

ACTIVIDADES EJECUTADAS EN EL DESARROLLO DEL PROYECTO

LUNES

ACTIVIDAD 1

“Bienvenidos al Museo”

Objetivos:

- Familiarizarse con el espacio en el que se va a trabajar y con las personas que participan tanto voluntarios como ancianos y niños
- Conocer a las personas participantes del proyecto: ancianos, niños, responsables y voluntarios
- Conocer las normas de comportamiento que hay que seguir en los distintos espacios que componen el museo
- Informarse sobre las diferentes actividades que se van a hacer a lo largo de la semana

Materiales:

- Papel continuo o cartulina
- Rotuladores

Espacio: Sala- taller

Duración estimada: 10-10:30h

Nº Voluntarios: Todos los que van a participar a lo largo de la semana para ser presentados.

Descripción:

Tanto mayores como niños se colocarán en semi-círculo cerca del ventanal. Los niños tomarán asiento en los cajones del museo o en el suelo y los mayores en sillas preparadas. En un primer momento cada persona se presentará: dirá su nombre, de qué ciudad o pueblo es y algo que le guste hacer mucho. Con esta rápida presentación, los voluntarios se presentarán y explicarán qué es un museo, con ayuda de los ancianos, y de qué espacios se compone. A continuación, se les preguntará a los más pequeños cómo hay que comportarse en un museo y se irán apuntando en un papel continuo extendido en uno de los espejos las ideas de cada niño. Las personas mayores pueden intervenir cuando crean conveniente. Todos firmarán en la parte de atrás del papel continuo haciéndose responsables de sus acciones futuras.

Orientaciones metodológicas:

Los asientos pueden colocarse de manera alternativa, es decir, una silla para la persona mayor y un cajón para un niño como estrategia para que puedan hablar ya de manera intergeneracional o si se prefiere por un lado los niños y por el otro los ancianos. Durante la actividad para conocerse, se puede seguir un orden concreto (de izquierda a derecha o de derecha a izquierda del semicírculo) o ir lanzando un ovillo de lana cada uno de los participantes y los que ya han hablado se quedan con un hilo, formando así una telaraña que permite ver quién falta por hablar o si ya se ha terminado. Las normas se pueden realizar en papel continuo (más largo, pero más fácil de romper y difícil de pegar) o en cartulina (que puede ser más fácil para pegar luego en la pared además de que es más visible y dura). Si da tiempo al final, se puede con el proyector enseñar fotos de las diferentes partes del museo en las que se va a estar y del cronograma para que los voluntarios expliquen lo que se hará a lo largo de la semana.

ACTIVIDAD 2

“Soy yo”

Objetivos:

- Conocer a las personas participantes del proyecto: ancianos, niños.
- Establecer relaciones entre las dos generaciones
- Crear un ambiente positivo y de colaboración
- Fomentar la imaginación y la creatividad.

Materiales:

- Tarjetas (Papel de colores)
- Rotuladores

Espacio: Sala- taller

Duración estimada: 10:30-11h

Nº Voluntarios: 6.

Descripción:

Se divide a los participantes en dos grupos aleatorios de 15 integrantes cada uno, cada grupo estará formado por ancianos y niños. A continuación, un voluntario repartirá a cada uno una tarjeta donde escribirán tres adjetivos que les describa. Pueden ser adjetivos que expresan características físicas y psíquicas (Moreno, alto, bajo, alegre, chistoso). Luego los voluntarios recogerán las tarjetas de cada grupo y repartirán al grupo contrario las tarjetas del otro grupo (las de los mayores a los niños y viceversa). Una vez que cada persona tenga una tarjeta, de uno en uno tendrán que imaginarse cómo es esa persona que tiene esos adjetivos. Una vez que se explique cómo sería esa persona “imaginaria” el autor de la tarjeta se levantará y explicará cómo es realmente él. Así hasta que todas las personas hayan terminado.

Orientaciones metodológicas:

Es una actividad fácil de realizar. Cada uno se describirá y después imaginará quién es la persona que le ha tocado en la tarjeta que los voluntarios le han dado. La actividad consiste en darle el protagonismo a la persona que se levanta y explica a los demás cómo es. Se trata de que cada uno explique cómo se ve a sí mismo y que los demás le conozcan.

ACTIVIDAD 3**“Construye mi nombre”****Objetivos:**

- Conocer a las personas participantes del proyecto: ancianos, niño.
- Crear un ambiente positivo y de colaboración
- Ofrecer responsabilidades a cada una de las partes
- Fomentar la imaginación y la creatividad.

Materiales:

- Cartulinas recortadas para las tarjetas y hojas de papel
- Rotuladores, gomets y acuarelas

Espacio: Sala- taller

Duración estimada: 11-11:30h

Nº Voluntarios: 5.

Descripción:

Este trabajo es previo a la actividad siguiente “nos vamos de viaje”. Se trata de que niños y ancianos en un intervalo de media hora preparen el material necesario haciendo uso de su creatividad. Los niños van a diseñar etiquetas con los nombres de todos los participantes: ancianos y niños. Los voluntarios ayudarán al grupo ofreciéndoles la lista de nombres de todos y con ella, estos podrán copiar los nombres en las tarjetas que ya estarán recortadas y decorarlas con material libre situado encima de las mesas: rotuladores, gomets, acuarelas, etc.

Mientras, los mayores pensarán lugares a los que han ido de viaje para la siguiente actividad del día. Se trabajará en gran grupo y se utilizarán los espejos para hacer una lluvia de ideas, de manera que todos puedan ver lo que se dice.

Orientaciones metodológicas:

Es una actividad sencilla. Se debe animar a los niños a que hagan etiquetas llamativas y creativas. Mientras tanto, los mayores harán la lluvia de ideas. Los voluntarios que estén con ellos les harán preguntas para poder sacar el máximo de información posible. Hacerles conversar y escucharles con atención servirá para que ellos se vayan soltando y se sientan protagonistas de la actividad.

ACTIVIDAD 4**“Nos vamos de viaje”**

Objetivos:

- Conocer a las personas participantes del proyecto: ancianos, niños
- Establecer relaciones entre las dos generaciones.
- Fomentar el respeto
- Desarrollar un sentimiento de pertenencia y utilidad en las personas ancianas de manera que se vean incluidos e interesados por las mismas cosas que los jóvenes.

Materiales:

- hoja con 5 preguntas
- papel continuo
- pinturas, rotuladores, bolígrafos, lápiz y goma.
- ordenador y altavoces

Espacio: Sala- taller

Duración estimada: 12:30- 14h

Nº Voluntarios: 5 (1/grupo)

Descripción:

Se reparte a todos los participantes una hoja con cinco preguntas relacionadas sus preferencias a la hora de viajar. Cada uno se sienta en un sitio y rellena las preguntas. Los ancianos pueden ocupar las mesas y las sillas mientras que los niños pueden sentarse en el suelo o en los cajones del museo. Cuando los monitores vean que todos han terminado, explican lo que hay que hacer.

La actividad se desarrolla en gran grupo ocupando toda la sala taller, pequeños y mayores se mueven en busca de su mejor acompañante de viaje: aquel que comparta preferencias similares a las propias. Deben interactuar entre ellos, hacerse preguntas y compartir ideas. Si coinciden en las respuestas deben ir formando grupos (a ser posible de cinco o seis personas por grupo y mezclados mayores y niños). Después, cada grupo se dirigirá a una mesa donde tendrán que pensar a dónde irán de viaje, cómo y qué verán. En un segundo momento, dibujarán su destino en un papel continuo largo con diferentes materiales para que, más tarde, se pueda exponer cómo mural. No hace falta que sea un sitio lejano, puede ser dentro de Navarra, o poco específico como una isla o el desierto. Los voluntarios pueden dar ideas. Al final, cada grupo expone el sitio al que va a ir y explica su mural.

Orientaciones metodológicas:

Las preguntas de la actividad serán, por ejemplo, las siguientes: “¿Qué te gusta más la playa o la montaña?”, “¿En qué transporte preferirías viajar en coche o en avión?” ... La cuestión está en que cuando comparan unas respuestas con otras se unan un niño y un anciano y ver si coinciden, sino tendrán que buscar a otra persona. Cuando estén ya la persona mayor y un niño, tendrán que encontrar juntos a al menos una persona mayor más y otros dos o tres niños para conformar un grupo de cinco o seis. Las personas mayores en esta actividad tienen un papel más de dirección, ya que son quienes tienen que pensar en lo que es necesario para hacer un viaje y que luego junto con los niños tienen que plasmar en el mural. Mientras hacen el mural pueden escuchar música clásica.

MARTES**ACTIVIDAD 5****“Conóceme un poco más” (contar historias)****Objetivos:**

- Que ambas generaciones conozcan tanto la manera en la que se vivía hace unos años como las diferentes formas de vida actuales de diferentes lugares o países.
- Desarrollar un trabajo colaborativo entre las dos generaciones
- Fomentar la imaginación y la creatividad.
- En los ancianos, reforzar la capacidad crítica y de extraer aspectos positivos de las representaciones

Materiales: Todo aquello que pueda servir para la “representación”: telas, pelucas, gafas, etc.

Espacio: sala taller

Duración estimada: De 10.00h a 11.30h

Nº Voluntarios: 3.

Descripción:

La actividad da comienzo con la formación de 5 grupos. La distribución de cada uno de ellos será de 2 ancianos y 4 niños por grupo. Los ancianos comienzan contando detalladamente escenas de la vida cotidiana que recuerden. Se formarán los grupos teniendo en cuenta la edad de los ancianos para que puedan compartir experiencias similares de su generación compartida. Se hablará del hogar, de los juegos, de la escuela o de los trabajos. Cuando terminen, serán los niños los que cuenten aspectos de su país de procedencia que les parezcan interesantes y que anteriormente habrán consultado con sus padres o familiares. Al igual que con las personas mayores, se intentará formar a grupos de niños que puedan compartir experiencias.

Orientaciones metodológicas:

Se trata de que los ancianos sientan que son capaces de dirigir la actividad y así reforzar su sentimiento de utilidad. Por ello, sería conveniente que los voluntarios solo intervinieran al principio de la actividad para explicar en qué va a consistir. De esta manera, se pretende dar cierta autonomía a los ancianos y que ellos mismos puedan hacer uso de su creatividad ayudando a esos niños a representar algo que ellos mismos vivieron. Una vez realizados los grupos, sería recomendable invitar a que cada miembro del grupo vuelva a repetir su nombre. Para que la representación no sea repetitiva, se recomienda asignar un tema a cada generación. Por ejemplo, a los ancianos se les puede pedir que hablen sobre: el trabajo o la escuela.

ACTIVIDAD 6**“Recordando nuestros juegos”****Objetivos:**

- Desarrollar un trabajo colaborativo entre las dos generaciones
- Crear un ambiente lúdico para las dos generaciones
- Recordar los juegos con los que padres y abuelos se divertían

Materiales:

- La rayuela: tiza, y una ficha de plástico para lanzar
- Barquitos de nuez: Cáscaras de nuez vacías, plastilina o arcilla, pintura, pajitas, papel o tela para la vela
- Payana: Cinco piedras pequeñas Y Canicas

Espacio: Espacio exterior del museo.

Duración estimada: 12:30- 14:00h

Nº Voluntarios: 4/5

Descripción:

En un principio, si los ancianos no proponen un nuevo juego, en el patio del museo se presentarán los juegos de la rayuela, barquitos de nuez, payana y canicas. Se establecerán 4 rincones de juego. En el juego de “barquitos de nuez” y “payana” habrá 3 responsables ancianos al ser estos juegos, quizás, los más novedosos para los niños. En el rincón de las canicas y de la rayuela serán dos los ancianos encargados de dirigir la actividad. Cada media hora los niños rotarán de rincón. Los ancianos no lo harán, sino que estarán especializados en aquel juego que ellos prefieran.

Orientaciones metodológicas:

Se trata de que niños y ancianos se conozcan entre todos y puedan compartir un tiempo lúdico. El objetivo principal de la actividad es que los dos grupos se lo pasen bien juntos. Las personas mayores son los responsables de explicar a los niños juegos que quizás no conozcan. Esto hará que los ancianos cobren un papel importante en la actividad. Sin sus instrucciones no se puede completar con éxito la actividad. Por su parte los niños descubrirán distintas formas de jugar alejados de las nuevas tecnologías y medios de comunicación que cobran, en la actualidad, gran protagonismo en el tiempo libre de los niños y jóvenes.

MIÉRCOLES**ACTIVIDAD 7****“Que empiece el espectáculo” (creación de la letra)**

Objetivos:

- Establecer relaciones entre las dos generaciones y desarrollar un trabajo colaborativo entre las dos generaciones
- Desarrollar la competencia musical y corporal-cinestésica en los ancianos y niños
- Reforzar el sentimiento de utilidad en los ancianos al ser ellos los “directores” del lipdub
- Preparar el lipdub

Materiales: Melodía de una canción típica de la edad de los ancianos, cámara capaz de filmar las escenas, vestuario (distintos disfraces)

Espacio: Sala taller del museo, salas de exposiciones, patio exterior del museo.

Duración estimada: 10:00H a 11:30H

Nº Voluntarios: 5 (también vigilantes de las exposiciones el jueves durante la grabación)

Descripción:

El lipdub es un video musical realizado por un grupo de personas que sincroniza sus gestos, labios y movimientos con una canción popular o cualquier otra fuente musical”. En este caso se va a utilizar una melodía típica de la época joven de los ancianos elegida previamente por los voluntarios. Se trata de conseguir una melodía que les motive al poder recordarles distintos momentos de su vida. En la primera sesión en gran grupo, lo primero que se realizará será una presentación de la actividad para que conozcan qué es un lipdub y se les presentarán unas normas de trabajo. A continuación, los ancianos y niños, con la ayuda de los voluntarios compondrán la canción. Con un cierto orden cada uno de ellos irá diciendo una frase. Estas deberán tener un sentido y estar organizadas en torno a un tema que ellos mismos pueden elegir (como el amor, la amistad, la infancia, el campo o si quieren el museo). Los voluntarios y aquellos ancianos que puedan apuntarán la letra de la canción en un papel continuo que se colocará delante de todos para que puedan seguir la letra que ellos mismo están redactando, se puede colocar el papel continuo detrás de los espejos móviles que ofrece el museo. Después, también en gran grupo elegirán el escenario en el que quieren aparecer: taller, salas de exposición o patio exterior. Los voluntarios tendrán criterio para recolocar la posición de los participantes siempre que lo crean necesario (por comodidad, seguridad).

Orientaciones metodológicas:

Esta actividad requiere de un orden y esfuerzo por cada una de las partes muy grande. El grupo va a poder trasladarse a las salas de exposiciones para establecer contacto con el arte o el patio exterior para cambiar de escenario y con ello aumentar su interés por la actividad y su motivación. Los ancianos vuelven a asumir un papel de dirección de la actividad, posibilitando de esta manera aumentar su sentimiento de utilidad y responsabilidad, mientras que los niños pasan un tiempo agradable, lúdico y artístico.

ACTIVIDAD 8**“Conóceme un poco más” (preparación y presentación)****Objetivos:**

- Que ambas generaciones conozcan tanto la manera en la que se vivía hace unos años como las diferentes formas de vida actuales de diferentes lugares o países.
- Desarrollar un trabajo colaborativo entre las dos generaciones
- Fomentar la imaginación y la creatividad.
- En los ancianos, reforzar la capacidad crítica y de extraer aspectos positivos de las representaciones

Materiales: Todo aquello que pueda servir para la “representación”: telas, pelucas, gafas, etc.

Espacio: Sala de representaciones tanto para la preparación como para la puesta en práctica. En caso de que no esté disponible dicha sala, se utilizará el vestíbulo de la primera planta, situado en frente de la sala principal

Duración estimada: 12.00h a 14.00h

Nº Voluntarios: 3.

Descripción:

Los niños de cada grupo tendrán que representar las escenas que los ancianos les han transmitido. A la hora de organizar el espacio, la realización de los pequeños diálogos, el vestido o cuestiones relacionadas con la comunicación oral y gestual los ancianos ejercerán el papel de “directores” de esas escenas. Para finalizar el día, esas escenas serán representadas a los ancianos y a todos los familiares que deseen. En ese momento, los ancianos pasarán a ser el jurado y valorarán todas las escenas priorizando los comentarios positivos.

Orientaciones metodológicas:

Se trata de que los ancianos sientan que son capaces de dirigir la actividad y así reforzar su sentimiento de utilidad. Por ello, sería conveniente que los voluntarios solo intervinieran al principio de la actividad para explicar en qué va a consistir. De esta manera, se pretende dar cierta autonomía a los ancianos y que ellos mismos puedan hacer uso de su creatividad ayudando a esos niños a representar algo que ellos mismos vivieron. Una vez realizados los grupos, sería recomendable invitar a que cada miembro del grupo vuelva a repetir su nombre. Para que la representación no sea repetitiva, se recomienda asignar un tema a cada generación. Por ejemplo, a los ancianos se les puede pedir que hablen sobre: el trabajo o la escuela.

JUEVES**ACTIVIDAD 9****“Ahora soy yo el artista” (creación de obras)**

Objetivos:

- Fomentar la imaginación y la creatividad.
- Aprender a apreciar la belleza estética de las obras de arte del Museo y las diferentes técnicas de pintura.
- Desarrollar un trabajo colaborativo entre las dos generaciones

Materiales:

- Hojas grandes, revistas para que recorten, láminas de poliestireno y patatas
- Tijeras, pinceles y rodillos
- Pintura de dedos, rotuladores normales y para soplar, ceras y tinta (botes).

Espacio: Sala taller del museo

Duración estimada: 10 a 11:30h

Nº Voluntarios: 5 (también vigilantes de las exposiciones el jueves durante la grabación)

Descripción:

Lo primero que se va a realizar es una visita al museo. Nada más llegar dejarán los abrigo en el espacio correspondiente y se les llevará a las diferentes salas de la exposición fija del museo. Todos tendrán un rato para disfrutar de las obras de arte. Tras la visita, van a tener la oportunidad de realizar ellos mismos un cuadro utilizando diferentes técnicas. Para ello, se les va a dividir en cinco grupos, compuestos por dos mayores y cuatro niños. Esto se hará en las mesas redondas para que todos puedan aportar algo a la creación artística. Los voluntarios explicarán las diferentes técnicas que pueden utilizar y les mostrarán los materiales de los que disponen. Las patatas deberán estar cortadas previamente por los voluntarios. Las láminas de poliestireno son muy delicadas, por lo que los voluntarios deberán advertir tanto a niños como a mayores de que tengan cuidado. Se les pueden dejar hojas de borrador para que practiquen aquello que quieren realizar antes de llevar a cabo la versión definitiva.

Orientaciones metodológicas:

Es conveniente que los voluntarios conozcan las técnicas que se van a utilizar para poder explicarlas de manera adecuada y que no resulten complicadas. Además, las mesas pueden cubrirse con periódicos viejos (pegados entre ellos para que no se muevan) para no manchar nada. Se puede recomendar tanto a niños como a mayores que lleven una ropa que se pueda manchar, aunque la pintura se pueda lavar con facilidad. Se les avisará a los padres con antelación. Los voluntarios vigilarán que todo marcha bien. Pueden dar ideas si ven que alguien está estancado, pero se trata de que tanto niños como mayores sean creativos. Por tanto, no deberán hacer el trabajo de los participantes. En todo caso, animarán a mayores y niños que se ayuden entre ellos. Antes de hacer la versión definitiva del mural pueden hacer borradores, por lo que habrá que tener hojas preparadas.

ACTIVIDAD 10**“Que empiece el espectáculo” (lipdub)****Objetivos:**

- Establecer relaciones entre las dos generaciones y desarrollar un trabajo colaborativo entre las dos generaciones
- Reforzar el sentimiento de utilidad en los ancianos al ser ellos los “directores” del lipdub
- Grabar el lipdub

Materiales: Melodía de una canción típica de la edad de los ancianos, cámara capaz de filmar las escenas, vestuario (distintos disfraces)

Espacio: Sala taller del museo, salas de exposiciones, patio exterior del museo.

Duración estimada: 12:00-13:30h

Nº Voluntarios: 5 (también vigilantes de las exposiciones el jueves durante la grabación)

Descripción:

Cada grupo irá a su lugar de actuación con los voluntarios que serán los encargados de grabar las escenas. Al final de la sesión todos se reúnen y se puede plantear un tiempo de diálogo si hay tiempo para que entre ellos se cuenten la experiencia. El video se mostrará en la última sesión de la semana.

Orientaciones metodológicas:

Esta actividad requiere de un orden y esfuerzo por cada una de las partes muy grande. El grupo va a poder trasladarse a las salas de exposiciones para establecer contacto con el arte o el patio exterior para cambiar de escenario y con ello aumentar su interés por la actividad y su motivación. Los ancianos vuelven a asumir un papel de dirección de la actividad, posibilitando de esta manera aumentar su sentimiento de utilidad y responsabilidad, mientras que los niños pasan un tiempo agradable, lúdico y artístico.

ACTIVIDAD 11**“Ahora soy yo el artista” (presentación de obras)**

Objetivos: Desarrollar un trabajo colaborativo entre las dos generaciones

Espacio: Sala taller del museo

Duración estimada: 13:30 a 14h??

Descripción: Cada grupo podrá enseñar al resto la obra que han hecho.

VIERNES**ACTIVIDAD 12****“Te lo regalo”**

Objetivos:

- Fomentar la imaginación y la creatividad.
- Aprender a decorar y crear un álbum.
- Aprender diferentes técnicas de pintura.
- Desarrollar un trabajo colaborativo entre las dos generaciones

Materiales:

- Fotografías, cartulinas, Recortes de periódico (de letras, por ejemplo), pegatinas, papeles especiales...
- Rotuladores
- Botones e hilos
- Cintas
- Flores secas

Espacio: Sala taller del museo, salas de exposiciones, patio exterior del museo.

Duración estimada: el viernes (último día) de 10 a 11:30

Nº Voluntarios: 6

Descripción:

En primer lugar, los voluntarios explicarán en qué consiste el scrapbooking y pasarán entre los participantes algún modelo. Después, proyectarán algún vídeo en el que se muestre de manera sencilla cómo hacer un álbum.

A continuación, se les dividirá por parejas, formadas por un anciano y un niño. Los participantes, se sentarán en las mesas donde encontrarán todo el material que usará. Cada participante realiza el su propio scrap, pero el niño y el anciano pueden ayudarse el uno al otro. Por último, la persona mayor y el niño deberán intercambiarse una foto y pegarla en su álbum como un recuerdo más de que se han conocido. Como se les ha pedido 7 fotografías, una será para regalarle a la persona con la que se haga el scrap. Este álbum, con la última foto, será un recuerdo de la experiencia que han vivido durante la semana.

Orientaciones metodológicas:

Es una actividad en la que se trata de fomentar la creatividad y originalidad. Es clave para la realización de la actividad que los voluntarios conozcan las técnicas necesarias para realizar scrapbooking. Podrían recibir una sesión de formación o aprenderlo por su cuenta, después de todo es muy fácil y puede encontrarse en internet. Se deberá mandar a los padres y a los encargados que acompañen a los ancianos una circular con la información necesaria sobre esta actividad para saber qué material deben llevar (7 fotografías). Del resto del material se encargarán los voluntarios de obtenerlos. Los voluntarios deben estar pendientes de las dificultades que puedan tener los participantes para ayudarles, pero al mismo tiempo dejando que sean ellos los que lo realizan (los voluntarios son guías).

ACTIVIDAD 13**“La despedida”****Objetivos:**

- Fomentar la creatividad y originalidad al tratar de aparecer en la posición dramática más ingeniosa o divertida posible.
- Lograr que el “mannequin challenge” sea impactante y que al visualizarlo genere risas y buen humor.
- Compartir ambas generaciones un momento lúdico y crear un buen ambiente entre ellas.

Materiales:

- Cámara
- Proyector

Espacio: Varias salas del museo, sala-taller y pasillos

Duración estimada: De 12:00 a 14:00

Nº Voluntarios: 8

Descripción:

Esta actividad se dividirá en dos partes; en la primera parte se realizará un “Mannequin challenge” donde los participantes serán divididos en 5 grupos. Cada grupo estará localizado en diferentes salas del museo, en la sala taller y en algunos pasillos del museo. Todos se pondrán en una posición y cuando la cámara pase por los diferentes grupos estos han de mantener esas posturas sin moverse.

Una vez acabado esta parte, dará comienzo la segunda parte donde todos subirán a la sala-taller y se visualizará un video donde se recogerá diferentes momentos vividos durante la semana. Una vez terminado el video todos los participantes y voluntarios tendrán un tiempo libre donde podrán hablar y despedirse de sus compañeros

Orientaciones metodológicas:

Sesión muy sencilla que consiste en realizar una grabación y saber ponerle humor. Se deberá buscar alguna música suave para acompañar a las grabaciones del mannequin challenge, pero teniendo en cuenta que lo importante es la postura que la persona adopte.

Para la visualización de los vídeos finales deberá prepararse el proyector y unas sillas para que los ancianos puedan sentarse al frente mientras los niños pueden hacerlo en el suelo. Se trata de que los ancianos y los niños se rían juntos compartiendo un buen momento lúdico y terminen la experiencia con un buen sabor de boca y un bonito recuerdo.