



Afrontar el comportamiento mediante juegos de rol



hannn.eu



De Gedragsgenerator

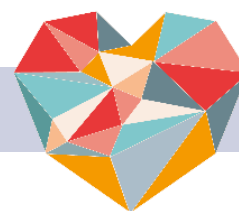


Dementia
in Cultural Mediation



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union

La actividad



Nombre de la actividad

El afrontamiento de la conducta a través del juego de roles se denomina Gedragsgenerator. 'Gedragsgenerator' es una iniciativa de Wycher van den Bremen e Ina Holtrop.

Sumario

Esta actividad, es una formación sobre cómo hacer frente al comportamiento cambiante y/o desafiante de una persona con demencia a través de un juego de rol. Ello puede ser realmente útil y valioso para las personas que acompañan a la persona con demencia (familiares o cuidadores informales), pero también para las personas que trabajan en una biblioteca, museo o cualquier otra institución (cultural).

Se recogen de antemano ejemplos de diversas situaciones incómodas o difíciles entre los participantes y, con esos datos, se esboza y prepara un juego de rol en torno a ese comportamiento y esa comunicación.

Durante el juego de rol, se motiva a las personas del público a reaccionar y dar sugerencias sobre cómo jugar o participar en el juego de rol ellos mismos o proponer otras situaciones y sus propias experiencias. De este modo se consigue una mejor visión de lo que es útil hacer y lo que no en determinadas situaciones. Al mostrarlo a través del juego de rol, y no sólo hablándolo, queda claro y visible de qué se trata.

Este método se basa en los principios del pensamiento positivo, y su objetivo final es conseguir una mayor calidad de vida para la persona con demencia y sus cuidadores.

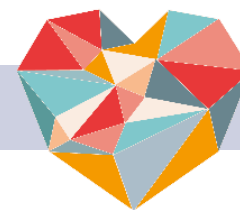
Esta forma de jugar a los roles se adapta a casi todas las situaciones, y está hecha para ser adaptativa (en la medida de lo posible) a las exigencias específicas de lo necesario en un momento y situación concreta. A veces, el ejercicio muestra lo complejas que pueden ser las situaciones, a la vez que demuestra a las personas que lo utilizan lo mucho que pueden cambiar si reciben con asertividad, la información correcta, en el momento adecuado, con pequeños cambios en la propia actitud comunicadora.

En primer lugar, se representará un espectáculo en una situación concreta y reconocible para los participantes.

Durante una pausa de media hora, los formadores se pasean y hablan con los participantes. Para pedirles historias, situaciones y experiencias relacionadas con las personas con demencia.

Esta interacción puede servir de inspiración para la segunda parte de la sesión.

Contenido



Grupo destinatario

Esta actividad no está pensada específicamente o sólo para personas con demencia, pero tiene mucho valor para quienes acompañan a las personas con demencia, para las personas que trabajan en una biblioteca, museo u otras instituciones (culturales) y para los familiares que cuidan de la persona con demencia. Cuando "Gedragsgenerator" se organiza, por ejemplo, en un café de personas con Alzheimer, las propias personas con demencia también pueden estar presentes y participar, además de los familiares o cuidadores.

Los participantes en una fase temprana de la demencia suelen contar bonitas historias sobre sus sentimientos y pensamientos que luego se utilizan en la continuación del juego de rol.

Objetivo

El objetivo es tener una interacción continua, en la que todo el mundo sea libre de hacer preguntas, pero también de compartir sus experiencias e historias. Habrá una pausa, en la que los formadores recorrerán la audiencia y crearán una situación acogedora y accesible, en la que la gente se sienta cómoda para compartir sus historias y experiencias. Uno de los objetivos, es crear un ambiente cómodo para terminar con lo que cada uno quiera compartir. Esto no tiene por qué darse con todas las personas del grupo.

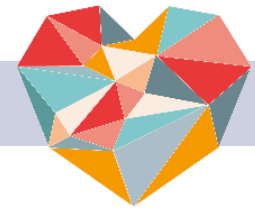
El objetivo de la formación es dar a los mediadores culturales pautas en su interacción con personas con demencia. No sólo para dar información, sino para compartirla. La clave es una mayor comprensión de las personas con demencia. A través de un juego de roles se aborda la comprensión, y se discute con todos el comportamiento particular y lo que ello genera. ¿El comportamiento lo desencadena la propia persona o algo del entorno? Los ruidos, por ejemplo, pueden influir en la orientación y la concentración de una persona con demencia.

Colaboradores

Este tipo de juego de rol puede utilizarse para inspirar y facilitar a los trabajadores profesionales en su trabajo, así como proporcionarles información y conocimientos adecuados sobre la demencia. Es recomendable enseñar a los empleados de un museo, un supermercado o una oficina bancaria cómo mejorar el trato al interactuar con personas con demencia.

El juego de rol también es adecuado para iniciativas sociales. Para una tarde en un Café sobre Alzheimer, o como actividad en un centro de día.

Práctica



Espacio

El "Gedragsgenerator" es una actividad de interior. El tamaño de la sala depende del tamaño del grupo, pero es preferible que sea lo más íntimo posible.

Cuando se utiliza una sala grande para un grupo más numeroso, se necesitan micrófonos (preferiblemente auriculares).

Los formadores vendrán en el lugar, por lo que la sala también puede depender del tipo de organización que la solicite. Ellos son los responsables del número de sillas, la accesibilidad, el aparcamiento, etc, pero los formadores darán detalles sobre las instalaciones y los materiales cuando sea necesario.

Día, hora y duración

La hora y el lugar adecuados dependen de los deseos de la organización en la que se realice la actividad. La duración de la actividad es de unas 2 horas.

Tamaño del grupo

El tamaño del grupo varía según la situación. En un entorno de formación se prefiere un número mínimo de 10 personas.

En un entorno más educativo o de concienciación, también es posible en forma de teatro con muchas personas presentes. Sin embargo, un grupo grande requiere bastante experiencia por parte de los formadores.

Supervisores y Anfitriones

Es posible que se necesite ayuda para la bienvenida y la dinamización, considerar los asientos y el catering.

Si se muestra una presentación o se utiliza un micrófono, también es preferible contar con ayuda para su instalación.

Materiales e Instalaciones

Cuando se dé información sobre la propia demencia, los formadores necesitarán:

Un ordenador y conexión a una pantalla para poder hacer una presentación en PowerPoint.
En una sala más grande y con muchos participantes, se necesita un buen sistema de sonido.
Con esto, dos auriculares para los formadores y un micrófono para los participantes.
Para el juego de rol en sí, no se necesitan particularidades, aunque puede ser conveniente disponer de papel y bolígrafo para poder tomar notas.

La formación es "en compañía", por lo que el cliente es responsable del té/café/dulces durante la bienvenida y el descanso.

Costes

No hay costes para los participantes.

Sin embargo, puede haber costes para el cliente que organiza la formación. Pero los costes de los formadores se limitan a un reembolso de los gastos de viaje y del material correspondiente.

Dependiendo del lugar y de los materiales, esto supondrá unos 150 euros.

"Gedragsgenerator" también ofrece talleres específicos de formación de formadores, que tienen una estructura diferente y, por lo tanto, un coste distinto.

Tarjetas identificativas

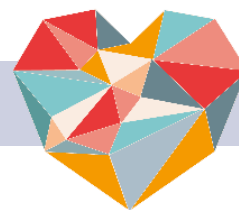
No son necesarias tarjetas identificativas.

Recuerdos

Es posible recibir un documento con consejos básicos para relacionarse mejor con personas con demencia en diversas situaciones.

Después

Para la organización anfitriona y organizadora (el cliente) es posible recibir una pegatina que indique que son "demencia-friendly".



Comunicación

Fuera de línea:

El interés por la formación se debe principalmente al boca a boca.
El cliente puede elegir ponerlo en un tablón de anuncios.

En línea:

“Gedragsgenerator” tiene una página de Facebook, pero el anuncio de la actividad se realiza principalmente a través de los canales de comunicación del cliente.

Si la formación es solicitada por una organización como un museo, ésta es responsable del número de participantes y del procedimiento de inscripción.

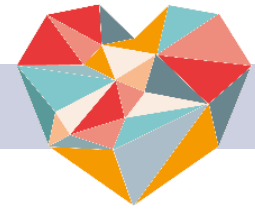
Registro

Esta actividad se realiza principalmente a petición de una organización. El cliente (véase la asociación) gestionará la inscripción en la actividad.

También se pide al cliente que recoja las experiencias, los problemas y las preguntas de los participantes antes de que se encuentren con personas con demencia.

Cuanto más específica sea la situación descrita, mejor se podrá utilizar durante la sesión.

Descripción y programa



Por ejemplo, "Gedragsgenerator" en un museo (con Wycher e Ina como formadores):

Por ejemplo, el caso en el que todos los empleados se han reunido en una sala del museo, el director del museo da la bienvenida a todos. Ina y Wycher de Gedragsgenerator son los invitados. Se presentan enseguida y empiezan a dar la bienvenida a todos en persona. Dos personas simpáticas van de un lado a otro manteniendo una breve charla con todos los miembros del grupo del museo. Hay un ambiente amistoso y nadie sabe lo que está pasando en realidad. Lo que no saben es que Wycher interpreta padecer demencia, siendo muy bueno en su interpretación, lo ayuda Ina encubriéndolo completamente.

A continuación, representan una escena en una casa y enseguida queda claro lo que ocurre. Cómo Wycher presenta una demencia, hay una serie de situaciones difíciles en la vida diaria a las que ambos tienen que enfrentarse. El resultado suele ser un comportamiento difícil de gestionar de la persona con demencia (Wycher) y muchos problemas en la vida diaria.

Wycher e Ina interactúan con los empleados del museo sobre cómo afrontar sus problemas de la vida diaria. Ina no quiere pedir ayuda porque le da vergüenza y está muy cansada. Wycher tiene muchos miedos y no se siente cómodo para salir a la calle. Por eso se quedan en casa, aunque sería mejor que actuasen como antes, cuando tenían una vida y relación más sana. Antes seguramente saldrían a visitar un museo.

A continuación, avanzan lo que cabe esperar cuando finalmente acuden al museo y visitan una exposición. Los empleados del museo se enfrentan al reto de interactuar con Wycher e Ina sobre cómo enfrentarse a esta situación. ¿Qué pueden esperar y qué pueden hacer en situaciones incómodas? Wycher e Ina ayudan a encontrar soluciones para ello. El grupo está interactuando plenamente y aprendiendo rápidamente en situaciones prácticas a las que podrían enfrentarse en el futuro.

El ambiente es estupendo, cálido y abierto: todos se divierten y aprenden. En algunas situaciones, alguna diapositiva de un PowerPoint pueden ayudar a explicar lo que realmente sucede.

Finalmente, la sesión llega a su fin. El director del museo les da las gracias a Ina y a Wycher y se entusiasma con la idea de poder acoger en el museo a personas con demencia y a sus cuidadores. Todos los empleados del museo también están entusiasmados y se sienten más seguros al interactuar con una persona con demencia.

Termina con una reunión entretenida e inolvidable en la que todos han aprendido mucho.

Wycher e Ina también suelen ser invitados a un café de Alzheimer. Cuando juegan en este entorno, la mayoría de los participantes están directamente relacionados con personas con demencia a diario. Puede tratarse de un cuidador informal, un profesional de la salud o cualquier otra persona que tenga contactos frecuentes con una persona con demencia.

En estas sesiones se incluye una pausa en la que los formadores (Ina y Wycher), recorren el público y hablan con las personas sobre sus experiencias e historias. La información recopilada les servirá de inspiración para el segundo periodo tras el descanso.

Evaluación



La evaluación puede realizarse al final de la formación simplemente hablando con los participantes.

Lo importante es la evaluación posterior con el cliente, la organización que solicitó la sesión de "Gedragsgenerator".

Lista de verificación: cuándo hacer qué



Un mes (o más) antes de la actividad

- ___ El cliente se pone en contacto con 'Gedragsgenerator' y se discute la configuración y el contexto: qué tipo de participantes, el número de participantes, la ubicación, el precio, etc.
 - ___ Se pregunta al cliente por situaciones concretas con las que tenga experiencia. Pueden recoger varias situaciones y/o ejemplos de los participantes y entregarlos a los formadores con dos semanas de antelación.
- Hay que asegurarse de que hay suficientes pegatinas "demencia-friendly" para el cliente/la organización.

Dos semanas antes de la actividad

- ___ Recoger los ejemplos de situaciones del cliente.

La semana anterior a la actividad

- ___ Asegurarse de que el lugar es suficientemente espacioso para los participantes.
- Preguntar al cliente si el equipo está preparado y si habrá un micrófono.
Preguntar al cliente cuántos participantes estarán presentes.

El día anterior a la actividad

- ___ Asegurarse de que la presentación de PowerPoint esté lista.
- Imprimir la cantidad adecuada de documentos informativos sobre cómo manejar situaciones e interacciones concretas.
Asegurarse de llevar las pegatinas "demencia-friendly".

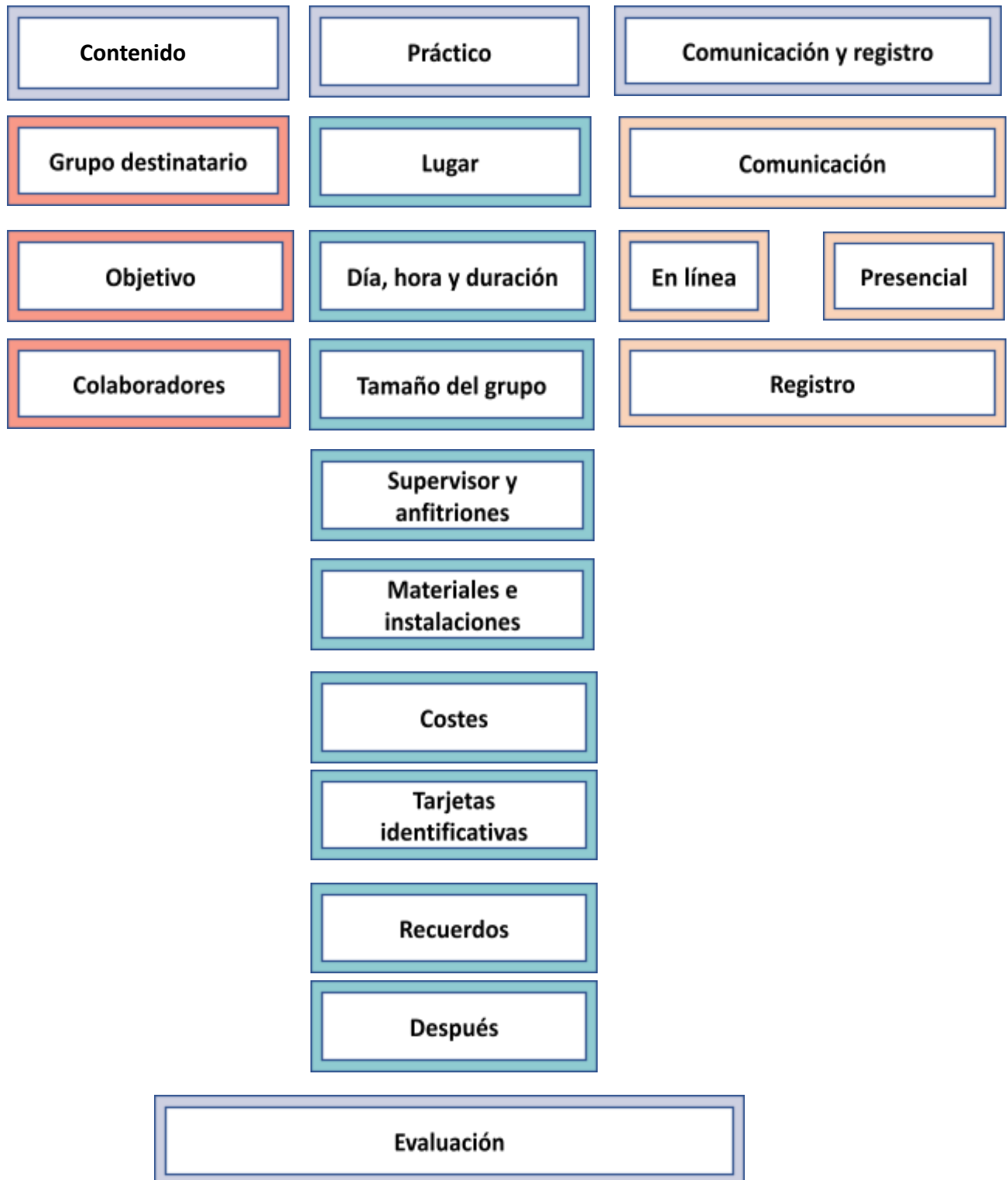
Día de la actividad

El paquete en su conjunto: un usb con la presentación en PowerPoint, documentos informativos impresos, pegatinas "demencia-friendly" (amigables con la demencia).

Coronavirus

En caso de pandemia está la opción de hacerlo online, pero entonces será una sesión totalmente diferente. También es posible filmar una situación particular de un cliente, con personas con demencia.

Puntos de atención



Afrontar el comportamiento a través del juego de roles



Respetuoso

Interacción

Humor

Gedragsgenerator

Experiencia



Pensamiento positivo

Situaciones difíciles



Buenos ejemplos

