

GRANDMAP intergeneracional: una experiencia de ApS

Cristina Medrano Pascual

CPC San Agustín (Calahorra, La Rioja)

Escenario de innovación

Curso: Centro Educativo: Colegio San Agustín

Localidad: Calahorra (La Rioja)

Etapas: ESO

Curso: 2º

Responsable(s): Cristina Medrano

Fecha de realización: 20 abril – 20 mayo

Duración: 4 semanas

Necesidad social a la que da respuesta

Actualmente nos encontramos inmersos en una realidad donde el distanciamiento social y la protección de la salud ha desencadenado situaciones en las que resulta complejo mantener una interacción directa incluso con los seres queridos. Este proyecto responde a la necesidad de fomentar los vínculos familiares, más concretamente, aquellos que se dan entre abuelos y nietos, pues son las relaciones intergeneracionales las que más se han visto afectadas a consecuencia de la COVID-19. Este tipo de relaciones se encuentran en una posición de fragilidad que debe ser reforzada para que las generaciones más jóvenes y las más longevas de la sociedad y de nuestras familias recuperen la unión y la oportunidad de reestablecerse junto a los múltiples beneficios que emanan de ellas. El proyecto “GrandMap” conseguirá que tanto abuelos como nietos estén inmersos en una experiencia educativa que les ayudará a fortalecer sus lazos, combinando a su vez los procesos educativos con el servicio a la comunidad.

Generación de espacios de aprendizaje

“GrandMap” tendrá como objetivo principal la creación de un mapa interactivo con puntos de interés de la localidad, en los que se realizarán una serie de juegos o retos propuestos por el alumnado y dirigidos a los mayores, mediante los que los primeros podrán conectar lo que aprenden en el aula con un contexto real y tendrán la oportunidad de asimilarlo de forma vivencial. De este modo, se ofrecerá como servicio a la comunidad la motivación de las personas mayores a recorrer nuevos espacios y actualizarse en términos de

entretenimiento, siempre alentados por el componente emocional implícito en la propia propuesta.

Las actividades que compondrán el proyecto darán lugar al aprendizaje del alumnado, como espacio donde desarrollar las siguientes competencias:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia plurilingüe.
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.

Estas competencias irán interrelacionadas unas con otras, según el tipo de actividades que componen el guion de trabajo. El desarrollo del mismo formará parte de la asignatura de inglés, y será desde esta área de conocimiento desde donde el alumnado construirá su conocimiento. Habrá diversos espacios de aprendizaje, distribuidos para cada una de las tareas a realizar. Se contará con el aula, la casa y el entorno más próximo del alumnado, y en cada uno de ellos tendrá lugar una experiencia distinta. Así, la implicación del contexto cercano al alumno le permitirá implicarse con un alto grado de motivación, al encontrar un sentido a lo que va aprendiendo.

Concreción de aprendizajes del alumnado

Criterios de evaluación

- Utilizar los conocimientos adquiridos sobre el sistema lingüístico de la lengua extranjera, en diferentes contextos de comunicación.
- Usar de forma guiada las tecnologías de la información y la comunicación.
- Identificar y poner ejemplos de algunos aspectos sociales, culturales, históricos, geográficos o literarios de los países de habla inglesa.

Estándares de aprendizaje

- Expresa a través de presentaciones orales y vídeos retos y pruebas de diversa índole, dando instrucciones y usando explicaciones breves.
- Graba vídeos, diseña presentaciones en soporte digital y crea códigos QR.
- Utiliza referentes anglófonos en la presentación de pruebas (canciones típicas, adivinanzas sobre un personaje, lenguaje no verbal...).

Indicadores de logro

- Hace una presentación sobre pruebas que los mayores deben realizar y las explica dando indicaciones sencillas. Explica verbal y gestualmente.
- Consigue hacer grabaciones y presentaciones digitales y hacer códigos para difundir.

- Investiga, escoge y reconoce pruebas relacionadas con la cultura anglófona para transmitir este bagaje cultural a los mayores.

Implicación del alumnado

El proyecto constará de tres fases, y en todas ellas será requisito indispensable la implicación del alumnado. Las tareas de investigación serán responsabilidad suya, así como el diseño de las tareas en forma de pruebas, su presentación mediante herramientas digitales y la elaboración del portfolio para la evaluación final. Se considera que la motivación será elevada por el tipo de proyecto y el interés que puede llegar a suscitar en ellos, así que se prevé que la implicación sea la adecuada para el correcto desarrollo de la propuesta.

Coherencia global del proyecto

En este apartado se definirán todos los elementos requeridos (objetivos, propuesta metodológica, actividades, contenidos y evaluación) especificando la coherencia entre ellos.

Objetivos

- Establecer un contexto positivo de relaciones intergeneracionales y entre iguales, aumentando las oportunidades de interacción y comunicación.
- Fomentar la participación y el tiempo compartido en actividades de ocio y tiempo libre.
- Desarrollar un sentido educativo cultural que permita la adquisición de habilidades, destrezas, actitudes, valores y conocimientos para comprender, interpretar y valorar el mundo.
- Promover el uso y conocimiento de las nuevas tecnologías y los recursos digitales.
- Integrar el entorno más cercano dentro del contexto educativo para hacer partícipe a la comunidad y ensalzar el valor de lo propio y lo ajeno.
- Impulsar el deseo de conocer otros entornos en contextos internacionales para valorar las diferencias socioculturales.
- Utilizar el inglés como lengua principal de comunicación al favorecer las relaciones sociales entre iguales.
- Ampliar las ocasiones de trabajo cooperativo y el intercambio de conocimientos.

Propuesta metodológica

Con el fin de reestablecer la interacción entre abuelos y nietos, se creará un mapa en el que compartir experiencias y dar rienda suelta a la creatividad, mediante el re-descubrimiento del entorno y el uso de las nuevas tecnologías. Se pondrá el foco en la metodología de Aprendizaje Servicio, para devolver a la comunidad sus espacios y recuperar las oportunidades de encuentro entre dos generaciones distintas haciendo uso del propio contexto real en el que conviven, aportando nuevas formas de entretenimiento.

Actividades a realizar organizadas por fases

1. Fase de investigación

- El alumnado investigará sobre retos sencillos o pruebas accesibles a los destinatarios (personas mayores). Podrán recurrir a retos virales o juegos tradicionales, entre otros.
- Se hará un reconocimiento real de la zona y se realizará una ruta en Google Maps señalando aproximadamente doce lugares emblemáticos de la ciudad.

2. Conexión con los abuelos

- Los alumnos se organizarán en equipos de 5 alumnos y escogerán dos o tres de los puntos escogidos en la ruta.
- Cada grupo tomará esos puntos como referencia y adaptarán la ruta para enviar el entramado a sus abuelos a través de Google Maps.
- Dentro de esos puntos de referencia cada grupo asignará unas “paradas” y escogerá una actividad para cada una de ellas.
- Los alumnos tendrán que crear códigos QR, imprimirlos en pegatina y colocarlos en los puntos de referencia, sin dañar el entorno, antes de compartir la ruta con sus abuelos. Podrán utilizarse farolas, señales, papeleras y se procurará su retirada una vez finalizado el proyecto.

En cada punto se procurará una acción diferente siguiendo unas pautas:

- Pista musical: los nietos escogerán una canción para sus abuelos.
- Reto físico: los alumnos se grabarán un vídeo haciendo algún reto dentro de casa (baile, equilibrio, juego de malabares...).
- Adivinanza: los alumnos grabarán un audio para que sus abuelos adivinen la solución de una adivinanza.
- Averigua el intruso: los alumnos describirán a un personaje famoso, célebre o histórico del mundo anglosajón, lo describirán y tratarán de que los abuelos lo adivinen.
- Mensaje secreto: los nietos grabarán un audio enviando un mensaje secreto a sus abuelos, bien sea enviándoles un mensaje de cariño, haciendo una confidencia, relatando una anécdota...
- Nuevas palabras: los alumnos enseñarán a sus abuelos algunas palabras o frases en inglés.

Para cada actividad, los abuelos deberán enviar sus respuestas en formato vídeo, audio o mensaje de texto para compartir la reacción con sus nietos. Finalmente, los alumnos compartirán las respuestas de sus abuelos y se hará una valoración conjunta de los logros alcanzados.

3. Fin del proyecto

- El profesorado elaborará un vídeo-resumen de algunas de las experiencias obtenidas.
- Se creará un mapa con “paradas” aportando un nuevo atractivo a la localidad, incidiendo así en el aprendizaje servicio a la comunidad.
- Se elaborará un recopilatorio de anécdotas.

Por las características del proyecto se considera que la autoevaluación es el método más adecuado para evaluar el proceso que se llevará a cabo durante el desarrollo de GrandMap. La autoevaluación será afrontada por los alumnos bajo la observación, guía y tutela del profesorado a cargo del proyecto y, para ello, se propone como herramienta más efectiva la creación de un portfolio digital. Será el profesor que inicie la tarea de este proyecto quien decida los apartados del portfolio digital, así como las herramientas necesarias para su elaboración, y será a través del mismo como podrá evaluar a los alumnos de manera tanto individual como en consideración de grupo. Podrá observar, además, cuál ha sido el desarrollo del proyecto y proponer propuestas de mejora, al hacerse tangibles los puntos fuertes y débiles de las distintas fases y los productos obtenidos en cada una de ellas, así como el aprendizaje alcanzado durante su realización.

Implicación y coordinación de colaboradores/as y destinatarios/as

Para que el proyecto GrandMap cumpla sus objetivos se requiere de la máxima implicación del centro escolar, el profesorado a cargo, el alumnado y sus familias. Asimismo, se contará con el apoyo de las instituciones locales para que otorguen los permisos necesarios para la mínima modificación de los espacios, así como para la futura conservación de los mismos, en el caso de ser un fin deseado.

El profesorado deberá incluir al centro escolar en las fases de planificación, y el proyecto formará parte de la programación de la asignatura de inglés para que esto sea posible. Asimismo, se ofrecerá la coordinación y apoyo necesario para las salidas que se requieran durante la parte de investigación y elección de los puntos de referencia. Durante el desarrollo de las actividades, alumnado y profesorado trabajarán de manera coordinada, siempre con la supervisión de los docentes sobre las pruebas o retos escogidos para su diseño y presentación posterior. Además, será indispensable contar con la participación de los abuelos de los alumnos participantes, por ser ellos mismos los destinatarios del servicio. En el caso de no contar con personas mayores con relación de consanguinidad, podría ampliarse el grupo de destinatarios bajo convenios o acuerdos con otros grupos sociales de características semejantes (asociaciones de la tercera edad, agrupaciones de jubilados, universidad de la experiencia, etc.).

En la evaluación, se contará con la máxima presencia del alumnado y del profesorado, así como de todo el contexto escolar, por ser parte de las actividades y proyectos de centro.

Servicio

Se establecerá la planificación del servicio y se especifican las tareas y el grado de implicación de los/las participantes.

Originalidad y creatividad

Los factores que hacen del proyecto una propuesta original y creativa son:

- Actividades que lo componen: retos y recuperación del espacio
- La implicación de la generación de abuelos en el contexto escolar
- El uso de nuevas tecnologías con fines ociosos en la interacción entre abuelos y nietos

Para entender mejor estos puntos, aclararemos que GrandMap se considera original dado el estilo de actividades propuestas y la transmisión de los retos de nietos a abuelos haciendo un nuevo uso del espacio local. Existen pocas propuestas educativas que impliquen a generaciones tan distintas como son los abuelos y nietos de manera explícita, a menudo excluidos de lo considerado contexto escolar. Asimismo, el tipo de pruebas que se expondrá serán particulares en cuanto a que responderán a una tipología variada y novedosa, que harán al mismo tiempo que las personas mayores hagan uso de las nuevas tecnologías, lo cual puede no ocurrir en otros contextos o, al menos, no con un objetivo de entretenimiento, si bien dicha generación puede estar adaptada al uso de dispositivos con un fin más comunicativo y funcional.

Transferencia e impacto

Las acciones coordinadas son potencialmente extrapolables a otros contextos educativos y/o sociales, ya que fácilmente puede adaptarse el proyecto a entornos de características similares y diferentes, cumpliendo los mismos objetivos. El planteamiento de GrandMap se puede ajustar a distintos niveles, con una mayor o menor implicación de los agentes, y puede incluso variarse el tipo de actividades a desarrollar, para hacer del destinatario un partícipe más o menos activo. Asimismo, la fase de evaluación puede modificarse para dar respuesta a las necesidades de cada centro, e incluso puede plantearse un recorrido de índole más turística o social, aportando un sentido más cívico al servicio prestado.

Por otra parte, al ser un proyecto que centra el grueso de sus actividades en espacios abiertos, considerándose una recuperación del entorno por parte de los ciudadanos (nietos y abuelos), las acciones de difusión tendrán una especial relevancia, ya que una buena comunicación de las acciones realizadas puede atraer múltiples beneficios a la comunidad al completo.

Evaluación y viabilidad

Evaluación de los aprendizajes

Los aprendizajes alcanzados por parte del alumnado se evaluarán por medio de la herramienta anteriormente mencionada: el portfolio digital. De esta manera, los profesores

harán un seguimiento y una valoración exhaustivas de todas las tareas desarrolladas, pero también los alumnos serán responsables de este proceso, a través de lo que conocemos como autoevaluación.

Evaluación del servicio a la comunidad

El profesorado y el centro escolar podrán hacer una evaluación del servicio prestado, aunque sería interesante contar con la evaluación externa, que permita una valoración más objetiva y que haga balance del impacto y la importancia que el proyecto ha tenido sobre dicho contexto. Esta evaluación deberá regirse por métodos de observación.

Evaluación del proyecto

Se espera que el desarrollo del proyecto ayude a nietos y abuelos a encontrar una actividad que llevar a cabo en común, lo que reforzará su vínculo y revalorizará las relaciones intergeneracionales en ámbitos de ocio. Se prevé que ambos se involucren y favorezcan la transferencia de conocimientos y experiencias. El contacto entre grupos de edades diferentes promueve el respeto y construye valores de solidaridad, apoyo, autoestima, y optimismo, por lo que se espera que el proyecto proporcione múltiples beneficios a las dos partes involucradas. Al finalizar, profesorado y centro escolar podrán llevar a cabo la evaluación del proyecto, atendiendo a todas sus partes y estableciendo pautas de mejora.

Póster

Jornada de divulgación y transferencia EXPERIENCIAS INTERGENERACIONALES DE APS

31 de mayo de 2022



GRANDMAP intergeneracional: una experiencia de ApS

Introducción

"GrandMap" tiene como objetivo principal la creación de un mapa interactivo con puntos de interés de la localidad, en los que se realizan una serie de juegos o retos propuestos por el alumnado y dirigidos a sus abuelos o personas mayores cercanas, mediante los que los primeros conectan lo que aprenden en el aula con un contexto real y tendrán la oportunidad de asimilarlo de forma vivencial. Se ofrece como servicio a la comunidad la motivación de las personas mayores a recorrer nuevos espacios y actualizarse en términos de entretenimiento, siempre alentados por el componente emocional implícito en la propia propuesta. Las actividades dan lugar al aprendizaje del alumnado, como espacio donde desarrollar las competencias en comunicación lingüística, plurilingüe, digital, personal, social y de aprender a aprender y ciudadana. Estas competencias están interrelacionadas, según el tipo de actividades, siendo su desarrollo parte de la asignatura de inglés, área de conocimiento desde la que construir el conocimiento.

Objetivos

- Establecer un contexto positivo de relaciones intergeneracionales y entre iguales, aumentando las oportunidades de interacción y comunicación.
- Fomentar la participación y el tiempo compartido en actividades de ocio y tiempo libre.
- Desarrollar un sentido educativo cultural que permita la adquisición de habilidades, destrezas, actitudes, valores y conocimientos para comprender, interpretar y valorar el mundo.
- Promover el uso y conocimiento de las nuevas tecnologías y los recursos digitales.
- Integrar el entorno más cercano dentro del contexto educativo para hacer partícipe a la comunidad y ensalzar el valor de lo propio y lo ajeno.
- Impulsar el deseo de conocer otros entornos en contextos internacionales para valorar las diferencias socioculturales.
- Utilizar el inglés como lengua principal de comunicación al favorecer las relaciones sociales entre iguales.
- Ampliar las ocasiones de trabajo cooperativo y el intercambio de conocimientos.

Metodología

El mapa creado a partir del proyecto 'GrandMap' es capaz de reestablecer la interacción entre abuelos y nietos al permitirles compartir experiencias y dar rienda suelta a la creatividad, mediante el re-descubrimiento del entorno y el uso de las nuevas tecnologías. Su desarrollo corresponde a la metodología de Aprendizaje Servicio, para devolver a la comunidad sus espacios y recuperar las oportunidades de encuentro entre dos generaciones distintas haciendo uso del propio contexto real en el que conviven, aportando nuevas formas de entretenimiento.

Este Aprendizaje Servicio consta de tres fases:

- Fase de investigación.
- Conexión con los abuelos/as.
- Fin del proyecto.

Cada una de las tres fases incluye actividades específicas para la correcta implicación de ambas partes y el proyecto culmina con una parte de autoevaluación por medio de un portafolio digital o e-portafolio donde se vuelcan las experiencias y aprendizajes a modo de recopilatorio, y con la intención de tener un espacio para la reflexión posterior.

Resultados

El proyecto ha ayudado a nietos y abuelos a encontrar una actividad que llevar a cabo en común, lo que refuerza su vínculo y revaloriza las relaciones intergeneracionales en ámbitos de ocio. Gracias a ello, tanto menores como mayores consiguieron involucrarse con el otro favoreciendo la transferencia de conocimientos y experiencias entre generaciones distintas, superando cualquier tipo de distancia. Este contacto ha fomentado el respeto y ha promovido valores de gran importancia entre las dos partes: solidaridad, apoyo, autoestima, optimismo, motivación.

Al tratarse de un Aprendizaje Servicio, también se ha observado el desarrollo del compromiso social y cultural ya que los alumnos están en contacto con distintos grupos de edad y en contextos diferentes durante el desarrollo de las actividades, tanto dentro como fuera del aula. Al ser partícipes del proyecto, se les ha ayudado a estar preparados para la vida ya que alumnos y alumnas han desarrollado múltiples habilidades que les serán útiles para su futuro. Al mismo tiempo, a través de este intercambio se han utilizado las nuevas tecnologías como herramientas de comunicación e interacción, lo que también ha ayudado a la comunicación cotidiana entre abuelos y nietos en un contexto en el que los encuentros de forma presencial se vieron limitados en ciertas ocasiones durante su aplicación. Este uso de las TIC también ha permitido al alumnado a iniciarse en un viaje cultural ya que han sido capaces de aportar una nueva visión a lugares de paso de su contexto más próximo, lo que ha revalorizado su localidad, obteniendo un nuevo atractivo, más actual.

El establecimiento de relaciones intergeneracionales en contextos diversos ha sido uno de los triunfos de la propuesta ya que a pesar de las diferencias entre ellos, el intercambio fue muy enriquecedor para las dos partes. Por último, se considera que el portafolio digital ha supuesto la mejor herramienta ya que facilitó la reflexión y los procesos de aprendizaje, tanto cooperativo como autónomo.

Conclusiones

Si bien nos encontramos ante un proyecto ambicioso que podría ser reformulado y mejorado en el futuro, las conclusiones que se obtienen tras su desarrollo son positivas. Se concluye que 'GrandMap' es una propuesta original y creativa por el tipo de actividades que lo componen, uniendo los retos y la recuperación del espacio, así como por la presencia e implicación de la generación de abuelos en el contexto escolar, ya que no suelen estar tan presentes. Asimismo, se cree que las nuevas tecnologías con fines ociosos en la interacción entre las dos generaciones es novedosa y de gran potencial. En el marco de la educación actual nos encaminamos hacia clases más prácticas, verídicas y de carácter motivador. Es importante contar con iniciativa, y se debe dar respuesta a la realidad. Por ello, se considera que proyectos como el presente cumplen con este requisito y podría considerarse como parte de ese cambio tan ansiado en términos de educación. Por último, cabe destacar que las acciones coordinadas son potencialmente extrapolables a otros contextos educativos y/o sociales, ya que fácilmente puede adaptarse el proyecto a entornos de características similares y diferentes, cumpliendo los mismos objetivos.

Referencias

- Arroyo, M. J. (2013). La Educación Intercultural: un camino hacia la inclusión educativa. *Revista de Educación Inclusiva*, 8, 2, 144-159.
- González, J. y De la Fuente, R. (2008). Intergenerational grandparent/grandchild relations: the sociocultural affection and consensus. *Journal of Family Issues*, 22, 456-477.
- Hebblethwaite, S., y Norris, J. (2011). Expressions of Generativity through family leisure: experiences of grandparents and adult grandchildren. *Family Relations*, 60, 1, 121-133.
- Sanz, E., Alonso, R. A., Sáenz de Jubera, M., Ponce de León, A., Valdemoros, M. A. (2018). Ocio, redes sociales y estudiantes españoles. *Educación XXI*, 21, 2, 59-78.

Autores: Cristina Medrano Pascual
Contacto: crmedran@unirioja.es
Institución: Universidad de La Rioja

COLABORA

- Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesorado
- Facultad de Letras y de la Educación
- Departamento de Letras y de la Educación

