residencia
Place	Volos, Grecia
Tipo de actividad	Exposición educativa y juego de mesa robótico interactivo
Sitio web	<u>ERTnews - Volos: A portable museum for the education of the elderly by the Talodia team</u>
Organizador	Equipo Talodia, Universidad de Tesalia
Descripción	El equipo Talodia, que se prepara para la final de la FIRST LEGO League Grecia en Tesalónica, creó Pro.Grand, un "museo" portátil diseñado para la educación de las personas mayores. Cuenta con exposiciones de programación y un juego de mesa robótico diseñado específicamente con una aplicación y una lógica accesibles para las personas mayores. El proyecto pretende poner de relieve los beneficios cognitivos y sociales del pensamiento computacional y la codificación lúdica para las personas mayores, enriqueciendo su vida cotidiana y salvando la brecha tecnológica.
Conexión con el proyecto	Integra la tecnología y los juegos para el aprendizaje de los mayores, reflejando nuestros objetivos.
Grupos de edad involucrados	Mayores y jóvenes estudiantes
Grupos objetivo	Personas mayores residentes en el Hogar de Personas Mayores de Volos, población mayor en general, jóvenes estudiantes

5.3.10 Exposición educativa y juego de mesa robótico interactivo

Equipo necesario

Juego de mesa robótico, dispositivos habilitados para aplicaciones

Imágenes



Palabras clave

Educación para la tercera edad, codificación lúdica, aprendizaje interactivo, juegos de mesa robóticos y accesibilidad tecnológica.

5.3.11 Jam de juegos de bridge

Tipo de instalación	Centro de innovación y comunitario.
Lugar	Atenas, Grecia
Tipo de actividad	Festival de desarrollo de juegos
Sitio web	https://www.alzheimer-chalkida.org/bridge-game-jam/
Organizador	Alzheimer Chalkida
Descripción	Un festival diseñado para crear juegos para personas con demencia, parte del programa BRIDGE centrado en la información, la interacción y la creación de herramientas para potenciar las capacidades de las personas con demencia y facilitar la socialización de las personas mayores.
Conexión con el proyecto	Fomenta la interacción intergeneracional y el uso de herramientas basadas en el juego para personas con demencia, alineándose con nuestro enfoque en el aprendizaje y las actividades basadas en el juego.
Grupos de edad involucrados	Personas mayores con demencia, jóvenes creadores (estudiantes, jóvenes profesionales).
Grupos objetivo	Personas con demencia, personas cuidadoras, profesionales sanitarios, personas jóvenes desarrolladoras de juegos.

5.3.11 Jam de juegos de bridge

Imágenes



Palabras clave

Atención a la demencia, desarrollo de juegos, aprendizaje intergeneracional, socialización de personas mayores.

Tipo de instalación	Residencia
Lugar	Accesible a nivel nacional e internacional.
Tipo de actividad	Aplicación móvil de preguntas y respuestas de temática artística.
Sitio web	https://goulandris.gr/el/about/activities-65-plus
Organizador	Fundación B&E Goulandris.
Descripción	Una aplicación diseñada para que las personas mayores y las personas con deterioro cognitivo leve puedan navegar por obras de arte emblemáticas de la colección de la fundación a través de visitas guiadas con audio y participar en preguntas tipo test.
Conexión con el proyecto	Utiliza la tecnología para mejorar el bienestar cognitivo y emocional a través del arte, alineándose con nuestros objetivos educativos y de compromiso.
Grupos de edad involucrados	Personas mayores de 65 años y personas con deterioro cognitivo leve.
Grupos objetivo	Personas mayores, personas con dificultades cognitivas.

5.3.12 Aventura en el museo

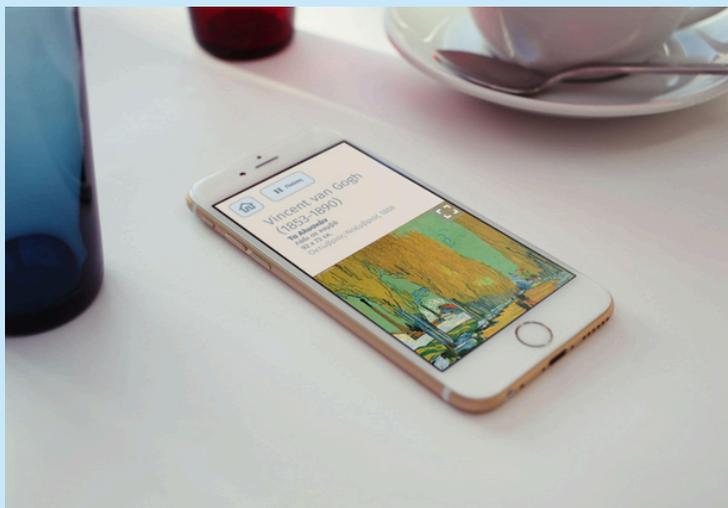
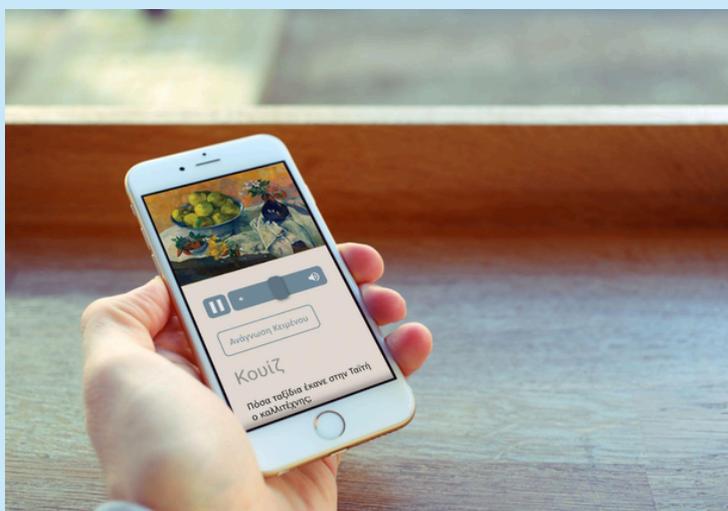
Equipo necesario

Dispositivos móviles iOS o Android.

Material adicional necesario para realizar la actividad

- [iOS App](#)
- [Android App](#)

Imágenes



Palabras clave

Compromiso de las personas mayores, salud cognitiva, concurso de arte, aplicación móvil.

Tipo de instalación	Residencia de personas mayores, Centro de día, Residencia de personas mayores
Lugar	Francia, Reino Unido, Letonia, Austria, Italia, Grecia
Tipo de actividad	Diversas actividades, ya que los niños y los residentes de la residencia comparten las instalaciones de atención diurna: Juegos, Caminando juntos, Arte y artesanía y Día del deporte
Sitio web	https://bestfriendsproject.eu/
Organizador	Point Europa Ltd (Coordinador)
Descripción	<p>El Proyecto Mejores Amigos es un proyecto Erasmus + que aborda el aislamiento de las personas mayores mediante el desarrollo de un innovador plan de estudios para personas trabajadoras/voluntarias de atención social y juegos que promueven la comunicación y el aprendizaje intergeneracional. El proyecto se dividió en varios resultados entre los que se incluye una "Caja de herramientas para actividades intergeneracionales y participación social". Las personas usuarias de estas actividades son las personas mayores y las/los niños/as pequeños/as (de 4 a 5 años). La "Caja de herramientas", combinada con los otros resultados del proyecto, recopila una serie de juegos diseñados para fomentar las conexiones intergeneracionales. El proyecto destaca el beneficio del aprendizaje intergeneracional y propone una serie de actividades para que las personas cuidadoras las apliquen con un grupo de personas mayores y jóvenes. Ofrece directrices claras sobre cómo aplicar las actividades y adaptarlas a las necesidades de cada grupo.</p>
Conexión con el proyecto	<p>El Proyecto Mejores Amigos es un buen ejemplo en cuanto a actividades manuales y juegos para poner en práctica dentro de la sala con un grupo intergeneracional. También es un buen ejemplo de caja de herramientas con explicaciones claras por actividad/juego que puede convertirse en un trampolín para el aprendizaje intergeneracional.</p>

5.3.13 Proyecto mejores amigos y amigas

Grupos de edad involucrada

Niñas/os en edad preescolar (4-5 años),
Personas mayores

Grupos objetivo

Niñas/os en edad preescolar, personas
mayores, personas cuidadoras

Equipo necesario

Papel, bolígrafos, material reciclado

Material adicional necesario para llevar a cabo la actividad

Material específico para el juego, es decir,
tarjetas de memoria

Imágenes



Palabras clave

Aprendizaje intergeneracional, Caja de
herramientas

5.5.1 Documental del canal 4 TV sobre la residencia de personas mayores de 4 años

Tipo de instalación	Residencia
Lugar	Bristol, Reino Unido
Tipo de actividad	Diversas actividades, ya que los niños y los residentes de la residencia comparten las instalaciones de atención diurna: Juegos, Caminando juntos, Arte y artesanía y Día del deporte
Sitio web	https://www.bath.ac.uk/case-studies/how-old-peoples-home-for-4-year-olds-might-force-a-shake-up-in-social-care/ https://www.channel4.com/press/news/channel-4-returns-old-peoples-home-4-year-olds
Organizador	Canal 4 de TV
Descripción	En este documental y estudio de Channel 4 se emparejó a 10 estudiantes de preescolar con 11 residentes de residencias de personas mayores del St Monica's Trust de Bristol durante seis semanas. Para documentar las repercusiones del reparto intergeneracional de los cuidados diurnos, todas las personas mayores residentes fueron examinadas por especialistas médicos en cuanto a su cognición, estado de ánimo, depresión y forma física al principio, a la mitad y al final de las seis semanas. En sus actividades diarias, como paseos, juegos, manualidades, ambas generaciones pudieron establecer conexiones entre sí. Las actividades diarias fueron diseñadas por el equipo de expertos como parte del programa. Después de las tres primeras semanas las/los especialistas médicos pudieron documentar mejoras en las medidas que habían tomado al principio. Al final, alrededor del 80% de las personas residentes mostraron mejoras significativas en su estado de ánimo y en su físico.

5.5.1 Documental del canal 4 TV sobre la residencia de personas mayores de 4 años

Conexión con el proyecto

Este programa demuestra que los proyectos y actividades intergeneracionales no sólo tienen un impacto positivo en la generación más joven, sino también un impacto significativo y positivo en la salud y el bienestar de las personas mayores. Las generaciones jóvenes y mayores son capaces de establecer conexiones entre sí.

Grupos de edad involucrada

Niñas/os en edad preescolar (4 años), Personas mayores

Grupos objetivo

Residentes de residencias de personas mayores, niñas/os en edad preescolar

Equipo necesario

Variable en función de las actividades

Imágenes



Palabras clave

Residencia de personas mayores, alumnas/os de preescolar, instalaciones diurnas compartidas

Tipo de instalación	Escuela, escuela infantil
Lugar	Bandon, Co. Cork
Tipo de actividad	Proyecto de música y composición de canciones con visitas mutuas de la escuela y la escuela infantil
Sitio web	https://www.activemusic.ie/intergenerational-project.html https://artsineducation.ie/en/project/songs-for-our-times/
Organizador	Ruti Lachs, artista
Descripción	Song for our Times es un proyecto en el que participan escolares de primaria y personas mayores de una escuela infantil y que se centra en el canto y la escritura de canciones. Tanto personas mayores como escolares escribieron canciones explorando el tema de "la gente que viene a vivir a Irlanda desde otros lugares" en este caso, se centró en la comunidad judía de Cork. Escolares y personas mayores se reunieron varias veces a lo largo del proyecto, tanto en la escuela infantil como en la escuela. El proyecto duró cuatro semanas y contó con la participación de escolares, personas mayores, docentes y personal de la escuela infantil. En la serie de talleres participaron ambos grupos, solos o juntos, y se introdujo a las personas participantes en la composición de canciones y el canto. La interacción de los dos grupos se centró en los objetivos del proyecto pero también en una interacción sencilla que implicaba compartir historias, culturas y comida.
Conexión con el proyecto	Este proyecto es un buen ejemplo de cómo el arte puede abrir conversaciones y de la necesidad de adaptar la participación de ambos grupos en función de sus propias necesidades. El proyecto muestra cómo los resultados duraderos residen en las interacciones y en el proceso más que en la consecución de los objetivos fijados.

5.5.2 Canciones para nuestro tiempo - Proyecto musical intergeneracional

Grupos de edad involucrados

Alumnos de primaria, personas mayores

Grupos objetivo

Estudiantes, personas mayores de centros de día, músicos

Equipo necesario

Instrumentos, papeles, rotafolios o papelógrafo

Imágenes



Palabras clave

Composición de canciones (song-writing), Intercambios intergeneracionales e interculturales

5.5.3 Iniciativas de amigos por correspondencia

Tipo de instalación	Escuela, escuela infantil
Lugar	Bandon, Co. Cork
Tipo de actividad	Escribir cartas
Sitio web	https://agefriendlyireland.ie/initiative-search-result/
Organizador	Clare Comhairle na nOg - parlamento juvenil local
Descripción	Durante el cierre patronal, el Clare Comhairle na nOg -parlamento local de la juventud- tomó la iniciativa de entablar correspondencia con las personas mayores de las residencias a partir del debate sobre la soledad de las personas mayores durante la crisis de Covid-19. El proyecto surgió de la iniciativa de las personas jóvenes y trabajaron junto con el personal de las residencias de personas mayores y de las escuelas infantiles para identificar a las personas mayores aisladas y hacer frente a la soledad durante Covid-19. El personal identificó a las personas mayores aisladas basándose en las visitas y los contactos con la familia y facilitó a las personas jóvenes sus nombres de pila. A continuación, los y las estudiantes se repartieron la lista y escribieron regularmente al grupo de personas mayores seleccionado. El personal de la escuela infantil/casa de reposo distribuyó las cartas a las personas participantes correspondientes.
Conexión con el proyecto	El proyecto tuvo un efecto positivo en las personas participantes mayores, haciéndoles sentir menos solos/as. El personal señaló que "aportaba felicidad a las personas residentes de la residencia de personas mayores cuando no podían ver a sus familiares". Es importante señalar que el proyecto dependía únicamente de la motivación y la voluntad de las personas participantes - especialmente de las personas jóvenes-, lo que resultó ser un reto en ocasiones.

5.5.3 Iniciativas de amigos por correspondencia

Grupos de edad involucrados	12-18 años, personas mayores
Grupos objetivo	Personas mayores de residencias
Equipo necesario	Papel/bolígrafo
Palabras clave	Amigas/os por correspondencia, Cartas

Tipo de instalación	Escuelas
Lugar	Irlanda
Tipo de actividad	<p>Diversas actividades, entre ellas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asumir un compromiso de amistad con una persona mayor - Diseñar y confeccionar tarjetas de amistad para las personas mayores. - Elaborar una biografía de la vida y la época de una persona mayor - Elaborar un ensayo: Cuando mi amigo/a mayor era joven - Invitar a una persona mayor a la escuela para una charla "En mi día - Facilitar una hora de entretenimiento en un centro de día o a una residencia de personas mayores - Organizar una exposición de trabajos de fin de curso en la biblioteca local o en la escuela - Organizar un Premio al Héroe de la Tercera Edad en la escuela
Sitio web	<p>https://friendsoftheelderly.ie/get-involved/schools-programmes/ https://friendsoftheelderly.ie/get-involved/schools-programmes/cspe-action-project/</p>
Organizador	Amigas/os de las personas mayores
Descripción	<p><i>Friends of the Elderly</i> es una organización benéfica irlandesa basada en el voluntariado que trabaja para mejorar la vida de las personas mayores de las comunidades ofreciéndoles apoyo emocional y social. Su principal objetivo es permitir que las personas mayores conserven su independencia al tiempo que se sienten conectadas con el resto de la comunidad. La organización benéfica organiza una serie de actividades, como visitas a domicilio, llamadas telefónicas, reuniones sociales, excursiones de un día...</p>

5.5.4 Año de Transición de los Amigos de los Mayores y Programas CSPE

<p>Descripción</p>	<p>Una de estas actividades incluye un programa intergeneracional en las escuelas. El Año de Transición de las/los Amigas/os de las Personas Mayores y los Programas CSPE es un programa dirigido en la escuela para personas mayores y jóvenes con el fin de establecer relaciones y dar a las y los estudiantes una mayor apreciación de las personas mayores y del pasado a través de la discusión con las personas mayores. Las/los Amigas/os de las Personas Mayores han elaborado un paquete para el Programa CSPE con el fin de ayudar tanto a profesores/as como a alumnas/os a aprender sobre el envejecimiento y a cambiar su visión sobre lo que significa envejecer. El programa incluye actividades en clase, así como reuniones en la comunidad.</p>
<p>Conexión con el proyecto</p>	<p>Este Programa cuenta con buenos ejemplos de Toolkits y dispone de recursos que podrían ser muy útiles a la hora de poner en práctica los conocimientos a través de diversas actividades. Las/los Amigas/os de las Personas Mayores también han creado una gran actividad para la comunidad y la construcción de relaciones basadas en la conexión humana.</p>
<p>Grupos de edad involucrados</p>	<p>Estudiantes de secundaria, profesores/as, personas mayores (65+)</p>
<p>Grupos objetivo</p>	<p>Escolares (16-18), Personas mayores (65+)</p>
<p>Equipo necesario</p>	<p>Ver Pack CSPE</p>
<p>Material adicional necesario para llevar a cabo la actividad</p>	<p>Ver Pack CSPE -Cuestionario -Vídeo -Caja de herramientas</p>
<p>Palabras clave</p>	<p>Programas escolares, Creación de relaciones, Intergeneracional</p>

Tipo de instalación	Escuelas
Lugar	Dublín y en todo el país, Irlanda
Tipo de actividad	<p>Diversas actividades, entre ellas:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Reuniones y comunicación <p>Las y los alumnas/os recopilan material y crean, por ejemplo, un vídeo, un podcast, un proyecto fotográfico o un relato escrito para mostrar lo que han aprendido de las personas mayores sobre la salud mental.</p>
Sitio web	<p>https://www.walkinmyshoes.ie/campaigns/ways-to-wellbeing</p> <p>https://smartdublin.ie/smartd8-ways-to-wellbeing/</p>
Organizador	Walk in My Shoes (WIMS) of St Patrick’s Mental Health Services (SPMHS)
Descripción	<p>Formas de bienestar es un proyecto en el que las y los estudiantes de primaria y secundaria aprenden sobre salud mental y bienestar psíquico de las personas mayores de sus comunidades.</p> <p>Al principio de los proyectos, tienen que decidir cómo quieren mostrar lo que han aprendido de las personas mayores de una forma creativa, que puede ser, por ejemplo, en forma de vídeo, podcast, una combinación de fotos o una historia escrita. A continuación, se anima a las y los estudiantes a comunicarse con las personas mayores de sus comunidades, por ejemplo en sus familias, en centros de día o residencias de personas mayores, para saber qué conocimientos y lecciones de vida han recogido a lo largo de su vida. Durante este tiempo, las y los escolares deben recopilar material para sus proyectos creativos, como grabaciones, fotografías o cartas. Una vez que terminan su proyecto, WIMS anima a las y los docentes a subirlos al Portal Escolar WIMS, donde las escuelas pueden compartir sus proyectos relacionados con la salud mental. Tras un proyecto piloto en colaboración con Smart D8 en 2021 con seis colegios de Dublín 8, el proyecto ha pasado a ser de ámbito nacional en el año 2022. En febrero de 2022 algunos de los proyectos se mostraron en una exposición y una muestra digital en el Hospital Universitario St Patrick de Dublín 8.</p>

5.5.5 Caminar con mis zapatos

<p>Conexión con el proyecto</p>	<p>Este Programa muestra cómo las personas más jóvenes pueden aprender y beneficiarse de los conocimientos y las lecciones de vida que las generaciones mayores han acumulado a lo largo de su vida. También es una gran actividad para que las y los escolares de las escuelas se pongan en contacto con las personas mayores de sus propias comunidades.</p>
<p>Grupos de edad involucrados</p>	<p>Estudiantes de primaria y secundaria, personas mayores</p>
<p>Grupos objetivo</p>	<p>Estudiantes, personas mayores</p>
<p>Equipo necesario</p>	<p>Cámaras, impresora, programa de corte de vídeo, PC, papel, dispositivo de grabación de voz, etc.</p>
<p>Material adicional necesario para llevar a cabo la actividad</p>	<p>Guía del profesor/a: https://www.walkinmyshoes.ie/media/4332/teacher-guide-ways-to-wellbeing.pdf Pasos del estudiante: https://www.walkinmyshoes.ie/media/4336/ways-to-wellbeing-student-steps.pdf</p>
<p>Imágenes</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=HNELnEGgtEM</p>
<p>Palabras clave</p>	<p>Proyecto escolar, comunicación intergeneracional, salud mental</p>

Tipo de instalación	Escuelas
Lugar	Donegal, Irlanda
Tipo de actividad	Tejer, Reunión
Sitio web	<p>https://woolinschool.com/portfolio/intergenerational-project/</p> <p>https://www.agriland.ie/farming-news/inter-generational-project-makes-for-close-knit-communities/</p>
Organizador	Lana en la escuela
Descripción	<p>El proyecto intergeneracional de Lana en la Escuela reúne a generaciones jóvenes y mayores con la ayuda de sus kits de punto. Aunque el kit de tricotar puede utilizarse en casa para conectar a los niños con sus abuelos, en mayo de 2021 se puso en marcha un proyecto piloto ('Knit-Stitch') centrado en escuelas y residencias de personas mayores. Las escuelas recibieron kits de punto con lana y agujas para las y los alumnas/os. Las residencias de personas mayores recibieron kits de punto en bolsas separadas. Las y los estudiantes pudieron comunicarse con las personas residentes de las residencias a través de llamadas de Zoom, Whatsapp o Facetime (debido a la normativa Covid-19) para obtener ayuda y consejos de las personas mayores para sus labores de punto. Las y los estudiantes pueden conectar con residentes de residencias, con sus abuelos o con personas mayores de sus comunidades a través del arte de tejer. El proyecto también se centra en la sostenibilidad y el medio ambiente.</p>
Conexión con el proyecto	Tejer funciona como una actividad mutua y creativa para conectar a las personas jóvenes y mayores de una comunidad.

5.5.6 Punto; lana en la escuela - Proyecto intergeneracional

<p>Grupos de edad involucrados</p>	<p>Alumnas/os de primaria, personas mayores</p>
<p>Grupos objetivo</p>	<p>Niñas/os, residencias de personas mayores, abuelas/os</p>
<p>Equipo necesario</p>	<p>Kit de punto/lana de Lana en las escuelas</p>
<p>Imágenes</p>	
<p>Palabras clave</p>	<p>Tejer, Actividad manual</p>

Tipo de instalación	Escuela
Lugar	Caherciveen, Co. Kerry, Irlanda
Tipo de actividad	Talleres y reuniones sobre TI
Sitio web	https://www.independent.ie/regionals/kerry/south-kerry-news/kerry-students-honoured-after-technology-project-blossomed-into-friendships-between-young-and-old/a97836241.html
Organizador	Age Friendly Irlanda
Descripción	<p>Youth Action addressing IT poverty es un proyecto iniciado con estudiantes del año de transición en el sur de Kerry con el objetivo de reducir la brecha del aislamiento informático en nuestra comunidad, al tiempo que se intenta formar relaciones intergeneracionales entre estudiantes y miembros mayores de nuestra comunidad.</p> <p>El proyecto comenzó como respuesta a las numerosas investigaciones que mostraban las desventajas que sufren las personas mayores, entre ellas la soledad y el aislamiento, que repercuten negativamente en su bienestar. Age Friendly Ireland esbozó un programa mediante el cual las personas jóvenes apoyan y forman a las personas mayores en el uso de las TI con dispositivos adaptados a la edad, creando una nueva oportunidad para una mayor conectividad en la comunidad. La mejora de la conectividad digital de las personas mayores contribuye a contrarrestar los efectos negativos del aislamiento rural y se traduce en un mejor acceso a la información y los servicios. Los participantes constataron que el proyecto pasó de ser una simple lección de TI para personas mayores a convertirse en un intercambio social y una experiencia de aprendizaje para todas las personas participantes implicadas, con intercambio de conocimientos y establecimiento de relaciones a lo largo de las reuniones.</p>

5.5.7 Acción Juvenil contra la pobreza informática

5.5.7 Acción Juvenil contra la pobreza informática

Conexión con el proyecto

Youth Action Addressing IT Poverty, aunque inicialmente se creó para responder a la falta de competencias informáticas de las personas mayores, se convirtió en una experiencia cultural y de intercambio de conocimientos en la que personas jóvenes y mayores valoraban al otro en función de sus competencias y experiencia, lo que aportó a las personas participantes un mejor conocimiento y aprecio por otras generaciones.

Grupos de edad involucrados

Personas mayores, estudiantes del año de transición (16 años)

Grupos objetivo

Personas mayores, estudiantes del año de transición (16 años)

Equipo necesario

Tabletas, ordenadores/portátiles, teléfonos

Imágenes



Palabras clave

Habilidades informáticas, Intergeneracional, Compartir conocimientos/habilidades

Tipo de instalación

Residencia de personas mayores

Lugar

Oslo, Noruega

Tipo de actividad

Visitas de niñas/os, principalmente de escuelas primarias a residencias de personas mayores. Encuentros con personas mayores y adquisición de conocimientos. Co-creación

<p>Sitio web</p>	<p>https://www.facebook.com/FellesGledeRessurspartner/</p>
<p>Organizador</p>	<p>FellesGlede Ressurspartner</p>
<p>Descripción</p>	<p>FellesGlede facilita las conexiones intergeneracionales entre las residencias de personas mayores y las escuelas primarias, fomentando interacciones significativas entre las personas residentes y las/los niñas/os de la comunidad local. Mediante una coordinación sencilla y eficiente en cuanto a recursos, organizan visitas que benefician a ambas partes. Las niñas/os aprenden sobre el envejecimiento a la vez que proporcionan compañía, y las persona residentes experimentan la alegría del compromiso intergeneracional. Con actividades a medida y apoyo continuo, FellesGlede se asegura de que las colaboraciones sean mutuamente beneficiosas y sostenibles. Trabajan en estrecha colaboración con residencias de personas mayores y escuelas, adaptando las visitas para satisfacer las necesidades de las personas residentes y alinearlas con los objetivos educativos.</p>
<p>Conexión con el proyecto</p>	<p>El carácter intergeneracional de esta iniciativa se corresponde con los objetivos y valores de nuestro proyecto. Compartir actividades comunes e interactuar unos con otras personas, ofrece muchos beneficios a todas las personas participantes y especialmente a las personas mayores que se enfrentan al aislamiento.</p>
<p>Grupos de edad involucrados</p>	<p>Estudiantes de primaria/Seniors</p>
<p>Grupos objetivo</p>	<p>Niñas/os, personas mayores</p>
<p>Equipo necesario</p>	<p>Depende de la actividad realizada. Puede ser: pinceles, herramientas de jardinería u otros.</p>

Imágenes



Palabras clave

Alumnas/os de primaria / Aprendizaje intergeneracional / Residencias de personas mayores

5.7 Conclusiones

Las conclusiones de este capítulo ponen de relieve la existencia de una gran variedad de actividades intergeneracionales en todos los países socios (aunque sin limitarse a ellos). La distribución y los tipos de actividades, junto con los grupos destinatarios implicados, pueden resumirse como sigue

- Italia (7 mejores prácticas) que van desde talleres creativos como teatro y narración digital hasta iniciativas que promueven la alfabetización digital y el intercambio cultural a través de visitas interactivas. Entre los grupos destinatarios se incluyen personas mayores en residencias de personas mayores, estudiantes de secundaria, personas educadoras de adultos y escolares más jóvenes.
- España (8 buenas prácticas) focos para promover hábitos saludables, la actividad física y la vida sostenible a través de juegos, sesiones informativas y actos comunitarios. Los grupos destinatarios incluyen a personas mayores, alumnos de primaria, padres y madres y centros educativos.
- Grecia (13 mejores prácticas) de Grecia, que abarcan diversas actividades como proyectos de arte en línea, documentación de historia oral, visitas virtuales a museos y festivales de desarrollo de juegos. Estas actividades involucran a diversos grupos objetivo, como niñas/os, personas mayores, personas voluntarias, personas con demencia, personas cuidadoras y jóvenes desarrolladores de juegos.
- Irlanda (7 mejores prácticas) en las que se destacan iniciativas que abordan la pobreza informática, promueven la concienciación sobre la salud mental y fomentan las conexiones intergeneracionales a través de la música, el tejido y la narración de cuentos. Los grupos destinatarios implicados son principalmente personas mayores, escolares y personas cuidadoras.
- Otros (Noruega): se incluye un ejemplo de Noruega centrado en las conexiones intergeneracionales entre residencias de personas mayores y escuelas primarias a través de visitas y actividades compartidas. Los grupos objetivo son las y los escolares de primaria y las personas mayores.

Las actividades expuestas demuestran una amplia gama de enfoques del aprendizaje intergeneracional, incluyendo actividades basadas en juegos, talleres creativos, iniciativas centradas en la tecnología, proyectos de compromiso comunitario y programas educativos. Estas actividades se dirigen a diversos grupos destinatarios, principalmente a las personas mayores y a las generaciones más jóvenes, pero también incluyen a personas educadoras de personas adultas y a profesionales que trabajan con estos grupos. Los resultados destacan el potencial del aprendizaje intergeneracional para abordar los retos sociales, promover la inclusión, minimizar la brecha digital y crear conexiones significativas entre los diferentes grupos de edad.

6 **METODOLOGÍA** **DEL PROYECTO** **ESCAPERS**





6.1. UNA INTRODUCCIÓN A LAS SALAS/JUEGOS DE ESCAPE

6.2 PAUTAS / CONSEJOS SOBRE CÓMO DISEÑAR JUEGOS/SALAS DE ESCAPE PARA EL APRENDIZAJE INTERGENERACIONAL

6.3 PAUTAS PARA IMPLICAR A LAS PERSONAS MAYORES EN EL PROCESO DE CREACIÓN DE LA SALA DE JUEGOS DE ESCAPE CON EL FIN DE ADAPTAR LOS JUEGOS DE ESCAPE A GRUPOS ESPECÍFICOS.

6.4 METODOLOGÍA DEL PROYECTO ESCAPERS (ANÁLISIS DEL PAQUETE DE TRABAJO PASO A PASO BASADO EN LA METODOLOGÍA DE MYSTERY IN NURSING HOME).

6.5 PRUEBAS DE JUEGO (WP3 & WP4)

6.6 LABORATORIOS ESCAPERS (WP4)

6.1. Una introducción a las salas/juegos de escape

La principal herramienta educativa del proyecto ESCAPERS serán las salas de escape a medida que se crearán conjuntamente con las personas mayores. Antes de adentrarnos en la metodología del proyecto, reflexionaremos sobre los aspectos teóricos y la información sobre los juegos de escape.

Los términos "juego de escape" y "sala de escape" se utilizan a menudo indistintamente, pero se refieren a conceptos distintos.

Un juego de escape es una aventura interactiva en la que las personas jugadoras se sitúan en un escenario ficticio y deben resolver una serie de enigmas para escapar antes de que se agote el tiempo (Estelle, 2023). Estos juegos pueden desarrollarse en una gran variedad de lugares, ya sea en interiores o al aire libre, como parques, calles de ciudades o edificios abandonados. No hay restricciones sobre dónde pueden celebrarse los juegos de escape y pueden diseñarse para jugar en solitario o por equipos.

Por el contrario, una sala de escape es un tipo específico de juego de escape que suele tener lugar en un espacio cerrado especialmente diseñado (Estelle, 2023). Las personas jugadoras son encerradas en una o varias habitaciones y deben buscar pistas, resolver rompecabezas y encontrar objetos ocultos para escapar dentro de un límite de tiempo establecido. Las salas de escape suelen ser temáticas, con escenarios que van desde el terror y la ciencia ficción hasta el crimen. El trabajo en equipo es esencial, ya que las personas jugadoras deben colaborar para resolver los enigmas y escapar antes de que se agote el tiempo.

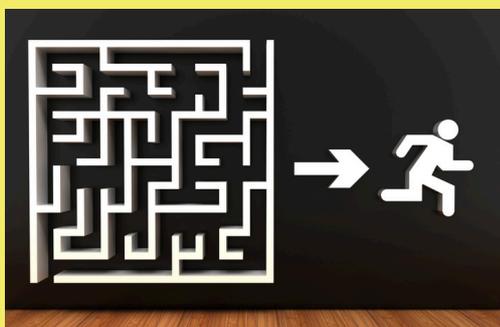


6.1.1 La jugabilidad en las salas/juegos de escape

En resumen, el modo de juego en las salas de escape es el siguiente. Las personas participantes suelen formar un equipo cooperativo de 2-10 personas jugadoras como máximo. Al comenzar, el juego sumerge a las personas jugadoras en un entorno ficticio, por ejemplo, celdas de una prisión, habitaciones específicas, etc. Los retos y rompecabezas que las personas jugadoras tienen que resolver están en consonancia con el tema de la sala/juego.

El maestro de juego/facilitador familiariza a las personas participantes con el escenario del juego, las reglas y los objetivos mediante una presentación en directo u otros medios, por ejemplo, vídeo o audio. A continuación, las personas jugadoras pueden entrar en un espacio específico y la persona facilitadora pone un cronómetro en aproximadamente 45-60 minutos. Durante este intervalo de tiempo, las personas jugadoras deben explorar el espacio proporcionado, encontrar pistas y resolver enigmas para progresar y finalmente escapar.

Los rompecabezas pueden implicar una serie de conocimientos, como química, matemáticas, geografía y una comprensión básica de otras materias. Los rompecabezas bien diseñados no requieren conocimientos de experto; cualquier información especializada necesaria debe proporcionarse dentro de la sala. Sin embargo, si las personas jugadoras se enfrentan a dificultades, pueden pedir ayuda o pistas proporcionadas a través de mensajes escritos, vídeo, audio o *in situ* por la persona que facilita el juego.



Las personas jugadoras "fracasan" si no pueden completar todos los rompecabezas en el tiempo asignado y escapar. El juego puede ofrecer diferentes experiencias en función del éxito o el fracaso, con "buenos finales" por completar los objetivos o escapar a tiempo y "malos finales" por fracasar, a menudo representados por consecuencias narrativas dentro de la historia. Algunos lugares pueden ofrecer tiempo extra o un recorrido rápido por los rompecabezas restantes si el tiempo se agota.

6.1.2 Puzzles en salas/juegos de escape

- **Puzzles de observación:** Estos rompecabezas requieren que las personas jugadoras presten mucha atención a su entorno. Pueden consistir en encontrar pistas ocultas en la decoración de la habitación, descifrar mensajes ocultos garabateados en objetos o fijarse en detalles aparentemente insignificantes que encierran la clave del siguiente paso.
- **Puzzles de lógica:** Estos rompecabezas ponen a prueba las habilidades de razonamiento y resolución de problemas de las personas jugadoras. Pueden encontrarse con problemas matemáticos, cuadrículas lógicas o razonamientos que requieren una deducción cuidadosa para desbloquear una combinación o revelar un mensaje oculto.
- **Puzzles físicos:** Estos rompecabezas hacen que las personas jugadoras se muevan e interactúen con el entorno. Puede que tengan que utilizar objetos en un orden específico, ensamblar algo a partir de piezas o descifrar un código moviendo físicamente partes de la sala/juego.
- **Rompecabezas de palabras:** Estos rompecabezas desafían las habilidades de vocabulario de las personas jugadoras. Por ejemplo, crucigramas, cifras, anagramas o acertijos que requieren manipular las palabras para encontrar la solución.
- **Puzzles tecnológicos:** Algunas salas/juegos de escape incorporan la tecnología en sus rompecabezas. Esto puede implicar el uso de tabletas para acceder a la información (por ejemplo, códigos qr), la resolución de problemas en una pantalla de ordenador o incluso la interacción con robots u otros dispositivos electrónicos.
- **Puzzles colaborativos:** Muchas salas/juegos de escape requieren el trabajo en equipo para tener éxito. Algunos rompecabezas pueden tener múltiples partes que deben ser resueltas simultáneamente por diferentes miembros del equipo, mientras que otros pueden requerir comunicación y coordinación para descifrar pistas o completar tareas.

6.2 Pautas / consejos sobre cómo diseñar juegos/salas de escape para el aprendizaje intergeneracional

Los juegos/salas de escape ofrecen un entorno único y atractivo para el aprendizaje intergeneracional. Esta emocionante actividad reúne a personas de todas las edades para trabajar en equipo, resolver enigmas y crear recuerdos duraderos. En combinación con el marco de la LIGA (véase el capítulo 4.3), las personas educadoras que deseen diseñar desde cero salas/juegos de escape como actividades de GBL también pueden seguir estos consejos en el proceso de creación.

- Trabajo en equipo y comunicación. Por su naturaleza, los rompecabezas requieren una variedad de habilidades para tener éxito. Esto crea un espacio en el que las personas participantes más jóvenes pueden aportar su destreza tecnológica y su agilidad física, mientras que las personas mayores pueden compartir sus conocimientos históricos, su pensamiento crítico y sus habilidades para resolver problemas y la experiencia adquirida en la vida. Para maximizar este beneficio, las salas/juegos de escape deben diseñarse con rompecabezas que requieran la aportación de todas las personas. Esto podría implicar dividir estratégicamente las tareas o tener rompecabezas con múltiples partes que deban resolverse simultáneamente.

El entorno del juego también debe proporcionar instancias para la escucha activa, a medida que los miembros del equipo explican sus procesos de pensamiento y sus ideas. Escuchándose de verdad unos a otros, el respeto y la comprensión pueden florecer entre generaciones.

- Contenido significativo para todas las edades: Al elegir los temas para las salas de escape intergeneracionales, considere aquellos que entretengan elementos históricos o referencias que resuenen con las personas mayores. Podría tratarse de un relato ficticio de un acontecimiento histórico, el tema de una película clásica o incluso un misterio basado en la historia local. Aprovechar estas experiencias compartidas crea un terreno común para el debate y la resolución de problemas.

También es importante asegurarse de que el nivel de dificultad pueda aplicarse a todas las edades. Los retos equilibrados con opciones de pistas o niveles de dificultad escalonados permiten que todas las personas participen de forma significativa y aporten sus puntos fuertes únicos.

- Accesibilidad: El entorno físico de la sala de escape/juego debe ser accesible también para las personas mayores. Opciones de asientos y rompecabezas que no requieran una gran agilidad física podrían ser algunas opciones para garantizar una experiencia cómoda e inclusiva.

- Integración de la tecnología: Si se incorporan dispositivos digitales, las personas facilitadoras deben asegurarse de que sean fáciles de usar para todas las edades. Es crucial proporcionar instrucciones claras y métodos alternativos para los que se sientan menos cómodos con la tecnología.

6.3 Pautas para implicar a los mayores en el proceso de creación de los juegos de escape con el fin de adaptar los juegos de escape en grupos específicos

Los educadores/facilitadores/diseñadores de juegos para personas adultas deben tener en cuenta varias cuestiones a la hora de implicar a las personas mayores en el proceso de creación de juegos/salas de escape con el fin de adaptarlas.

El primer paso puede ser el reclutamiento de las personas participantes. Para este proyecto, las personas facilitadoras podrían apoyarse en los beneficiarios/aprendices de las organizaciones en las que trabajan, en función del perfil de la organización. También podrían establecer vínculos con los grupos de personas mayores existentes en su zona. También podrían realizar campañas de captación en línea (medios sociales) para llegar a las personas participantes.

Una vez que aceptan venir, hay que asegurarse de que el entorno sea acogedor y cómodo. Una atmósfera alegre y un entorno seguro acompañados de muchos asientos y pausas frecuentes a lo largo del proceso de ideación.

También existen diversas estrategias para implicar a las personas mayores en el proceso de creación. Por ejemplo, una persona facilitadora de juegos puede llevar a cabo grupos de discusión para idear temas para los juegos/reglas de escape y o en sesiones de brainstorming para que compartan sus ideas sobre temas, historias y rompecabezas de escape room relevantes para sus intereses. También se puede involucrar a las personas mayores para que prueben las salas/juegos de escape y obtener su opinión sobre la accesibilidad y la dificultad.

Al implicar a las personas mayores en el proceso de diseño, puede crear salas/juegos de escape más inclusivos, atractivos y agradables para todos los grupos de edad.

6.4 Metodología del proyecto ESCAPERS (análisis paso a paso del Paquete de Trabajo basado en la metodología del Misterio en la residencia de ancianos)

La finalización de esta guía ESCAPERS marca el inicio de la cocreación de juegos/salas de escape en los que participen personas mayores y las generaciones más jóvenes de personas adultas.

En general, esta sección contendrá información específica sobre las acciones y pasos que se llevarán a cabo como parte de este proyecto y, más concretamente, de los PT3 y PT4. En otras palabras, nos gustaría presentar el marco metodológico de nuestro trabajo basado en [la guía de implementación](#) del proyecto nacional de Challedu "Misterio en la residencia de ancianos" a otras organizaciones o profesionales que deseen llevar a cabo iniciativas similares en sus instalaciones. No obstante, es importante señalar que es posible que tengamos que adaptar la metodología, por ejemplo, el juego, en función de los resultados de los talleres de cocreación de la memoria.

Concretamente, los pasos/planes de trabajo del proyecto son:

- Talleres de cocreación de la memoria (WP3)
- Diseño de juegos/salas de escape (WP3)
- Pruebas de juegos/salas de escape (WP4)
- Ideas para los facilitadores.

6.4.1 Talleres de co-creación de la memoria (WP3)

Durante el ciclo de vida del proyecto, las entidades socias tendrán que realizar talleres de memoria con diferentes temas para extraer ideas para las salas de escape/temas para las personas mayores.

Las directrices específicas para los talleres se redactarán al inicio del WP3.

Los temas indicativos de estos talleres (pero no limitados) serían:

- Talleres de memoria de co-creación (WP3)
- Diseño de salas y juegos de escape (WP3)
- Pruebas de salas y juegos de escape (WP4)
- Ideas para los formadores.

Taller introductorio: Se recomienda que las personas diseñadoras de juegos/ educadoras/formadores organicen un taller introductorio. El objetivo de este taller es que los formadores conozcan a las personas mayores, aprendan sobre sus rasgos de carácter y su personalidad, y se esfuercen por causar una primera impresión positiva que establezca una relación de confianza sólida y continua.

Taller 1 - familia: Durante este taller, las personas mayores podrán compartir historias sobre sus familias, inspirándose en canciones, dibujos y proverbios. El objetivo de este taller es conocer las raíces y la descendencia de cada participante y obtener información básica sobre el entorno en el que crecieron, sus relaciones y sus familias (por ejemplo, los orígenes de sus padres y madres y abuelas/os, sus relaciones con hijas/os y nietas/os y las conexiones entre parientes como primas/os, hermanas/os, cónyuges, etc.).

Taller 2 - profesiones: Durante este taller, las personas mayores pueden compartir historias sobre las profesiones que tuvieron cuando eran jóvenes o las profesiones de sus familiares y amigas/os, animadas/os por canciones, dibujos y proverbios. El objetivo del taller es que las personas mayores hablen de profesiones pasadas, de sus propios trabajos y de historias de sus lugares de trabajo a través de sus narraciones.

Taller 3 - viajes: Durante este taller, animados por canciones, dibujos y proverbios, las personas mayores recuerdan los viajes que han realizado en sus países o en el extranjero. El objetivo del taller es que las personas mayores hablen de los viajes que han realizado, los medios de transporte que utilizaron, sus experiencias y sus ciudades o países favoritos.

6.4.1 Talleres de co-creación de la memoria (WP3)

Taller 4 - objetos: En este taller, las personas mayores se embarcan en un viaje nostálgico a través del tiempo, utilizando canciones, pinturas y proverbios como estímulos para evocar recuerdos de antiguas herramientas, objetos y tesoros. El taller pretende animar a las personas mayores a compartir historias sobre objetos que tengan un profundo significado emocional para ellas, como una herramienta esencial de sus días de trabajo, un amuleto preciado o una fotografía atesorada.

Taller 5 - amor y romance: En este taller, las personas mayores pueden evocar recuerdos de sus primeros amores, de sus compañeras/os más queridas/os y de sus familiares más queridos utilizando canciones, pinturas y proverbios como estímulos.

Taller 6 - alimentación: Durante este taller, las personas mayores, utilizando canciones, dibujos, juegos y proverbios, recuerdan antiguas recetas, sabores, formas de elaborar productos, especialidades locales, etc. El objetivo del taller es que cuenten historias y recetas, viajen a lugares y sabores del pasado y del presente.

Taller 7 - mitos y cuentos: Durante este taller, las personas mayores, utilizando canciones, historias, proverbios e imágenes, recuerdan viejos cuentos y mitos de su región de origen, los lugares que han visitado, así como tradiciones, etc. El objetivo del taller es que cuenten sus propias historias y recuerdos de los mitos, cuentos de hadas y tradiciones que conocen.

Taller 8 - línea del tiempo histórica: Durante este taller, las personas mayores, utilizando canciones, dibujos, juegos y proverbios, recuerdan acontecimientos históricos de su época así como de épocas más antiguas. El objetivo del taller es que cuenten historias del pasado relacionadas con acontecimientos históricos.

Taller 9 - la escuela, los amigos: Durante este taller en particular, las personas mayores, utilizando canciones, dibujos y proverbios, recuerdan sus años escolares y de infancia, sus amigos, las peleas que pueden haber tenido con algunos por motivos inocentes de la infancia, etc. El objetivo del taller es que, a través de sus relatos, hablen de sus recuerdos, de su vida escolar y del concepto de amistad en sus vidas.

6.4.1 Talleres de co-creación de la memoria (WP3)

Taller 10 - entretenimiento: ¡Este programa invita a las personas mayores a un viaje por el carril de los recuerdos! A través de canciones conocidas, fragmentos de películas e incluso viejas fotos de actores y actrices, rememorarán cómo se divertían cuando eran más jóvenes ¿El objetivo? Conseguir que compartan historias sobre sus aficiones de juventud, sus intereses y todas las cosas que les hacían reír y disfrutar.

Todas las organizaciones socias del proyecto tendrán que poner en marcha al menos dos talleres de memoria de cocreación con temas variados en los que participen al menos 4 personas. Los participantes en estos talleres tienen que pertenecer al grupo objetivo principal del proyecto ESCAPERS, es decir, personas mayores de 65 años que:

- Ambos residen en residencias de personas mayores,
- O son beneficiarios de residencias abiertas, organizaciones de educación de adultos, ONG y organizaciones sin ánimo de lucro centradas en el envejecimiento activo y saludable
- ¿Son los alumnos de las organizaciones educativas de la tercera edad

Se recomienda que las entidades socias elijan temas diferentes. Las actividades que se realicen en estos talleres deben ser fáciles de seguir y algunas de ellas deben basarse en juegos. La duración preferida de estos talleres debería ser de entre 60 y 90 minutos, incluyendo breves descansos. El esquema detallado propuesto para cada taller se proporcionará en el paquete de trabajo 3 (WP3), pero podría tener el siguiente esquema.

- Actividad I: Actividad para romper el hielo (10 minutos)
- Actividad II: Introducción al taller (5 minutos)
- Actividad III: Actividad para extraer ideas (20 minutos)
- Breve pausa (5 minutos)
- Actividad IV: Actividad para extraer ideas (20 minutos)
- Breve pausa (5 minutos)
- Actividad V: Actividad para extraer ideas (20 minutos)
- Clausura (10 minutos)

Durante y después de la realización de los talleres de co-creación, las personas educadoras de personas adultas tendrán que rellenar ciertas plantillas para documentar todas las historias compartidas por las personas participantes mayores y algunas ideas iniciales para los escenarios de los juegos de escape y las adivinanzas que se deriven de ellas. Se puede utilizar la grabación de audio y/o vídeo, pero no es muy recomendable ya que podría disuadir a las personas participantes de expresarse libremente.

Las personas participantes deben ser informadas sobre cómo se utilizará la información compartida y firmar un formulario de consentimiento.

6.4.2.1 Información general

Tras haber recibido la documentación de los talleres de memoria de co-creación, OSG y Challedu tendrán que crear los escenarios detallados para los juegos/salas de escape. En total, durante el proyecto ESCAPERS se crearán 5 juegos/salas de escape utilizando la plantilla del Anexo 1.

Para cada juego, tienen que proporcionar la siguiente información:

- Objetivos de aprendizaje del juego
- Perfil de los jugadores
- Necesidades de las personas jugadoras
- Número de personas jugadoras
- Número de personas formadoras de juego
- Duración
- Nivel de dificultad
- Escenario/concepto de juego:
- Vídeo(s) del tráiler
- Materiales: equipo o materiales de juego necesarios
- Directrices para la persona facilitadora del juego
- Configuración del juego/sala
- Gol del partido
- Directrices para las personas jugadoras
- Pasos del juego
- Sesión informativa
- Archivos de impresión (accesibles e inclusivos en la medida de lo posible)
- Archivos no imprimibles

6.4.2.2 Propuesta de juego para las salas/juegos de escape del proyecto ESCAPERS

En resumen, el modo de juego en las salas/juegos de escape ESCAPERS es el siguiente. Los participantes suelen formar un equipo de 4-5 personas jugadoras como máximo (tenga en cuenta que este número está sujeto a cambios en función de la idea de cada juego). El equipo está formado por personas jugadoras que deben ser personas mayores y adultas de generaciones más jóvenes, lo que garantiza una distribución equilibrada.

Tendrán que trabajar en colaboración para poder escapar de la habitación o resolver todos los retos incluidos. El juego puede diferenciarse en función de las habilidades de las personas jugadoras.

Dependiendo del escenario del juego, las personas jugadoras también podrían dividirse en dos subequipos, uno de los cuales proporcionaría pistas al otro equipo y resolvería los enigmas en colaboración. Los subequipos pueden cambiar de papeles.

Los retos y rompecabezas que las personas jugadoras tienen que resolver están alineados con el tema de la sala/juego que estará relacionado con los temas mencionados anteriormente para el taller de memoria de co-creación. La duración de la sala de escape/juego será de unos 45 minutos. Los rompecabezas pueden implicar una serie de habilidades y temas, incluyendo la cultura y las habilidades digitales de las personas mayores.

Las personas jugadoras perderán si no pueden completar todos los rompecabezas en un tiempo determinado.

El diseño general de la sala/juegos de escape tiene que ser flexible para que se adapte a una gran variedad de locales. También tendrá que adaptarse a las distintas necesidades de aprendizaje y a las habilidades y competencias existentes de las personas mayores.

6.4.2.3 Estructura del juego (orientativo, puede estar sujeta a cambios)

6.4.2 DISEÑO DE SALAS DE ESCAPE/JUEGOS (WP3)

La estructura del juego seguirá los siguientes pasos

- **Bienvenida:** A la llegada de las personas jugadoras a la residencia de personas mayores (o a cualquier otro tipo de centro), las personas animadoras les dan una calurosa bienvenida. Les guían hasta la sala designada donde tendrá lugar el juego. El objetivo es asegurarse de que todas las personas participantes se sientan cómodas y preparadas para el juego. Las personas facilitadoras se aseguran de que las personas participantes estén espaciadas de la forma más uniforme y dispersa que permitan las condiciones (dependiendo del tamaño de la sala y del número de personas jugadoras) para que haya espacio suficiente para las actividades del juego.
- **Conocerse:** Una vez que las personas jugadoras se han instalado, las personas animadoras/facilitadoras del juego comienzan por presentarse. A continuación, presentan brevemente la residencia de personas mayores (o la instalación que acoge el juego que han visitado las personas adultas más jóvenes), mencionando su modo de funcionamiento, las personas profesionales que emplea y su finalidad general. La información sobre la residencia de personas mayores (o la organización implicada) también puede ser facilitada alternativamente por una persona responsable o una persona empleada, que también puede responder a cualquier pregunta de las personas jóvenes participantes.
- **Descripción de las normas:** Para garantizar una experiencia fluida y respetuosa, todas las personas participantes deben familiarizarse con las normas generales. Por ejemplo, las personas participantes deben respetar las normas de higiene: por ejemplo, la higiene de las manos. Además, la persona animadora del juego debe recordar a las personas participantes que si una de ellas se siente mal, será mejor que no participe en la experiencia. Además, especialmente si el juego tiene lugar en un centro asistencial, la tranquilidad es importante. Las personas animadoras tienen que mantener un nivel de volumen bajo al hablar y también dar instrucciones a las personas participantes para que hagan lo mismo. Además, todas las personas participantes deben respetar a las personas mayores y evitar las voces altas y el comportamiento perturbador.

Las personas jóvenes adultas/participantes deben ser respetuosas y amables con las personas mayores y mostrar empatía hacia las facilidades a las que puedan enfrentarse. También deben estar atentas a posibles dificultades como una audición limitada, problemas de memoria, bajo estado de ánimo y una expresividad reducida.

Las personas mayores pueden ser personas jugadoras o actores o actrices en el juego/sala de escape (depende del escenario, de la disponibilidad de las organizaciones asociadas para formarlas y de su voluntad de hacerlo).

6.4.2 DISEÑO DE SALAS DE ESCAPE/JUEGOS (WP3)

Pueden aplicarse algunas normas adicionales si el juego/sala de escape se encuentra en una residencia de personas mayores. Las personas participantes deben moverse con precaución en la instalación y deben estar acompañadas por personas animadoras o docentes. Además, si las personas participantes necesitan ir al baño, deben pedírselo a la persona animadora o al personal de la instalación.

Las personas facilitadoras deben hacer hincapié en la importancia de la colaboración entre las personas participantes para resolver los acertijos, evitando cualquier espíritu competitivo.

6.4.2.3 Estructura del juego (orientativo, puede estar sujeta a cambios)

Adhiriéndonos a estas directrices, podemos fomentar una experiencia positiva y enriquecedora para todas las personas participantes, promoviendo el respeto, la comprensión y el trabajo en equipo mientras se participa en la emocionante experiencia del proyecto ESCAPERS.

- Formación de equipos: Las personas participantes deben formar equipos de 4-5 personas jugadoras.
- Explicación del juego
- El juego: Al entrar en la sala de escape, los equipos se enfrentan a una serie de rompecabezas que requieren pensamiento lógico, capacidad para resolver problemas y, en ocasiones, conocimientos culturales. Los rompecabezas están diseñados intencionadamente para que sean accesibles a todas las personas participantes, independientemente de su formación o conocimientos. Los equipos pueden encontrarse con tareas que impliquen descifrar mensajes, manipular objetos o descifrar pistas ocultas en la decoración de la sala. A lo largo del juego, las personas jugadoras se comunican y elaboran estrategias juntas para progresar hacia su objetivo final: escapar de la habitación en el tiempo asignado de 45 minutos. Si encuentran dificultades por el camino, las personas jugadoras tienen la opción de buscar pistas o la orientación del maestro/facilitador del juego, que puede proporcionarles ayuda mediante notas escritas, videos pregrabados o interacciones en persona. La naturaleza dinámica del juego permite que el trabajo en equipo evolucione a medida que los equipos adaptan sus estrategias y roles para superar los obstáculos y completar con éxito el juego.
- 7. Cierre del juego - debriefing - foto de grupo
- Las personas animadoras se aseguran de que la emoción no termine con el rompecabezas final. Comprueban con las personas participantes si han disfrutado de la experiencia. Luego, para capturar los recuerdos del día, se hace una foto de grupo de celebración, igual que en una sala de escape.

6.4.2.4 Formación del personal de las residencias de personas mayores (WP4) - paso adicional

La comunicación eficaz y las actualizaciones continuas a lo largo del juego de escape y con las personas jugadoras son primordiales para el éxito de la formación de personas facilitadoras. Estas directrices se dirigen principalmente al personal de residencias de personas mayores ya que

- Las personas educadoras de personas adultas deben colaborar estrechamente con la dirección de cada residencia para determinar el número máximo de personas jugadoras que pueden acoger. Las personas facilitadoras velarán por que se respete estrictamente el número acordado.
- Se debe informar puntualmente a la dirección de la residencia de personas mayores/centros de personas mayores sobre las personas participantes, sus fechas de llegada y el número de personas jugadoras. En caso de cualquier cancelación, la notificación inmediata es crucial.
- Colaboración con la dirección para establecer directrices para las personas jugadoras que presenten síntomas similares a los de la gripe (tos, secreción nasal). Es esencial el cumplimiento estricto de los protocolos de la residencia (por ejemplo, mascarillas, restricciones espaciales, exclusión del programa).
- Establecer el número de personas jugadoras que pueden entrar simultáneamente en el local con las personas mayores, garantizando la comodidad y la seguridad de todas.
- Informe al personal sobre los objetos del juego: Las personas facilitadoras deben informar al personal de la residencia de personas mayores sobre los objetos que colocarán en las distintas zonas a efectos del juego. Esto evitará la retirada accidental por parte del personal, que podría creer que los objetos fueron olvidados o desechados.
- Diríjase a un miembro del personal designado: Cuando surjan problemas específicos, las personas facilitadoras deben identificar a un miembro designado del personal de la residencia de personas mayores como punto de referencia.
- Busque soluciones conjuntas: Entable una comunicación abierta y colabore con el/la personal designado para encontrar soluciones de mutuo acuerdo que garanticen el buen funcionamiento de la actividad.
- Implicar al personal de la residencia en el juego del misterio puede mejorar significativamente la experiencia global tanto para las niñas/os como para las personas mayores.

6.4.2.5 Perspectivas para formadores de personas adultas (WP4)

La formación de las personas facilitadoras en el juego/sala de escape es uno de los pasos más importantes en la puesta en marcha de los proyectos. Las personas facilitadoras son figuras clave entre las personas jugadores, independientemente de su edad, por lo que deben ser capaces de establecer un contacto adecuado con cada uno de ellas. Deben captar simultáneamente el interés de las personas jugadoras y mantener una actitud positiva entre las personas participantes de mayor edad.

6.4.2.6 Perspectivas para personas mayores (WP3 & WP4)

Durante la realización de los talleres de memoria de cocreación y las pruebas, es muy probable que las personas animadoras se encuentren con diversas situaciones que deberán gestionar adecuadamente con las personas mayores.

Sentimiento de sospecha: A menudo, durante los talleres de recopilación de recuerdos de co-creación, las personas mayores pueden desconfiar de las personas facilitadoras debido a la naturaleza de las preguntas formuladas y a la documentación de sus respuestas. Por ello, es importante explicar con frecuencia la actividad y el propósito de las preguntas. Además, la información recopilada debe recogerse brevemente y no en detalle, o mejor aún, grabarse una vez finalizada la conversación con cada participante mayor.

Sentimiento de ira: A veces, las personas mayores pueden expresar ira o agresividad debido a su estado mental. Esto puede ocurrir porque no están de humor para discutir en ese momento, o debido a su enfermedad. En cualquier caso, se debe dar tiempo a cada persona, con la persona facilitadora discutiendo en privado sus necesidades y estado de ánimo, ofreciendo alternativas o incluso abandonando el espacio si así lo desean. Por último, se puede dar tiempo para que la persona mayor cambie su decisión con el tiempo y se reintegre de alguna manera.

Como en todas las situaciones en las que las personas conviven en un mismo espacio, puede haber conflictos o fricciones entre las personas mayores, especialmente los que viven en la residencia. Si se produce una situación de este tipo durante el juego, las personas facilitadoras no deben tomar partido, sino hablar en privado con cada persona sobre sus sentimientos y trabajar para resolver la situación. En particular, si tal situación se produce delante de los jugadores, las personas animadoras deben pedir a las personas jugadoras que abandonen la zona y luego discutir la situación en privado con cada persona mayor.

6.4.2.6 Perspectivas para personas mayores (WP3 & WP4)

En el caso de participantes que residan en residencias de personas mayores, puede que una persona mayor no salga de su habitación. Antes de comenzar la actividad, las personas animadoras comprueban quién está presente y quién no. Si alguien está ausente, preguntan a un miembro del personal o a una persona cuidadora responsable sobre su estado para ver si puede participar o si necesita ayuda para ser trasladada/o a la zona común (por ejemplo, personas en silla de ruedas). Si la participación es posible pero la persona no está dispuesta, la persona animadora visita a la persona mayor en su habitación para animarla psicológicamente a participar. Si aun así no se unen a la actividad, las personas facilitadoras deben compensar su ausencia transmitiendo información sobre ellas y animando a las/los niñas/os a interactuar con otra persona mayor.

Si una persona mayor se emociona o se angustia por una pregunta o por la actividad en general, el animador deberá acercarse a ella para hablar de sus sentimientos.

A muchas personas mayores en residencias se les diagnostica demencia, una enfermedad degenerativa progresiva que puede conducir a una pérdida gradual de funcionalidad. Las personas facilitadoras deben supervisar el estado cognitivo de cada residente y ajustar las preguntas en consecuencia, apoyando su interacción con el resto del equipo si es necesario. Si las capacidades de una persona mayor disminuyen hasta el punto de dificultar su participación en la actividad, las personas facilitadoras deben comunicarse con las personas diseñadoras para rediseñar el papel de modo que se adapte a las nuevas capacidades del individuo, garantizando una integración e interacción fluidas con el resto de personas jugadoras.

6.4.2.7 Las personas mayores como actores y actrices (paso opcional)

En caso de que las personas mayores deseen participar como actores o actrices, también deberán recibir formación. El aspecto más crucial de la formación de las personas animadoras es enseñarles los papeles de cada persona mayor y los métodos de ensayo teatral que deberán llevar a cabo antes de iniciar los talleres con las y los alumnos/os.

A continuación se describen detalladamente todas las etapas de la formación de las personas mayores, que se resumen como sigue:

- Contacto y creación de confianza. En este punto, las personas facilitadoras ya han entrado en contacto con las personas mayores a través de los talleres y se han ganado su confianza. Sin embargo, es importante que sigan comunicándose con ellas, aunque sea durante un breve espacio de tiempo al inicio o al final del juego.
- Narrar la historia de misterio en forma de cuento de hadas. Es fundamental que las personas facilitadoras conozcan a fondo cada cuento de misterio. La narración debe ser una parte integral de su formación, lo que les permitirá contar eficazmente las historias tanto a las personas participantes mayores como a las más jóvenes. Durante las sesiones de cuentacuentos con las personas mayores, quienes faciliten la actividad deben estar atentos a sus emociones y presentar las historias de manera atractiva y no amenazante. Por ello, se prefiere la narración de cuentos a la simple lectura de un texto.
- Pruebas-ensayos. La formación de las personas facilitadoras pone énfasis en la comprensión de las historias y en narrarlas eficazmente a personas mayores y jóvenes. Un aspecto crucial es enseñar los papeles a las personas mayores, conectando las historias con las experiencias personales de las y los participantes. Las pruebas de juego son vitales, y las personas facilitadoras asumen primero los roles de jugadores para formar a las personas mayores. Luego, se realizan pruebas de juego con personas desconocidas para las personas mayores, lo que permite tanto a las facilitadoras como a las personas participantes practicar su comunicación y sus roles en un entorno más realista. A través de estos pasos, las personas facilitadoras adquieren las habilidades necesarias para crear una experiencia positiva y enriquecedora para todas las personas implicadas en el juego para personas mayores.

6.5 Pruebas de juego (WP3 & WP4)

La versión demo de los juegos se probará dentro de la asociación durante el LTTA y después del LTTA fuera de la asociación. Los grupos destinatarios podrán tener la oportunidad de probar los juegos también durante el laboratorio ESCAPERS.

Las pruebas de juego seguirán la estructura del juego mencionada anteriormente.

Las pruebas de juego es esencialmente una formación práctica para las personas facilitadoras. Durante el proceso de playtest, las personas facilitadoras preparan el espacio, los materiales y a las personas participantes. El proceso que se sigue es:

- Las personas facilitadoras acondicionan el espacio, preparan a las personas mayores y disponen todo el material necesario.
- Las personas participantes llegan a las instalaciones.
- Las personas facilitadoras siguen toda la estructura del juego de principio a fin, incluyendo la bienvenida, la explicación de las reglas y la historia del juego, el debriefing y el cierre del juego (véase el capítulo 6.4.2.3).
- Las personas participantes pueden hacer preguntas o comentarios sobre sus sentimientos para ayudar a las personas facilitadoras a encontrar formas de gestionar estas situaciones.
- Las personas participantes intentan resolver los enigmas y escapar siguiendo las pistas, identificando las correcciones necesarias en la introducción del misterio o en las pistas.

Una vez que las personas facilitadoras cierran el juego, comienza el proceso de retroalimentación. En este proceso, todas las personas participantes señalan problemas concretos que deben resolverse y proponen formas de gestionar diversas situaciones.

Es importante que los comentarios que se den a las personas facilitadoras tengan un tono positivo y siempre sugieran una solución o una forma de gestionar la situación. El trabajo de las personas facilitadoras es bastante exigente y el objetivo más esencial es encontrar la manera de que el programa se desarrolle sin problemas, con un buen flujo y sin muchas oportunidades de que surjan situaciones problemáticas.

Durante la sesión de retroalimentación, también se pueden sugerir cambios en el diseño del juego para facilitar a las personas facilitadoras el manejo de las situaciones y a las personas participantes la resolución de los enigmas del juego o de la sala de escape.

6.6 LABORATORIOS ESCAPERS (WP4)

6.6 Laboratorios ESCAPERS (WP4)

Se realizarán 5 laboratorios/talleres de formación locales ESCAPERS en cada organización socia (1 por socia) y se elaborará un informe/guía exhaustivo sobre la metodología ESCAPERS. Este informe detallará el proceso de aplicación de los talleres ESCAPERS LAB, las principales conclusiones y proporcionará recomendaciones para las personas educadoras de adultos sobre la facilitación y animación de juegos de escape como maestros del juego. También incluirá directrices para aplicar la metodología ESCAPERS y sugerencias para una mayor utilización del material producido.

Durante los ESCAPERS LABS, las personas mayores y las generaciones más jóvenes participarán en talleres en los que se utilizarán los juegos ESCAPERS (con al menos 10 personas participantes de estos grupos objetivo y al menos una prueba del juego). Además, se reclutará a 50 personas educadoras de adultos o profesionales afines (10 por organización) en los talleres de formación, y se elaborará un informe detallado (de unas 30 páginas) sobre las consideraciones finales de la metodología y las herramientas ESCAPERS.

6.6 LABORATORIOS ESCAPERS (WP4)

7

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

ANEXOS

ANEXO 1: PLANTILLA DEL JUEGO

**ANEXO 2: DOCUMENTAR LAS
IDEAS DE LOS TALLERES DE
MEMORIA CON PERSONAS
MAYORES**

ANEXO 3: REFERENCIAS

Anexo 1: Plantilla del juego

<https://docs.google.com/document/d/1BCuEjjam4w2W7KIX1R-yDzqxKzQhT-y74-desDd-c4s/edit?usp=sharing>

Anexo 2: Documentar las ideas de los talleres de memoria con personas mayores

https://docs.google.com/document/d/14dqpOqWGVtgzUvFGfpvXQtocMMVebptV016_3m10g_8/edit?usp=sharing

Anexo 3: Referencias

Arber, S. and Ginn, J. (1995) 'Gender and inequalities in health in later life', *Social Science & Medicine*, 41(1), pp. 71-82.

Calasanti, T.M. (2003) 'Theorizing age relations', in Biggs, S., Lowenstein, A. and Hendricks, J. (eds.) *The need for theory: Critical approaches to social gerontology*. Baywood Publishing, pp. 111-130.

Clyde, A. and Kerr, B. (2020) OER: The Role of Intergenerational Learning in Adult Education. Available at: <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/oer-role-intergenerational-learning-adult-education> (Accessed: 2 August 2024).

Codifying Game-Based Learning: The LEAGUE framework for Evaluation (2018) ECGBL 2018 12th European Conference on Game-Based Learning.

Czaja, S.J., Lee, C.C. and Park, D.C. (2019) 'The Digital Divide and Older Adults', *American Psychologist*, 74(2), pp. 228-241.

Czaja, S.J., Sharit, J., Nair, S.N. and Lee, C.C. (2006) 'Age-related differences in performance of computer-based everyday tasks', *Psychology and Aging*, 21(4), pp. 737-748.

De Blasi, M., Ellerani, P. and Urbanovich, H. (2021) 'Intergenerational learning: un profilo di educatore emergente?', *Epale Journal on adult learning and continuing education*, pp. 39-45.

ec.europa.eu (2022) What did we use the internet for in 2022? - Products Eurostat News - Eurostat. Available at: <https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-eurostat-news/w/ddn-20221215-2> (Accessed: 2 August 2024).

Estelle (2023) What is the difference between escape game and escape room?. Available at: <https://www.coddygames.com/en/blog/games/escape-game-room> (Accessed: 2 August 2024).

Estelle (2023) What is the difference between escape game and escape room?. Available at: <https://www.coddygames.com/en/blog/games/escape-game-room> (Accessed: 2 August 2024).

European Association for the Education of Adults (n.d.) Archive - Intergenerational learning. Available at: <https://eaea.org/our-work/projects3/archive-intergenerational-learning/#:~:text=Projects%20working%20with%20intergenerational%20learning> (Accessed: 2 August 2024).

European Commission (2022) DESI | Shaping Europe's digital future. Available at: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/desi> (Accessed: 2 August 2024).

Friemel, T.N. (2013) 'Seniors online: Factors influencing the use of the internet among older adults in Germany', *New Media & Society*, 15(2), pp. 285–300.

Generations Working Together (2011) *Users Guide to Intergenerational Learning*.

Generations Working Together (2013) *Generations Working Together: Learning Through Intergenerational Practice*.

Haas, J., Groff, J. and Roy, D. (2009) *Moving learning games forward an Education Arcade paper*. Available at: https://education.mit.edu/wp-content/uploads/2018/10/MovingLearningGamesForward_EdArcade.pdf (Accessed: 2 August 2024).

Helsper, E.J. and Eynon, R. (2010) 'Digital natives: Where is the evidence?', *British Educational Research Journal*, 36(3), pp. 503–520.

<https://www.age-platform.eu/> (2023) *The complex gender face of digital exclusion in old age - AGE Platform Europe*. Available at: <https://www.age-platform.eu/the-complex-gender-face-of-digital-exclusion-in-old-age/> (Accessed: 2 August 2024).

Intergenerational Bridge: Connect To Create (2021) How to Organise Intergenerational Workshops? Manual of good practices in intergenerational learning for adult educators.

Locantore, F. (2021) 'Connecting generations through art: art-therapy in intergenerational learning', in *Art Bridge, The Road to Harmony*, PROJECT N. 2020-1-PL01-KA227-ADU-096066.

Newman, S. and Hatton-Yeo, A. (2008) 'Intergenerational Learning and the Contributions of Older People', *Aging Horizons*, 8, pp. 31–39.

Office for National Statistics (ONS) (2023) *Internet users in the UK*. Available at: [invalid URL removed] (Accessed: 1 August 2024).

Osterweil, S. and Klopfer, E. (2011) *Are Games All Child's Play? Laferriere*. Available at: <https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/109603> (Accessed: 2 August 2024).

Pew Research Center (2021) *Internet/Broadband Fact Sheet*. Available at: <https://www.pewresearch.org/internet/fact-sheet/internet-broadband/> (Accessed: 1 August 2024).

St Monica Trust (2018) *Intergenerational Activity How to be part of it and why*.

The Ageing Report (2021) Economy and Finance. Luxembourg: Publications Office of the European Union. Available at: <https://economy-finance.ec.europa.eu> (Accessed: 2 August 2024).

Ways to Integrate Seniors by Education, Research Report of Project N. 2020-1-AT01-KA204-078088 (2021) AGE:WISE Across Generations at Eye Level.

Whitton, N. (2012) 'Games-based learning', *Encyclopedia of the Sciences of Learning*, pp. 1337–1340. doi:10.1007/978-1-4419-1428-6_437.

World Health Organization (2021) *Ageing: Ageism*. Available at: <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/ageing-ageism> (Accessed: 2 August 2024).

