

L' experiència viscuda amb els nostres avis i les noves tecnologies

Rocío Nager, Educadora Social

Laura Zamora, Fisioterapeuta

Marta Roca, Treballadora Social

Laia Gasol, Psicòloga

1. La realitat dels nostres avis

- ▶ Com es senten els avis quan arriben als nostres centres?
- ▶ Soledat, inutilitat i abandó
- ▶ Invasió de la intimitat, pèrdua de la identitat, i de la capacitat de decisió. Ara tot és controlat pels treballadors.
- ▶ Adaptació a un nou entorn
- ▶ Activitats convencionals: pintar mandales, realitzar exercicis de memòria... les han fet durant la seva vida? Té sentit per a ells?

“L’atenció centrada en les persones no és un destí, és un viatge que no té fi”

(Susan Misiorski, Pioneer Network)



2. El canvi cap a l'ACP, un pas més

- ▶ Implica deixar enrere models tradicionals. Canvi en la cultura organitzativa. Tot un desafiament. Persona com agent actiu.
- ▶ Noves alternatives per a satisfer les necessitats de les persones grans (Millán, Luz, Aguiar et. Al, 2003). Opinió de la gent gran en referència aquest tema: volen aprendre'n més.
- ▶ Noves tecnologies, instrument molt inclòs en els joves i molt exclòs en els ancians. (Agudo, Fombona & Pascual, 2013).
- ▶ Investigacions demostren que cada vegada s'utilitza més els dispositius videojocs i realitat virtual dins l'àmbit de la salut, per a obtenir beneficis molt diversos (Perandones, 2010).
- ▶ Actualment, investigacions en aquest àmbit són escasses (Díaz-Pérez & Flórez-Lozano, 2018).

3. Sessions

► Participació voluntària.

Cas 1. Home de 92 anys que tota la vida havia treballat conduint camions. Fa molt de temps li han retirat el carnet per edat i pèrdua de les seves capacitats. Ara té la oportunitat de tornar a reviure el poder conduir.

Cas 2. Sessió lúdica amb la Xbox, juguem tots als bolos.

Cas 3. Sr. de 80 anys habitant d'un petit poble, aficionat tota la vida al camp i a la caça.

Cas 4. Sra. De 89 anys amb dificultats d'expressió en el llenguatge. Diversió treballant les capacitats cognitives.

Sessió Xbox. Cas 1



Sessió Xbox. Cas 2



Sessió Realitat Virtual. Cas 3



Sessió Dispositiu Tablet. Cas 4

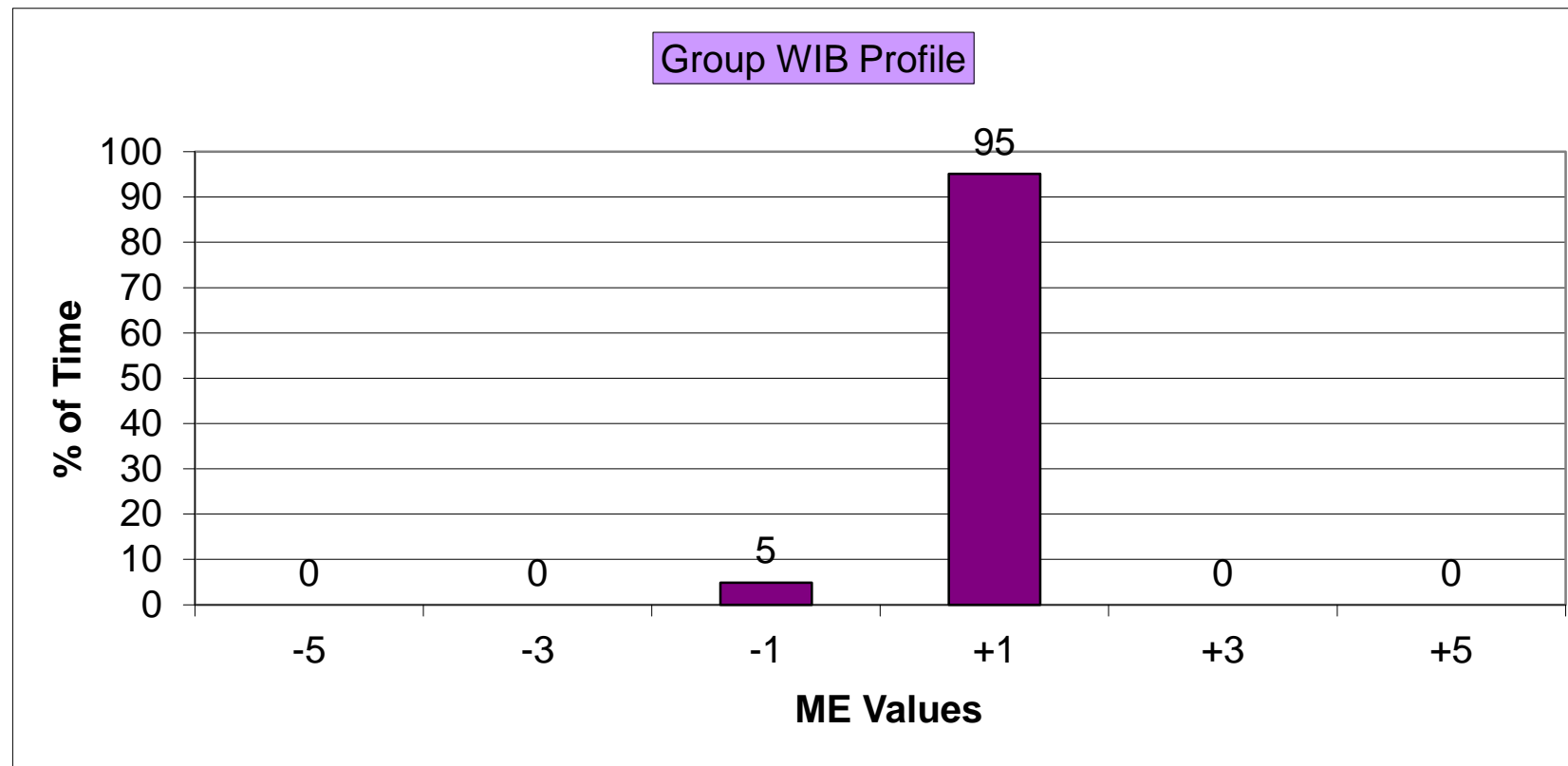


Sessió Dispositiu Tablet



4. Què ens hem trobat? Tastet de resultats

Abans d'acudir a l'activitat. Estat d'ànim i implicació. Sala d'estar situació habitual:



-5: Molta angoixa

-3: Estat d'ànim negatiu

-1: Lleus signes d'E.A negatiu

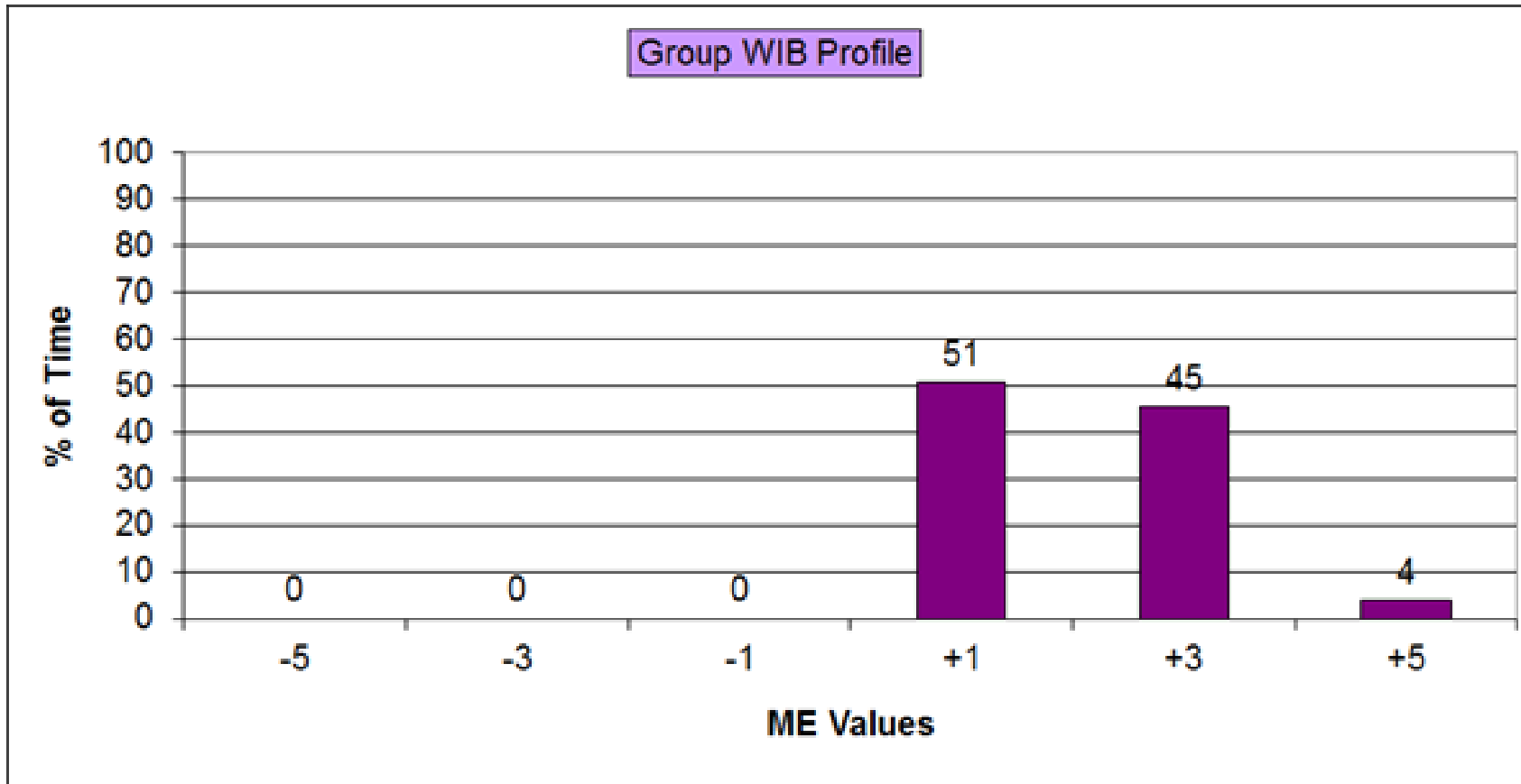
+1: Neutre.

+3: Contents, alegres, relaxats

+5: Molt content, alegres

4. Què ens hem trobat? Tastet de resultats

Estat d'ànim i implicació durant 45 minuts de participació amb la Xbox:



-5: Molta angoixa

-3: Estat d'ànim negatiu

-1: Lleus signes d'E.A negatiu

+1: Neutre.

+3: Contents, alegres, relaxats

+5: Molt content, alegres

5. Dificultats

- ▶ Familiaritzar els avis amb les noves tecnologies.
- ▶ Trobar vídeos de Realitat Virtual adaptats a la història de vida de cada persona.



Gràcies per la seva atenció!

