

Jornada de Divulgación y Transferencia
Universidad–Escuela–Sociedad

Experiencias Intergeneracionales de Aprendizaje–Servicio

Libro de Actas

Editoras

María Ángeles Valdemoros San Emeterio

Rosa Ana Alonso Ruiz



UNIVERSIDAD
DE LA RIOJA

Editoras

María Ángeles Valdemoros San Emeterio

Rosa Ana Alonso Ruiz

Jornada de Divulgación y Transferencia
Universidad-Escuela-Sociedad
**Experiencias Intergeneracionales
de Aprendizaje-Servicio**

LIBRO DE ACTAS

Universidad de La Rioja

Logroño

2022

Nombres: Valdemoros San Emeterio, María Ángeles, editora | Alonso Ruiz, Rosa Ana, editora.

Título: Experiencias intergeneracionales de Aprendizaje-Servicio : Jornada de divulgación y transferencia Universidad-Escuela-Sociedad : libro de actas / editoras María Ángeles Valdemoros San Emeterio, Rosa Ana Alonso Ruiz.

Descripción: Primera edición. | Logroño : Universidad de La Rioja, 2022.

Identificadores: ISBN 978-84-09-42725-3 (pdf)

Temas: Innovaciones educativas | Aprendizaje servicio | Relaciones intergeneracionales | Congresos y asambleas.

Clasificación: CDU 37-048.35(063) | Thema 1.0 JNP | Thema 1.0 JNV

Este libro cuenta con el patrocinio del Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesorado de la Universidad de La Rioja

Los editores no se hacen responsable de las opiniones recogidas, comentarios y manifestaciones vertidas por los autores. La presente obra recoge exclusivamente la opinión de su autor como manifestación de su derecho de libertad de expresión



© Logroño, 2022, Los autores. Publicado por la Universidad de La Rioja. Este trabajo se distribuye bajo una licencia CC BY (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

© Los autores, 2022

© Universidad de La Rioja, 2022
publicaciones.unirioja.es

ISBN 978-84-09-42725-3 (pdf)

Edita: Universidad de La Rioja

Diseño de cubierta: Servicio de Relaciones Institucionales y Comunicación de la Universidad de La Rioja

ÍNDICE

<i>PONENCIA INAUGURAL</i>	
De la investigación a la innovación.....	5
Ana Ponce de León Elizondo	
Proyecto “Nana”: ocio y motricidad intergeneracional.....	11
Ana Ponce de León Elizondo, Natalia Ollora, Ander Longarte Cabello	
Charlas dialógicas digitales en clave intergeneracional como experiencias para el Aprendizaje-Servicio.....	17
José Manuel Martínez Villar	
Valores para la convivencia intergeneracional a través de los cuentos	23
M ^a . Fernanda Gil Nájera, Iratxe Suberviola Ovejas, María Ángeles Goicoechea Gaona, María Ángeles Valdemoros San Emeterio	
Mujer y salud. Una mirada intergeneracional	31
Aurora Madariaga Ortúzar	
GRANDMAP intergeneracional: una experiencia de ApS	35
Cristina Medrano Pascual	
Jugamos en familia	43
Jesús Vicente Ruiz Omeñaca, Álvaro Eraña Martínez, Ricardo Masip Allende	
Juegos tradicionales entre abuelos y nietos en la era digital.....	55
Luis Corral Fernández	
Acciones educativas innovadoras en la formación del profesorado de Secundaria en Educación Física	61
Diego Galán Casado, Ángel de Juanas Oliva, Francisco Javier García-Castilla	
Experiencia inclusiva intergeneracional en el marco del ApS	67
Rosa Ana Alonso Ruiz	
Comunicación intergeneracional a través de Genially	75
Mario Santamaría Baños	
Aprendizaje-servicio intergeneracional en Educación Física en Secundaria. Junt@s en el medio natural	81
M ^a Luisa Santos Pastor, Francisca Chaparro Aguado, L. Fernando Martínez Muñoz, Nuria Cuenca Soto	
Participación familiar intergeneracional en los centros educativos desde el ApS	85
Adriana Díez Gómez del Casal, Esther García Zabaleta, Magdalena Sáenz de Jubera Ocón, María Ángeles Valdemoros San Emeterio	
Volando juntos	93
Claustro CEIP Gregoria Artacho (Cenicero, La Rioja)	

Voces del pasado que explican el presente	101
José Santiago Álvarez Muñoz, M ^a Ángeles Hernández Prados	
Viajamos en clave intergeneracional.....	107
Claera Berrozpe Orta	
Recurso intergeneracional de ApS. ¿Aprendemos y jugamos juntos?	109
Irene Tricio Darbonens	
ApS CPEE Marqués de Vallejo	111
Victoria Lechuga Sáenz	
Experiencias prácticas CEIP San Lorenzo	113
Claustro CEIP San Lorenzo (Ezcaray, La Rioja)	
<i>PONENCIA DE CLAUSURA</i>	
El proyecto de innovación educativa “ApS: construyendo aprendizaje, transformando el entorno”	
Íñigo Beristáin Izaga, Jesús Vicente Ruiz Omeñaca	115

PONENCIA INAUGURAL

De la investigación a la innovación

Ana Ponce de León Elizondo

Catedrática de la Universidad de La Rioja

Todo plan o proyecto educativo debiera inspirarse, apoyarse, soportarse, equilibrarse y conjugar la **formación** del docente y discente, la **innovación** o mejora intencionada planificada y permanente y la **investigación** del propio proceso de innovación.

La **formación** a la que nos referimos, se orienta al desarrollo profesional, a tomar conciencia de las propias actuaciones y cómo mejorarlas. Si bien antes se asociaba la formación a la adquisición de conocimientos y al profesor como transmisor de los mismos, hoy la función de profesor requiere poseer y desarrollar nuevas habilidades, destrezas, actitudes, hábitos y valores coherentes con las nuevas demandas de la sociedad, de tal manera que, según Delors, J. (1996:164), se convierta no tanto en el que imparte los conocimientos como en el que ayuda a los alumnos a encontrar, organizar y manejar esos conocimientos, manteniéndose firme en cuanto a los valores fundamentales que deben regir toda la vida.



FORMAR. DESARROLLO PROFESIONAL

SER, SENTIR

Actitudes, valores, climas, colaboración, apertura, sensibilidad, flexibilidad

SABER, CONOCER

Conocimiento de disciplina. Conocimientos psicopedagógicos, didácticos y curriculares

HACER, ACTUAR

Tomar decisiones. Diseñar proyectos innovadores, estrategias didácticas innovadoras. Evaluación de aprendizajes

QUERER

Superar dificultades, conflictos. Hábitos de trabajo. Búsqueda de calidad. Desarrollo personal

Toda acción formativa ha de apoyarse en los pilares del “aprender a conocer”, “aprender a hacer”, “aprender a ser” y “querer”. Estos pilares de la formación y desarrollo profesional junto a los que la innovación como mejora colaborativa y la investigación como proceso de adquisición de conocimientos para mejorar la práctica propugnan, suponen los tres momentos de un mismo proceso: la mejora de la calidad de la enseñanza y la configuración de un docente profesional de la enseñanza innovador y creativo.

Por **innovación** se entiende una actitud de interrogación, indagación y búsqueda constante y permanente sobre la educación, la cultura y la sociedad que nos lleve a una mejora colaborativa de la práctica docente, más que individual, dado que la actuación de los profesores se hace en un marco escolar o universitario que es algo más que la suma aditiva de las actuaciones de sus componentes

La **innovación** procura la institucionalización del cambio, lo plantean como una mejora y lo orientan a producir transformaciones reales con incidencia en los procesos de enseñanza-aprendizaje.



INNOVAR. MEJORA COLABORATIVA

- ✓ **Equipos de trabajo**
- ✓ **Actitud hacia el cambio**
- ✓ **Cultura colaborativa**
- ✓ **Conocer teorías del cambio**
- ✓ **Conocer procesos de innovación**
- ✓ **Manejar estrategias de innovación**
- ✓ **Prever y superar resistencias**
- ✓ **Crear climas constructivos**
- ✓ **Afrontar conflictos**

La mejora es el resultado, pero también la excusa para fomentar el debate y la reflexión que ayude a las personas y organizaciones a mejorar.

Pero la innovación no es sólo proceso de cambio externo sino también interno por cuanto supone una formación en actitudes, destrezas y hábitos, manejo de estrategias, previsión y superación de resistencias, conocimiento de procesos, creación de climas constructivos, etc. que implican a cualquier agente educativo, profesores y alumnos

La **investigación** nos debe llevar a un **saber “para”**, es decir conocer qué estrategias alcanzan mejores resultados en determinados contextos. Así se atenderá tanto a los ámbitos institucionales y académicos, como a los del centro y aula. También desde las funciones de planificación y desarrollo de la docencia como de la evaluación de los aprendizajes



INVESTIGAR. CONOCER PARA MEJORAR

OBSERVAR

Sujetos, situaciones, relaciones, roles, clima...

ACOTAR PROBLEMAS

**Identificar, delimitar, definir problemas.
Formular conjeturas, hipótesis, teorías**

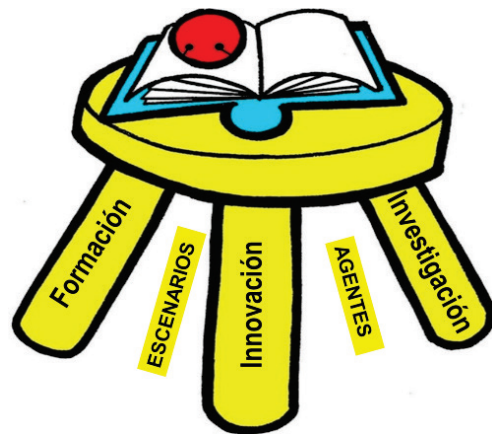
RECOGER INFORMACIÓN

**Recoger hechos, datos, opiniones.
Relacionar, sistematizar la información**

INTERPRETAR Y CONCLUIR

MEJORAR LA PRÁCTICA

Además, hay que comprender, por tanto, la organización de la institución en la que se quiere innovar para poder entender la innovación misma. Se hace preciso analizar las propiedades organizativas de la institución y su influencia sobre el comportamiento de los distintos miembros, descubriendo así el conjunto de factores facilitadores u obstaculizadores del cambio pretendido y comprendiendo los aspectos estructurales y dinámicos de la institución, tanto en su dimensión interna como en su proyección externa. Ello nos hace tener en cuenta tanto los **escenarios** como los **agentes** implicados en la organización educativa



Una sociedad en cambio exige organizaciones que se adapten y que revisen sus formas de actuación y coherencia en relación con las necesidades del entorno

INVESTIGACIÓN

INNOVACIÓN

Necesidad

Problema

Niveles

- ✓ Sociedad
- ✓ Organizaciones
- ✓ Individuos más adaptados

Estrategias

- ✓ Normativa
- ✓ Proyectos innovación/investigación
- ✓ Intercambio de experiencias

La innovación, que era un propósito de organizaciones creativas y de vanguardia, se convierte hoy en una **NECESIDAD** generalizada y en un **PROBLEMA** que se plantea constantemente en diferentes **niveles** (sociedad, organizaciones e individuos más adaptados) y con diferentes estrategias (normativa, proyectos de innovación, intercambio de experiencias, etc.).

El cambio pedagógico y curricular se plantea, así como una constante búsqueda de respuestas a qué modificaciones son necesarias y deseables en la era de la información, de la globalización, de la sociedad del conocimiento, del aprendizaje a lo largo de la vida, de los derechos humanos, la ecología, el reconocimiento de la diversidad, de la integración de personas y pueblos y de la generalización de las nuevas tecnologías en la educación.

INVESTIGACIÓN

INNOVACIÓN

Cambio pedagógico y curricular

Modificaciones necesarias y deseables

Información

Globalización

Aprendizaje a lo largo de la vida

Sociedad del conocimiento

Reconocimiento a la diversidad

Derechos humanos

Generalización

Ecología

Integración de las personas y pueblos

El cambio deseable es aquel que produce mejoras o situaciones que dan una respuesta más ajustada a las demandas que justificaron la introducción de modificaciones. No siempre sucede así y el reto es evitar que los procesos de cambio generen situaciones injustas o empeoren el funcionamiento de las instituciones.

La autonomía institucional puede dar sentido a la presencia de equipos de profesores innovadores y transformadores de la intervención educativa, superando así el individualismo pedagógico propio de otros tiempos

La investigación y la innovación están estrechamente vinculadas. Cualquier tipo de actuación que se pretenda llevar a cabo en el aula debe estar diseñada antes, ya que **las innovaciones no surgen de forma espontánea**, sino que deben partir de una tarea previa de investigación.

En este sentido, se puede considerar que **la investigación es una fase previa a la innovación**. Por otro lado, también puede utilizarse la investigación para averiguar si las innovaciones educativas que se han implantado en el aula han conseguido sus objetivos.

Los profesionales de la educación no deberían ser meros ejecutores de proyectos de innovación que diseñan otros expertos, ni participar simplemente en proyectos de investigación sin tener conocimiento sobre el proceso, la metodología o la manera de obtener resultados. **Es necesario contar con las competencias necesarias** para planificar y desarrollar este tipo de actuaciones en las aulas o los centros educativos

Es preciso despertar en los profesionales de la educación un **espíritu indagador y abierto a los cambios**, así como proporcionarles las nociones básicas para que sean capaces de diseñar un proyecto e iniciar **procesos de transformación y mejora de los centros y las aulas** de las que forman parte

Para mí es muy claro que la **investigación** es un insumo valioso para la innovación. Mientras la **investigación básica** produce nuevo conocimiento, y sin ella el progreso humano probablemente no existiría, la **investigación aplicada** puede ser dirigida por el afán innovador y producir resultados valiosos a muy corto plazo

Justificado esta relación de investigación y la innovación están relacionados necesitamos extraer información de investigación educativa.

Aquí podemos iniciar el debate muchas veces se tratan la investigación y la innovación como procesos separados, pero hemos visto que realmente no es así, hemos justificado que los procesos de investigación y la innovación están relacionados. Nosotros cuando innovamos necesitamos extraer información producida por ese proceso de investigación, es la investigación la que genera el conocimiento educativo, analiza realidades concretas si es

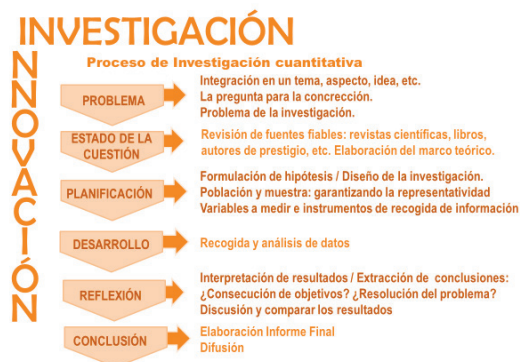
una investigación cualitativa; saca o extraer relaciones entre variables es una investigación cuantitativa, pero de ahí podemos detectar necesidades problemas concretos sobre los que actuar en nuestra práctica docente.

En innovación necesitamos también utilizar o recurrir a procesos de investigación en esa fase de diagnóstico inicial del contexto. Nosotros no actuamos sobre el vacío cuando planteamos una innovación lo hacemos en un centro concreto y conviene plantearse qué necesidades específicas tiene ese centro cuando innovamos, a lo mejor tiene una necesidad de "X" o una carencia concreta o un nivel alto de conductas de violencia o bullying y pues si hacemos un proceso de diagnóstico utilizando una técnica DAFO o similar o planteando entrevistas o cuestionarios de opinión podemos focalizar más nuestros procesos de innovación por tanto en la fase de diagnóstico de las innovaciones realmente también se puede equiparar con un proceso de investigación.

Una fase esencial de la innovación es la evaluación. Siempre que aplicamos innovaciones es necesario conocer si se cumplen o han conseguido los objetivos para los que estaban planteados.

Y eso lo hacemos mediante la evaluación. Podemos ser más o menos rigurosos cuando evaluamos, pero si queremos que nuestros resultados se tengan en cuenta y saber de forma objetiva si hemos conseguido esos objetivos propuestos habrá que evaluar también. Es un proceso de investigación que utiliza los diferentes tipos de herramientas, con carácter más cualitativo y cuantitativo. Se ha querido poner la atención en esa relación entre los dos procesos, **incluso la innovación se puede considerar una modalidad de investigación tratándola como una investigación con carácter aplicado y realmente la investigación acción que se describe como una metodología de investigación concreta** y creo que mezclan ambos procesos y es la que más se suele utilizar en las aulas. Un docente observa una situación o un problema concreto, planifica una intervención, actúa, evalúa y vuelve al comienzo investigación acción y ello implica innovación y está descrita como una metodología concreta de investigación. Este es el nexo de unión también entre ambos procesos de innovación e investigación en las aulas.

Para diferenciar entre los procesos de investigación con un carácter más cualitativo y otro más cuantitativo se propone un esquema en formato vertical para el caso cuantitativo porque es más inflexible, se parte de un problema concreto o de hipótesis concreta que se acota y se justifica a través de la revisión bibliográfica, se plantea un diseño con objetivos con una metodología de recogida y análisis de la información concreta y se responde a esas hipótesis planteadas; en este proceso resulta difícil volver atrás o sea sí al final no se encuentra lo que se tenía planteado se tendrá que formular una nueva investigación, vale tener una descripción general.



En el caso del proceso de investigación cualitativa cuando nos centramos en contextos específicos, es el propio contexto el que nos puede guiar en la reformulación de objetivos, en la adecuación de la de la metodología concreta de actuación o la recogida de información incluso podemos volver al principio y plantear nuevos objetivos durante el proceso, por eso se ha hecho un mapa más horizontal de este proceso de investigación cualitativa.

Al escribir las palabras investigación e innovación nos damos cuenta de que comparten muchas letras y también propiedades, características, acciones, procesos, etc., algunos de ellos se recogen en los siguientes cuadros.

<p>INVESTIGACIÓN</p> <p>Identitario</p> <p>Inteición</p> <p>Ideario</p> <p>Incrementar mejoras</p> <p>Iniciativas</p> <p><i>Intenciones</i></p> <p><i>Inquietud</i></p> <p><i>Integradora</i></p> <p><i>Ilusión</i></p>	<p>INVESTIGACIÓN</p> <p>Necesidad</p> <p>Notrir</p> <p>Negociación</p> <p>Niveles de compromiso y actuación</p> <p><i>Novedad</i></p> <p><i>Normalización</i></p> <p><i>Normativa</i></p>	<p>INVESTIGACIÓN</p> <p>VOCACIÓN</p> <p>Ventajas</p> <p>Validación</p> <p>Vivencial</p> <p>Visión</p> <p><i>Valor</i></p> <p><i>Vinculos</i></p> <p><i>VERSATILIDAD</i></p> <p><i>Visibilidad</i></p>
<p>INVESTIGACIÓN</p> <p>Adaptación</p> <p>Aprendizaje</p> <p>Articular</p> <p>Agente de cambio</p> <p>Apertura</p> <p><i>Autonomía</i></p> <p><i>Anticipar</i></p> <p><i>Amenazas</i></p> <p><i>Actualización</i></p> <p><i>Agada</i></p>	<p>INVESTIGACIÓN</p> <p>Construir</p> <p>Cultura</p> <p>Crear</p> <p>Control de la gestión</p> <p>Concluir</p> <p><i>Contextualizan</i></p> <p><i>cambio</i></p> <p><i>Compromiso</i></p> <p><i>Competencia</i></p>	<p>INVESTIGACIÓN</p> <p>Observación</p> <p>Organización</p> <p>Obsequio</p> <p>Organismos</p> <p>Objetivos</p> <p><i>Oportunidad</i></p> <p><i>Orientador</i></p> <p><i>Objetividad</i></p> <p><i>Oposición</i></p>

La transformación del futuro no es digital. La escuela del futuro será la que contacte a las personas con las personas y no olvidemos que el protagonista principal es el alumno y nuestra tarea educar con tres "C", cuerpo, cabeza y corazón.

Debemos tener presente que gana la partida no el que tiene las mejores cartas sino el que mejor las juega; una buena estrategia en la partida puede hacer cambiar el valor de las cartas.

Cada vez la educación depende menos del aula y más de la correlación entre lo que ocurre en la escuela, la familia, la comunidad y los medios. No olvidemos que uno educa más desde lo que es que desde lo que dice.

Proyecto “Nana”: ocio y motricidad intergeneracional

Ana Ponce de León Elizondo, Natalia Ollora Triana,
Ander Longarte Cabello
Universidad de La Rioja

Escenario de innovación

Universidad: Universidad de la Rioja
Grado/Postgrado: Grado en Educación infantil
Asignatura: Educación motriz en Educación Infantil
Curso: 2º
Asignatura: TFG de 4º curso
Centro Educativo: Contexto familiar y social del alumnado
Localidad: Abierta
Etapas: educación infantil y Tercera edad
Fecha de realización: 1-4-2022/9-5-2022
Duración: 39 días

Necesidad social a la que da respuesta

El s. XXI es testigo de la coincidencia temporal entre generaciones en La Rioja, esta coincidencia no garantiza la interacción, intercambio y colaboración entre estas generaciones observándose un problema de abandono y falta de relaciones sociales entre la tercera edad, y de separación entre la población infantil y las generaciones de abuelos y abuelas provocadas por el inicio de la pandemia, manteniéndose en la actualidad.

Por un lado, se da respuesta a la necesidad de construir un vínculo entre las generaciones de convivencia social y familiar, y por otro lado se resuelve el problema de la falta de actividad motriz y física como actividad necesaria para el mantenimiento de la salud de los mayores y para el desarrollo motriz de los niños, buscando crear un hábito de práctica en tiempo de ocio que podrá realizarse en cualquier contexto (digital o presencial).

Generación de espacios de aprendizaje

El desarrollo del programa ofrece un espacio que fomenta la reflexión y la creatividad en la búsqueda de las herramientas que satisfacen las necesidades del contexto en el que se

desarrolla el programa digital, la búsqueda de puntos comunes en la práctica motriz generando conocimientos relacionados no solo con el aprendizaje de la educación en la etapa de infantil, sino con la evolución y los cambios sucedidos en el ser humano con el paso de los años en relación a la motricidad, lo que favorecerá en cuidado en la salud de estas generaciones y la empatía hacia las mismas, además del cuidado en la propia salud y de las generaciones más cercanas.

Por otro lado, ofrece un espacio de concienciación que favorece la construcción de una sociedad entre todos y todas las personas de convivencia, teniendo en cuenta las diferentes fases de los ciclos vitales.

Concreción de aprendizajes del alumnado

El alumnado aprenderá los conceptos básicos de la educación motriz relacionados con las áreas del RD 95/2022.

Será capaz de diseñar actividades lúdicas para el desarrollo del niño teniendo en cuenta el momento vital de la persona de tercera edad.

Conocerá los contenidos con los que debe programar y dirigir sesiones como maestro de educación infantil y los relacionará con los contenidos que deben tenerse en cuenta para el mantenimiento de las capacidades motrices y físicas en las generaciones de tercera edad

Valorará las intervenciones en la práctica motriz con los niños y los abuelos

Identificará y propondrá recursos de apoyo a la necesidad social

Fomentará en desarrollo de los objetivos de Salud y bienestar entre las diferentes generaciones, una educación de calidad y reducir las desigualdades entre la población.

El desarrollo de las competencias instrumentales de la profesión del docente y la utilización de las herramientas tecnológicas y digitales creando actividades.

Las competencias relacionadas con el trabajo en equipo y de comunicación.

Iniciativa en el diseño de recursos activos para la herramienta digital y la investigación para el desarrollo de estos recursos.

Indicadores de logro

1. Ofrece diferentes posibilidades para el diseño de recursos (0-4)
2. Desarrollan una comunicación abierta y resuelven los conflictos entre los compañero/as del grupo de trabajo (0-4)
3. Crean actividades ricas en experiencias teniendo en cuenta las áreas de educación motriz, (0-4)
4. Se implica en el proyecto con la búsqueda de herramientas motivadoras (0-4)

Implicación del alumnado

Desde el inicio del proyecto el alumnado debe interactuar con la creación de los niveles de actividad motriz para la población infantil considerando las similitudes con la población de

tercera edad, son los agentes activos en la creación de actividades por niveles de motricidad y de capacidad física y en la creación de videos –muestra animados como ejemplo para el uso de la herramienta. Evaluación del diseño y comprensión de la herramienta y del grado de adhesión a la práctica motriz intergeneracional de los usuarios.

Coherencia global del proyecto

Objetivos

- Desarrollo de los ODS “reducción de las desigualdades” (nº10); “salud y bienestar” (nº3) y “educación de calidad” (nº 4).
- Acabar con el “edadismo” que aleja las relaciones entre la tercera edad y el resto de generaciones
- Promover el hábito de práctica físico-motriz intergeneracional.
- Recuperar las relaciones entre abuelos y nietos distanciadas durante la pandemia

Metodología

- Aprendizaje cooperativo y colaborativo para la creación de actividades motrices y recursos interactivos.
- Gamificación interactiva y digital.
- Aula invertida entre alumnado y docentes para el desarrollo de la herramienta digital.
- Aprendizaje y servicio como metodología que contextualiza toda la creación del proyecto y su práctica, además de la utilización de la herramienta para la práctica de actividad motriz intergeneracional.

Implicación y coordinación de colaboradores/as y destinatarios/as

Agentes de creación

- Ana Ponce de León: Planificación, desarrollo y revisión del programa en todas sus fases. Evaluación del programa y la herramienta.
- Natalia Ollora: planificación, desarrollo y definición de actividades y tareas vinculadas a la docencia de la asignatura y el TFG. Supervisión y colaboración en el desarrollo de la herramienta digital. Evaluación del programa y la herramienta.
- Ander Longarte: desarrollo y creación de la herramienta digital, supervisión en la creación de actividades y contenido de la herramienta. Evaluación del programa y la herramienta.

Servicio

La herramienta digital como programa para el servicio de relaciones intergeneracionales seguirá las siguientes fases:

1. Creación de página web como contexto que une a las diferentes generaciones para la práctica de actividad motriz:
 - 1.1. Creación de actividades concretas, incluyendo videos animados y preguntas-cuestionario para la evolución en las actividades a realizar, y como información para conocer el logro de objetivos del proyecto.
 - 1.2. Grabación y animación de las actividades creadas por grupos de nivel según el grado de movilidad y de habilidad motriz
 - 1.3. Puesta en abierto para el uso de la población intergeneracional a la que se le presenta la herramienta/página digital, a partir de la aleatoriedad en el uso, evaluando la evolución de los usuarios.
2. Evaluación de la herramienta digital creada.

Originalidad y creatividad

La necesidad de unir generación de abuelos y nietos en la realización de actividad motriz de por sí es un hecho de novedad y originalidad, ya que fomenta la práctica motriz teniendo en cuenta el estado físico y de desarrollo o mantenimiento motriz entre ambas generaciones y uniendo a ambas poblaciones en los puntos en común para, por un lado mantener y no llegar al declive en la tercera edad, y por el otro, evolucionar y desarrollar toda la motricidad, teniendo en ambas generaciones en cuenta las emociones y las relaciones sociales, la autoestima y utilizando el vínculo y el cariño entre abuelos y nietos como aspecto motivador para la práctica y la adhesión a esta.

Como aspecto innovador se presenta una página web como recurso digital que permitirá la práctica de actividad intergeneracional tanto de forma presencial y su realización juntos, en el mismo lugar, o a través de una video llamada en la que se conecten abuelos y nietos de forma sencilla para no dejar de realizar actividad ni mantener el contacto intergeneracional en caso de no poder salir del hogar.

Transferencia e impacto

La página web puede y debe ser mejorada de forma constante a través de diferentes recursos que vayan dando solución a las demandas de los usuarios, además la puesta en práctica del recurso digital para la realización del programa NANA de actividad motriz intergeneracional puede realizarse en cualquier contexto social o familiar en el que existan miembros de estas generaciones y que gocen de tiempo de ocio en común.

Puede fomentarse su uso y extrapolarse para su mejora y evolución y así vincular el desarrollo de uno de los objetivos principales, que es la adhesión a la práctica motriz de forma intergeneracional.

Evaluación y viabilidad

- Se llevará a cabo una primera evaluación de las actividades desarrolladas y creadas en formato animado dentro de la evaluación de la asignatura.
- Se analizarán las respuestas de los cuestionarios desde el inicio del lanzamiento de la página web como evaluación del proceso y del producto para la valoración de los cambios necesarios y la adecuación a las necesidades de los usuarios.
- Se analizará el grado de uso de la herramienta y su índice de respuestas favorables y desfavorables en relación a los objetivos.
- Se tendrá en cuenta la viabilidad en el tiempo como recurso digital teniendo en cuenta las modificaciones que surjan como necesidad.


Póster

Jornada de divulgación y transferencia

EXPERIENCIAS INTERGENERACIONALES DE APS

31 de mayo de 2022

PROYECTO "NANA": OCIO Y MOTRICIDAD INTERGENERACIONAL



Introducción

La pandemia por COVID-19 y las restricciones que fueron impuestas suscitaron grandes repercusiones en los abuelos/as. Afectando negativamente a su calidad de vida debido a la falta de movilidad, de relaciones sociales y familiares y de actividad en el exterior del hogar. Partiendo de este análisis de necesidades surge el proyecto "NANA" cuyo objetivo es generar una herramienta digitalizada en colaboración con los alumnos/as del grado de Educación Infantil que promueva la actividad física y motriz y a su vez recupere las relaciones sociales con el fin de conservar o amortiguar los diferentes efectos consecuencia de la pandemia.

Objetivos

Del proyecto:

- Promover el hábito de práctica físico-motriz intergeneracional, recuperando las relaciones entre abuelos y nietos.

Del aprendizaje:

- Diseñar de forma cooperativa actividades apropiadas para el desarrollo motriz infantil.
- Adquirir los conceptos propios de la educación motriz para la etapa infantil siguiendo el RD 95/2022.
- Valorar las relaciones intergeneracionales y sus beneficios en el desarrollo infantil.

Metodología

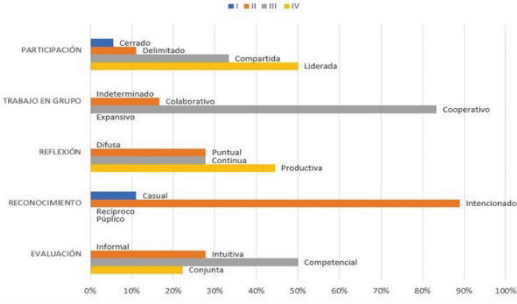
1. Observación de las necesidades sociales en grupo.
2. Los alumnos deciden interconectar a estas generaciones.
3. Establecer objetivos del servicio y la relación con contenidos de la asignatura.
4. Diseño del proyecto:
 - Alumna en TFG desarrolla como proyecto la creación de una página web.
 - Alumnado de la asignatura Educación motriz, diseña y presenta las actividades, y las digitalizan.

Resultados

El análisis se realiza en dos fases :

Fase I : Evaluación de la dimensión pedagógica (calidad de la experiencia y los impactos en el desarrollo académico y cognitivo de los alumnos/a)

Fase II: En construcción. Evaluación de la herramienta digitalizada para promover la adquisición de hábitos saludables en relación con la practica motriz y los vínculos afectivos que se crean a través de esta.



Categoría	I	II	III	IV
PARTICIPACIÓN	Cerrado	Delimitado	Compartida	Liderada
TRABAJO EN GRUPO	Indeterminado	Colaborativo	Cooperativo	Expansivo
REFLEXIÓN	Difusa	Puntual	Productiva	Continua
RECONOCIMIENTO	Casual	Intencionado	Recíproco	Público
EVALUACIÓN	Informal	Intuitiva	Competencial	Conjunta

Conclusiones

El proyecto ha despertado en el alumnado la responsabilidad con la realidad y las necesidades cercanas, observando y tomando decisiones hacia las situaciones sociales. A su vez han desarrollado diferentes competencias al integrar habilidades, capacidades y conocimientos que serán imprescindibles como personas y en su futura labor docente. Con la experiencia han reconocido necesaria su participación en proyectos con implicación social, valorando la metodología como una herramienta que de forma cooperativa abre la posibilidad de transformar la vida de las personas cercanas, además de capacitarles para su profesión de educadores desarrollando una sociedad más involucrada.

Referencias

García, E., y Sáenz de Jubera, M. (2020). Acciones digitales intergeneracionales en el marco de las metodologías activas en los grados en educación (pp. 31-41). *Experiencias intergeneracionales digitalizadas. Acciones innovadoras de Aprendizaje-Servicio*. Editorial Universidad de La Rioja

Martínez, M., y Folgueiras, P. (2015). Evaluación participativa, aprendizaje-servicio y Universidad. *Profesorado: Revista de Currículum y formación del profesorado*, 19(1), 129-143.

Puig, J. M., Martín, X., y Rubio, L. (2017). ¿Cómo evaluar proyectos de aprendizaje servicio? *Voces de la Educación*, 2(4), 122-132.


Ruiz, P., Chiva, O., y Rivera, E. (2016). 'Aprendizaje-servicio' en los grados universitarios de Educación Física: ejercicio físico con personas mayores. *Agora para la Educación física y el deporte*, 18(3), 244-258.

Valdemoros, M. Á., Sáenz de Jubera, M., Alonso, R. A., y Ponce de León, A. (2022). Investigar para innovar. Acciones de aprendizaje-servicio digitalizadas en clave intergeneracional. *Prisma Social. Revista de Ciencias Sociales.*, 37, 290-314.

Autores: Natalia Ollora, Ander Longarte y Ana Ponce de León
Contacto: naollora@unirioja.es; ander.longarte@unirioja.es; ana.ponce@unirioja.es.

COLABORA

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



Charlas dialógicas digitales en clave intergeneracional como experiencias para el Aprendizaje-Servicio

José Manuel Martínez Villar

Universidad de La Rioja, CEIP Rufino Mansi

Escenario de innovación

Universidad: Universidad de La Rioja

Grado/Postgrado: Doctorado

Centro Educativo: CEIP Rufino Mansi

Localidad: Alcaudete de la Jara

Etapas: Educación Primaria

Curso: 5º y 6º

Otros escenarios: Residencia de mayores "Memoria Bonilla" de Alcaudete de la Jara

Fecha de realización: marzo, abril y mayo de 2022

Duración: 9 sesiones de 1 hora

Necesidad social a la que da respuesta

Después de estos dos últimos años de pandemia, las personas mayores han sido uno de los colectivos más vulnerables en nuestra sociedad, quedándose en muchos casos aislados, sin poder ver a sus familiares durante largos periodos de tiempo. Este proyecto surge de la necesidad de establecer un contacto seguro y efectivo entre diferentes miembros de la comunidad educativa, a la vez que se generan aprendizajes, ofreciendo un servicio a la comunidad. Las charlas intergeneracionales entre alumnos del CEIP Rufino Mansi, y algunas de las personas mayores de la residencia del municipio tienen la finalidad de plantear una actividad, motivadora y atractiva, donde a través de distintas herramientas digitales, se busca dicho acercamiento. Los alumnos trabajarán algunos de los contenidos establecidos en el currículo de Educación Primaria y desarrollarán las competencias clave al tiempo que ofrecen un servicio a la comunidad compartiendo experiencias e inquietudes con las personas mayores.

Generación de espacios de aprendizaje

Con este proyecto se generarán espacios virtuales de aprendizaje (Google Meet y Google Drive) entre los alumnos del CEIP Rufino Mansi y la Residencia de mayores de Alcaudete de

la Jara, a través de charlas dialógicas. Los alumnos/as utilizarán determinados recursos digitales para llevar a cabo las diferentes actividades que se propongan lo que les proporcionará una motivación añadida que será muy beneficiosa para la asimilación de sus aprendizajes y para el desarrollo de las competencias clave. Además, muchas de las actividades tendrán cierto componente lúdico que implicará un atractivo extra tanto para los alumnos como para los mayores de la residencia, lo que tendrá un impacto muy positivo en sus aprendizajes.

Concreción de aprendizajes del alumnado

El presente proyecto irá integrado en la Programación general anual y el Proyecto educativo del centro y por tanto respetará en todo momento los principios y criterios que en ellos se exponen. Además, a través de las charlas intergeneracionales digitales y las actividades planteadas, se procurará que los alumnos/as desarrollen de la manera más amplia posible las 7 competencias clave que establece la Comisión Europea de educación y, por ende, el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de nuestro país. Dichas competencias son: la Comunicación Lingüística (CCL), la Competencia Matemática y Competencias básicas en Ciencia y Tecnología (CMCT), la Competencia Digital (CD), la Iniciativa y Espíritu Emprendedor (IEE), Aprender a Aprender (AA), las Competencias Sociales y Cívicas (CSC) y la Conciencia y Expresiones Culturales (CEC).

Las actividades propuestas, en todo momento estarán diseñadas con la finalidad de trabajar distintos contenidos contemplados en las distintas asignaturas curriculares (en mayor medida el área de Lengua Castellana y literatura y Valores sociales y cívicos) para que de esta manera, el proyecto nos conduzca a la consecución de los distintos objetivos previamente establecidos. Por ejemplo, los alumnos trabajarán distintas situaciones de comunicación, tipología y géneros textuales, estrategias de producción, comprensión y expresión oral, educación literaria, la poesía y la narrativa, la empatía, el respeto hacia los demás, educación emocional, entre otros.

Implicación del alumnado

El alumnado de 5º y 6º de Primaria y las personas mayores de la residencia, serán los protagonistas principales y se implicarán desde el principio en las actividades que se desarrollarán, teniendo una actitud activa en todas y cada una de las fases del proyecto. Seguirán las indicaciones de los responsables que les irán anticipando las actividades y contenidos a desarrollar para sacar el máximo rendimiento de las sesiones.

Coherencia global del proyecto

Objetivos

Con la implementación de esta propuesta se pretenden alcanzar los siguientes objetivos que se indican a continuación:

- Mejorar la competencia lectora y potenciar los hábitos lectores.
- Desarrollar la expresión y exposición oral.
- Descubrir el lado lúdico de la lectura y de la Literatura.

- Generar una actitud de escucha en todos los participantes.
- Mejorar el diálogo igualitario entre el alumnado y el resto de agentes implicados.
- Desarrollar un espíritu crítico y solidario.
- Aumentar la autoestima.
- Estimular y mejorar la comunicación escrita.
- Estrechar vínculos interpersonales a través de las TIC.
- Dar sentido y funcionalidad a los aprendizajes relacionados con la comunicación oral en su doble vertiente de expresión y comprensión.
- Reflexionar como profesorado sobre esta y otras metodologías relacionadas con la lectura.
- Promover entre el alumnado la sensibilización por la mejora del entorno.

Propuesta metodológica

La metodología en la que se sostiene este proyecto es aquella basada en el diálogo. Es decir, el diálogo como generador de aprendizajes. En las diferentes sesiones se procurará generar debates, reflexiones, puestas en común...respetando en todo momento el turno de palabra controlado por una moderadora. A través de las charlas intergeneracionales se buscará una transformación social en la que se generen distintos tipos de aprendizaje para todos /as los participantes. Con la finalidad de que esta metodología sea efectiva y nos conduzca a alcanzar los objetivos establecidos. A continuación, se muestran los principios en los que se sostiene el aprendizaje dialógico, los cuales sentarán las bases del proyecto: El diálogo igualitario, Inteligencia cultural, transformación, dimensión instrumental, creación de sentido, solidaridad e igualdad de las diferencias.

El proceso metodológico

En todas las sesiones, se respetará el siguiente proceso. Habrá una responsable/moderadora (maestra especialista de lengua) que se pondrá en contacto con la residencia de mayores previamente a cada sesión para presentar los contenidos que se trabajarán en dicha sesión. Los materiales pertinentes serán compartidos por Google Drive. Por supuesto, los mismos contenidos serán trabajados por el grupo de alumnos. Posteriormente, en cada sesión, dicha responsable, realizará las funciones de moderadora, donde dará el turno de palabra en la reunión y asegurará el entendimiento de los participantes. Además, lanzará preguntas para ir guiando la reunión. Dichas reuniones serán virtuales mediante videoconferencias a través de Google Meet. Para concienciar y sensibilizar al resto de la comunidad educativa de la importancia del proyecto, se dará difusión mediante una página web. Se subirán fotos e imágenes, vídeos y reflexiones que se desprendan de las sesiones.

Actividades

Las actividades principales que se desarrollarán durante las charlas digitales son:

- Lectura de textos relacionados con los contenidos.

- Debates.
- Exposiciones orales.
- Se mostrarán elementos relacionados con los contenidos.
- Compartir experiencias sobre diferentes temáticas.
- Contrastar opiniones e informaciones diversas.

Contenidos

Los contenidos a trabajar son los siguientes:

- Juegos populares
- Festividades tradicionales
- La poesía
- Las nuevas tecnologías
- Los oficios
- La música popular
- Los valores sociales y cívicos
- Actividades de ocio ambiental
- Educación emocional

Evaluación

Se comprobará el grado de consecución de los objetivos establecidos y el grado de satisfacción e implicación de los participantes.

¿Qué evaluar?

- Grado de consecución de los objetivos del proyecto
- Idoneidad y eficacia de acciones, recursos, actividades...
- Grado de participación.
- Grado de satisfacción de los participantes
- Transferencia

¿Cómo evaluar?

- Mediante la observación directa, el registro de las acciones y anécdotas, cuestionarios, listas de control y rúbricas.

¿Cuándo evaluar?

- Evaluación Inicial: Detección de conocimientos previos
- Evaluación continua: Seguimiento y ajuste del programa si fuera necesario.

- Evaluación final: Comprobación de los aprendizajes adquiridos o no, y si se han alcanzado los objetivos previstos.

Autoevaluación

- Valoración propia del proceso, detectando el grado de consecución, de satisfacción, de efectividad, etc.

Coevaluación

- Tendremos que valorar la situación de la cual partimos.
- Planificar: A raíz de la identificación del problema, se planificará una propuesta, teniendo en cuenta distintos elementos que serán clave para el éxito de su implementación (objetivos, contenidos, tareas, tiempos, herramientas, tareas...). Además, procuraremos que la implicación de los participantes sea alta y adecuada.
- Ejecutar: Una vez, todas las personas involucradas tengan claro el proyecto, procederemos a su ejecución, anticipando las sesiones y tareas en todo momento a los participantes, para que todos tengan claro qué hacer y de qué manera, en cada momento y situación.
- Reflexionar: Por último, al finalizar el proceso, tendrá lugar un momento de reflexión, donde los participantes pondrán en común sus ideas, conclusiones y aprendizajes con el objetivo de afianzar las ideas más relevantes que se desprenden del proyecto.

Originalidad y creatividad

Para poder seguir implementando las charlas intergeneracionales en tiempos de pandemia se emplearán diversas herramientas digitales (Google Meet, Google Drive y página web) que serán muy motivadoras para los participantes, tanto para la adquisición de diversos aprendizajes, como para favorecer la participación activa. Los materiales que se elaboren y/o encuentren para incluir en las charlas (relacionadas con los contenidos) por ejemplo: zancos con latas y cuerdas, canción popular, traje de baile regional antiguo, etc. se compartirán por Google Drive o en la misma videoconferencia y serán elementos que darán pie a diversos e interesantes diálogos. Además, se dará difusión al resto de la comunidad mediante una página web donde se irán colgando, fotos e imágenes, reflexiones, ideas... que se desprendan de dichas charlas.

Transferencia e impacto

Las acciones que se llevarán a cabo son totalmente extrapolables a otros contextos y para diversos colectivos. Únicamente será necesario contar con dispositivos digitales actualizados y que funcionen correctamente, y una buena conexión a internet. Por supuesto, será necesaria una buena planificación, coordinación y ejecución del proyecto para obtener resultados reales, fiables y exitosos.

Evaluación y viabilidad

Los aprendizajes que se evaluarán irán en coherencia en todo momento con los contenidos establecidos en el Proyecto Educativo del centro ajustados a su nivel, asegurando la viabilidad del proyecto con un número de sesiones adecuado que no interceda en el correcto funcionamiento de las diferentes áreas curriculares y suficientes para generar un impacto positivo en el alumnado. A raíz de los resultados de la evaluación, sacaremos unas conclusiones muy útiles para enfocar futuros proyectos en esta línea, de una manera exitosa, cuya finalidad sea la de generador de aprendizajes, servicio a la comunidad y transformación social.

Presentación en vídeo



Valores para la convivencia intergeneracional a través de los cuentos

M^a. Fernanda Gil Nájera, Iratxe Suberviola Ovejas,
María Ángeles Goicoechea Gaona,
María Ángeles Valdemosos San Emeterio

Universidad de La Rioja

Escenario de innovación

Universidad: Universidad de La Rioja

Grado/Postgrado: Grado en Educación Infantil y Educación Primaria

Asignatura: Educación para la Convivencia

Curso: 2º

Centro Educativo: Facultad de Letras y Educación

Localidad: Logroño

Otros escenarios (especificar cuál y localidad):

Responsable(s): M.A. Valdemosos, M.F. Gil Nájera, I. Suberviola (Ed. Primaria) y M.A. Goicoechea (Ed. Infantil)

Fecha de realización: 7/12/2021 al 19/01/2022

Duración: 10 horas

Necesidad social a la que da respuesta

El proyecto da respuesta a tres necesidades sociales:

1. Estrechar los vínculos y la comunicación entre personas de distintas generaciones: jóvenes universitarios y personas mayores (abuelos, abuelas, etc.).
2. Hacer visible las marcas de género o diferencias que ha habido y todavía hay en la socialización y educación de niñas y niños en nuestro país.
3. Recopilar datos e historias en torno a la memoria de nuestros mayores en lo que se refiere a ser hombre o mujer.

Generación de espacios de aprendizaje

Este proyecto contribuye a mejorar y ampliar el aprendizaje y la formación del alumnado universitario para su futuro como maestras y maestros en las siguientes competencias relacionadas con las asignaturas en la que se ha enmarcado la acción.

Competencias generales

Competencias Generales Instrumentales

CGIT3. Capacidad de organizar y planificar.

CGIT4. Conocimientos generales básicos.

CGIT6. Comunicación oral y escrita en la propia lengua.

CGIT8. Habilidades básicas de manejo del ordenador.

CGIT9. Habilidades de gestión de la información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas).

Competencias Generales Interpersonales

CGIP1. Capacidad crítica y autocrítica.

CGIP2. Trabajo en equipo.

CGIP3. Habilidades interpersonales.

CGIP4. Capacidad de trabajar en un equipo interdisciplinar.

CGIP6. Apreciación de la diversidad y la multiculturalidad.

CGIP8. Compromiso ético.

Competencias Generales Sistémicas

CGS1. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.

CGS2. Habilidades de investigación.

CGS3. Capacidad de aprender.

CGS4. Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones.

CGS5. Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad).

CGS7. Conocimiento de culturas y costumbres de otros países.

CGS8. Habilidad para trabajar de forma autónoma.

CGS9. Diseño y gestión de proyectos.

CGS10. Iniciativa y espíritu emprendedor.

CGS11. Preocupación por la calidad.

CGS12. Motivación de logro.

Competencias específicas

CEFB16. Conocer y aplicar metodologías y técnicas básicas de investigación educativa y ser capaz de diseñar proyectos de innovación, identificando indicadores de evaluación.

CEFB17. Promover el trabajo cooperativo y autónomo.

CEFB19. Promover acciones de educación en valores orientadas a la preparación de una ciudadanía activa y democrática.

CEFB23. Relacionar la educación con el medio y cooperar con las familias y la comunidad.

CEFB26. Analizar e incorporar de forma crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad actual que afectan a la educación familiar y escolar: impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas; cambios en las relaciones de género e intergeneracionales; multiculturalidad e interculturalidad; discriminación e inclusión social y desarrollo sostenible.

CEFB28. Capacidad para analizar e incorporar de forma crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad actual que afectan a la educación familiar y escolar.

CEFB32. Capacidad para utilizar e incorporar adecuadamente en las actividades de enseñanza-aprendizaje las tecnologías de la información y la comunicación.

CEFB36. Capacidad para colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno.

CEFB14 - Capacidad para analizar e incorporar de forma crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad actual que afecten a la educación familiar y escolar.

Concreción de aprendizajes del alumnado

Este proyecto además de contribuir al desarrollo de las competencias relatadas en el apartado anterior, incide en el logro de los siguientes aprendizajes que aparecen en la guía de la asignatura:

- Observe, analice e interprete situaciones multiculturales en contextos educativos, familiares y sociales.
- Diseñe una intervención educativa para contextos diversos y atendiendo a los valores democráticos que favorezcan la convivencia.
- Valore la intervención docente frente a contextos y situaciones diversas del aula y centro: multiculturalidad, género, disciplina, marginación...
- Tome conciencia de los valores que exige la ciudadanía activa.

Desde el tema VI Educación para la convivencia y diversidad, se ha realizado la propuesta de investigar los relatos e historias de las personas mayores, combinando así escenarios diversos por la necesidad de que las y los jóvenes estudiantes escuchen a sus mayores, por la temática que supone atender a la diversidad de género y todo ello sin dejar de lado que entre el alumnado existe una apreciable diversidad cultural y en la composición de sus familias.

Se ha pretendido, a través de una acción práctica, asimilar los aprendizajes en torno a la(s) diversidad(es) que les sirvan para fomentar en su futuro como maestras y maestros una sociedad más inclusiva.

Implicación del alumnado

El grado de implicación del alumnado ha sido muy alto. Detallándolo podemos observar lo siguiente:

1. Aceptación positiva de la propuesta: 99%
2. Recopilación de los relatos, cuentos e historias: 80%
3. Elaboración y presentación de un cuento coeducativo: 100%
4. Valoración de los relatos presentados: 100%
5. Participación de una alumna 'no ganadora' como jurado de los cuentos de los Grados de Educación Primaria e Infantil: 100% (se solicitó un/a estudiante por clase participantes).
6. Inclusión en algunos de los cuentos de actividades para trabajar en el aula.

Coherencia global del proyecto

Objetivos

- Reconocer la necesidad de educar en igualdad para prevenir las discriminaciones sexogenéricas.
- Delimitar el concepto de coeducación y reflexionar sobre lo que supone una escuela coeducadora.
- Distinguir los estereotipos y roles que vienen determinados por el patriarcado.

Metodología

Activa y participativa combinando acciones individuales (búsqueda de información con sus mayores) con las grupales (selección de temática y elaboración del cuento).

Actividad

Diseño y posterior presentación de un cuento coeducativo original, bien porque sea totalmente construido o porque transforme un cuento tradicional en libre de estereotipos de género.

Contenidos

- Diversidad sexogenérica.
- La coeducación.
- Estereotipos y roles de género.

- Estrategias y recursos para lograr la igualdad.

Evaluación

A través de una rúbrica grupal, cada equipo de trabajo valorará los cuentos realizados por otros grupos.

Además, cada equipo rellenará una rúbrica y puntuará su propio trabajo para la elaboración y presentación del cuento.

Implicación y coordinación de colaboradores/as y destinatarios/as

Los agentes colaboradores, además de las y los estudiantes de 2º de Educación para la convivencia de forma directa, son sus familiares: abuelas, abuelos, tías, tíos y otras personas de más de 60 años.

Por otro lado, para el desarrollo de la fase final de la intervención desarrollada en los tres cursos de 2º de los grados de Educación Infantil y Primaria, se ha contado con:

- Intervención del Consejero de Educación de la Rioja (Pedro Uruñuela Nájera) para impartir una conferencia de cierre de la asignatura y entregar los premios a los cuentos ganadores.
- Intervención de tres personas –maestras/os- de la Consejería de Educación como jurado en la selección de los cuentos ganadores, junto con dos profesoras de la asignatura y una alumna del Grado en Educación Infantil.

Servicio

El servicio estaba estructurado en varias fases:

1. Cada estudiante debía ponerse en comunicación con las abuelas, abuelos o personas de edad similar para recopilar historias, anécdotas y relatos que tengan que ver con las diferencias entre las mujeres y los hombres o con aquello que según el sexo/género les demandaban a unas y otros.
2. En cada grupo se seleccionó el relato o idea más interesante para adaptar y/o diseñar un cuento coeducativo para la etapa de Educación Infantil y/o Primaria.
3. Se realizó el cuento coeducativo a través de un texto escrito y su ilustración con dibujos propios o tomados de Internet e incluso en algunos casos, propuesta de actividades didácticas para profundizar en los contenidos coeducativos.
4. Se eligió una forma de presentar el cuento: aplicaciones, cuento en formato papel, etc.
5. Se presentaron todos los cuentos en el grupo grande y, a través de una rúbrica, se seleccionaron los ganadores.
6. El jurado eligió tres cuentos de aquellos seleccionados en los grupos de mañana y tarde del Grado en Educación Primaria y de los seleccionados en el Grado de Educación Infantil.
7. El 19 de enero de 2022 se entregaron los premios a los tres cuentos ganadores.

Previamente las profesoras de la asignatura organizaron el jurado del premio formado por tres asesores/as de la Consejería de Educación, dos profesoras de la asignatura de la UR y, en principio, tres estudiantes –uno de cada grupo participante–.

Además, las profesoras buscaron los materiales que constituyeron el premio y diseñaron unos diplomas para las personas ganadoras.

El grado de implicación ha sido muy alto, podríamos decir que ha rozado el 95% del estudiantado, profesorado y Consejería.

Originalidad y creatividad

Si bien actividades parecidas se han realizado como proyecto de innovación en otros centros, no se había realizado nunca en esta comunidad autónoma ni en esta universidad.

La originalidad y creatividad, más que en la actividad en sí misma, reside en el producto, es decir, en los cuentos elaborados por el alumnado.

La creatividad también ha sido necesaria por parte de las profesoras para lanzar un concurso, en pleno desarrollo de la asignatura, y ser capaces de dar salida a la misma sin contar con recursos económicos.

Transferencia e impacto

La acción ha gustado mucho y ha sido muy bien valorada en el seno de la clase. De ello que se deducen varias consecuencias:

1. Se puede reproducir la acción en cursos venideros.
2. Se puede extrapolar la acción a otros tipos de diversidades estudiados en el tema VI de la asignatura.
3. Se podría presentar y compartir esta experiencia como acción exitosa para que se experimente en otras universidades.
4. El material elaborado se podrá publicar como recurso educativo en la página Web de la Consejería de Educación para ser utilizado por el personal docente.
5. Se podrán crear propuestas de actividades para efemérides señaladas como el 8 de marzo o el 25 de noviembre.
6. La representación teatral de alguno de los cuentos por parte del alumnado generando así interacciones positivas entre este y las personas mayores.

La difusión de la actividad se ha realizado en dos ámbitos:

1. En el familiar, ámbito privado al que no llegan muchas de las acciones ni aprendizajes que se desarrollan en la universidad.
2. En el público, pues a través de la conferencia del Consejero de Educación y la entrega de los premios, la actividad ha tenido repercusión autonómica a través de la televisión local y de las páginas web de entidades como Consejería y Universidad.

Evaluación y viabilidad

Como se pone de manifiesto en apartados anteriores, la actividad se ha desarrollado con éxito. El nivel de satisfacción de las personas implicadas es alto.

- Así lo muestran los informes de clases prácticas de la asignatura realizados por el alumnado.
- Los datos recogidos por las cuatro profesoras de la asignatura.
- La predisposición e intención de la Consejería para seguir participando de la actividad en años venideros.

Un aspecto a mejorar, que destaca el alumnado y con el que coincidimos el profesorado, sería dedicar más tiempo para que la actividad se desarrolle con una mayor profundidad.

El proyecto se puede replicar en futuros cursos con la misma temática y/o introduciendo diversidades nuevas.

Además, también es exportable a otros contextos educativos similares que tengan por objeto la formación del profesorado: grados y postgrados (Máster de Educación Secundaria).

Póster

Jornada de divulgación y transferencia
EXPERIENCIAS INTERGENERACIONALES DE APS
31 de mayo de 2022
Valores para la convivencia intergeneracional a través de los cuentos



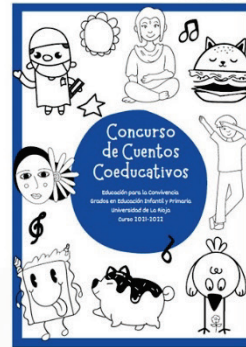
Introducción

- Experiencia de ApS con perspectiva intergeneracional, eco-social y de género.
- Contextualización: asignatura de EDUCACIÓN PARA LA CONVIVENCIA [2º Grados en Educación Infantil y Primaria].
- Reconocimiento de los beneficios del ApS para las relaciones intergeneracionales (Valdemoros y Alonso, 2022).
- Cuento como recurso pedagógico, que influye en la historia personal de niños y niñas, cimentando su personalidad, su jerarquía de valores, reconstruyendo su identidad cultural y regulando su conducta en distintas situaciones y contextos (Salmerón, 2005).

Objetivos

- Innovar para conectar el currículo de EI y EP con la realidad de las personas mayores.
- Reflexionar en torno a las diferencias que se observan en los cuentos entre personajes masculinos y femeninos.
- Ofrecer estrategias para construir proyectos interdisciplinares
- Desarrollar la creatividad y atender a la diversidad.
- Implicar a las familias para que apoyen el quehacer de los centros escolares.
- Reconocer y valorar los conocimientos de las personas mayores.
- Establecer lazos emocionales entre usuarios/as de centros de mayores y de centros educativos.
- Identificar buenas prácticas en el marco del ApS

Metodología



BASES DEL CONCURSO

1. Participar solo el alumnado de la asignatura de Educación para la Convivencia, de los Grados en Educación Infantil y Primaria. La actividad formativa para los profesores de grupo reducidos.
2. El cuento ganador se valorará en grupo de trabajo de 4-6 personas, establecidos en los grupos reducidos.
3. Cada grupo seleccionará un cuento narrado por un adulto o abuelo. Puede tratarse de cuentos conocidos ya publicados o de nuevos textos por una persona mayor que no sea popular.
4. El grupo deberá a partir de un cuento, eligiendo un relato coeducador, reconocer que cualquier rol es protector que niñas y niños tienen las mismas cosas, una familia que ama y se preocupa igualmente de jugar e interactuar con los suyos a pesar de que sean y sea lo que se quieran ser, posibilidades de desarrollo de proyectos, respetando y apreciando los cuentos desde su rol de niño/a. Para ello se beneficiará tener en cuenta que Salmerón et al. (2005):
 - Es necesario ofrecer a niñas y niños modelos distintos de ser hombre o ser mujer en la sociedad actual, que les permita cuestionar y crear su propia identidad, corrigiendo o descubriendo prototipos muy diversos de ambos sexos, que eleven rasgos propios que les permitan el rol de adulto.
 - Las acciones de las y los protagonistas han de fomentar una cultura de paz y coeducación entre los sexos.
 - En los cuentos coeducativos el objetivo final es la mejora de las actitudes, acciones y comportamientos que se observan y a través de cuestionar los roles y roles que niñas desoportunizan.
 - Es fundamental diseñar historias que representen situaciones cotidianas que tengan capacidad de ser transformadas evitando alteraciones dramáticas.
5. Cada grupo presentará su relato en dos formatos. El primero, elaborado para niños del grupo, en un documento de texto. El segundo, formato que será libre: audiolibro, powerpoint narrado, cartel, teatro, vídeo, canción, dibujo, presentación, creación de libro y música, etc.
6. En cada grupo reducido se seleccionará el cuento coeducativo ganador. Se hará por votación de todo el alumnado de ese grupo. Se contará en total con el mayor número de votos en el grupo formado por 2 estudiantes 1 profesorado interdisciplinar 3 docentes, que serán presentados.

Resultados

- Elaboración de 40 cuentos.
- 8 cuentos finalistas, seleccionados mediante RÚBRICA de evaluación en el aula.
- 3 cuentos ganadores, seleccionados por un JURADO compuesto por personal del Servicio de Diversidad, Convivencia y Participación Educativa (Consejería de Educación, Cultura, Deporte y Juventud del Gobierno de La Rioja, profesoras de la UR y representantes de alumnado participante, a partir de criterios estéticos, de contenido y de redacción.



- Más allá del estanque
- Los tres mellizos
- El duende del castaño



- Las niñas también leen
- Leyre la casita de Blancanieves
- El ratoncito presumido
- Igualdad de sabores
- Las aventuras de Felisa
- Feliz-cienta



Conclusiones

- Todo el material elaborado por el alumnado de la asignatura de Educación para la Convivencia, así como las actividades propuestas al final de muchas de las producciones, será puesto a disposición del profesorado para su trabajo en las aulas de infantil y primaria.
- Con esta propuesta se pone de manifiesto la necesidad de avanzar hacia una sociedad igualitaria, libre de estereotipos sexistas, que están directamente relacionados con la violencia de género.
- Se ha incrementado la sensibilización del/la futuro/a docente hacia los valores inclusivos y de respeto a la diversidad, así como hacia la importancia de las relaciones afectivas desde una perspectiva intergeneracional.

Referencias

- Salmerón, P. (2005). *Transmisión de valores a través de los cuentos clásicos infantiles*. Universidad de Granada.
- Valdemoros, M.A. y Alonso, R.A. (Coprnd) (2021). *Experiencias intergeneracionales digitalizadas: acciones innovadoras de Aprendizaje-Servicio*. Universidad de La Rioja.

Autores: M^a Fernanda Gil, Iratxe Suberviola, M^a Ángeles Goicoechea y M^a Ángeles Valdemoros
 Contacto: m-fernanda.gil@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



Mujer y salud. Una mirada intergeneracional

Aurora Madariaga Ortúzar

Universidad de Deusto

Escenario de innovación

Universidad: Universidad de Deusto
Grado/Postgrado: Trabajo Social
Asignatura: Trabajo social, mayores y discapacidad
Curso: 4º (2º semestre)
Universidad: Universidad de Deusto
Grado/Postgrado: Titulado en Cultura y Solidaridad
Asignatura: Salud integral
Curso: 3º
Otros escenarios (especificar cuál y localidad):
Responsable(s): Aurora Madariaga
Fecha de realización: febrero-junio 2022
Duración: 16 semanas

Necesidad social a la que da respuesta

La necesidad identificada por la profesora es que no había ningún nexo ni punto de encuentro, entre alumnas jóvenes que cursaran un grado y alumnas mayores que cursaran un título propio en la Universidad de Deusto, en las que ambas miradas femeninas de diferentes generaciones pudieran compartir experiencias y vivencias en torno a un tema actual.

Generación de espacios de aprendizaje

El espacio de aprendizaje mutuo tiene mirada de mujer e intenta generar un espacio entre parejas de mujeres (joven y mayor) y un espacio grupal en el que tras realizar cada mujer una entrevista sobre temas relacionados de salud, comentan juntas todas las participantes los contenidos y la experiencia vivida. Tiene un doble interés generar un espacio entre y con mujeres y que además sea intergeneracional.

Concreción de aprendizajes del alumnado

Las alumnas jóvenes participantes han cursado la asignatura transversal sobre formación en valores y la asignatura tiene 3 unidades docentes dedicadas al acercamiento a la persona mayor y el papel del trabajador social en la intervención con ese colectivo. En el caso de las mujeres mayores, el afán por aprender es la principal motivación y agradecen un espacio de encuentro con mujeres jóvenes para comentar y compartir temas de interés común y construir visiones compartidas.

Implicación del alumnado

Fase I

Las alumnas jóvenes realizada el guion de entrevista.

La profesora lo contrasta con las alumnas mayores e incorpora sus aportaciones.

El protocolo guion de entrevista incluye: indicaciones, preguntas y consentimiento informado.

Fase II

Las alumnas jóvenes realizan las entrevistas a las alumnas mayores.

Las alumnas mayores realizan las entrevistas a las alumnas jóvenes.

Fase III

Las alumnas jóvenes elaboran un informe que recoge los contenidos de ambas entrevistas y lo envían a la profesora.

Fase IV

Se genera un espacio grupal compartido para comentar y compartir en el que toman parte todas las participantes.

Coherencia global del proyecto

La acción innovadora propuesta constituye una actividad global en la que las alumnas participantes se implican desde el inicio hasta el fin de las respectivas asignaturas.

Objetivos: Generar un encuentro intergeneracional con mirada de mujer y Construir una narrativa común sobre temas de salud.

Metodología

El objeto de estudio son las opiniones y las diferentes visiones que tienen sobre salud las mujeres jóvenes y las mayores. La herramienta es un protocolo de guion de entrevista elaborado y consensuada por las participantes. Y el procedimiento es una entrevista presencial entre una mujer joven y una mayor que se entrevistan mutuamente.

Actividades

Se lleva a cabo una entrevista y un debate grupal posterior. Así como la elaboración de un informe del contenido de ambas entrevistas por parte de la mujer joven.

Contenidos

Los contenidos y temas de la entrevista en torno a la salud integral son los siguientes:

- Concepto de salud
- Factores determinantes de la salud
- Opinión sobre estilos de vida
- Ideas en torno a la salud mental
- Discapacidad y dependencia
- Conocimiento de tipos de discapacidad

Evaluación

Se ha desarrollado un cuestionario ad hoc con preguntas cerradas y abiertas que recogen datos cuantitativos y cualitativos de la experiencia vivida en torno a la acción innovadora.

Implicación y coordinación de colaboradores/as y destinatarios/as

En este caso los colaboradores y destinatarios de la acción innovadora son alumnas de diferentes programas de grado y formación continua de la misma profesora.

Servicio

Se desarrolla una actividad en el marco de una asignatura sobre personas mayores en el grado de trabajo social y otra asignatura de formación continua sobre salud integral en el título propio Titulado en Cultura y Solidaridad de la Escuela de Ciudadanía, Deustobide, Facultad CCSSH de la Universidad de Deusto.

Originalidad y creatividad

Algunos elementos originales:

- Actividad exclusiva para alumnas
- Actividad en la que participan 8 alumnas jóvenes estudiantes de trabajo social
- Actividad en la que participan 8 alumnas mayores de titulado en cultura y solidaridad
- Ambos perfiles utilizan la entrevista como herramienta facilitadora de comunicación entre ellas

- El contenido vertebrador de las entrevistas es la temática Salud integral
- Se respetan todas las reglas para realizar una entrevista optima
- Se proporciona un espacio común para conocerse y compartir entre las 16 alumnas participantes
- Se deben sacar fotos del encuentro

Transferencia e impacto

- Desarrollo de la iniciativa en la memoria de la Escuela de Ciudadanía patrocinada por Caixa Bank
- Socialización de la acción innovadora en el claustro del titulado en Cultura y Solidaridad y en las reuniones con tutores de cada curso y delegados de cada clase
- Participación en las jornadas de innovación social de la Universidad de Deusto
- Realización de un poster con los principales resultados
- Elaboración de un capítulo de libro con toda la acción

Evaluación y viabilidad

Las alumnas participantes cumplimentaran un cuestionario de evaluación en el que se evalúa de forma cuantitativa: los objetivos, la metodología, la actividad, el contenido, y el encuentro grupal; y de forma cualitativa los aprendizajes, el encuentro intergeneracional y la mirada de mujer.

Con todos los resultados cuantitativos y cualitativos obtenidos se orientarán cambios y se mejorara la acción innovadora para el próximo curso

Presentación en vídeo



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



Jugamos en familia

Jesús Vicente Ruiz Omeñaca, Álvaro Eraña Martínez,
Ricardo Masip Allende

CEIP Madre de Dios (Logroño, La Rioja)

Escenario de innovación

Universidad: Universidad de La Rioja

Grado/Postgrado: Educación Primaria

Asignatura: Educación Física y su Didáctica

Curso: 2º

Centro Educativo: CEIP Madre de Dios

Localidad: Logroño

Etapas: Educación Primaria

Curso: 1º a 4º

Otros escenarios (especificar cuál y localidad):

Responsable(s): Jesús Vicente Ruiz Omeñaca, Álvaro Eraña Martínez y Ricardo Masip Allende

Fecha de realización: de febrero a mayo

Duración: 4 meses. Una sesión semanal

Necesidad social a la que da respuesta

El CEIP Madre de Dios acoge una amplia diversidad en su alumnado en cuanto a su origen nacional, étnico y cultural. Destacar que un 89 % del alumnado tiene su origen en países diferentes a España.

Entre las familias es poco común la práctica de actividades físicas, a pesar de que el Centro Educativo desarrolla acciones tendentes a promover dicha práctica a través de la puesta en marcha de su Proyecto Deportivo con actividades gratuitas en horario extraescolar.

Esta situación se ve especialmente acentuada en madres y en niñas. Por ello, resulta necesario promover una transformación cultural que, sin renunciar a aspectos relevantes vinculados al origen cultural, abra vías para la práctica de actividades ludomotrices y deportivas, así como de otras actividades físicas entre el alumnado y sus familias en general y, de un modo especial, entre las madres y las niñas.

Esta práctica en las familias, se llevará a cabo desde parámetros de equidad de género, coimplicando a las madres en el proceso y en la propia práctica, como fuente de bienestar y

para promover la visibilización, el reconocimiento y la potenciación de los vínculos existentes en las relaciones madres-hijos/as, la convergencia intercultural entre personas con orígenes diferentes y la transformación social confluyen, en suma, como necesidades que tratan de abordarse -siquiera parcialmente- en el Proyecto de ApS "Jugamos en familia".

Generación de espacios de aprendizaje

Este proyecto posee un espacio de aprendizaje interrelacionado muy particular ya que el servicio no es prestado por el alumnado del centro, sino por miembros de la Universidad de La Rioja: 20 maestros/as en formación del Grado de Educación Primaria, dentro del Área "Educación Física y su didáctica", dos profesores y un doctorando.

"Jugamos en familia" recoge los siguientes espacios de aprendizaje:

- Programación de situaciones de aprendizaje ligadas a la práctica lúdica y la actividad motriz.
- Interacción educativa con niñas y niños en contextos de práctica y evaluación del proceso y de los resultados.
- Compromiso social y ético en la acción docente

En el siguiente apartado se muestran las competencias clave y las específicas del Área de Educación Física y su didáctica con el objetivo de maximizar la comprensión y satisfacer la curiosidad e interés del alumnado participante en el proyecto.

Concreción de aprendizajes del alumnado

Tomando como referencia el marco competencial del Área de Educación Física y su didáctica, los aprendizajes de las maestras y maestros en formación que tratan de promoverse y que tienen especial vínculo con el proyecto educativo del centro, remiten a las siguientes competencias:

Competencias generales

Competencias Generales Instrumentales

CGIT1. Capacidad de resolución de problemas.

CGIT3. Capacidad de organizar y planificar.

CGIT4. Conocimientos generales básicos.

CGIT5. Conocimientos básicos de la profesión.

CGIT6. Comunicación oral y escrita en la propia lengua.

CGIT9. Habilidades de gestión de la información.

Competencias Generales Interpersonales

CGIP1. Capacidad crítica y autocrítica.

CGIP2. Trabajo en equipo.

CGIP3. Habilidades interpersonales.

CGIP6. Apreciación de la diversidad y la multiculturalidad.

CGIP8. Compromiso ético.

Competencias Generales Sistémicas

CGS1. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.

CGS3. Capacidad de aprender.

CGS4. Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones.

CGS5. Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad).

CGS7. Conocimiento de culturas y costumbres de otros países.

CGS8. Habilidad para trabajar de forma autónoma.

CGS9. Diseño y gestión de proyectos.

CGS10. Iniciativa y espíritu emprendedor.

CGS11. Preocupación por la calidad.

CGS12. Motivación de logro.

Competencias específicas

CEDD30. Comprender los principios que contribuyen a la formación cultural, personal y social desde la Educación Física.

CEDD31. Conocer el currículo escolar de la Educación Física.

CEDD32. Ser capaces de adquirir recursos para fomentar la participación a lo largo de la vida en actividades ludomotrices y deportivas dentro y fuera de la escuela.

Implicación del alumnado

El alumnado tiene un alto grado de participación e implicación en las diferentes fases del proyecto, ya que:

1. Participa en el diseño de sesiones de práctica motriz con orientación lúdica.
2. Lleva a cabo las sesiones con niños y niñas, así como con las madres participantes.
3. Evalúa las sesiones realizadas.

Coherencia global del proyecto

Los elementos requeridos gozan de coherencia para el correcto funcionamiento del proyecto.

Objetivos

El Proyecto incide en cuatro de los objetivos de desarrollo sostenible y partiendo de las metas asociadas a cada objetivo, se concreta, a continuación, la contribución que trata de realizarse a cada uno de ellos:

3. Salud y bienestar: desde la promoción de la salud integral (física, emocional, mental y social) desde la práctica de actividad física.

4. Educación de calidad: a través de la adquisición de aprendizajes pertinentes y efectivos en contextos de equidad, la eliminación de las disparidades de género en la educación, asegurando un acceso igualitario, la inclusión de personas en situación de vulnerabilidad y la adquisición de competencias que permitan contribuir a estilos de vida sostenibles, al respeto de los derechos humanos, la valoración de la diversidad cultural y la promoción de una cultura de paz y no violencia.

5. Igualdad de género: desde la eliminación de la discriminación de mujeres y niñas, la participación desde la equidad, el reconocimiento y valoración de los cuidados y el trabajo no remunerado realizado por las madres, y la promoción de la responsabilidad compartida en la familia, así como del liderazgo femenino en contextos sociales.

10. Reducción de las desigualdades: desde la inclusión social independientemente del género, la etnia, el origen, la religión, la situación económica y otra condición, garantizando la igualdad de oportunidades

Por otro lado, se muestran los objetivos que el Proyecto de Aprendizaje Servicio se centra en cumplir y que tienen que ver con los maestros y maestras en formación, con el alumnado del CEIP Madre de Dios participante y con sus madres:

En relación con los maestros y maestras en formación

- Realizar una programación de prácticas ludomotrices coherente y ajustada a las necesidades del alumnado, configurando sesiones y previendo las competencias que se trata de promover en cada una de ellas, las situaciones de aprendizaje, la organización de espacios y materiales y la gestión del tiempo.
- Implementar, en la práctica, las sesiones programadas, realizando los ajustes necesarios desde una perspectiva de evaluación formativa.
- Contribuir a la generación de un espacio de inclusión, sensible a la perspectiva de género y a la promoción del interculturalismo.
- Establecer relaciones de comunicación con el alumnado participante, durante el proceso, promoviendo procesos de aprendizaje, contribuyendo al progreso de cada persona y prestando atención a aspectos afectivo-emocionales, sociales y éticos.

- Reflexionar sobre los procesos vividos durante la puesta en práctica de la actividad, evaluar los procesos y los resultados y desarrollar ciclos de acción-reflexión que enriquezcan la acción educativa.
- Mantener un compromiso ético en relación con la labor docente y en la intervención comunitaria.

En relación con los niños y niñas

- Mejorar su competencia motriz desde la participación en situaciones lúdicas compartidas.
- Participar desde la implicación activa, la mentalidad de crecimiento y el disfrute de lo lúdico.
- Conocer las emociones que experimentan en el seno de las prácticas motrices, captar las que viven sus compañeros y compañeras y regular su vida emocional en el contexto de prácticas ludomotrices y en relación con ellas.
- Establecer relaciones constructivas con las personas que convergen en contextos de práctica, aplicando habilidades sociales y mostrando actitudes prosociales.
- Valorar la práctica ludomotriz como un derecho que corresponde a las personas con independencia de su género, lugar de origen, o cualquier otra referencia personal y social.
- Valorar y agradecer la aportación que realizan sus madres, el afecto que reciben de ellas y el esfuerzo que estas realizan para contribuir a su bienestar.
- Valorar y agradecer la labor que llevan a cabo las personas que les proveen contextos de práctica lúdica.

En relación con las madres

- Implicarse activamente en actividades lúdicas compartidas con sus hijos e hijas.
- Valorar la importancia de que sus hijas e hijos participen en juegos motores y situaciones motrices con independencia de estereotipos de género y de otros derivados de su contexto cultural de origen.
- Transferir a su espacio vivencial el gusto por el juego compartido y la valoración de la práctica motriz, como contexto de crecimiento personal en los ámbitos motor, afectivo-emocional, social y ético.
- Valorar y contribuir a la creación de un buen clima de convivencia entre personas de diferente origen nacional, étnico o cultural.
- Disfrutar de la práctica motriz vivenciada con otras madres y con sus hijos e hijas.

Propuesta metodológica

Definida la necesidad social y servicio a la comunidad es preciso delimitar la forma de organización del trabajo.

El alumnado del 2º curso del Grado de Educación Primaria participa en la asignatura anual "E. F. y su didáctica" que trata de profundizar en el currículo de esta área, así como de capacitar para la programación y para la acción didáctica. De este modo, una actividad en interacción con el alumnado se convierte, además de en un servicio de carácter comunitario que satisface una necesidad social, en una oportunidad para el aprendizaje.

Con esta base, el primer paso se centrará en presentar el ApS como modelo pedagógico y en determinar qué personas, de forma voluntaria, se adherirán a él.

A partir de ahí y conocido el horario, se realizará la gestión necesaria para que pueda compensarse la actividad de clase, pues la sesión semanal en el colegio coincide con clases de grupo reducido en la Universidad. La coordinación con el profesorado responsable permitirá que el proyecto se lleve a cabo.

Asimismo, se creará un espacio compartido en el aula virtual en el que se compartirá el proyecto, información relevante sobre ApS, infografías, ejemplos de unidades didácticas y las sesiones que se van desarrollando desde el propio proyecto.

En lo que atañe a la generación de grupos, estos se configurarán por libre elección. Teniendo en cuenta que para muchas de las personas participantes esta es su primera experiencia docente en interacción directa con niños y niñas, se considera que converger con personas con las que se siente afinidad y que pueden brindar apoyo emocional puede contribuir a afrontar la actividad con mayor seguridad. Por lo que respecta al número de personas integrantes de cada grupo, será de tres o de cuatro.

Definidos los grupos, se llevará a cabo una sesión presentando el modelo inicial de sesión – susceptible, no obstante, de modificación y de adecuación- y acordando referentes que pueden ser compartidos y que dotan de continuidad a la actividad. Y se distribuirán las sesiones a lo largo del semestre.

En lo que atañe a dicha sesión y una vez acordado con las madres, se partirá de un momento inicial, se continuará con varias situaciones lúdicas. Entre tanto, las madres, acompañadas por uno de los docentes procedentes de la universidad, realizarán actividades recreativas y orientadas hacia la salud a través de la acción motriz. Y se desembocará en una situación lúdica o en un desafío que ponga en interacción cooperativa a madres, niños y niñas.

Delimitados estos aspectos, con el grupo al que le corresponde llevar a cabo la sesión de la semana, se desarrollará una tutoría con el fin de perfilar dicha sesión y llegar a acuerdos sobre su puesta en práctica. Se llevará a cabo la sesión con los niños y niñas. Y se implementará un proceso ulterior de valoración de lo programado, así como del proceso vivido y de lo vivenciado en la interacción con las personas destinatarias.

Sobre esta base, el grupo al que le corresponde la siguiente sesión, la construirá.

Periódicamente se desarrollarán sesiones de gran grupo para realizar una valoración del proyecto y abrir vías para su mejora.

Asimismo, las personas participantes trasladarán las reflexiones sobre la experiencia vivida al contexto de las clases de E. F. y su didáctica, compartiendo con sus compañeras y compañeros el espacio de aprendizaje.

Finalmente, y en lo que atañe a las propuestas de situaciones motrices, en las primeras sesiones se partirá de situaciones motrices de exploración, reto y aventura y en otras de carácter cooperativo. Con posterioridad se sondeará con el fin de determinar las preferencias lúdicas de los niños y niñas y ajustar la propuesta.

Actividades y temporalización

El proyecto tendrá lugar a lo largo del primer semestre del año 2022.

Durante el mes de enero se vertebrará la planificación inicial en el seno de la Universidad de La Rioja y en el CEIP Madre de Dios, realizando los trabajos previos con el alumnado del Grado de Educación Primaria participante en el proyecto, ofertando la actividad a las familias y realizando las labores de coordinación inicial entre los agentes implicados.

La actividad se desarrollará durante los meses de febrero a mayo –ambos inclusive-. Las sesiones con el alumnado del Grado de Educación Primaria para planificar tendrán lugar en la tarde de los martes. Mientras, la sesión compartida de prácticas lúdicas con los niños y niñas y con sus madres se llevarán a cabo los jueves, de 17 a 17:50 h., en el patio y en el polideportivo del CEIP Madre de Dios.

Durante este proceso se continuará con la coordinación entre los agentes implicados y con la realización de ciclos de acción-reflexión que contribuyan a mantener lo que haya de positivo y a reconstruir el proceso desde los aspectos susceptibles de mejora

Finalmente, en la primera semana del mes de junio tendrá lugar el acto de celebración y reconocimiento, así como la evaluación final del proyecto.

Enero	Febrero a mayo	Junio
<ul style="list-style-type: none"> - Planificación inicial. - Coordinación inicial entre agentes. - Trabajo previo con maestros/as en formación. - Oferta a las familias 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo del proyecto. - Planificación semanal de sesiones por parte de los maestros y maestras en formación. - Realización de sesiones con el alumnado y con sus madres. - Valoración del proceso y realización de ciclos acción-reflexión. - Coordinación entre agentes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Celebración y reconocimiento. - Evaluación final del proyecto.

Implicación y coordinación de colaboradores/as y destinatarios/as

El trabajo en red coimplica a:

- El profesorado que imparte el área de Educación Física y su Didáctica en el Grado de Educación Primaria (Universidad de La Rioja), así como a un doctorando en dicha universidad.
- El CEIP Madre de Dios.
- El AMPA y las madres del CEIP Madre de Dios.

Todos los agentes están coimplicados en el proceso de planificación, desarrollo y evaluación del proyecto:

Dentro de este contexto convergen la Universidad de La Rioja, el CEIP Madre de Dios, su AMPA y un grupo de madres de dicho colegio.

En lo que atañe a la Universidad de La Rioja, su participación se articula desde el Área de Educación Física y su didáctica, correspondiente al segundo curso del Grado de Educación Primaria. En el Proyecto participan veinte alumnas y alumnos de dicho grado, el

profesorado que imparte el área y un doctorando que desarrolla su tesis doctoral en la Universidad de La Rioja en el ámbito de las relaciones intergeneracionales en contextos de ocio.

Por su parte, el CEIP Madre de Dios es coagente y destinatario del Proyecto. En él colaboran el Equipo Directivo y el profesorado de Educación Física. Asimismo, se integran en el proyecto 21 niños y niñas que participan en la actividad de la que son destinatarios. De ellos 11 tienen su origen en Marruecos, 2 en Pakistán, 2 en Costa de Marfil, 2 en España, y 1 respectivamente en Togo, Venezuela y Siria. Convergen, por lo tanto, personas de siete lugares de origen ubicados en cuatro continentes.

Mientras, el AMPA se implica en la promoción de la actividad, difundiéndola entre las familias.

Finalmente, las madres participan tanto en la promoción de la actividad en el seno de la familia, como en el acompañamiento de sus hijos e hijas. Y se incorporan como destinatarias en la actividad desarrollada con los niños y niñas, participan en actividades de juego en familia y realizando otras destinadas específicamente a ellas. Del grupo forman parte 14 madres con origen en Marruecos, Pakistán, Costa de Marfil, Rumanía, España, Togo, Venezuela y Siria. Existe diversidad en lo que atañe al tiempo de permanencia en el entorno del colegio y en el dominio de la lengua castellana.

El trabajo en red conlleva la coordinación de acciones entre el equipo directivo del colegio, las representantes del AMPA, las madres implicadas, el profesorado participante desde la Universidad de La Rioja y el alumnado que lleva a cabo la acción directa con niños y niñas.

Servicio

El servicio a la comunidad que se integra en el Proyecto de ApS "Jugamos en familia" se centra en:

1. Promoción de la práctica ludomotriz en familia, atendiendo especialmente a madres y niñas.
2. Creación de espacios de convivencia.
3. Generación de relaciones interculturales.

Este se concreta en una propuesta de intervención dirigida a las familias del CEIP Madre de Dios y que propicia:

- La participación de los niños y niñas en una actividad de carácter extraescolar inscrita como actividad palanca en el PROA +, que promueve la práctica de actividad ludomotriz en espacios compartidos, de carácter intercultural y que pone el foco en la inclusión femenina desde la perspectiva de género, promoviendo espacios de igualdad desde la equidad.
- La participación, en paralelo, de las madres en una práctica motriz con sentido ludo-recreativo y asociado a la salud física, emocional y social y a la búsqueda de espacios de encuentro intercultural entre personas con diferentes lugares de origen.

- La participación compartida entre madres e hijos e hijas en situaciones lúdicas compartidas, con una orientación cooperativa, que tratan de promover lazos entre las personas participantes, así como el disfrute de contextos lúdicos.

Transferencia e impacto

Se trata de una propuesta que resulta extrapolable a otros centros educativos en los que haya diversidad de origen nacional, étnico y cultural y en los que se trate de coimplicar a las madres en la promoción de la práctica de actividades ludomotrices entre los niños y niñas –especialmente en estas últimas–.

La difusión del proyecto conlleva la coordinación de acciones entre el equipo directivo del colegio, las representantes del AMPA, las madres implicadas, el profesorado participante desde la Universidad de La Rioja y el alumnado que lleva a cabo la acción directa con niños y niñas.

Evaluación y viabilidad

La evaluación se integra dentro del Proyecto de ApS como un elemento clave en relación con la provisión de espacios de aprendizaje, la satisfacción de la necesidad social, y la generación consecuente de una sociedad sensible a cuestiones de naturaleza ética. Partiendo de estas premisas, la evaluación se guiará por diferentes principios:

- Integrar la evaluación dentro de la actividad inherente al proyecto, como un espacio de reflexión y mejora y como un medio para el enriquecimiento del propio proceso y de los aprendizajes de cada persona.
- Realizar la evaluación con una finalidad esencialmente formativa, proveyendo, desde ella, medios para el análisis, la comprensión y el perfeccionamiento del proyecto y de las consecuencias que este depara sobre el alumnado participante y sobre la comunidad de recepción de la acción social.
- Poner la evaluación al servicio de las personas implicadas en el proyecto.
- Conceder, en la evaluación del alumnado, importancia a cada persona desde una perspectiva integral.
- Promover una evaluación de los aprendizajes del alumnado, auténtica, en situaciones reales de puesta en práctica de las competencias profesionales docentes o próximas a la realidad que puede vivir el profesorado y a las posibilidades de uso de dichas competencias en su espacio vivencial.
- Interrelacionar la evaluación del alumnado con la del proceso y la de la práctica docente; así como con su incidencia sobre la comunidad receptora –niños y niñas y madres–.
- Promover la participación del alumnado, de la institución receptora y de las personas destinatarias –madres, niñas y niños– en el proceso de evaluación.
- Mantener una perspectiva ética en relación con la evaluación.

Con esta base, se evaluará el proyecto, el profesorado, el alumnado –maestras y maestros en formación-, el proceso y los resultados –en clave de incidencia positiva sobre los niños y niñas y sobre las madres.

Se combinará la heteroevaluación con la autoevaluación, la coevaluación y evaluación compartida y dialogada.

La evaluación se realizará desde con referencia en el criterio –frente a una evaluación con referencia en la norma- teniendo en cuenta la evolución de cada persona en relación con la adquisición de competencias profesionales docentes.

Por lo que respecta a las técnicas de evaluación se complementarán diferentes alternativas como la observación sistemática, las situaciones de diálogo con las maestras y maestros en formación, los niños y niñas, sus madres y las personas implicadas en el proyecto desde la institución receptora, la exploración a partir de interrogantes formulados al alumnado, la revisión de las producciones del alumnado, la intervención por parte de las maestras y maestros en formación en durante el desarrollo de la actividad...

Y en lo relativo a los instrumentos de evaluación, estos se ajustarán a la finalidad con la que se utilizan desde la complementariedad entre alternativas menos formales, como los registros anecdóticos o los diarios de campo y otras más formales como las listas de control, las escalas descriptivas o rúbricas...

Póster

Jornada de divulgación y transferencia
EXPERIENCIAS INTERGENERACIONALES DE APS
31 de mayo de 2022



JUGAMOS EN FAMILIA

Introducción

El CEIP Madre de Dios acoge una amplia diversidad en su alumnado en cuanto a su origen nacional, ético y cultural. Entre las familias es poco común la práctica de actividades físicas, especialmente entre madres y niñas. Por ello, resulta necesario promover la práctica de actividades motrices en las familias, desde parámetros de equidad de género, coimplicando a las madres en el proceso y en la propia práctica.

Temporalización: desde febrero a mayo de 2022, los jueves de 17 a 17.50 h.

Participantes: alumnado del 2º curso del Grado de Educación Primaria, dos profesores y un doctorando de la Universidad de la Rioja; AMPA, alumnado y madres del del CEIP Madre de Dios.

Objetivos

Los objetivos de desarrollo sostenible que persigue "Jugamos en familia" son:

3. Salud y bienestar.
4. Educación de calidad.
5. Igualdad y género.
10. Reducción de las desigualdades

Además, se pretende dar un servicio a la comunidad a través de:

- Promoción de la práctica motriz en familia (madres y niñas)
- Crear espacios de convivencia
- Generar relaciones interculturales.

Metodología

El proyecto se centra en el ApS como modelo pedagógico.

El alumnado del 2º curso del Grado de Educación Primaria interactúa con el alumnado del centro y además de ser un servicio de carácter comunitario que satisface una necesidad social, se convierte una oportunidad para el aprendizaje.

Fase I: Reunión virtual con los y las participantes.

Creación de un espacio compartido en un aula virtual en el que se compartirá el proyecto, información relevante sobre ApS, infografías, ejemplos de UD y las sesiones que se van desarrollando desde el propio proyecto.

Fase II: Abordaje del contenido en las asignaturas de grado y postgrado implicadas

Fase III: Diseño de recursos digitales intergeneracionales a través del ApS

Fase IV: Evaluación del proyecto y adecuación de recursos al centro de participación activa.

Fase V: Evaluación final del proyecto y prospectiva.

Resultados

El grupo de maestras y maestros en formación que prestó el servicio a la comunidad se mantuvo estable a lo largo del proceso. Sucedió lo mismo con el de niños y niñas. Mientras, el de madres se redujo a lo largo del proceso. En el grupo de niños y niñas había cinco países de origen ubicados en cuatro continentes. Entre las madres eran también cinco los países de origen. En ambos casos Marruecos era el lugar de origen con mayor peso.

Se planificaron y llevaron a cabo 14 sesiones con los niños y niñas, mientras que la participación de las madres estuvo condicionada por diferentes circunstancias, reduciéndose dicha participación a 9 sesiones.

En lo que atañe a los resultados desde la perspectiva de los agentes implicados, cabe resaltar los siguientes:

El proyecto fue valorado de forma positiva por parte de la institución receptora en lo que atañe a la comunicación y la interacción social, la capacidad para motivar a las niñas y niños y la generación de espacios inclusivos.

Desde el colegio se consideró que la actividad satisfacía la necesidad social que la generó.

Los niños y niñas valoraron de forma positiva su participación en aspectos como la mejora en sus habilidades y en la capacidad para decidir en situaciones de juego. Y la valoración fue muy positiva en buena parte del alumnado en indicadores asociados a acoger a otras personas, ayudarse mutuamente, actuar desde el respeto hacia los otros y cooperar.

Las madres resaltaron en su evaluación lo interesante de la actividad y su potencial para ofrecerles un espacio de convivencia y para promover la interacción entre madres, hijas e hijos. Y valoraron de forma muy positiva la actividad y la acción de las maestras y maestros en formación.

En lo que atañe a la valoración de la actividad realizada por las maestras y maestros en formación hubo convergencia desde los procesos de autoevaluación y coevaluación en lo relativo a una valoración especialmente positiva del trabajo en equipo, la aplicación de los aprendizajes adquiridos en la asignatura de Educación Física y su didáctica, la programación de las sesiones, la presentación de estas ante los niños y niñas, la interacción afectiva y social con niñas, niños y sus madres, la equidad de género y la promoción de las relaciones desde la diversidad y el interculturalismo.

Conclusiones

Se han producido efectos positivos en los diferentes agentes implicados en el proceso:

- Alumnado del centro
- Alumnado universitario
- Madres del centro.

Referencias

- Borrás-Rotger, P. A. (2016) Predictores de actividad física en niños inmigrantes. *Ágora para la EF y el Deporte*, 18 (1), 36-48.
- Heinemann K. (2002) Deporte para inmigrantes: instrumento de integración. *Apunts. Educación física y deporte*, 68, 24-35.
- Lamonedá, J. (2017). Intervención para educar a adolescentes en una cultura de paz a través del deporte en contextos de exclusión. Nasri, K. (2014). *Actitudes y hábitos deportivos de las mujeres magrebíes musulmanas en Cataluña: un estudio de casos*.
- Pfister, G. (2004). Género y multiculturalidad: la apropiación del cuerpo y la práctica deportiva de las jóvenes inmigrantes.
- Ruiz Enciso, L. y Ruiz Omeñaca, J. V. (2021). Educación física y sociedad: focos de interés en los estudios sociológicos. En Garduño, J. (Coord.). *Investigación científica en la Educación Física. Panorama y prospectiva* (pp. 221-259). Ciudad de México: CREA.
- Ruiz Omeñaca, J. V. (2014). *Nuevas perspectivas para una orientación educativa del deporte*. Madrid: CCS.
- Santos, J. A. y Balibrea, E. (2004). Deporte, mujer y exclusión social. Experiencias europeas de inserción a través del deporte. Turismo, ocio y deporte: VIII Congreso Español de Sociología. Transformaciones globales. Confianza y riesgo. Grupos: turismo, ocio y deporte. Alicante del 23 al 25 de septiembre.
- Santos, J. y Balibrea, E. (2013). El deporte y la integración social en imágenes: mujeres en forma contra la exclusión social. *Feminismo/s*, 21, 139-156.
- Velázquez, C. y Ruiz Omeñaca, J. V. (2018). Las situaciones motrices cooperativas en el contexto de la educación para el ocio. En Madariaga, A. y Ponce de León, A. (coords.). *Ocio y participación social en entornos comunitarios* (pp. 253-271). Logroño: Universidad de La Rioja.

Autores: Jesús Vicente Ruiz-Omeñaca, Álvaro Eraña y Ricardo Masip

Contacto: jesus-vicente.ruiz@unirioja.es; alvaro.erana@alum.unirioja.es; rmasipa@larioja.org

Institución: Universidad de La Rioja y CEIP Madre de Dios

COLABORA

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



Juegos tradicionales entre abuelos y nietos en la era digital

Luis Corral Fernández

CPC San José Maristas (Logroño, La Rioja)

Escenario de innovación

Universidad: Universidad de La Rioja
Grado/Postgrado: Doctorado
Asignatura: Doctorado en Educación y Psicología
Curso: 1º
Centro Educativo: San José Maristas Logroño
Localidad: Logroño
Etapas: 2º Nivel
Curso: 4º Primaria
Otros escenarios (especificar cuál y localidad):
Responsable(s): Luis Corral Fernández
Fecha de realización: 01/01/2022 - 31/03/2022
Duración: 3 meses

Necesidad social a la que da respuesta

"Juegos tradicionales entre abuelos y nietos en la era digital"

La idea de este proyecto es descubrir a los niños los juegos que sus abuelos practicaban cuando eran jóvenes, de una forma digital, utilizando las TIC.

Normalmente los juegos tradicionales de nuestros abuelos nos enseñaban a respetar normas, a organizarnos al margen de la autoridad del adulto, a respetar turnos, aprendíamos a tener amigos y, en definitiva, a vivir.

Generación de espacios de aprendizaje

La relación de interdisciplinaridad con otras ciencias es un aspecto clave en la Educación Física.

En este caso en concreto podemos hablar de los siguientes aspectos:

- Lengua Castellana y Literatura: mensajes que utilizan sistemas de comunicación no verbal. Sistemas y elementos de comunicación no verbal.
- Matemáticas: descripción de la situación y posición en el espacio con relación a uno mismo y a otros puntos de referencia.
- Educación artística: elementos básicos del juego dramático. Observación y análisis de acciones corporales. Interpretación de signos y símbolos convencionales sencillos.
- TICs: Utilización de las nuevas tecnologías.
- Ciencias sociales: actividades de tiempo libre. Recogida e interpretación de informaciones de diversas fuentes. Sensibilidad y respeto a las costumbres, así como a la conservación del medio.

Concreción de aprendizajes del alumnado

- Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo deportivo.
- Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para localizar y extraer la información que se le solicita.
- Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espaciotemporales y manteniendo el equilibrio postural.
- Practica desplazamientos realizando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados
- Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices
- Es capaz de explicar a sus compañeros las características de un juego practicado en clase.
- Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.

En este proyecto se desarrollan todas las competencias clave:

- a. Comunicación lingüística: En todas las tareas, juegos o deportes que se llevan a cabo en EF los niños realizan intercambios comunicativos, se da mucha importancia a la verbalización de los sentimientos y las impresiones de los niños en las tareas concretas. Además, los niños aprenden vocabulario específico del área.
- b. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: la competencia matemática en las clases de Educación Física se trabaja en muchos momentos, por ejemplo, a la hora de hacer recuento o división de los grupos, sumar los puntos que se hacen en un partido, contar el número de errores en lanzamientos, cronometrar tiempos, medir distancias, etc.
- c. Competencia digital: Esta competencia la desarrollan con la búsqueda de información sobre temas concretos (vídeos, ejercicios, imágenes...)

- d. Aprender a aprender: El área de EF intenta que los niños sean cada vez más autónomos en el aprendizaje, proporcionándoles múltiples recursos para que puedan trabajar con la menor ayuda posible. Y de esta manera consigan realizar tareas motrices más complejas y alcanzar las metas que se les propone.
- e. Competencias sociales y cívicas: El estar en continuo contacto con los compañeros de clase durante las actividades ayuda a mejorar las habilidades sociales de los alumnos/as. Además, a la hora de trabajar en grupo comprenden mejor las normas que abarcan los juegos, esto ayuda a que los alumnos aprendan a aceptar determinados códigos de relación, cooperación y respeto que les servirán para aceptar las diferencias y limitaciones propias y ajenas
- f. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: En todas las unidades de esta programación se desarrolla esta competencia, es imprescindible que en algún momento del trabajo el niño/a actúe de manera autónoma y propia dándose cuenta de lo que hace mejor o peor y siendo consciente de su progresión en las actividades.
- g. Conciencia y expresiones culturales: Desde el área de EF se trata de enseñar a los alumnos a que sean capaces de expresar e identificar sus sentimientos a través del cuerpo y del movimiento. La realización de actividades, juegos o deportes tradicionales o procedentes de diversas culturas hacen que el niño tenga una visión más amplia de las distintas manifestaciones culturales de la motricidad humana.

Implicación del alumnado

El proyecto necesita una implicación total del alumnado, porque son ellos los que tienen que entrevistar a sus abuelos y preguntarles, cuáles eran los juegos a los que ellos jugaban cuando eran pequeños, además deben hacerlo de una forma digital para inculcar a los abuelos el uso de las TIC.

Coherencia global del proyecto

Objetivos

- Descubrir los juegos que practicaban sus abuelos cuando tenían la edad de sus nietos.
- Utilizar las TIC y compartir con sus abuelos la experiencia en el marco del Aprendizaje Servicio (ApS).
- Participar activamente en situaciones de juego explicadas por sus abuelos.
- Fomentar la vinculación entre abuelos y nietos, y beneficiarse mutuamente.

Propuesta metodológica

Teniendo en cuenta el enfoque globalizador que caracteriza a esta etapa educativa, el juego es una actividad imprescindible para el adecuado desarrollo físico, psíquico y social de los alumnos, además del conocimiento del juego con la aplicación de las TIC en este proyecto.

Durante las sesiones, el alumno no ha de ser un mero realizador y conocedor de los juegos propuestos por sus abuelos, sino que debemos incidir en que el alumno sea el protagonista,

concretando los juegos de los que jugaban sus abuelos y luego en la práctica de su propia acción motriz. Los métodos de enseñanza-aprendizaje por descubrimiento guiado, resolución de problemas y asignación de tareas, adquieren un gran significado para que el alumno explore y descubra todas sus posibilidades.

En el aprendizaje servicio (ApS) el alumnado adentrará a sus abuelos en la era digital y el uso de las TIC.

Actividades

Las seis sesiones que componen esta unidad didáctica pueden ser desarrolladas con el orden que el profesor estime necesario, en función de las características de los alumnos y de los juegos populares que se hayan propuesto por parte de los abuelos, a la hora de llevarlos en la práctica del aula.

Contenidos

- Los juegos tradicionales y las TIC.
- Los juegos tradicionales del entorno cercano que practican sus abuelos.
- Los juegos tradicionales: nomenclatura y tipos.
- Los factores del juego: espacio y movimiento.

Evaluación

El aprendizaje que se espera que alcancen los alumnos al final de la unidad didáctica es eminentemente práctico, deben de conocer nuevos juegos tradicionales, utilizar las TIC y aplicación y práctica en el aula. Por ello, la mejor forma de evaluar al alumnado será la observación directa y la conversación en clase con el grupo de alumnos. Algunos de los aspectos que el profesorado habrá de tener en cuenta en la evaluación serán:

- ¿Se ha implicado a la hora de hablar con su abuelo?
- ¿Ha hecho uso de las TIC?
- ¿Ha llevado a cabo los juegos en clase?
- ¿Ayuda y colabora con sus compañeros en los juegos?
- ¿Utiliza estrategias en los juegos?

Implicación y coordinación de colaboradores/as y destinatarios/as

En este caso lo que planteamos es que los abuelos de los alumnos se impliquen en la actividad, para que mediante el uso de las TIC nos expliquen los juegos a los que ellos jugaban cuando eran pequeños, más o menos a las edades que ahora tienen sus nietos.

Para que salga la planificación del proyecto hacia delante debemos contar con la implicación de los abuelos para podernos hacer una idea de si ellos se han adaptado a la utilización de

las TIC y cómo lo han hecho, además de pasar tiempo con sus nietos y enseñarles nuevas actividades.

Servicio

Se realizará una evaluación de la participación de todos los implicados en el proyecto por parte del alumnado y de sus abuelos y su implicación en el proyecto.

Originalidad y creatividad

Los alumnos deben realizar una entrevista a sus abuelos, mediante la utilización de las nuevas tecnologías:

- Pueden grabar la entrevista en vídeo.
- Pueden grabar la entrevista sólo con audio.
- Pueden utilizar las redes sociales (con ayuda de sus padres).
- Todo tipo de recursos de nuevas tecnologías...

Transferencia e impacto

La idea es implicar al alumnado y a sus abuelos y luego exponer y compartir todas las grabaciones en clase para que vean los alumnos los diferentes juegos de cada uno de sus abuelos.

Una vez compartidos los juegos se llevarán a cabo en el aula.

Evaluación y viabilidad

- Se tendrá en cuenta si el alumnado se ha implicado a la hora de realizar las actividades propuestas.
- Si los abuelos se han implicado a la hora de querer ayudar a sus nietos con la tarea propuesta.
- Si nos ha servido para que abuelos y nietos interactuarán entre ellos.
- Si han aprendido a utilizar tanto los abuelos como los nietos un poco más el uso de las nuevas tecnologías.
- Si han conocido los diferentes juegos a los que jugaban sus abuelos.
- Si han sabido poner en marcha los juegos en las clases.
- Si han aprendido a jugar y divertirse entre los alumnos.
- El aprendizaje que se espera que alcancen los alumnos es eminentemente práctico, deben de conocer nuevos juegos tradicionales, utilizar las TIC y aplicación y práctica en el aula. Por ello, la mejor forma de evaluar al alumnado será la observación directa y la conversación en clase con el grupo de alumnos. El profesor también tendrá una rúbrica de valoración del alumnado con la que les podrá evaluar.

Póster

Jornada de divulgación y transferencia EXPERIENCIAS INTERGENERACIONALES DE APS

31 de mayo de 2022

JUEGOS TRADICIONALES ENTRE ABUELOS Y NIETOS EN LA ERA DIGITAL



Introducción

La integración de la alfabetización digital orientada a los abuelos y nietos es entendida como “La capacidad efectiva de adquirir habilidades para interactuar mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación para desenvolverse en actividades cotidianas del ser humano, tales como: aprender, trabajar, socializar, divertirse, etc” (Tally y Tsikalas, citados por Acuña, 2017). Es fundamental brindar oportunidades de aprendizaje, sin presiones, siempre cultivando el interés y el disfrute de la tecnología para poder generar un vínculo desde la motivación intrínseca del adulto mayor. El valor de la andragogía y las competencias para formar al otro, son esenciales para el desarrollo de un uso apropiado de las tecnologías, precedido de la apropiación inicial de aplicaciones sencillas que generen la confianza necesaria en el adulto mayor, para labrar el camino hacia el disfrute de las interacciones con los nietos a través del ocio digital y la bidireccionalidad de sus beneficios.

Objetivos

- Descubrir los juegos que practicaban los abuelos cuando tenían la edad de sus nietos.
- Utilizar las tecnologías y compartir con los abuelos la experiencia en el marco del Aprendizaje Servicio (ApS).
- Participar activamente en situaciones de juego explicadas por los abuelos.
- Fomentar la vinculación entre abuelos y nietos, y beneficiarse mutuamente.

Metodología

Durante las sesiones, el alumno no tiene que ser un mero realizador y conocedor de los juegos propuestos por sus abuelos, sino que debemos incidir en que el alumno sea el protagonista, concretando los juegos de los que jugaban sus abuelos y luego en la práctica de su propia acción motriz. Los métodos de enseñanza-aprendizaje por descubrimiento guiado, resolución de problemas y asignación de tareas, adquieren un gran significado para que el alumno explore y descubra todas sus posibilidades. Desde la metodología del ApS el alumno adentrará a sus abuelos en la era digital y el uso de las nuevas tecnologías. Las seis sesiones que componen esta unidad didáctica pueden ser desarrolladas con el orden que el profesor estime necesario, en función de las características de los alumnos y de los juegos populares que se hayan propuesto por parte de los abuelos, a la hora de llevarlos en la práctica del aula.

Resultados

1. ¿Has recibido información sobre los Juegos Tradicionales de tus abuelos? (0 punto)



2. ¿Has usado las nuevas tecnologías con tus abuelos? (0 punto)



3. ¿Qué juegos tradicionales son los que más te han gustado? (De los que hemos visto en clase) (0 punto)



4. ¿Has participado en las clases de juegos tradicionales activamente? (0 punto)



5. Los juegos tradicionales ¿son juegos de colaboración con los compañeros? (0 punto)



El 48% de los alumnos han realizado la actividad de los juegos tradicionales, haciendo partícipes a sus abuelos del uso de las tecnologías y conociendo los juegos tradicionales a la que ellos jugaban cuando tenían sus edades. Los alumnos se han mostrado activos durante las clases y con un gran compromiso de aprendizaje.



Los juegos más populares y representativos en la infancia de los abuelos han sido: cromos (45%) y canicas (36%), mientras 19% restante han seleccionado otros juegos.

Conclusiones

- Se ha fomentado la vinculación entre abuelos y nietos, dado que los pequeños les han enseñado la forma de utilizar las tecnologías y los mayores les han enseñado los juegos tradicionales a los que jugaban de pequeños.
- Gracias a la metodología del ApS el alumnado se ha nutrido de aprendizajes curriculares y, a su vez, han ofrecido un servicio al colectivo de mayores.
- El alumnado ha descubierto los juegos tradicionales de un modo diferente y han podido practicarlos en el aula.
- Los juegos más populares y representativos en la infancia de los abuelos han sido los cromos y las canicas.
- Prospectiva: diseñar proyectos asociados a los contenidos curriculares que beneficien las relaciones intergeneracionales.

Referencias

Acuña, M. (27 junio, 2017). *Alfabetización Digital para el adulto mayor*. <https://www.evirtualplus.com/alfabetizacion-digital-adulto-mayor/>

Autores: Luis Corral Fernández
Contacto: luis.corral@alum.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

DESXÍO
Grupo de Investigación
Desarrollo, Educación Social,
Actividad Física y Ocio

Acciones educativas innovadoras en la formación del profesorado de Secundaria en Educación Física

Diego Galán Casado, Ángel de-Juanas Oliva,
Francisco Javier García-Castilla

UNED

Escenario de innovación

Universidad: UNED

Grado/Postgrado: Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria

Asignatura: Innovación Docente e Iniciación a la Investigación Educativa (especialidad en Educación Física)

Curso: 2021-2022

Centro Educativo: IES y IFP

Localidad: Diferentes a lo largo de España.

Etapas: Todas

Curso: Todos

Otros escenarios (especificar cuál y localidad):

Responsable(s): Ángel de Juanas Oliva y Francisco Javier García-Castilla

Fecha de realización: Duración: Un curso académico

Necesidad social a la que da respuesta

La innovación educativa implica un cambio sustancial de las prácticas y los escenarios docentes con el propósito de mejorar y adaptar el proceso de enseñanza-aprendizaje a las necesidades existentes. En el caso concreto de la Educación Física es preciso plantear acciones educativas innovadoras bajo el reto de aunar esfuerzos entre el profesorado de secundaria, con el objetivo de implementar metodologías activas y recursos adaptados a las necesidades de los alumnos/as. Pero, todo ello, debe estar organizado en torno a un proceso evaluativo y formativo adecuado, en consonancia con las necesidades, potencialidades y dificultades de los estudiantes que forman parte de un contexto en constante cambio y evolución.

A raíz de lo anterior, y a partir de las propuestas y acciones innovadoras generadas por los estudiantes en la asignatura de Innovación Docente e Iniciación a la Investigación Educativa del Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria, en la especialidad de Educación Física, se propone la creación de un instrumento de evaluación que permita

valorar y mejorar las acciones generadas con el propósito de implementar la práctica educativa.

Generación de espacios de aprendizaje

La propuesta planteada, centrada en la evaluación de actividades innovadoras, presenta relación con las competencias en Educación Física, ya que dichas actividades tienen que estar cohesionadas con los criterios establecidos de manera normativa. La evaluación de dichas actividades seguirá criterios vinculados a la transversalidad, dinamismo y carácter integral que ofrecen los aprendizajes permanentes, teniendo en cuenta los conocimientos, capacidades y actitudes que deben adquirir los estudiantes destinatarios de las acciones reflejadas.

Concreción de aprendizajes del alumnado

Los estudiantes participantes en el proyecto adquirirán, mediante la realización de las acciones educativas y su posterior evaluación a partir de la creación de un instrumento, las siguientes competencias:

- Conocer los contenidos curriculares de las materias relativas a la especialización docente correspondiente, así como el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procesos de enseñanza y aprendizaje respectivos.
- Planificar, desarrollar y evaluar el proceso de enseñanza y aprendizaje potenciando procesos educativos que faciliten la adquisición de las competencias propias de las respectivas enseñanzas, atendiendo al nivel y formación previa de los estudiantes, así como la orientación de los mismos, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
- Diseñar y desarrollar espacios de aprendizaje con especial atención a la equidad, la educación emocional y en valores, la igualdad de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, la formación ciudadana y el respeto de los derechos humanos que faciliten la vida en sociedad, la toma de decisiones y la construcción de un futuro sostenible.
- Adquirir estrategias para estimular el esfuerzo del estudiante y promover su capacidad para aprender por sí mismo y con otros, así como desarrollar habilidades de pensamiento y de decisión que faciliten la autonomía, la confianza e iniciativa personales

Asimismo, se pretende que se consigan los siguientes resultados de aprendizaje, vinculados a la futura práctica docente y, en consecuencia, a su relación con el entorno:

- Construir un modelo didáctico-innovador de su docencia.
- Proyectar el modelo en la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje al área y especialidad elegida.
- Diseñar las tareas más valiosas para la consecución de las competencias.

Implicación del alumnado

La implicación del alumnado estará presente en la primera y segunda fase del proyecto, ya que son los encargados de proponer y diseñar determinadas actividades en Educación Física. A partir de este momento, y partiendo de un enfoque educativo basado en el acompañamiento y el desarrollo humano, serán los responsables del proyecto los que deberán evaluar la pertinencia de esas actividades en el área concreta, su relación con los criterios normativos y la innovación de la propuesta.

Coherencia global del proyecto

Objetivo

Evaluar en clave de ApS las acciones innovadoras diseñadas por el alumnado en la asignatura de Innovación Docente e Iniciación a la Investigación Educativa (especialidad de Educación Física) del Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria.

Propuesta metodológica

Se elaborará un instrumento ad hoc para evaluar las propuestas innovadoras donde se tendrán en cuenta indicadores relacionados con cuatro grandes bloques: innovación metodológica en Educación Física, recursos tecnológicos, innovación social y evaluación formativa.

Actividades

Se les solicitará a los estudiantes el diseño de una acción o secuencia de acciones educativas innovadoras en Educación Física. Para ello deberán:

- Explicar y fundamentar la innovación metodológica que proponen
- Explicar y fundamentar la innovación en los recursos tecnológicos
- Explicar y fundamentar la innovación social
- Explicar y fundamentar la innovación en la evaluación

Contenidos

- Cuaderno de actividades y lecturas complementarias disponibles para los estudiantes en el espacio virtual.

Evaluación

- Aplicación del instrumento de evaluación elaborado.

Implicación y coordinación de colaboradores/as y destinatarios/as

Se requerirá la implicación de los estudiantes de la asignatura de Innovación Docente e Iniciación a la Investigación Educativa del Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria para el diseño de una secuencia de acciones educativas innovadoras en Educación Física. Para ello, no es preciso que los estudiantes realicen ninguna unidad didáctica ni tampoco una programación de aula. Asimismo, se necesitará la implicación del profesorado de la asignatura para el proceso de planificación y posterior evaluación de la/las acciones junto a otros docentes/investigadores pertenecientes a la UNED que participarán en el proceso de validación del instrumento de evaluación generado.

Servicio

El grado de implicación de los estudiantes será fundamental, ya que la principal tarea será la elaboración de la/s acciones innovadoras en Educación Física. Para ello, tendrán que elaborar tres principales subtareas:

- **Primera subtarea:** Los estudiantes deberán realizar un primer esfuerzo y acercamiento a la tarea que se les propone. Para ello, tienen que elaborar un título y realizar una breve descripción general de la/las acciones educativas innovadoras como propuesta. También, deben explicar el curso en el que van a desarrollar dicha acción innovadora. En algunos casos, la acción propuesta puede afectar a varios cursos. Si es así, es necesario que lo justifiquen de manera razonada. Asimismo, en esta fase deben indicar algunas características del grupo de clase, centro y su entorno (urbano/rural, alguna característica reseñable de la población en la que se ubica el centro, etc.). Igualmente, en esta fase tienen que señalar aquellas competencias y contenidos que pretenden enseñar en su acción educativa de acuerdo con el currículo educativo de Educación Física para su Comunidad Autónoma.
- **Segunda subtarea:** Los estudiantes deberán contemplar que la/las acciones innovadoras en Educación Física, reúne una serie de requisitos y que además deben fundamentarse adecuadamente en el documento que entreguen. A lo largo del diseño se debe contemplar una innovación metodológica, la utilización de los recursos materiales y/o tecnológicos, una innovación en la evaluación y una innovación social.
- **Tercera Subtarea:** Los estudiantes deberán diseñar cómo evaluarían el impacto de la/las acciones planteadas. Para ello, los estudiantes tienen que describir cómo realizarán la evaluación y su desarrollo en el centro.

Los docentes de las asignaturas serán los encargados de elaborar el instrumento para evaluar la/las acciones innovadoras diseñadas por los estudiantes. Además, serán los responsables del análisis y descripción de los resultados obtenidos.

Otros docentes/investigadores de la UNED tendrán un papel cardinal a la hora de participar en la validación del instrumento elaborado para realizar el proceso de evaluación.

Originalidad y creatividad

La elaboración de un instrumento para evaluar acciones innovadoras en Educación Física permite mejorar las competencias a la hora de planificar y desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En una sociedad caracterizada por la información, el conocimiento y los cambios constantes, es necesario recurrir a herramientas originales que valoren las acciones innovadoras, ya que será la única manera de perpetuar un sistema educativo basado en la democratización y en el principio de educación para todos/as. Además, este tipo de herramientas también nos permiten discernir entre actividades diferentes adaptadas a las nuevas necesidades y acciones lúdicas sin esencia educativa.

Transferencia e impacto

El instrumento de evaluación que se va a generar, a pesar de estar inicialmente orientado a acciones innovadoras en Educación Física, podrá ser adaptado a otras áreas concretas para que también pueda servir de herramienta para valorar la pertinencia de las acciones diseñadas. Asimismo, esta herramienta podrá ser adaptada para evaluar la pertinencia de las acciones que se desarrollen en entornos no formales donde la actividad física esté presente y actúe, a su vez, como medio para favorecer la inclusión social.

Igualmente, el proyecto diseñado, de manera general, y la herramienta evaluativa de las acciones innovadoras, de manera particular, será difundida en redes sociales y en la página del grupo de Intervención Socioeducativa en Contextos Sociales (Contexto-ISE) de la UNED.

Evaluación y viabilidad

Al finalizar el proceso, se le entregará a los estudiantes un breve informe donde se reflejarán los aspectos positivos de la/las acciones innovadoras planteadas, junto con las necesidades de mejora para que puedan desarrollar su futura labor educativa de una manera más efectiva. Además, se recogerán las impresiones generales de los estudiantes sobre la actividad propuesta por medio de un cuestionario abierto con la finalidad de mejorar el proyecto en próximas ediciones.

Presentación en vídeo



Experiencia inclusiva intergeneracional en el marco del ApS

Rosa Ana Alonso Ruiz
Universidad de La Rioja

Escenario de innovación

Universidad: Universidad de La Rioja (UR)
Grado/Postgrado: Grado en Educación Infantil
Asignatura: Educación inclusiva y respuesta a la diversidad: 0-6 años
Curso: 3º
Otros escenarios (especificar cuál y localidad): Centros de Participación Activa (Logroño)
Responsable(s): Rosa Ana Alonso Ruiz
Fecha de realización: abril 2022
Duración: 2 semanas

Necesidad social a la que da respuesta

La situación originada por la crisis sanitaria de la COVID-19 provocó una ausencia de contacto entre mayores y pequeños por lo que resulta una demanda actual recuperar las relaciones intergeneracionales entre abuelos y nietos, así como acercarlos a situaciones de diversidad propias de nuestro tiempo: diversidad funcional, familiar, sexual, etc. desde la literatura infantil. La respuesta a la demanda social planteada se abordará destacando la importancia que tiene la aceptación y el respeto a todo tipo de características, necesidades, familias, etc. Además, los cuentos contribuyen fácilmente a encontrar vías de comunicación intergeneracional para responder a ciertas preguntas o naturalizar situaciones.

Se apuesta por fomentar desde la asignatura de “Educación inclusiva y respuesta a la diversidad 0-6 años” el diseño de encuentros intergeneracionales entre personas mayores y niños como estrategia de aprendizaje-servicio para la inclusión social y para el enriquecimiento de la convivencia entre sujetos de distintas edades, dando respuesta a sus necesidades y demandas.

Generación de espacios de aprendizaje

Las experiencias de ApS suponen una oportunidad para el estudiantado al asociar los contenidos teóricos con la experimentación curricular, de manera que demuestren que son capaces de aplicar conocimientos previamente aprendidos en un contexto significativo, así como que han adquirido nuevos aprendizajes de modo integral al completar y consolidar competencias transversales, específicas y profesionales.

En cuanto a las competencias básicas y generales recogidas en esa orden, se destacan las siguientes:

CGIP6 - Apreciación de la diversidad y la multiculturalidad

CEFB16 - Promover la capacidad de análisis y su aceptación sobre el cambio de las relaciones de género e intergeneracionales, multiculturalidad e interculturalidad, discriminación e inclusión social, y desarrollo sostenible.

Tras un análisis de competencias generales (instrumentales, interpersonales y sistémicas) y de competencias específicas se evidencia que existen varias de ellas que guardan relación con la aplicación de los conocimientos teóricos en la práctica profesional y con la atención a la diversidad e inclusión, junto con la digitalización; competencias que se reflejan, de forma más detallada, en la siguiente Tabla.

Tabla. Competencias de la asignatura “Educación inclusiva y respuesta a la diversidad 0-6 años” que guardan relación con la aplicación práctica, la atención a la diversidad y la digitalización.

Competencias		Asignatura
		Educación inclusiva y respuesta a la diversidad 0-6 años
Competencias generales	A.1. Competencias Genéricas Instrumentales	CGIT1 - Capacidad de resolución de problemas CGIT6 - Comunicación oral y escrita en la propia lengua
	A.2. Competencias Genéricas Interpersonales	CGIP1 - Capacidad crítica y autocrítica CGIP2 - Trabajo en equipo CGIP3 - Habilidades interpersonales CGIP6 - Apreciación de la diversidad y la multiculturalidad CGIP8 - Compromiso ético
	A.3. Competencias Genéricas Sistémicas	CGS1 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica CGS3 - Capacidad de aprender CGS4 - Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones CGS5 - Capacidad para generar nuevas ideas creatividad CGS7 - Conocimiento de culturas y costumbres de otros países CGS9 - Diseño y gestión de proyectos CGS10 - Iniciativa y espíritu emprendedor CGS12 - Motivación de logro
Competencias específicas		CEFB16 - Promover la capacidad de análisis y su aceptación sobre el cambio de las relaciones de género e intergeneracionales, multiculturalidad e interculturalidad, discriminación e inclusión social, y desarrollo sostenible. CEFB17 - Promover en el alumnado aprendizajes relacionados con la no discriminación y la igualdad de oportunidades. CEFB19 - Reflexionar sobre la necesidad de la eliminación y el rechazo de los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación entre mujeres y hombres, con especial consideración a ello en los libros de texto y materiales educativos. CEFB50 - Comprender y utilizar la diversidad de perspectivas y metodologías de investigación aplicadas a la educación.

Asimismo, desde la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, aprobada en 2015 por la Asamblea General de las Naciones Unidas, también se ha centrado el interés en establecer un compromiso universal y una visión transformadora, a largo plazo, hacia la sostenibilidad y la inclusión económica, social y ambiental, por lo que resulta un referente actual para la educación inclusiva, intergeneracional y digitalizada. Estos aspectos se van reflejados, principalmente, en los siguientes objetivos de desarrollo sostenible:

- Objetivo 4. Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.
- Objetivo 16. Promover sociedades pacíficas e inclusivas para el desarrollo sostenible, facilitar el acceso a la justicia para todos y construir a todos los niveles instituciones eficaces e inclusivas que rindan cuentas.

Concreción de aprendizajes del alumnado

Indicadores de logro

- Fomentar la convivencia, el intercambio y la participación intergeneracional entre abuelos y nietos.
- Gestionar la diversidad como un valor que enriquece, acercándose a contextos más significativos e inclusivos.
- Favorecer la socialización y el fomento de valores cívicos como la empatía, la solidaridad, etc.
- Apoyar en el intercambio de vivencias y a la participación conjunta de abuelos y nietos.
- Promover la transferencia de conocimiento universitario al ámbito social en relación a la diversidad y a la inclusión.
- Establecer redes de colaboración abuelos-nietos en el entorno universitario.

Las conexiones entre la comunidad y la universidad favorecen la complementariedad en la formación del profesorado, a la vez que se presta un servicio directo a la comunidad, para fomentar interacciones privilegiadas y destacados beneficios en las relaciones intergeneracionales, tan necesarios actualmente dada la situación pandémica mundial derivada de la COVID-19.

Implicación del alumnado

El alumnado universitario se encargará del diseño y de la edición de vídeos con temáticas relacionadas con la diversidad y la inclusión -tales como diversidad familiar, cultural, funcional, sexual, lingüística, etc.- a través de la literatura infantil y de actividades lúdicas relacionadas con el tema tratado, utilizará aplicaciones o programas como Filmora, Pinnacle studio, Videopad, Powerdirector, etc.

Posteriormente, crearán alguna plataforma online (blog, web, etc.) para poder alojar las producciones, así como fotos, fichas, etc. de las posibles actividades a realizar con las personas mayores usuarias de los centros de participación activa.

Será el estudiantado universitario el encargado de seleccionar los cuentos adecuados para trabajar las temáticas de diversidad, los cuales podrán ser narrados o representados mediante diversos formatos.

Posteriormente crearán y editarán los vídeos que serán distribuidos a los centros de participación activa. De este modo, se facilita que las futuras maestras y maestros trasladen al colectivo de mayores los trabajos realizados en sesiones de clase en la universidad, todo ello enmarcado en la metodología de aprendizaje-servicio.

Al tratarse de una asignatura anual, durante el primer semestre se sentarán las bases en torno a conceptos tales como la diversidad, la inclusión y la importancia de una comunicación intergeneracional, entre otros; de manera que en el segundo semestre se pueda proceder al diseño y edición de la herramienta digital, para lo cual se prevee una duración en torno a dos meses. Posteriormente, se procederá al envío de la herramienta digital a los centros de mayores para su visionado en fechas próximas al Día del Libro (23 de abril).

Coherencia global del proyecto

Objetivos

- Diseñar, desarrollar y evaluar una iniciativa de aprendizaje-servicio en torno a un cuento, narrado o representado, relacionado con la diversidad, así como actividades relacionadas con el tema tratado, para el encuentro de mayores y pequeños en contextos inclusivos.
- Familiarizarse con temáticas relacionadas con la diversidad de nuestra sociedad desde la literatura infantil.
- Sensibilizar sobre estas situaciones para llegar a comprenderlas, respetarlas o naturalizarlas.
- Compartir sus propios conocimientos, vivencias, sentimientos e intereses relacionados con la temática tratada.

Contenidos

- Educación Inclusiva. Barreras para el aprendizaje y la participación.
- Diseño, desarrollo y evaluación de espacios de aprendizaje.
- Recursos para la inclusión.

Metodología

El aprendizaje-servicio (ApS), como metodología activa, persigue fomentar el desarrollo académico y potencial del alumnado, prestar un servicio a la sociedad y formar en valores, ofreciendo la oportunidad de comprender la diversidad como una característica inherente a la persona y fomentar el espíritu crítico entre el estudiantado universitario, además de alentar a la universidad como referente de inclusión al impregnarse de iniciativas educativas y sociales.

Actividades y evaluación que se llevarán a cabo

- Septiembre-diciembre: Explicación de contenidos más de corte teórico relacionados con la diversidad, la inclusión y las relaciones intergeneracionales dentro del ámbito educativo en los grupos grandes de la asignatura.
- Enero: Reuniones del profesorado universitario con el centro de participación activa para determinar la época del curso en la que será posible la visualización del recurso digital elaborado por el estudiantado universitario, así como para coordinar las líneas de trabajo de la temática seleccionada.

- Febrero: Distribución del estudiantado universitario en pequeños equipos de trabajo durante el desarrollo de las clases de grupo reducido de la asignatura mencionada y planteamiento de la propuesta práctica que tendrán que diseñar, preparar y adaptar atendiendo a la temática y a las características de los destinatarios.
- Febrero-marzo: Elaboración del planteamiento de la sesión y del material en sesiones de grupo reducido en las aulas universitarias. Deberán diseñar un recurso digital en torno al cuento seleccionado con el material pertinente para el desarrollo de la sesión, trabajo que es supervisado por las profesoras de la universidad y las maestras del centro.
- Abril: Envío de la herramienta digital, trabajada a partir de un cuento, al centro de participación activa, en el marco de Aprendizaje-servicio. Los usuarios del centro completarán una escala de valoración sobre las diversas actuaciones de los equipos de trabajo. Dichas valoraciones se recogerán para posterior feed-back al alumnado universitario. Asimismo, se recibirán vídeos de opinión de los usuarios de los centros de mayores. Opiniones que puedan generar un diálogo
- Abril: Visualización en las aulas universitarias de las propuestas de los diferentes equipos de trabajo en la siguiente sesión de grupo reducido, de este modo se consigue que todo el alumnado visualice las propuestas realizadas por sus compañeras y compañeros. Se recomienda la realización de un debate posterior a cada visionado que permita la reflexión grupal.
- Mayo: Evaluación del estudiantado universitario, en base a los comentarios sugeridos por la maestra tutora del centro, la observación de las profesoras de la asignatura y la exposición en clase.
- Mayo: Evaluación del proyecto. Se analizan las escalas de valoración cumplimentadas por el personal de los centros de mayores y la profesora de la universidad. El estudiantado universitario también tendrá que completar su propia evaluación a través de una diana. Todas estas valoraciones constituirán un análisis integral de las diferentes propuestas.

Implicación y coordinación de colaboradores/as y destinatarios/as

- Planificación: Reuniones del profesorado universitario con el centro de participación activa para determinar la época del curso en la que será posible la visualización del recurso digital elaborado por el estudiantado universitario, así como para coordinar las líneas de trabajo de la temática seleccionada.
- Desarrollo: Distribución del estudiantado universitario en pequeños equipos de trabajo durante el desarrollo de las clases de grupo reducido de la asignatura mencionada y planteamiento de la propuesta práctica que tendrán que diseñar, preparar y adaptar atendiendo a la temática y a las características de los destinatarios. También, se llevará a cabo la elaboración del planteamiento de la sesión y del material en sesiones de grupo reducido en las aulas universitarias. Deberán diseñar un recurso digital en torno al cuento seleccionado con el material pertinente para el desarrollo de la sesión, trabajo que es supervisado por la profesora de la universidad.

- Evaluación por parte del estudiantado universitario, en base a los comentarios sugeridos por la maestra tutora del centro, la observación de las profesoras de la asignatura y la exposición en clase. Se analizan las escalas de valoración cumplimentadas por el personal de los centros de mayores y la profesora de la universidad. El estudiantado universitario también tendrá que completar su propia evaluación a través de una diana. Todas estas valoraciones constituirán un análisis integral de las diferentes propuestas.

Servicio

El estudiantado universitario tendrá una participación muy activa durante todo el proceso de diseño, elaboración, edición y visionado. Cada grupo será el encargado de seleccionar el cuento, representarlo o narrarlo, grabar la producción y generar actividades relacionadas con la temática tratada.

En abril se procederá al envío de la herramienta digital, trabajada a partir de un cuento, al centro de participación activa, en el marco de Aprendizaje-servicio. Los usuarios del centro completarán una escala de valoración sobre las diversas actuaciones de los equipos de trabajo. Dichas valoraciones se recogerán para posterior feed-back al alumnado universitario. Asimismo, se recibirán vídeos de opinión de los usuarios de los centros de mayores. Opiniones que puedan generar un diálogo.

Los usuarios del centro de participación activa visionarán el resultado de las grabaciones y podrá participar elaborando un vídeo de respuesta, así como completando escalas de valoración.

Originalidad y creatividad

El estudiantado universitario del Grado en Educación Infantil debe generar su propia representación del cuento, a través de diversos formatos: marionetas, teatro, sombras chinescas, escenarios, kamishibai, etc., sobre temáticas relacionadas con la diversidad y la inclusión -tales como diversidad familiar, cultural, funcional, sexual, lingüística, etc.-, así como la creación de actividades lúdicas (crucigramas, sudokus, sopas de letras, etc.) relacionadas con el tema tratado. Todo ello estará impregnado de un alto grado de creatividad por parte del estudiantado.

En la grabación se utilizarán aplicaciones o programas como Filmora, Pinnacle studio, Videopad, Powerdirector, etc. Además, crearán alguna plataforma online (blog, web, etc.), con un diseño original editado para este fin, con el propósito de alojar las producciones, así como fotos, fichas, etc. de las posibles actividades diseñadas.

Durante el desarrollo de esta serie de tareas tienen la oportunidad de vivenciar un proceso de enseñanza experiencial que favorezca en el estudiantado un aprendizaje autónomo, integral, interdisciplinar, colaborativo y de carácter práctico.

Se espera garantizar el enriquecimiento, la cimentación de una ciudadanía activa, cohesionada y un compromiso compartido de responsabilidad social intergeneracional, minimizándose las brechas generacionales y buscando el logro del bienestar.

Transferencia e impacto

El conjunto de todas las valoraciones emitidas, tanto por el estudiantado universitario como por los usuarios del centro de participación activa, permitirá determinar el impacto de la coordinación entre la institución universitaria y los centros de participación activa, detectar

y solventar en sucesivas propuestas problemáticas que pudieran surgir durante el proceso de diseño y de edición de la herramienta digital, así como plantear todas aquellas mejoras que se consideren oportunas para futuras iniciativas.

El estudiantado tendrá la oportunidad de reflexionar sobre la educación inclusiva intergeneracional, destacando aspectos sobre el respeto a la diversidad o la importancia de la inclusión, entre otros.

Las aulas universitarias se convertirán en espacios de experimentación y reflexión en los que se produzca un valioso intercambio de información, conocimientos e ideas entre estudiantado y personas mayores en pro de una mejora de la calidad de la enseñanza en la asignatura implicada.

También se quiere conseguir un incremento en la satisfacción del estudiantado universitario, lo cual se comprobará a través de las escalas de valoración comentadas anteriormente.

Evaluación y viabilidad

El proceso de evaluación cuenta con cuatro vértices; por un lado, el profesorado responsable de la asignatura encargado de evaluar tanto la progresión del estudiantado universitario y el resultado obtenido en la herramienta digitalizada a través de una escala. Por otro, la responsable del centro de participación activa, que juzgarán el trabajo mediante una escala de valoración que el profesorado universitario recoge y comenta con ellos; posteriormente, se dispensa feedback a los estudiantes tras el visionado de la actividad. Otro de los vértices es el propio estudiantado que realiza un análisis de las propuestas digitalizadas a través de una reflexión donde deben contemplar aspectos mejorables, positivos y aprendizajes adquiridos durante el proceso de diseño, elaboración, edición y visionado. El último vértice corresponde a las alocuciones grabadas de los usuarios de los centros de participación activa. El conjunto de todas las valoraciones permitirá determinar el impacto de la coordinación entre la institución universitaria, los centros educativos y las residencias o centros de participación activa, detectar y solventar en sucesivas propuestas problemáticas que pudieran surgir durante el proceso de diseño y de edición de la herramienta digital, así como plantear todas aquellas mejoras que se consideren oportunas para futuras iniciativas.

Se considera que la iniciativa es viable y extrapolable a otros contextos sociales.

Póster

**Jornada de divulgación y transferencia
EXPERIENCIAS INTERGENERACIONALES DE APS
31 de mayo de 2022**



EXPERIENCIA INCLUSIVA INTERGENERACIONAL EN EL MARCO DEL APS

Introducción

El aprendizaje-servicio (APS), como metodología activa, persigue fomentar el desarrollo académico y potencial del alumnado, prestar un servicio a la sociedad y formar en valores, ofreciendo la oportunidad de comprender la diversidad como una característica inherente a la persona y fomentar el espíritu crítico entre el estudiantado universitario, además de alentar a la universidad como referente de inclusión al implicarse de iniciativas educativas, sociales y políticas (Martínez, 2008; Rodríguez, Álvarez y García, 2014). Esta iniciativa aspira a relacionar el APS y la inclusión intergeneracional en el ámbito universitario desde la coordinación y cooperación entre la institución de educación superior y los centros de personas mayores. Este planteamiento se realiza desde la asignatura *Educación Inclusiva y Respuesta a la Diversidad de la Educación Infantil 0-6 años* del Grado en Educación Infantil de la Universidad de La Rioja con el propósito de que el alumnado universitario tenga la oportunidad de vivenciar un proceso de enseñanza experiencial que favorezca su aprendizaje autónomo, integral, interdisciplinar, colaborativo y de carácter práctico (Alonso, Arandia, Martínez, Martínez y Gezuraga, 2015).

Objetivos

- Diseñar, desarrollar y evaluar una iniciativa de aprendizaje-servicio en torno a un cuento, narrado o representado, relacionado con la diversidad, así como actividades relacionadas con el tema tratado, para el encuentro de mayores y pequeños en contextos inclusivos.
- Familiarizarse con temáticas relacionadas con la diversidad de nuestra sociedad desde la literatura infantil.
- Sensibilizar sobre situaciones de diversidad para llegar a comprenderlas, respetarlas o naturalizarlas.
- Compartir sus propios conocimientos, vivencias, sentimientos e intereses relacionados con la temática tratada.

Metodología

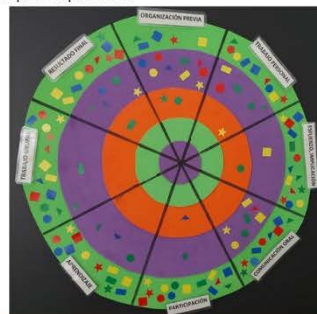


Resultados

Durante el desarrollo de la asignatura anual *Educación inclusiva y respuesta a la diversidad 0-6 años*, el estudiantado reflexionó sobre la educación inclusiva intergeneracional, destacando aspectos sobre el respeto a la diversidad o la importancia de la inclusión, entre otros. La implementación de este tipo de iniciativas consolida a las aulas universitarias como espacios de experimentación y reflexión en los que se produzca un valioso intercambio de información, conocimientos e ideas entre docentes, estudiantado, profesionales y personas mayores en pro de una mejora de la calidad de la enseñanza en la asignatura implicada. Asimismo, se consiguió la satisfacción del estudiantado universitario con el desarrollo de este tipo de experiencias.

De la autoevaluación realizada por cada uno de los equipos de trabajo se destaca las altas puntuaciones en:

- Trabajo grupal y personal
- Esfuerzo e implicación
- Participación
- Aprendizaje



"Consideramos que con este proyecto hemos adquirido amplios conocimientos prácticos para nuestra vida futura como docentes. Creemos que con las actividades propuestas promovemos la colaboración entre instituciones, que normalmente, trabajan por separado y ha sido algo beneficioso para todos."

"Ha sido un trabajo muy dinámico y muy gratificante para los abuelos. Además, todos los miembros hemos participado activamente en esta experiencia. Debemos resaltar que hemos estado muy a gusto, por lo que nos ha parecido una idea muy innovadora y original para transmitir y trabajar desde distintos enfoques la diversidad en el aula y con ello, que los abuelos estén implicados y se sientan partícipes en la sociedad."



Conclusiones

Las experiencias de ApS suponen una oportunidad para el estudiantado al asociar los contenidos teóricos con la experimentación curricular, demostrando que son capaces de aplicar conocimientos aprendidos en un contexto significativo, de adquirir nuevos aprendizajes y de consolidar competencias transversales, específicas y profesionales (López-Fernández y Benítez, 2018; Opazo, Aramburuzabala y Cerrillo, 2016). Las conexiones entre instituciones y la universidad favorecen la complementariedad en la formación del profesorado, a la vez que se presta un servicio directo a la comunidad a través, en este caso, de herramientas digitales para gestionar esa diversidad como realidad enriquecedora, así como para fomentar interacciones privilegiadas y destacados beneficios en las relaciones intergeneracionales, tan necesarios actualmente dada la situación pandémica mundial derivada de la COVID-19 (Ayuso, Requena, Jiménez-Rodríguez y Khamis, 2020). A través de esta iniciativa se ha generado debate, intercambio de vivencias y participación en pro de una cimentación de una ciudadanía activa, cohesionada, así como un compromiso de responsabilidad social intergeneracional.

Referencias

Ayuso, L., Requena, F., Jiménez-Rodríguez, O. y Khamis, N. (2020). The Effects of COVID-19 Confinement on the Spanish Family: Adaptation or Change? *Journal of Comparative Family Studies*, 51(3-4), 274-287. <https://doi.org/10.1138/jcfs.51.3-4.004>

Alonso, I., Arandia, M., Martínez, I., Martínez, B. y Gezuraga, M. (2015). El Aprendizaje-Servicio en la innovación universitaria. Una experiencia realizada en la formación de educadoras y educadores sociales. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 2(2), 195-210.

López-Fernández, I. y Benítez, J. (2018). El Aprendizaje-Servicio en la Universidad: una experiencia en el marco de una asignatura del Grado en Educación Primaria. *REDU, Revista de Docencia Universitaria*, 16(2), 195-210. <https://doi.org/10.4995/redu.2018.9127>

Martínez, M. (2008). *Aprendizaje-servicio y responsabilidad social de las universidades*. Octaedro-ICE.

Opazo, H., Aramburuzabala, P. y Cerrillo, R. (2016). A review of the situation of service learning in higher education in Spain. *Asia-Pacific Journal of Cooperative Education*, 17(1), 75-91.

Rodríguez, A., Álvarez, E. y García, R. (2014). La atención a la diversidad en la universidad. El valor de las actitudes. *REOP - Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 23(1), 44-61. <https://doi.org/10.5944/reop.vol.23.num.1.2014.12012>

Autores: Rosa Ana Alonso Ruiz
Contacto: rosa-ana.alonso@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



Comunicación intergeneracional a través de Genially

Mario Santamaría Baños

CEIP Obispo Blanco Nájera (Logroño, La Rioja)

Escenario de innovación

Universidad: Universidad de La Rioja

Grado/Postgrado: Doctorado Educación y Psicología

Centro Educativo: CEIP Obispo Blanco Nájera

Localidad: Logroño

Etapas: Primaria

Curso: 5º y 6º de primaria

Otros escenarios (especificar cuál y localidad): Residencia Gerontoiroguia. La Rioja

Responsable(s): Mario Santamaría Baños

Fecha de realización: Noviembre y diciembre 2021

Duración: 2 meses

Necesidad social a la que da respuesta

Actualmente estamos inmersos en una disminución de la comunicación interpersonal, hablando en términos generales, pero si centramos esta casuística social por franjas de edad, podemos asegurar que esa rotura social se acrecienta cuando miramos a las personas de mayor edad.

Es por ello, que la sociedad actual debe actuar y revertir esta situación, volviendo a retomar la relación ente personas sin miedos, debe reconducir los lazos de comunicación que existían antes de la pandemia y, sobre todo, debe educar y fomentar la comunicación interpersonal, bien sea física o digital entre los colectivos más vulnerables para reavivar las relaciones entre iguales e intergeneracionales.

La realidad que nos atañe, aún es más dura con colectivos de personas mayores que por diversos motivos son usuarios de centros especializados o residencias de tercera edad y que por las restricciones que sufrimos por la COVID-19, están en un continuo aislamiento social.

Por tanto, este proyecto da respuesta clara a la mejora de la calidad de vida de las personas mayores, tanto en cuanto, se sienten de nuevo incluidas en la sociedad actual, por el propio hecho de tener comunicación exterior ajena a la familiar o a los círculos próximos. Asimismo, los estudiantes que participan en este proyecto, mejoran en el conocimiento de la realidad que les rodea y les habilita para ser los ciudadanos del mañana, sensibles y participativos con los problemas y dificultades que se pueden encontrar en la vida.

Generación de espacios de aprendizaje

La escuela actual abre en gran medida espacios de aprendizaje mucho más motivadores de lo que hacía anteriormente, pero es cierto, que en muchas ocasiones la escuela de hoy no mira a la sociedad actual y dirige sus aprendizajes a contenidos puros sin interrelacionarlos con lo cotidiano, con los centros de interés del alumnado, quedándose en la superficie de la realidad y acometiendo conocimientos estandarizados.

La nueva ley de educación que viene a modificar la anterior Ley Orgánica de Educación, bajo las siglas de LOMLOE (Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación) quiere revertir estos principios y actuar sobre las competencias que debe desarrollar un niño o niña antes de salir de la educación básica y que estén en coherencia con los retos del siglo XXI.

Por ello, este proyecto abre nuevas vías de trabajo en paralelo a la educación y a los contenidos educativos, poniendo en práctica los propios aprendizajes y dando fines sociales a los conocimientos adquiridos a lo largo de la etapa educativa que nos compete.

Concretando, el trabajo que realizado se incluye dentro de las competencias clave como la Competencia lingüística, comprendiendo e identificando los sentimientos de otras personas y los suyos propios, pudiéndolos expresar de forma oral a través de soportes digitales.

Unido a esta competencia clave, está la personal, social y de aprender a aprender porque es el propio alumno o alumna el que quiere cooperar e interactuar para mejorar como persona y como ciudadano incluido dentro de una sociedad cambiante que debe transformarse y comprender los problemas que le rodean para su crecimiento personal. Esto último, está estrechamente ligado a la competencia Ciudadana.

Y por último, y tal vez lo más motivador, es la propia competencia digital. Este alumnado tiene un importante conocimiento de la digitalización, pero de una digitalización mal entendida, porque es consumidor de la misma y no creador. En este proyecto se valora el uso social de las tecnologías de la información y la comunicación como mediador intergeneracional.

Concreción de aprendizajes del alumnado

En el proyecto educativo de centro, uno de los apartados más actualizados y con mayor auge, es el de la competencia digital del alumnado y es por ello, que con este proyecto de innovación docente se consiga motivar al alumnado para conocer y utilizar herramientas digitales que medien en la comunicación intergeneracional, dando uso y sentido a los aprendizajes.

Asimismo, dentro del propio proyecto educativo están las competencias clave en las que se apuesta por el conocimiento de la realidad social de lo que les rodea. Junto con ello, se trabajan metodologías activas como es el aprendizaje servicio para actuar sobre esas realidades sociales, creando una cooperación e interactuando para poder ser parte activa en el mundo, tal y como se refleja en la competencia clave sobre la Ciudadanía.

En paralelo al currículo y teniendo en cuenta las nuevas apuestas de asignaturas que se quieren implantar en el próximo curso en la etapa de tercer ciclo: tutoría o la que ya existe actualmente en toda la etapa de educación primaria: valores cívicos y sociales, en donde se trabajan las emociones, la solidaridad, el conocimiento de sí mismo... está justamente ese vínculo con el proyecto y con el servicio a la comunidad a través de la educación y lo que es más importante, desde la escuela.

Implicación del alumnado

El alumnado del centro está totalmente implicado y así se desglosa en las diferentes fases del proyecto:

Fase inicial

En este momento el alumnado de tercer ciclo se le pone en la tesitura de comprender lo que ocurre en su entorno. Es en este momento en el que tras diferentes debates, foros y espacios abiertos de comunicación se habla sobre las consecuencias que ha traído la pandemia y se les dirige la atención hacia las personas más vulnerables y las fechas que se acercan (navidades)

Fase de descubrimiento

Son ellos, los que, por su experiencia, por su vivencia o por su situación familiar, expresen y comuniquen lo que pasa a su alrededor, dándose cuenta de lo que ocurre en su entorno próximo, de las soluciones que ellos mismos pueden tener, pueden desarrollar y que están al alcance de su mano.

En esta fase, el alumnado investiga y aprende diferentes herramientas que le ayuden a crear un vínculo comunicativo y pongan en práctica el aprendizaje-servicio.

Fase de creación

En esta fase se inicia la construcción de ese producto final que implica el trabajo, la sensibilidad individual y colectiva de cada uno, así como la del grupo en general. Serán ellos, los que, con sus conocimientos adquiridos en el aula, puedan desarrollar diferentes acciones o actuaciones para comunicarse con las personas de la residencia de Gerontoriregua. Así pues, crearán vídeos cortos con felicitaciones navideñas.

Coherencia global del proyecto

Objetivos

- Atender la disminución de acompañamiento social de los abuelos de una residencia riojana, debido a la pandemia.
- Crear vínculos de comunicación efectiva entre abuelos y alumnado de educación primaria.
- Utilizar herramientas digitales como mediadoras de comunicación intergeneracional.
- Conocer la metodología de aprendizaje-servicio como conocimiento de la realidad social que nos rodea.

Propuesta metodológica

Se trabaja a través de la metodología activa del aprendizaje-servicio y el debate.

Actividades

Foros de debate y un producto final que consta de una presentación digital a través de la plataforma de Genially, en la que se incluyen los diferentes vídeos creados por el propio alumnado participante.

Contenidos

- Edición y grabación de vídeo.
- La plataforma Genially.
- Los problemas colaterales de la pandemia.

Evaluación

Se evaluará a través de rubricas que pongan en realce lo que se les pide

Asimismo, se realizará una coevaluación, evaluándose el proceso y los productos digitales finales entre ellos mismos.

Implicación y coordinación de colaboradores/as y destinatarios/as

Será el jefe de estudios de colegio público Obispo Blanco Nájera, quien coordine con la gerente y con la trabajadora social del centro Gerontoiregua, el proceso de planificación y actuación de la felicitación navideña. Concretando una temporalización y un modo de intercambio del producto final.

Los tutores del centro y el maestro encargado de la competencia digital del alumnado, trabajarán en el desarrollo de la actividad, desde la fase de inicial hasta la fase de creación.

La evaluación será realizada por los diferentes tutores y el maestro de la competencia digital a través de las rúbricas, así como entre los propios compañeros al realizar en paralelo la coevaluación.

Originalidad y creatividad

La originalidad de la tarea radica en la propia actuación de comunicación intergeneracional entre abuelos y alumnado de un centro educativo con edades comprendidas entre los 10 y 12 años, que perfectamente podía asemejarse a la relación que existe ente abuelos y nietos.

En el propio producto está la originalidad, debido a que no solo se trabaja la expresión oral, sino también lo que se dice, el sentimiento con el que se quiere comunicar y con el que se quiere favorecer el propio servicio.

Y será la creación el espacio en el que se desarrolle en su máximo esplendor la creatividad de cada alumno, pudiendo dar rienda suelta no solo al contenido sino también al continente.

Transferencia e impacto

Todo el trabajo desarrollado en para este servicio es totalmente exportable a cualquier otro contexto educativo, pudiéndose añadir otros centros a esta iniciativa e incluso ampliar a otros cursos, dentro del mismo centro.

Por otro lado, el producto final, al ser un producto digital puede ser difundido desde cualquier espacio o plataforma que tenga capacidad de compartición y en la que se pueda incrustar la herramienta de Genially, pudiendo llegar a cualquier sitio y a cualesquiera personas en cualquier lugar del mundo. En este punto, puede existir una limitación al no haber consentimiento expreso de los padres y madres de los menores y/o de los familiares de los residentes del centro Gerontoriregua.

Póster

Jornada de divulgación y transferencia
EXPERIENCIAS INTERGENERACIONALES DE APS
31 de mayo de 2022



Comunicación Intergeneracional a través de Genially

Introducción

La escuela actual abre en gran medida espacios de aprendizaje mucho más motivadores de lo que hacía anteriormente, pero es cierto que en muchas ocasiones la escuela de hoy no mira a la sociedad actual y dirige sus aprendizajes a contenidos puros sin interrelacionarlos con lo cotidiano, con los centros de interés del alumnado, quedándose en la superficie de la realidad y acometiendo conocimientos estandarizados. Por ello, este proyecto abre nuevas vías de trabajo en paralelo a la educación y a los contenidos educativos, poniendo en práctica los propios aprendizajes y dando fines sociales a lo conocimientos adquiridos a lo largo de la etapa educativa que nos compete.

Objetivos

- Atender la disminución de acompañamiento social de los abuelos de una residencia riojana, debido a la pandemia.
- Crear vínculos de comunicación efectiva entre abuelos y alumnado de educación primaria.
- Utilizar herramientas digitales como mediadoras de comunicación intergeneracional.
- Conocer la metodología de aprendizaje-servicio como acercamiento a nuestra realidad social.

Metodología

Activa y colaborativa.

Fase inicial: debates y foros sobre las consecuencias que ha traído la pandemia, focalizando la atención hacia las personas más vulnerables y las navidades.

Fase de descubrimiento: por su experiencia, por su vivencia o por su situación familiar, expresan soluciones que ellos mismos pueden desarrollar y que están a su alcance.

Fase de creación: En esta fase se inicia la construcción de ese producto final que implica el trabajo, la sensibilidad individual y colectiva de cada uno, así como la del grupo en general.

Resultados

- Los niños y niñas que enviaron la carta navideña a los abuelos, lo hicieron con todo el cariño del mundo y sin esperar nada a cambio, con el mayor sentimiento interpersonal, creyendo firmemente en el servicio que ofrecían, convencidos de que el acompañamiento y la comunicación son necesarios entre las personas, y que en este momento es primordial realizarlo con quienes, por la situación sanitaria, están más aislados y necesitan recibir más, si cabe, las muestras de cariño.
- Todos han tenido un aprendizaje experiencial sin precedentes, debido a que han podido conocer la realidad de las personas mayores que viven en su entorno próximo, de la situación real que ha acarreado la pandemia y las situaciones personales por las que las personas mayores necesitan en muchas ocasiones la asistencia y/o la residencia en estos centros especializados.
- A nivel académico, se han logrado otros objetivos que tienen que ver con las competencias básicas que hay que desarrollar en los niños y niñas de la escuela antes de salir de la educación obligatoria básica: competencia lingüística, competencia digital, competencia personal, social y de aprender a aprender, y la competencia ciudadana.
- Las personas mayores que han recibido las “cartas” y desconocían su contenido, han experimentado un sentimiento altamente gratificante. Pero si esto ha tenido un punto de inflexión no esperado ha sido la respuesta en formato vídeo de los abuelos agradeciendo dicha acción, lo que confirma la bidireccionalidad de los beneficios de esta iniciativa.

Conclusiones

El avance, la investigación, el conocimiento de la situación de las personas mayores y de la situación sanitaria que vivimos, hace que deje de ser un simple trabajo, que tome tintes de “acciones que se llevan a cabo para mejorar la calidad de vida” de mayores y pequeños. Son tareas que nos conducen a ser mejores ciudadanos. Es por ello que el Aprendizaje-Servicio es una labor que trasciende a la escuela, es un proyecto que la Asamblea General de las Naciones Unidas (2015), dentro de los Objetivos 2030, reconoce como el nuevo contrato social en el que no se puede dejar a nadie atrás.

Referencias

- Asamblea General de Naciones Unidas (2015). *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*
- Campillo, M., Sánchez, M. y Díaz, P. (2020). Present and future of school intergenerational programmes: A study from Spain. *Educational Research*, 62(4). 375-389. <https://doi.org/10.1080/00131881.2020.1819847>
- Reis, L. Mercer, K. y Boger, J. (2021). Technologies for fostering intergenerational connectivity and relationships: Scoping review and emergent concepts. *Technology in Society*, 64, 1-20. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2020.101494>

Autores: Mario Santamaría Baños
Contacto: mario.santamaria@alum.unirioja.es
Institución: CEIP Obispo Blanco Nájera

COLABORA

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



Aprendizaje-servicio intergeneracional en Educación Física en Secundaria. Junt@s en el medio natural

M^a Luisa Santos Pastor, Francisca Chaparro Aguado,
L. Fernando Martínez Muñoz, Nuria Cuenca Soto

Universidad Autónoma de Madrid

Escenario de innovación

Universidad: Universidad Autónoma de Madrid
Grado/Postgrado: Grado en Ciencias de la AFD
Asignatura: Actividades Físico-Deportivas en el Medio Natural
Curso: 2º
Centro Educativo: IES Vicente Cano
Localidad: Argamasilla de Alba (Ciudad Real)
Eta ­ pa: ESO
Curso: 1º
Otros escenarios (especificar cuál y localidad): Personas mayores del “Grupo al aire libre del centro de fisioterapia Manjón”
Responsable(s): M ^a Luisa Santos Pastor, Francisca Chaparro Aguado, L. Fernando Martínez Muñoz, Nuria Cuenca Soto
Fecha de realización: marzo a mayo de 2022
Duración: 20h

Necesidad social a la que da respuesta

La necesidad social detectada recoge la limitada oferta de propuestas dirigidas a personas de diferentes grupos de edad y el desinterés general por promover la solidaridad intergeneracional. Por tanto, se cree necesario crear propuestas en las que participen jóvenes y mayores basadas en el apoyo mutuo, el co-aprendizaje y la transferencia de conocimientos entre estos grupos de edad.

Por ello, esta propuesta pretende fomentar las relaciones intergeneracionales entre personas mayores y jóvenes, a través de las actividades físico-deportivas en el medio natural. Con ello se pretende promover la relación e interacción entre las personas participantes, mediante actividades de ocio activo saludable.

Generación de espacios de aprendizaje

El proyecto busca promover espacios de aprendizaje desde la actividad físico-deportiva en el medio natural, estableciendo y fortaleciendo vínculos afectivos, estables y seguros que permitan al alumnado de 1º de la ESO crecer y desarrollar su autonomía.

Igualmente, se busca potenciar el papel educativo de las personas mayores, receptoras del servicio, en la transmisión de normas y valores, generando un clima de comunicación positivo, basado en la escucha y la mediación. Además, es fundamental impulsar el papel activo de las personas mayores y motivar su participación social a partir de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación). Por último, hay que fomentar el respeto y la tolerancia hacia el entorno social-natural.

Concreción de aprendizajes del alumnado

El alumnado de 1º de la ESO pondrá en práctica los aprendizajes adquiridos en la asignatura de EF, aplicándolo a situaciones experimentales reales y de manera compartida con personas adultas mayores. En este marco, se buscará que el alumnado sea capaz de:

- Desarrollar aprendizajes competenciales a partir de la práctica de actividad físico-deportiva en el medio natural a través de la Educación Física.
- Propiciar aprendizajes experienciales y motivadores a través de actividades físico-deportivas en el medio natural interactuando con personas mayores.
- Mejorar el desarrollo personal y social en contacto con las personas mayores.

Implicación del alumnado

El alumnado de 1º ESO participará activamente en las diferentes fases y acciones, comenzando con el diagnóstico de las necesidades y posibilidades que tienen las personas mayores para crear propuestas de actividad físico-deportiva en el medio natural. Generarán un diseño de acción, acorde a las necesidades detectadas y en colaboración con la docente. Durante la intervención llevarán a cabo las acciones diseñadas de manera compartida con los mayores. Al finalizar cada propuesta, a modo de evaluación, se realizará un análisis y reflexión sobre las prácticas de forma compartida.

Coherencia global del proyecto

El punto de partida de la propuesta se sitúa en las necesidades que se pretenden cubrir dando protagonismo al colectivo receptor y haciéndoles partícipes de la acción (fomentar relaciones intergeneracionales e intercambiar conocimientos), vinculando los objetivos de aprendizaje del alumnado con los contenidos específicos que se pretenden poner en marcha (actividades físico-deportivas en el medio natural) a partir de las situaciones de aprendizaje desarrolladas en la asignatura de EF. La metodología de ApS será la que fundamente el desarrollo de la propuesta, vinculando el aprendizaje (curricular y prosocial-cívico) del alumnado con el servicio a las personas mayores receptoras. Las relaciones de colaboración y cooperación permitirán compartir los aprendizajes y las experiencias. La evaluación permite revisar la adecuación de la propuesta y los efectos sobre el aprendizaje del

alumnado, así como poder establecer procesos de mejora en el desarrollo de propuestas con personas mayores.

Implicación y coordinación de colaboradores/as y destinatarios/as

Las personas responsables de la entidad (centro de mayores) colaboran activamente con el equipo docente. Igualmente, las personas receptoras (personas mayores) se involucran en la creación y aplicación de las acciones propuestas en torno al medio natural. Las personas responsables de la Universidad participan apoyando el desarrollo de las acciones y en la valoración de la experiencia, proponiendo mejoras en su aplicación.

Servicio

El servicio se concreta con el desarrollo de acciones relacionadas con el medio natural, tales como paseos saludables, actividades lúdicas y de socialización, actividades de orientación con uso de tecnología, tareas para la mejora de la condición física y la superación compartida de retos en el medio natural.

La acción se fundamenta en el desarrollo de relaciones intergeneracionales con la intención de compartir conocimientos, experiencias, emociones, así como mitigar estereotipos y estigmas vinculados con los grupos de edad, favoreciendo el contacto entre ambos colectivos.

Originalidad y creatividad

La actividad física permite establecer relaciones positivas con las personas mayores, promoviendo su motivación para tener una vida activa. El contacto con el medio natural genera beneficios físicos, cognitivos y emocionales. Asimismo, facilita el establecimiento de relaciones sociales positivas, la empatía y compromiso por las personas. Además, cabe añadir el interés de generar valores y actitudes proactivas hacia el medio ambiente.

El hecho de que las acciones sean preparadas y aplicadas por jóvenes y por mayores produce de forma conjunta, genera una corresponsabilidad y compromiso compartido, posibilitando acciones horizontales entre el alumnado y los receptores (entre el aprendizaje y el servicio).

Transferencia e impacto

El proyecto desarrollado permitirá replantear la propuesta original, produciendo un material factible para poder llevarse a cabo en otros contextos similares. Es posible que se genere material para poder difundirlo en el ámbito académico (infografía). Se tratará de difundirlo a través de diferentes medios de comunicación (prensa local, webs educativas, redes sociales, etc.).

Evaluación y viabilidad

Se empleará una rúbrica diseñada ad hoc en el marco del proyecto de investigación I+D (Ref. PID2019-105916RB-I00) para valorar los aprendizajes del alumnado y el efecto que genere en las personas mayores, así como el proyecto, sus fases y acciones.

El alumnado realizará una reflexión de la experiencia “en un minuto” y un audiovisual/edición de un video.

En la celebración final del proyecto se realizará una puesta en común con la participación de todas las personas implicadas.

Asimismo, se hará una entrevista con la persona responsable del aprendizaje y con las del servicio.

Presentación en vídeo



Participación familiar intergeneracional en los centros educativos desde el ApS

Adriana Díez Gómez del Casal, Esther García Zabaleta,
Magdalena Sáenz de Jubera Ocón,
María Ángeles Valdemoros San Emeterio

Universidad de La Rioja

Escenario de innovación

Universidad: de La Rioja

Grado/Postgrado: Grados en Educación (Infantil y Primaria)

Asignatura: Prácticas Escolares

Curso: 3º

Centro Educativo: Facultad de Letras y Educación

Localidad: Logroño

Responsable(s): M^a Ángeles Valdemoros, Esther García, Magdalena Sáenz de Jubera (Educación Primaria) y Adriana Díez (Educación Infantil)

Fecha de realización: 21/03/2022 al 04/05/2022

Duración: 10 horas

Necesidad social a la que da respuesta

Este proyecto atiende a la necesidad social de favorecer la participación intergeneracional de las familias (padres, madres, hermanos/as, abuelos/as) en la educación del alumnado con el objetivo de mejorar la calidad educativa, mediante su colaboración en diferentes actividades del colegio.

Generación de espacios de aprendizaje

Se propone una acción globalizada de aprendizaje, que al llevarse a cabo de manera grupal y abordar un amplio abanico de cuestiones educativas de una manera innovadora, contribuye a la adquisición y mejora del aprendizaje del alumnado universitario atendiendo a las siguientes competencias, tanto generales como específicas, que se contemplan en la asignatura donde se enmarca la experiencia:

Competencias generales

Competencias Generales Instrumentales

- CGIT1: Capacidad de resolución de problemas
- CGIT2: Capacidad de análisis y síntesis
- CGIT3: Capacidad de organizar y planificar
- CGIT5: Conocimientos básicos de la profesión
- CGIT6: Comunicación oral y escrita en la propia lengua
- CGIT8: Habilidades básicas de manejo del ordenador
- CGIT9: Habilidades de gestión de la información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas)

Competencias Generales Interpersonales

- CGIP1: Capacidad crítica y autocrítica
- CGIP2: Trabajo en equipo
- CGIP3: Habilidades interpersonales
- CGIP6: Apreciación de la diversidad y la multiculturalidad
- CGIP8: Compromiso ético

Competencias Generales Sistémicas

- CGS2: Habilidades de investigación
- CGS3: Capacidad de aprender
- CGS5: Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)
- CGS6: Liderazgo
- CGS8: Habilidad para trabajar de forma autónoma
- CGS9: Diseño y gestión de proyectos
- CGS10: Iniciativa y espíritu emprendedor
- CGS11: Preocupación por la calidad y motivación de logro

Competencias específicas

- CEP4: Ser capaces de relacionar la teoría y la práctica con la realidad del aula y del centro
- CEP5: Participar en la actividad docente y aprender a saber hacer, actuando y reflexionando desde la práctica, con la perspectiva de innovar y mejorar la labor docente
- CEP6: Participar en las propuestas de mejora en los distintos ámbitos de actuación que un centro pueda ofrecer

- CEP8: Ser capaces de colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno social
- CEP9: Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo en el alumnado

Concreción de aprendizajes del alumnado

Esta propuesta se entronca con uno de los criterios comúnmente recogidos en el Proyecto Educativo de los Centros, el de la colaboración y participación de las familias para contribuir a la mejor consecución de los objetivos educativos. A su vez, la actual ley educativa, LOMLOE, reconoce a las familias los siguientes derechos:

- El derecho a participar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los y las menores.
- El derecho a participar de manera activa en las actividades que se establezcan en virtud de los compromisos educativos que los centros establezcan con las familias, para mejorar el rendimiento del alumnado.
- El derecho a participar de forma cooperativa en aquellos proyectos y tareas que se les propongan desde el centro educativo.
- Asimismo, contribuye a la adquisición de los siguientes resultados de aprendizaje propios de la asignatura donde se enmarca la propuesta, los cuales guardan a su vez una estrecha relación con las competencias recogidas en el apartado anterior:
- Que diseñen proyectos adaptados a las diferentes características y necesidades singulares del contexto educativo del centro.
- Que introduzcan propuestas de innovación encaminadas a la mejora de la calidad educativa.
- Que colaboren con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno social.
- Que elaboren propuestas de mejora en los distintos ámbitos de actuación que se puedan establecer en un centro.

La actividad se inserta en el tema 3 de la asignatura Prácticas Escolares de los Grados de Educación Infantil y Primaria, donde se abordan las tipologías de centros escolares, centrándose fundamentalmente en uno de sus compromisos o señas de identidad recogidos en el Proyecto Educativo de Centro (PEC), el de fomentar la participación intergeneracional de las familias para favorecer la consecución de los objetivos educativos y, en consecuencia, mejorar la calidad educativa. De este modo, se pretende que, desde una iniciativa práctica, el alumnado universitario sea capaz de alcanzar los resultados de aprendizaje, así como las competencias, generales y específicas, señaladas anteriormente.

Implicación del alumnado

El diseño de la actividad permite una elevada implicación del alumnado durante todas las fases del proyecto, ya que, desde el inicio de la propuesta hasta el final, son ellos los que,

mediante grupos de trabajo, la van a diseñar, desarrollar y evaluar, por lo que van a ser en todo momento el eje motor de la propuesta.

- a. Diseño: cada grupo planifica y diseña una acción innovadora de Aprendizaje-Servicio que atienda una necesidad educativa y social.
- b. Desarrollo: todos los grupos se encargan de desarrollar y dar forma a su práctica.
- c. Evaluación: cada grupo evaluará su acción, y la del resto de compañeros/as, tal y como se recoge en el apartado de evaluación.

Coherencia global del proyecto

Objetivos

- Favorecer la participación de las familias (padres/madres, hermanos/as, abuelos/as) en la educación del alumnado, con la finalidad de mejorar la calidad educativa, mediante su colaboración en diferentes actividades del colegio.
- Fomentar la participación intergeneracional de las familias en los proyectos de innovación.

Metodología

Va a ser eminentemente práctica y participativa, sobre todo a través de grupos de trabajo.

Actividad

Diseñar por grupos un proyecto innovador de Aprendizaje-Servicio que implique la participación intergeneracional de las familias en los colegios, atendiendo una necesidad educativa y social, que contribuya a la consecución de los objetivos educativos, y de ese modo a la mejora de la calidad educativa.

Contenidos

Amplios y diversos, pero en general centrados en las siguientes temáticas:

- Participación intergeneracional de las familias en los centros educativos (en proyectos de innovación docente, días señalados, planes de convivencia, desarrollo socioemocional, prevención de dificultades de aprendizaje, etc.)
- Diferentes roles de los abuelos/as, padres/madres y hermanos/as
- Herramientas y recursos que favorezcan la comunicación y colaboración familia-escuela (actividades extraescolares, herramientas digitales, escuelas de padres/madres y abuelos/as...)

Evaluación

Mediante una rúbrica diseñada específicamente para esta iniciativa, cada alumno/a evaluará su propia práctica, y cada grupo valorará a su vez las actividades realizadas por el resto.

Implicación y coordinación de colaboradores/as y destinatarios/as

En este proyecto participan diferentes agentes colaboradores:

- Para la realización de la propuesta, el principal agente colaborador es el alumnado de tercer curso de la asignatura de Prácticas Escolares de los Grados de Educación Infantil y Primaria de la Universidad de La Rioja.
- De manera indirecta, se tiene en cuenta el papel de las familias a la hora de diseñar la práctica.
- Para orientar la elaboración de la práctica, se va a realizar una mesa redonda con docentes de diferentes centros educativos:

José Antonio Garrido Corchón (CRA de Arnedillo)

María López Ayarza (Comunidades de aprendizaje CEIP Caballero de la Rosa)

María Emilia Omeñaca (Colegio Santa María-Marianistas)

Ana María Aliende Moreno (CEIP Duquesa de la Victoria)

Yolanda Garrido Lería (Colegio Montessori)

Asimismo, se va a contar con el testimonio de una madre acerca de su experiencia al cambiar a su hija de un centro ordinario a uno de educación especial. En esa charla, incidirá en la importancia de la comunicación y la colaboración entre la familia y el centro escolar para afrontar de la mejor manera posible situaciones relevantes a nivel educativo, como la que ella vivió.

Servicio

Se ofrece a docentes en formación y en ejercicio recursos que facilitan la participación familiar en los centros educativos, fomentando las relaciones intergeneracionales, más en concreto, las que se establecen con abuelos y abuelas, incrementando los beneficios que estas ofrecen a nivel físico, psicológico, emocional y social.

Originalidad y creatividad

En esta propuesta, la originalidad y creatividad recae fundamentalmente en las evidencias obtenidas del trabajo del alumnado.

Transferencia e impacto

- Se considera que la propuesta es interesante y útil para mejorar la calidad educativa, por lo que puede ser transferible a diversos centros educativos y aplicable a diferentes tramos de edad.
- Asimismo, en función de la valoración del alumnado y de los resultados obtenidos, se puede plantear repetir la iniciativa en próximos cursos, así como en otras asignaturas que contemplan y compartan temática y competencias.
- Por otro lado, se podría compartir la experiencia con profesorado de otras universidades, o a través de una publicación.

Evaluación y viabilidad

Para valorar las acciones desarrolladas por el alumnado, se va a diseñar una rúbrica que permita una evaluación desde una triple perspectiva:

- Autoevaluación: de cada estudiante sobre su práctica
- Coevaluación: por parte de otro estudiante
- Heteroevaluación: por parte del profesorado implicado en la experiencia

Las puntuaciones obtenidas en la rúbrica se recogerán a través de Corubrics, un complemento para hojas de cálculo de Google que se utiliza para evaluar a través de rúbricas, y que permite la automatización de los datos, favoreciendo una evaluación más rápida y precisa, así como el uso compartido de los resultados por varios docentes en momentos y espacios diferentes.

Asimismo, para la evaluación del proyecto en general, se utilizará otra rúbrica creada para la valoración de todas las propuestas que componen el Proyecto de Innovación Educativa en el que se inserta esta experiencia.

A su vez, se recogerá una reflexión por parte de todas las personas implicadas, con el objetivo de mejorar futuras implementaciones.

Se considera que la iniciativa es viable y que, por tanto, se puede volver a implementar en diversos contextos y colectivos.

Póster

Jornada de divulgación y transferencia EXPERIENCIAS INTERGENERACIONALES DE APS 31 de mayo de 2022



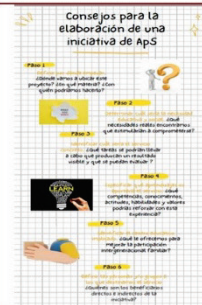
Participación familiar intergeneracional en los centros educativos desde el ApS

Introducción

La asignatura de Prácticas Escolares, que ofrecen los planes de estudio de los Grados de Educación Infantil y Primaria de la Universidad de La Rioja, es un espacio privilegiado para el desarrollo de proyectos de aprendizaje-servicio (ApS) vinculados a iniciativas de colaboración de las familias en centros educativos. Son numerosos los beneficios para el estudiantado universitario derivados del ApS (Aramburuzabala y García, 2012; García, 2021; Gil, Chiva y Martí, 2013; Martín y Puig, 2018) y de la participación intergeneracional en los colegios (Egido, 2020; Godás et al., 2019), que redundan en el desarrollo de las competencias necesarias para que el alumnado establezca redes de conexión coherentes entre la formación teórica impartida en las aulas universitarias y la experiencia práctica a desarrollar en los contextos escolares, así como para abordar su práctica profesional futura.

Objetivos

- Crear un proyecto innovador, con clara finalidad de mejora, que atienda una necesidad educativa.
- Fomentar la participación intergeneracional de las familias en proyectos de innovación.



Metodología

- **Participantes:** alumnado de 3º de los Grados de Educación Infantil y Primaria.
- **Actividad:** diseño, en pequeños grupos, de experiencias intergeneracionales para la participación escolar familiar.
- **Duración:** cinco sesiones de grupo reducido de la asignatura Prácticas Escolares (marzo-mayo).
- **Producto:** díptico, infografía, vídeo, audiolibro, cuento, juegos, etc.

Resultados

- El alumnado presentó cada uno de sus proyectos durante la clase reflejando sus propuestas de participación escuela-familia.
- Para su presentación, los discentes elaboraron dípticos informativos, vídeos explicativos, diseños en 3D, juegos en línea, etc. Donde fueron recogiendo cada uno de los apartados propuestos para el diseño de la actividad (metodología, materiales, actividades, justificación, etc.).
- Los resultados muestran cómo los estudiantes han sido capaces de recoger y ofrecer iniciativas para tratar de cubrir problemáticas sociales actuales, como por ejemplo, la contaminación, la convivencia entre distintas culturas en el aula, el fomento de la comunicación en positivo entre padres/madres e hijos/as, etc. siempre desde el prisma de la participación de los familiares en el centro educativo.
- La valoración de los participantes, recogida a través de un formulario, acerca de la práctica ha sido muy positiva, considerándola diferente, motivadora y útil. Al 100% del alumnado que ha respondido (107) se le ha ayudado a entender la metodología del ApS. Asimismo, un 86% ha integrado los aprendizajes curriculares que se adquieren con dicha actividad. La mayoría (un 90%), se siente capaz de explicar el servicio que ofrece en la iniciativa que ha presentado. Respecto al trabajo en equipo, la puntuación media obtenida es de 4,28 sobre 5. Destaca también el alto porcentaje de alumnado (90%) que dice sentirse más sensible ante los problemas sociales tras la realización de la práctica. A su vez, más del 90% valora en mayor medida la importancia de las relaciones intergeneracionales y la necesidad de la participación familiar para favorecer una mejor calidad educativa.

Conclusiones

La puesta en práctica de la actividad sobre experiencias intergeneracionales desde el ApS, ha servido al alumnado para conocer, comprender y profundizar sobre la metodología de ApS. A su vez, les ha permitido extrapolar la educación a diferentes agentes educativos, como la familia y el entorno, identificando diversas realidades y necesidades sociales de toda la comunidad educativa, y valorando su participación e implicación. Asimismo, consideran la experiencia muy útil para su futuro como docentes.

Referencias

- Aramburuzabala, P. y García, R. (2012). Efectos del aprendizaje-servicio en la formación de maestros. En S. Fernández y E. Rueda (coords.), *Libro de actas del XII Congreso Internacional de Formación del profesorado-AUFOP 2012. AUFOP-UV-A-GEE* (pp.1133-1141).
- Egido, I. (2020). La colaboración familia-escuela: revisión de una década de literatura empírica en España (2010-2019). *Borón* 72 (3), 65-84
- Godás, A., Lorenzo, M., Santos-Rego, M. A. y García-Álvarez, J. (2019). El entorno del proceso de implicación familiar: bases empíricas para el diseño de un programa de intervención. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 34, 81-96. doi: <http://doi.org/10.7179/PSRI.2019.34.06>
- García, T. (2021). Propuesta de Formación Inicial Docente para la Democracia y la Justicia Social Basada en el Aprendizaje-Servicio. *International Journal of Sociology of Education* [Publicado Online first], <http://dx.doi.org/10.17583/riise.123>
- Gil, J., Chiva, O. y Martí, M. (2013). La adquisición de la competencia social y ciudadana en la universidad mediante el Aprendizaje-Servicio: Un estudio cuantitativo y cualitativo en el ámbito de la Educación Física. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social (RIEJS)*, 2 (2), 89-108.
- Martín, X. y Puig, J.M. (2018). Aprendizaje servicio: conceptualización y elementos básicos. En L. Rubio y A. Escofet (coords.), *Aprendizaje-Servicio: claves para su desarrollo en la universidad* (pp.11-21). Octaedro

Autores: Adriana Díez, Esther García, Magdalena Sáenz de Jubera y M^o Ángeles Valdemoros
Contacto: adriana.diez@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



Volando juntos

Claustro CEIP Gregoria Artacho (Cenicero, La Rioja)¹

Escenario de innovación

Universidad: Universidad de La Rioja

Centro Educativo: CEIP Gregoria Artacho

Localidad: Cenicero

Etapas: Infantil y Primaria

Curso: 1º, 2º, 3º INF y 1º, 2º, 3º, 4º, 5º y 6º PRI

Otros escenarios: CEIP Gregoria Artacho y Residencia Virgen del Valle (Cenicero)

Responsable(s): Claustro CEIP Gregoria Artacho

Fecha de realización: septiembre 2021

Duración: junio 2022

Necesidad social a la que da respuesta

Este proyecto da respuesta a una necesidad de relación intergeneracional entre los usuarios de la residencia de ancianos Virgen del Valle y los alumnos del CEIP GREGORIA ARTACHO. Trabajamos coordinadamente entre las dos entidades para que tanto alumnos como usuarios aprendan unos de otros y que las personas mayores que tanto están sufriendo en esta pandemia se sientan acompañados tanto en el plano emocional como en las actividades que realizan en la residencia.

Teniendo en cuenta que nuestro principal objetivo es llevar la felicidad tanto a las aulas como a la residencia de ancianos, para poner un poco de color, de luz, a estas circunstancias tan difíciles de superar por muchos de nuestros niños y ancianos, abordaremos tanto objetivos propiamente curriculares como los transversales, morales o sociales. Centrándonos en la consecución de los relacionados con las siguientes áreas: Ciencias Naturales, Lengua Castellana, Valores sociales y cívicos, Religión católica, Educación artística, Matemáticas, Ciencias sociales, Inglés y E. Física.

Nuestra intención es que todos los profesores del colegio puedan participar en el proyecto, por lo que los especialistas (E.F, inglés, música, religión, PTs...) cobran un importante papel añadiendo actividades y propuestas propias de sus áreas.

¹ Ana Alonso Hernández, Elena Altuzarra Sáenz de Samaniego, Laura Calles Pasaro, Patricia Escotet García, Valvanera Fernández Sáenz de Cabezón, Ester María García Martínez, Teresa Garoña Fontecha, Miguel Ángel Gosens Abajo, Elena Gutiérrez Marín, Estefany Hurtado Buritica, Raquel Illera de Pablo, Javier Márquez Parra, Elena Martínez Pérez, María Teresa Mendaza Lázaro, María José Nestares Arnáiz, Ainhoa Sáenz Lamaza, Rubén Torrecilla Rubio, Cristina Zúñiga Reinares.

Generación de espacios de aprendizaje

A continuación, se exponen actividades tipo de las diferentes áreas que podemos realizar:

- Ciencias Naturales: Realización de experimentos, vídeos recogiendo o plantando en el huerto...
- Lengua castellana: Envío de cartas, diario, reflexiones y comentarios en el diario virtual...
- Valores sociales y cívicos: Lecturas y reflexiones, actividades de inteligencia emocional.
- Artística: Realización de manualidades, dibujos...
- Ciencias Sociales: Curiosidades, concurso geografía...
- Inglés: aprendizaje de palabras sencillas, asociación de palabras con imágenes...
- E.F: propuesta de ejercicios de actividad física y movimientos de piernas, brazos, manos...
- Religión Católica: Manualidades en las festividades propias de la localidad ya sea para decorar la Residencia como de manera individualizada; realización de una coreografía sencilla para animar a nuestros ancianos y que sean capaces de bailarla; escuchar, acompañar a los necesitados...

Concreción de aprendizajes del alumnado

Ver Anexo I

Implicación del alumnado

El proyecto tiene una duración de todo el curso escolar. Desde septiembre hasta junio.

Cada semana un curso desde 3 años (1º E. Infantil) hasta los 12 años (6º E. Primaria) realiza una actividad para los usuarios de la residencia. Como no es posible hacerlo presencialmente, como veníamos haciendo otros años, se realizan en el centro y se comparten siguiendo todos los protocolos de prevención del Covid. Se tendrá en cuenta el nivel del alumnado y la disponibilidad de medios para que las actividades sean accesibles a todo el público al que va dirigido.

Coherencia global del proyecto

Objetivos

- Sensibilizar a toda la comunidad educativa de la importancia de la interacción de nuestros niños con nuestros mayores, más en esta época tan delicada que nos ha tocado vivir con el covid-19, donde tanto unos como otros tienen tan restringidas sus posibilidades de socialización.
- Conseguir que todo el alumnado del CEIP Gregoria Artacho aprenda y enseñe algo a alguna persona mayor de la residencia de ancianos, que sean capaces de empatizar

con ellos, y les traten con respeto. (desarrollo de la competencia personal, emocional y gestión de la convivencia)

- Lograr que las personas mayores de la residencia sientan ilusión por hacer actividades con los niños y esperen con entusiasmo la llegada de la sesión programada, mejorando su situación emocional tan debilitada en estos momentos sufridos por la pandemia.
- Desarrollo de la competencia lingüística y comunicativa, a través de la expresión y exposición de nuestras propuestas a los abuelos.
- Puesta en marcha de procedimientos tecnológicos adecuados para la difusión de nuestras actividades y que éstas puedan ser compartidas a falta de una interacción personal vivencial, desarrollando la competencia digital.
- Diseñar actividades para llevar a cabo con los ancianos teniendo en cuenta las limitaciones físicas, salvando la diferencia de edad y las restricciones en las que nos vemos enmarcados. (Adecuación de nuestro proyecto a los tiempos de covid).

Implicación y coordinación de colaboradores/as y destinatarios/as

La coordinación en el proyecto es interna (del propio centro) entre los profesores que preparamos las sesiones con los niños intentando que sean variadas, que promuevan valores y actitudes prosociales y que activen el ejercicio de todas las competencias del currículo; y externa (con la residencia) donde la coordinación es semanal con la terapeuta ocupacional de la residencia, donde se comparte y explica todo lo necesario para realizar las sesiones.

Servicio

Cada curso mantendrá durante dos semanas seguidas este contacto con la residencia. Una semana en la que prepara actividad para los abuelos y otra en la que reciben la contestación de éstos.

A su vez, para que todas las clases participen en lo que el resto de aulas ha preparado o experimentado con los abuelos, se realizarán sesiones quincenales donde se visualizarán las actividades que se hayan colgado en el diario virtual.

Todo el claustro de profesores está dentro del Proyecto y muestra una gran implicación. Preparan las actividades que les toca según el calendario previsto con esmero y también realizan las actividades que han hecho otros cursos, a pesar del covid, el nivel de actividad no se ha visto menguado, al contrario, ha sido mucho mayor.

Originalidad y creatividad

Creemos que el principal punto fuerte del Proyecto es la participación de la totalidad del alumnado y profesorado del colegio. Nos hemos sabido re-inventar, para poder continuar con el proyecto que veníamos realizando en años anteriores con la residencia, y, a pesar del covid, seguir con las actividades de forma semanal.

La revista digital como medio de recogida de las actividades y difusión del trabajo realizado nos permite llegar a todo el mundo. No solo dentro del colegio, sino también en la residencia y en la localidad. Un apartado dentro de la revista digital (“Tu opinión importa”) nos permite tener un feedback muy interesante de cada una de las actividades realizadas.

Hemos conseguido un apoyo y refuerzo emocional no solo de los ancianos, sino también de los niños con la gran variedad y cantidad de actividades realizadas. Es un proyecto que se trabaja intensamente durante todo el curso. De principio a fin. De forma semanal. Esta variedad de actividades permite trabajar aspectos de TODAS las materias y TODAS las competencias clave.

Transferencia e impacto

Todas nuestras actuaciones son perfectamente extrapolables a otras localidades donde el Centro Educativo y la Residencia de Ancianos puedan trabajar coordinadamente.

Evaluación y viabilidad

Para comprobar si hemos conseguido los objetivos propuestos se ha realizado una evaluación final en diferentes aspectos. Como todo Proyecto de Aprendizaje Servicio, ha tenido también unas etapas de evaluación inicial y continua.

Evaluación inicial

Detectamos las carencias o necesidades que la realidad de nuestro entorno presenta. Nosotros llevamos 5 años trabajando con la residencia de ancianos, y este año, con el Covid, la necesidad social era muchísimo mayor que años anteriores, por lo que fue fácil detectar que los abuelos necesitaban compañía, sentirse queridos, atendidos, ilusionados, vivos.

Los niños, a su vez, hicieron una fase previa de investigación en medios de información y comunicación de cuál era la realidad en las residencias de ancianos y la situación emocional de los abuelitos durante la pandemia.

Hicimos varias entrevistas a algunos abuelos de la residencia, donde nos contaron, en primera persona sus propias vivencias, sentimientos, miedos y emociones. Transcribimos esas entrevistas y las publicamos en la revista.

Evaluación continua

Cada actividad que se ha ido haciendo a lo largo del curso se ha ido publicando inmediatamente en la revista con el fin de que otras clases pudieran disfrutar y/o aprender de ella. Hay una sección llamada “Tu opinión importa” donde los demás compañeros hacen sus aportaciones, sugerencias y vierten sus opiniones a modo de evaluación.

También el claustro de profesores, en las sesiones de reunión ha ido valorando el transcurso de las actividades, y modificándolas en función de las necesidades que se observaban en cada momento.

Evaluación final

Se va a evaluar de diferentes formas.

- El Proyecto de ApS en sí mismo: todo el claustro en pequeños grupos evalúa el proyecto mediante una rúbrica, para hacer una autoevaluación y facilitar la mejora del mismo. Se presentan doce dinamos, ordenados en tres apartados –básicos, pedagógicos y organizativos) y cuatro niveles para cada uno de los dinamos. (basado en la rúbrica de J.Puig, K. Martín y cols)
- Las actividades realizadas; a través de cuestionarios realizados a los niños, donde se evalúa su grado de satisfacción y aprendizaje.
- Hay dos tipos de cuestionario, dependiendo del nivel educativo de cada alumno. Los cursos inferiores responden mediante emoticonos, y los superiores con respuesta abierta.
- Es muy enriquecedor conocer las opiniones de los alumnos, ya que son los protagonistas del proyecto (junto con los abuelos).
- Los aprendizajes y competencias implicadas; mediante una rúbrica realizada a todos los profesores para valorar la presencia de cada una de las competencias clave en el proyecto y en las actividades.
- El nivel de consecución de los objetivos de mejorar la necesidad social. Se realizan entrevistas a los propios usuarios de la residencia, para determinar el éxito del proyecto, y si ha servido para mejorar su situación en la pandemia.

Anexo I. Rúbrica de Evaluación de competencias

COMPETENCIA COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)	NADA	POCO	BASTANTE	MUCHO
¿Se han realizado actividades para desarrollo de esta competencia?				x
¿Han servido las actividades para expresar pensamientos, vivencias y emociones?				x
¿Se ha trabajado la expresión y comprensión de mensajes orales y escritos?				x
¿Se ha escuchado, analizado y tenido en cuenta las opiniones de los demás?				x
¿Se han interpretado diferentes tipos de discurso acordes a la situación comunicativa en diferentes contextos sociales y culturales?				x
Ejemplos de actividades que han trabajado esta competencia: Todas las actividades que se han realizado han trabajado esta competencia de una forma u otra.				

SENTIDO DE LA INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIE)	NADA	POCO	BASTANTE	MUCHO
¿Se han realizado actividades para el desarrollo de esta competencia?			x	
¿Se ha analizado, planificado, organizado y gestionado algún plan?			x	
¿Se han adaptado al cambio y se han resuelto problemas?			x	
¿Se ha actuado de forma creativa e imaginativa?				x
¿Se ha trabajado el autoconocimiento y la autoestima?				x
Ejemplos de actividades que han trabajado esta competencia: . carta . descripción de objetos de antaño y modernos . teatro . villancicos . coreografía . quizz de Cenicero . pulseras . cojines almazuela . visita sorpresa 5º . expresarte: día del libro . el "huertacho" en la residencia				

CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CEC)	NADA	POCO	BASTANTE	MUCHO
¿Se han realizado actividades para el desarrollo de esta competencia?			x	
¿Se ha trabajado de algún modo la herencia cultural? (patrimonio cultural, literario, medioambiental...)			x	
¿Se han trabajado diferentes géneros y estilos de las bellas artes? (música, pintura, cine, literatura, teatro, danza, fotografía...)				x
¿Se han empleado distintos materiales y técnicas en el diseño de proyectos?				x
¿Se ha valorado la libertad de expresión?				x
¿Se ha trabajado con interés, respeto y disfrute las obras artísticas y culturales?				x
Ejemplos de actividades que han trabajado esta competencia: . quizz Cenicero . objetos de antaño y modernos . expresarte . el "huertacho" en la residencia . ¿quién vive ahí? . villancicos				

Experiencias Intergeneracionales de Aprendizaje-Servicio

COMPETENCIA MATEMÁTICA (CMCT)	NADA	POCO	BASTANTE	MUCHO
¿Se han realizado actividades para el desarrollo de esta competencia?		x		
¿Se han aplicado los principios y procesos matemáticos en distintos contextos?		x		
¿Se han analizado datos científicos?		x		
¿Se han manipulado expresiones algebraicas?		x		
¿Se han utilizado herramientas y máquinas tecnológicas?		x		
Ejemplos de actividades que han trabajado esta competencia: . sabías que... . Sigue la serie . día internacional del beso . Busca las diferencias				

APRENDER A APRENDER (CPAA)	NADA	POCO	BASTANTE	MUCHO
¿Se han realizado actividades para el desarrollo de esta competencia?			x	
¿Se han planteado los niños qué saben y qué desconocen sobre un tema?			x	
¿Se han tenido en cuenta estrategias de planificación de resolución de una tarea?			x	
¿Se han llevado a cabo estrategias de evaluación del resultado y de cómo se ha llevado a cabo una actividad?			x	
¿Han tenido la necesidad y curiosidad de aprender realizando la actividad?				x
Ejemplos de actividades que han trabajado esta competencia: . quizz Cenicero . Joan Miró . sopa de letras gigante . sabías que... . cojines almazuela				

COMPETENCIA SOCIALES Y CÍVICAS (CSC)	NADA	POCO	BASTANTE	MUCHO
¿Se han realizado actividades para el desarrollo de esta competencia?				x
¿Se ha participado de manera constructiva en el conocimiento de la comunidad?				x
¿Se ha tenido interés en la contribución a un mayor bienestar social?				x
¿Se ha trabajado para superar prejuicios y respetar las diferencias?			x	
Ejemplos de actividades que han trabajado esta competencia: . carta . ¿Quién vive ahí? . Cojines almazuela . quizz cenicero . pulseras . guía turística de La Rioja				

☒

COMPETENCIA DIGITAL (CD)	NADA	POCO	BASTANTE	MUCHO
¿Se han realizado actividades para el desarrollo de esta competencia?		x		
¿Se han utilizado diferentes fuentes de información para la realización de las actividades?			x	
¿Se han utilizado recursos tecnológicos para la comunicación y resolución de problemas?			x	
¿Se ha usado y procesado la información de manera crítica?		x		
¿Se han creado contenidos?				x
Ejemplos de actividades que han trabajado esta competencia: . kahoot . quizz Cenicero . Sabías que... . vídeo navidad . coreografía . carta				

☒

Póster

Jornada de divulgación y transferencia EXPERIENCIAS INTERGENERACIONALES DE APS

31 de mayo de 2022

VOLANDO JUNTOS



Introducción

El colegio está inmerso en un Proyecto Educativo de Centro con un alto grado de cooperativismo, donde el trabajo en grupo es vital y la preocupación por el bienestar de los demás un eje vertebrador. Es por ello por lo que apostamos por un PIE de Aprendizaje Servicio, en colaboración con la residencia de personas mayores de la localidad, donde semanalmente compartan diferentes tipos de experiencias (literarias, artísticas, musicales, matemáticas...) los residentes y los niños del colegio para mejorar y facilitar las relaciones intergeneracionales existentes en el municipio.

Objetivos

- Sensibilizar a toda la comunidad educativa de la importancia de la interacción de nuestros niños con nuestros mayores.
- Conseguir que todo el alumnado del CEIP Gregoria Artacho aprenda y enseñe algo a alguna persona mayor de la residencia de ancianos, que sean capaces de empatizar con ellos, y les traten con respeto
- Lograr que las personas mayores de la residencia sientan ilusión por hacer actividades con los niños.
- Desarrollar la competencia lingüística y comunicativa, a través de la expresión y exposición de nuestras propuestas a los abuelos.
- Diseñar actividades para llevar a cabo con los ancianos teniendo en cuenta las limitaciones físicas, salvando la diferencia de edad y las restricciones en las que nos vemos enmarcados. (Adecuación de nuestro proyecto a los tiempos de Covid).

Metodología

Tratamos de combinar el aprendizaje de contenidos, competencias y valores con la realización de tareas de servicio a la comunidad. Parte de la idea que la ayuda mutua es un mecanismo de progreso personal y social. Desde el centro trabajamos con la residencia Virgen del Valle, a la que acudíamos una vez por semana un curso del colegio para realizar una actividad preparada por los niños o mayores alternativamente. Además, estos venían una vez al mes al centro y realizaban también actividades. Con el Covid 19, las sesiones se han seguido realizando a distancia, y hemos tenido que reinventarnos con nuestra revista "Volando juntos".



Enlace Revista Volando juntos curso 21-22

Resultados



Porque una imagen vale más que mil palabras...

¿Qué hemos aprendido?

¿Qué han aprendido **los niños** con el proyecto?
Además de los objetivos propios que cada actividad lleva intrínseca, los alumnos se han dado cuenta de que "con un poco de esfuerzo podemos hacer feliz a alguien...", han aprendido a respetar, a querer, a tener paciencia y a hacer las cosas con calma... Al valorar a los abuelos, entienden que estos pueden hacer muchas más cosas de lo que ellos pensaban..., que se pueden hacer cosas en equipo..., que tenemos que aprovechar el tiempo con ellos..., a quererlos aún más..., a valorar lo que tenemos..."

¿Qué han aprendido **los mayores** con el proyecto?
Ven reforzada su autoestima y confianza. Los niños dan valor a sus capacidades, las limitaciones no tienen cabida en este programa, es por ello, que los usuarios también son capaces de sacar lo mejor de sí mismos y atreverse. Mejora su capacidad de atención, su estado de alerta, aumenta la integración y disminuye la sensación de soledad, hay mayor interés y motivación, además, reconocen el esfuerzo de los niños y se esfuerzan, en cada tarea, para estar a la altura. Se trabajan otras capacidades como la memoria, el lenguaje, la expresión oral, la escritura... a veces mermaid por el paso del tiempo y de la vida.

Referencias

- Roser Batlle "Los docentes hacen grandes cosas en un anonimato injusto" y nosotros añadimos "y los alumnos han dado su primer paso en este camino de servicio".



Vídeo resumen trabajo Pre-pandemia



Vídeo resumen trabajo en la pandemia

Autores: Claustro de maestros y personal técnico residencia
Contacto: ceip.gartacho@laroja.edu.es, direccion@garantovalle.com
Institución: CEIP Gregoria Artacho y Residencia Virgen del Valle

COLABORA

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



Voces del pasado que explican el presente

José Santiago Álvarez Muñoz, M^a Ángeles Hernández Prados

Universidad de Murcia

Escenario de innovación

Centro Educativo: CEIP Nuestra Señora de Belén

Localidad: Murcia

Etapa: Educación Primaria

Curso: 1^º a 6^º

Otros escenarios (especificar cuál y localidad): Residencias de personas mayores CARM (Comunidad Autónoma de la Región de Murcia)

Responsable(s): José Santiago Álvarez Muñoz y M^a Ángeles Hernández Prados

Fecha de realización: octubre 2021 a mayo 2022

Duración: 9 meses

Necesidad social a la que da respuesta

Este ApS parte de una necesidad educativa con una fuerte raíz sociosanitaria: promover el fomento de las relaciones intergeneracionales como válvula para el bienestar psicológico de los usuarios de las residencias, pues la pandemia ha acrecentado sus carencias afectivas, emocionales y personales ante la imposibilidad de recibir visitas y la supresión de las actividades de ocio programadas. Existe la necesidad socioeducativa de favorecer la apertura de las residencias a la ciudadanía, rompiendo el tan denunciado hermetismo, y concediendo a los residentes la oportunidad de sentirse útiles aportando a las menores experiencias educativas enriquecedoras que le ayuden a valorar a las personas mayores como tesoros llenos de conocimiento que requieren de un respeto, cuidado, atención y consideración especial.

Generación de espacios de aprendizaje

Se realiza una propuesta globalizada del aprendizaje, abordando dos áreas de contenidos.

- Lengua Castellana y Literatura: se trabaja la expresión -comprensión oral desde la estructura de la entrevista y la expresión-comprensión escrita a través del soporte de la carta, conociendo su composición y particularidades.
- Ciencias Sociales: se aborda el sentido de pasado, presente y futuro desde elementos identificativos del tiempo social: trabajo, formas de vida, ocio...Al margen de lo

curricular, el uso de las nuevas tecnologías también cobra sentido en esta actividad desde el establecimiento de redes de comunicación y colaboración.

Como parte del currículo oculto resalta el respeto y consideración por los mayores, el rol ciudadano desde la participación democrática y la inclusión de la empatía y la solidaridad dentro de su escala de valores.

Concreción de aprendizajes del alumnado

En primer lugar, cabe destacar que esta intervención va en consonancia a los nuevos principios e ideales incluidos en el proyecto educativo del centro, recientemente modificado. El centro apuesta, dado el nivel sociocultural, de nivel medio-alto, por la sensibilización y el desarrollo de la solidaridad, para así dejar atrás el egocentrismo para dar parte de nosotros sin recibir nada a cambio.

De forma más concreta, en relación a los aprendizajes curriculares, de acuerdo al artículo 17 LOMLOE este permite el desarrollo de los siguientes objetivos generales de etapa:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura.
- h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.

En relación a la Orden ECD 65/2015 del 21 de enero, estos son las competencias clave más fomentadas desde la intervención:

1. Comunicación Lingüística
2. Competencia Digital
3. Conciencia y Expresión Cultural
4. Competencias Sociales y Cívicas

En relación a los contenidos, criterios de evaluación y estándares de evaluación, de acuerdo al Decreto nº198/2014 de 5 de septiembre, se ven ampliamente trabajados el bloque 4 (Las huellas del tiempo) y 1 (Contenidos Comunes) del área troncal; en el área de Lengua

Castellana se desarrollan el bloque 1 (Comunicación oral: hablar y escuchar), bloque 2 (Comunicación escrita: leer) y bloque 3 (Comunicación escrita: escribir).

Implicación del alumnado

El alumnado como el motor del proyecto, son los principales artífices de la acción desarrollada con la entidad externa, en este caso, las residencias de ancianos. A continuación, se detalla su intervención en cada fase del proyecto:

1. Planificación: el alumnado se encarga de determinar los temas de las cartas y preparar las cuestiones para la entrevista. Además, se recoge información acerca de la residencia y el área urbana en la que se ubica.
2. Ejecución: El desarrollo está supeditado a la intervención del alumnado, estos son los que hacen las preguntas y escriben las cartas. Sin su puesta a cabo, sería imposible el cumplimiento del proyecto.
3. Evaluación: Como receptor del aprendizaje, resulta vital ser conocedores de su valoración al respecto, por lo cual, tanto a nivel grupal como individual, se le cuestiona acerca de varios aspectos del proyecto, tal y como se detalla en el apartado de evaluación. Su información es de utilidad para futuras intervenciones.

Coherencia global del proyecto

A continuación, se exponen los parámetros que compone el corpus del proyecto:

1. Introducción: Justificación del tema que sustenta la necesidad de implementar esta acción.
2. Objetivos: Detalla uno genérico y, además, se concretizan los específicos.
3. Metodología: Principios y estrategias bajo los que se rigen la intervención.
4. Temporalización: Organización temporal de la intervención.
5. Intervención: Detalles de las sesiones de trabajo realizadas.
6. Marco curricular: Elementos curriculares vinculados en el proyecto: contenidos, objetivos generales de etapa, estándares de evaluación, criterios de evaluación y competencias.
7. Recursos: Detalle de los recursos humanos, materiales y audiovisuales implicados.
8. Evaluación: Determinación de los momentos, agentes e instrumentos utilizados, tomando como referencia y relación los objetivos específicos planteados.

Implicación y coordinación de colaboradores/as y destinatarios/as

El cumplimiento de este proyecto es posible gracias al convenio establecido entre el centro educativo y la dirección general de Personas mayores a través de la Consejería de Política Social del CARM. Por consiguiente, gracias a este convenio de colaboración, el centro educativo puede establecer una relación continuada con 5 residencias de ancianos. Así, el

coordinador del proyecto, junto al equipo docente del centro educativo, trabaja desde un marco dual de coordinación, por un lado, con las instituciones más gubernamentales y directivas y, por otro lado, con los usuarios de las residencias para determinar las especificaciones y peculiaridades de la práctica directa con los destinatarios de este proyecto. De forma más concreta, de acuerdo a las fases del proyecto, estas fueron la colaboración destinada:

1. Planificación: Puesta en contacto con las residencias, elaboración de plantillas, vaciado de datos, envío de la biografía del usuario y organización temporal de los envíos y las videollamadas.
2. Desarrollo: Conexión digital con los usuarios de las residencias.
3. Evaluación: Encuentros de los profesionales del ámbito educativo y sociosanitario.

Servicio

La tarea se articula desde dos acciones diferenciadas:

1. Intercambio de cartas. En este curso, 51 abuelos/as junto a 51 alumnos/as desarrollan cuatro intercambios de cartas. Cada uno de estos feedbacks gira en torno a una temática concreta, en este caso se abordan los siguientes núcleos: la escuela, los trabajos, el ocio y tiempo libre y el verano. Ambos participantes cuentan con plantillas para facilitar su elaboración.
2. Entrevistas online. Cada unidad educativa del centro (13) tiene una entrevista vía telemática con 13 usuarios procedentes de cinco residencias. Previamente, los centros envían una biografía del usuario que van a entrevistar a fin de realizar una lectura conjunta para, posteriormente, decidir las preguntas a utilizar en la entrevista online. Acto seguido, resulta el momento del encuentro en el que el usuario contesta a las preguntas planteadas para abrir paso a la reflexión y conversación conjunta. Finalmente, el alumno recopila toda la información de la entrevista para hacer un portfolio de vida, una libreta casera con dibujos y frases relacionadas con lo comentado en la entrevista para enviar al usuario a su residencia y que quede guarde un buen recuerdo de dicho momento. Tras la entrevista también se hace una asamblea conjunta para poner en común aquellas reflexiones que acotan diferentes ámbitos del pasado y el presente, tomando consciencia del paso del tiempo.

Originalidad y creatividad

Supone el uso de los recursos tecnológicos desde una nueva perspectiva en la que tanto las generaciones curtidas como las nuevas aprecian el papel que otorga estos medios ante una sociedad cada vez más alejada por la pandemia. Un sustitutivo de los abrazos, caricias y encuentros, el cual busca, desde los relatos e historietas de los mayores, llenar las mentes y corazones de los menores. Además, esta no es como otras acciones que surgen desde un uso descontextualizado, al contrario, se realiza un estudio de la biografía de los usuarios a fin de hacer las preguntas más pertinentes y, además, elaborar cartas lo más personalizadas posible.

Transferencia e impacto

Este sistema de trabajo puede transferirse a otros colectivos como inmigración o incluso se abre la posibilidad de ser aplicado en otras etapas educativas otorgando nuevos enfoques, más analíticos y reflexivos.

Su aplicación está siendo muy bien valorada por las instituciones regionales hasta el punto de desarrollar en este curso la segunda edición con las modificaciones pertinentes tras la evaluación de la primera propuesta. La entidad gubernamental implicada valora también la posibilidad de articular esta acción desde una red de centros y residencias, de manera que cada vez sean más las instituciones educativas y de mayores que se vean beneficiadas de este proyecto, constituyéndose como un programa educativo en el que se vean involucradas varias instituciones educativas y residencias.

Además, este proyecto ha sido premiado en el primer certamen regional de premios Aprendizaje por Servicio en la comunidad autónoma de la Región de Murcia.

Evaluación y viabilidad

Atendiendo a las consideraciones éticas de la investigación educativa, cabe señalar que tanto a las familias de los niños como a los propios abuelos se le repartió al inicio una hoja de consentimiento informado por medio del cual autorizar para la participación en el proyecto y asegurar el anonimato.

En primer lugar, los participantes deben cumplimentar una ficha sociodemográfica en la que se contemplan varios aspectos contextuales a tener en cuenta de cara a la evaluación e investigación. Habrá una para los alumnos y otra para los usuarios de residencias y/o centros de día.

En segundo lugar, las cartas elaboradas constituyen un elemento más de valoración, adquiriendo una relevancia principal para determinar el grado de consecución de competencias curriculares y socioemocionales del alumnado. La evaluación de dichos escritos se hará por medio de la cumplimentación de una parrilla de datos que contempla ítems referentes a la caligrafía, ortografía, estructuración, redacción... Al ser un estudio longitudinal con una carta mensual nos permitirá poder comprobar la evolución que experimentan.

En tercer lugar, se cumplimentará una hoja de evaluación con los estándares que están asociados a esta actividad, calificando cada uno de éstos con cada carta para, una vez más, constatar el aprendizaje y progresión del alumno. En cuarto lugar, de cara a la investigación se hará una valoración cualitativa de las cartas a partir de un análisis por núcleos conceptuales como la educación emocional. En el caso de las cartas de los abuelos, al carecer de un currículo escolar, se hará la valoración cualitativa de las cartas al igual que los niños.

En quinto y último lugar, al finalizar la intervención, a fin de comprobar la funcionalidad del proyecto, se distribuirá un instrumento de evaluación de proyectos ApS (Aprendizaje por Servicio), se dará una para los abuelos y otro para los niños (adaptado a su edad. Por medio de este, se obtendrá una valoración y perspectiva de la intervención desde los protagonistas: alumnos/as y abuelos/as. De cara a comprobar el diseño, desarrollo y organización de este proyecto, se organizará un grupo de discusión con los maestros y educadores implicados a fin de valorar diferentes aspectos de cara a extraer conclusiones y propuestas de mejora para futuras intervenciones.

Presentación en vídeo



Viajamos en clave intergeneracional

Clara Berrozpe Orta
Universidad de La Rioja

Póster

Jornada de divulgación y transferencia
EXPERIENCIAS INTERGENERACIONALES
DE APS
31 de mayo de 2022
VIAJAMOS EN CLAVE INTERGENERACIONAL



Introducción

En esta experiencia intergeneracional miembros del Club de Jubilados y alumnado de un centro educativo comparten experiencias de vida, concretamente viajes, lo que les aporta vitalidad, optimismo, motivación y aumento de la autoestima (Alonso y cols., 2022). Compartir sus vivencias conlleva un coaprendizaje, que permite un desarrollo personal y el disfrute del ocio compartido, permitiendo, al mismo tiempo, contribuir en sus valores y en la adquisición de los contenidos (Alonso y cols., 2020). Todo ello se realiza a través del Aprendizaje Servicio (ApS), debido a que el alumnado ofrece un servicio a la comunidad, en este caso a las personas jubiladas, que tienen una falta de afecto especialmente desde la llegada de la pandemia (Valdemoros y Alonso, 2021).

Objetivos

- Realizar un diagnóstico de necesidades para detectar las necesidades y carencias del colectivo de personas mayores.
- Vivenciar, apreciar y valorar la experiencia intergeneracional.
- Crear material audiovisual para compartir experiencias vividas.
- Favorecer el coaprendizaje intergeneracional utilizando los viajes como recurso pedagógico.

Metodología

- **Fase 1: Diagnóstico de necesidades.** Se detectan las necesidades de afecto de las personas mayores tras la pandemia, a través de una búsqueda en la literatura científica y de entrevistas a las personas implicadas.
- **Fase 2: Diseño de la propuesta.** Se crean recursos para las personas mayores y para el alumnado con el fin de alcanzar los objetivos planteados.
- **Fase 3: Intervención.** Por un lado, la creación de material digital por parte de los jubilados y jubiladas para el alumnado y, por otro, las respuestas por parte del alumnado al material creado.
- **Fase 4: Evaluación.** Se evalúa si se han alcanzado los objetivos a través de un cuestionario cumplimentado por el alumnado y los trabajos creados por ellos.

Resultados

Esta experiencia intergeneracional se ha llevado a cabo con 62 alumnos y alumnas. El alumnado en su totalidad ha disfrutado ayudando a la persona mayor con la que estaba emparejada. La mayoría reconoce haber aprendido algo de ella y que la experiencia le ha ayudado a comprender más a las personas mayores, han sido conscientes de la necesidad de afecto que tienen y han observado cómo a pesar de no tener un contacto estrecho, al no ser sus abuelos y abuelas, pueden adquirir diferentes conocimientos sobre lugares y formas de viajar. Alrededor de la mitad, cree que a partir de ahora compartirá más tiempo con las personas mayores de su alrededor, incluidos abuelos y abuelas; casi la otra mitad afirma que ya comparten y disfrutan de mucho tiempo con los abuelos; y una mínima parte admite que no congenia con las personas mayores o que con las que tiene parentesco están a grandes distancias.



Conclusiones

Tras conocer los resultados de la experiencia intergeneracional realizada, se hace manifiesto que el alumnado ha disfrutado ayudando a las personas mayores a través de los recursos creados, los cuales les ha ayudado a comprender la situación en la que viven.

Se realizará una futura evaluación sobre la experiencia a los jubilados y jubiladas a través de un cuestionario y tras visualizar los recursos realizados por el alumnado para cada uno.

Referencias

- Alonso, R. A., Sáenz de Jubera, M. y Sanz, E. (2020). Tiempos compartidos entre abuelos y nietos, tiempos de desarrollo personal. *Revista española de pedagogía*, 78(277), 415-433. <https://doi.org/10.22550/REP78-3-2020-01>
- Alonso, R. A., Sáenz de Jubera, M., Valdemoros, M. A. y Ponce de León, A. (2022). Digital Leisure: An Opportunity for Intergenerational Well-Being in Times of Pandemic? *Journal of New Approaches in Educational Research*, 11(1), 31-48. <https://doi.org/10.7821/naer.2022.1806>
- Valdemoros, M. A. y Alonso, R. A. (2021). *Experiencias intergeneracionales digitalizadas: acciones innovadoras de Aprendizaje-Servicio*. Universidad de La Rioja, Servicio de Publicaciones. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/845660.pdf>

Autores: Clara Berrozpe Orta
Contacto: clara.berrozpe@alum.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



Recurso intergeneracional de ApS. ¿Aprendemos y jugamos juntos?

Irene Tricio Darbonens
Universidad de La Rioja

Póster

Jornada de divulgación y transferencia
EXPERIENCIAS INTERGENERACIONALES DE APS
31 de mayo de 2022

30 UNIVERSIDAD DE LA RIOJA
1992-2022

RECURSO INTERGENERACIONAL DE ApS ¿APRENDEMOS Y JUGAMOS JUNTOS?

Introducción

El aumento de esperanza de vida facilita que en una misma familia coexistan varias generaciones, algo beneficioso para el entorno familiar (Badenes y López, 2011). En las relaciones entre abuelos y nietos deben de estar presentes el juego y cultura, para que los mayores transmitan tradiciones, experiencias y valores vitales (Valdemoros y cols., 2020). Además, con ello, los abuelos aprenden junto a sus nietos experiencias nuevas, y les aporta bienestar emocional y vitalidad (Martínez y Rodríguez, 2017). El coaprendizaje intergeneracional es una gran herramienta para mejorar el bienestar de mayores y pequeños (Valdemoros y cols., 2020).

Objetivos

- Incrementar el tiempo de convivencia intergeneracional.
- Diseñar un recurso en formato digital y analógico que facilite momentos de calidad compartidos entre abuelos y nietos.
- Aumentar el conocimiento y contacto intergeneracional.
- Proporcionar entretenimiento digital para abuelos y nietos que no disponen del tiempo real compartido deseado.
- Fomentar el coaprendizaje entre abuelos y nietos.

Metodología

1. Diagnóstico de necesidades, a través de la aplicación de cuestionarios, lo que ha permitido conocer algunas de las carencias en las relaciones intergeneracionales.
2. Diseño de un recurso basado en la metodología de ApS y gamificación, que mediante actividades incentiva la calidad de las relaciones de abuelos y nietos.

Resultados

- Un 30% de los abuelos encuestados afirman que gran parte del tiempo que pasan con sus nietos, estos juegan con sus videoconsolas y parecen absorbidos por ellas.
- A la mayoría de los abuelos les gustaría cambiar esta situación.
- Todos los encuestados confirman haber utilizado herramientas digitales para comunicarse con sus familiares durante la pandemia, bien el teléfono móvil, bien la video llamada.
- Se diseñó un recurso didáctico cuyo fin es unir a abuelos y nietos tanto de forma digital como analógica y crear un interés mutuo en este espacio de tiempo compartido.
- Dicho recurso se integra por actividades en las que mayores y pequeños se enseñan mutuamente cuestiones propias de su edad y disfrutan de un tiempo lúdico compartido en el que conocen a sus antepasados, comparten fotografías, aprenden juegos actuales y tradicionales, se cuentan anécdotas y se divierten. [<https://youtu.be/OA1FIZIMOf4>]



Conclusiones

La pandemia ha dificultado los tiempos compartidos entre abuelos y nietos; las herramientas digitales han servido de gran ayuda para mantener el contacto intergeneracional; abuelos y nietos desean compartir tiempo de calidad; el recurso diseñado ha posibilitado la realización de actividades y juegos conjuntos a pesar de la distancia entre viviendas y a aportado conocimientos y enseñanzas a los participantes.

Referencias

- Alonso R.A., Valdemoros M. y Martínez J.M (2021). Ocio ambiental intergeneracional y envejecimiento activo. *Edeñana*, 60, 121-142.
- Badenes N. y López M. (2011) *Doble dependencia: abuelos que cuidan nietos en España*, 49, 107-125.
- Martínez, A., y Rodríguez, N. (2016). Implicación de los Abuelos en la educación de sus nietos: Percepción del alumnado de educación primaria. IV Congreso Internacional de Investigación e Innovación en Educación Infantil y Primaria, Murcia, 2016.
- Valdemoros M., Sáez de Jubera M., Medrano C., y Santamaría M. (2019). *Fusión de cultura y juego en escenarios de ocio intergeneracional*. En A. Felipe, B. Peña y J. Bobkina (Coord.), *Estudios sobre innovaciones educativas* (pp. 443-456). Pirámide.

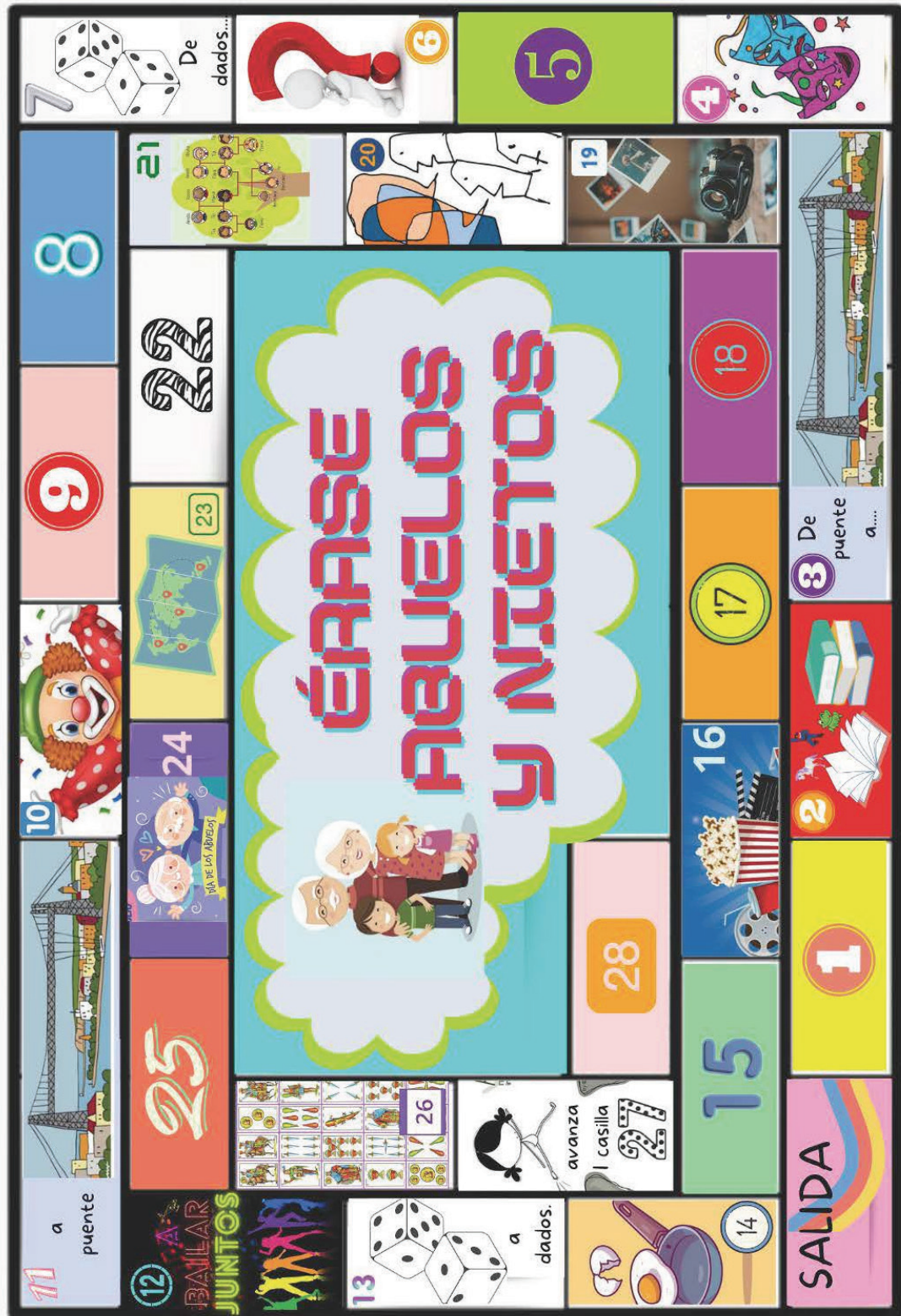
Autores: Irene Tricio Darbonens
Contacto: irtricio@unirioja.es
Institución: Universidad de La Rioja

COLABORA

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

DES FÍO
Grupo de Investigación
Diversidad, Educación Social,
Actividad Física y Ocio

Anexo. Tablero de juego



ApS CPEE Marqués de Vallejo

Victoria Lechuga Sáenz

CPEE Marqués de Vallejo (Logroño, La Rioja)

Póster

**Jornada de divulgación y transferencia
EXPERIENCIAS INTERGENERACIONALES
DE APS
31 de mayo de 2022
ApS CPEE MARQUÉS DE VALLEJO**



Introducción

La metodología APS resulta de gran interés para nuestro alumnado, debido a sus características personales e individuales, así como a las propias del entorno donde se encuentra ubicado nuestro entorno. Nuestro proyecto consta de tres subproyectos: Reutiliza-T; Sembrando Entornos y 'Toy Contigo (intergeneracional) Se lleva a cabo con el Centro de Día Gonzalo de Berceo de Logroño.

Objetivos

- ❑ Dotar al alumno de un papel activo en su propio aprendizaje.
- ❑ Conceder a los alumnos de un ámbito de participación y toma de decisiones.
- ❑ Desarrollar habilidades y destrezas para el desempeño de roles de ayuda en el centro y en la comunidad
- ❑ Despertar en los alumnos la conciencia cívica y ciudadana y el concepto de responsabilidad social.
- ❑ Favorecer las relaciones con otras personas y participar en actividades de grupo.
- ❑ Evidenciar y visualizar el potencial de nuestro alumnado.

Metodología

- ❑ Metodología activa, con una primera fase de motivación hacia el APS, detección de necesidades sociales.
- ❑ Brain Storming a través de Jamboard para la elección de nombre de los proyectos.
- ❑ Metodología cooperativa para la realización de las diferentes actividades que componen cada uno de los proyectos.
- ❑ Uso de herramientas digitales colaborativas para la organización, toma de decisiones y creación de materiales.
- ❑ Difusión del proyecto en redes sociales y página web.
- ❑ Actividad final: Invitación a nuestro centro.

Resultados

A través del presente proyecto hemos creado un sistema de intercambio de experiencias entre nuestros alumnos y los usuarios del Centro de Día Gonzalo de Berceo de Logroño.

Al ponernos en coordinación con la responsable del área de ocio del centro, nos comunicó las principales necesidades que tenían los usuarios. Los alumnos fueron los encargados de elaborar unos juegos de mesa y una baraja de carta adaptada para el Centro de Día.

Para finalizar el proyecto propondremos al centro de día que venga a visitar la granja del Marqués de Vallejo momento que aprovecharemos para el intercambio de juegos y poner el broche final a este proyecto. A su vez, los alumnos de Taller de Servicios a la comunidad serán los encargados de realizar un pequeño almuerzo para ofrecerles a los usuarios del centro de Día



Conclusiones

Desde hace varios cursos colaboramos con el centro de día por lo que nuestros alumnos se encuentran muy familiarizados con los usuarios. Son unas experiencias que nos enriquecen a todos. Para los alumnos este proyecto es muy especial, muestran cariño y respeto hacia las personas mayores. Muestran un especial interés por conocer las actividades que nos preparan desde el centro de día y a su vez responden muy bien a las demandas y necesidades de este colectivo. Este proyecto hace que nuestros alumnos se sientan protagonistas y responsables de atender a una necesidad social.

Referencias

- ❑ Sitio web APS Marqués de Vallejo <https://sites.google.com/view/apsmarquesdevallejo/inicio>
- ❑ Web Red Española de Aprendizaje y Servicio: <https://www.aprendizajeservicio.net/que-es-el-aps/>
- ❑ Blog de Aprendizaje Servicio de Roser Battle. <https://roserbattle.net/>
- ❑ Aprendizaje-Servicio. Compromiso social en acción Santillana Activa de Roser Battle



Autores: Tutores TVA y Tutores GTP.
Contacto: Victoria Lechuga Sáenz. vlechugas01@larioja.edu.es
Institución: CPEE Marqués de Vallejo.

COLABORA
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesorado
• Facultad de Letras y de la Educación
• Departamento de Letras y de la Educación


DES FÍO
Grupo de Investigación
Diversidad, Educación Social,
Actividad Física y Ocio

Experiencias prácticas CEIP San Lorenzo

Claustro CEIP San Lorenzo (Ezcaray, La Rioja)¹


Póster

Jornada de divulgación y transferencia
EXPERIENCIAS INTERGENERACIONALES DE APS
31 de mayo de 2022




EXPERIENCIAS PRÁCTICAS CEIP SAN LORENZO

Trayectoria en ApS




Tipos de proyectos

PROYECTO DE CENTRO
Conoce nuestro entorno




MICROPROYECTOS ApS



Experiencia intergeneracional:

C.H.S.P.A DE LA VIDA

Necesidad social	Servicio	Objetivos aprendizaje	Trabajo en red
Situación de aislamiento de las personas que se encuentran en residencias de mayores a causa del COVID.	Ofrecer actividades que mejoren la calidad de vida de esas personas partiendo de sus intereses.	<ul style="list-style-type: none"> Curriculares (depende de cada curso) Competencias 	 <p>Residencia de personas mayores de Ezcaray</p>

Conclusiones




Recogemos necesidad de la residencia

Personas mayores graban video contando qué necesitan



Alumnos/as diseñan propuestas de actividades

Se desarrollan las propuestas

Evaluamos el servicio






Autores: Maestros participantes PIE ApS
 Institución: CEIP SAN LORENZO (Ezcaray)

COLABORA

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



¹ Javier González Díaz, Héctor Méndez León, Isabel Porres Chapresto, Pilar Rocandio Jiménez, Elisa Sicilia Pascual, Sofía Ulecia Barrios, Flavia Zaldo Hervías

PONENCIA DE CLAUSURA

El proyecto de innovación educativa “ApS: construyendo aprendizaje, transformando el entorno”

Íñigo Beristáin Izaga, Jesús Vicente Ruiz Omeñaca

Centro Riojano de Innovación Educativa (CRIE)

Introducción

Cerrar una jornada sobre experiencias de Aprendizaje Servicio (ApS) desde la perspectiva institucional del Centro Riojano de Innovación Educativa, como espacio humano que alberga proyectos de ApS dentro del Proyecto de Innovación Educativa (PIE) “ApS: construyendo aprendizaje, transformando el entorno”, puede estar desposeído de la emoción y de la identidad de las experiencias concretas que se han presentado a lo largo de la jornada, pero puede también ofrecer una mirada complementaria desde la perspectiva de un Centro dependiente de la Consejería de Educación, Cultura, Deporte y Juventud del Gobierno de La Rioja, que centra sus acciones en la innovación educativa y en la formación del profesorado. Desde esta base se plantea esta ponencia.

El ApS y su promoción desde el Centro Riojano de Innovación Educativa

Dentro de las diferentes vertientes de la acción formativa impulsada por el Centro Riojano de Innovación Educativa (CRIE), se sitúan los Proyectos de Innovación Educativa, que desarrollan propuestas y actividades de innovación e investigación educativa y que facilitan la puesta en marcha de experiencias transformadoras en la vida de los centros educativos. Entre ellos, se sitúa el PIE “ApS: construyendo aprendizaje, transformando el entorno”, que se ha implantado en el curso actual, y se implementó ya durante el curso pasado como proyecto piloto. Desde él se pretende promover una educación comprometida con la responsabilidad social, revelándose el ApS, en este contexto, como una opción singularmente valiosa, pues es una metodología que une intención pedagógica con intención solidaria, al plantearse como un proyecto educativo de utilidad social. En esta dirección, acercar al alumnado a problemas del mundo real y próximo para intentar resolverlos, reta su creatividad y capacidad emprendedora, y fomenta la confianza en sí mismo.

Con esta base, el PIE ubica su foco en los siguientes objetivos:

1. Proporcionar formación sobre el ApS como metodología activa que provee aprendizajes en interacción con el entorno social.

2. Facilitar a los centros participantes el diseño y desarrollo de proyectos innovadores bajo la metodología ApS.
3. Aplicar el ApS como propuesta educativa que aúne aprendizaje y compromiso social.
4. Evaluar la propuesta, tanto durante el proceso como en relación con los resultados que propicia en los aprendizajes del alumnado y en la transformación del entorno.
5. Afianzar relaciones entre sectores de la comunidad y el entorno próximo mediante el desarrollo de un proyecto de estas características.

En coherencia con estos objetivos, desde el CRIE se promueve la acción formativa, se coordinan las propuestas con los Centros Educativos y se propicia la puesta en juego de proyectos de ApS en dichos centros.

Una guía para vertebrar el camino

Tratando de ofrecer alternativas al profesorado, como punto de partida, desde el CRIE se elaboró una guía sobre ApS.

En ella se comienza por plantear qué elementos convergen en el seno de todo proyecto de ApS, diferenciándolo de acciones puntuales con orientación solidaria, del trabajo de campo o del voluntariado y estableciendo vínculos con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

A continuación, se presenta el marco legal que lo avala; marco que se ha visto ampliado por el Decreto por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y en el que se regula determinados aspectos sobre su organización, evaluación, promoción y titulación en la Comunidad Autónoma de La Rioja. En el citado decreto se recoge el ApS como una alternativa para la prestación de servicios comunitarios que tendrá carácter obligatorio en la Etapa de Educación Secundaria Obligatoria.

Siguiendo con el camino, se ofrecen enlaces a diferentes páginas web en las que se puede hallar información interesante para iniciar el proyecto.

Y en aras de visibilizar experiencias valiosas de ApS desarrolladas el curso pasado, en los centros educativos de La Rioja, se presentan 9 proyectos centrando la atención en el nombre del proyecto, el centro en el que se desarrolló, el grupo de edad al que fue destinado, la necesidad social del entorno a la que se trató de dar respuesta, el servicio a la comunidad prestado, los aprendizajes promovidos, el trabajo en red realizado y la vinculación con los ODS. De este modo, quienes deseen iniciar el camino hacia el ApS pueden encontrar experiencias ya realizadas que, una vez moduladas y adecuadas al entorno, pueden servir ya de cuaderno de bitácora para adherirse al ApS como opción metodológica y de construcción comunitaria.

En esta misma dirección, y tratando de abrir posibilidades, se presentan, a continuación, ideas para implementar proyectos de ApS, prestando atención a la necesidad social, el posible servicio a la comunidad, los aprendizajes en los que puede ubicarse el foco, agentes o instituciones aliadas y las personas o grupos destinatarios, así como los ODS en los que se incide. Este banco de ideas se agrupa en seis ámbitos:

- Disfrute y preservación del medio ambiente.
- Acogida, tutorización entre iguales, acompañamiento y acción educativa.

- Relaciones intergeneracionales y/o prestación de ayuda en el contexto local.
- Protección y revalorización del patrimonio cultural, y difusión de la cultura.
- Igualdad, equidad, no discriminación, respeto de derechos y ciudadanía responsable.
- Acción solidaria a escala global y cooperación internacional.

De este modo, la guía se presenta como una referencia para aquellas personas y grupos que desean emprender el camino del ApS y para aquellas otras que, habiéndolo transitado, desean ampliar horizontes.

Los proyectos que alberga el PIE ApS Construyendo aprendizaje, transformando el entorno

¿Cuál es el panorama actual en relación con la puesta en juego del ApS en los centros educativos de La Rioja? En este momento hay adheridos al PIE 10 centros educativos procedentes de 7 municipios: Autol, Casalarreina, Cenicero, Ezcaray, Haro, Logroño y Nájera. Participa un total de 141 docentes y se desarrollan 30 proyectos. En concreto y centrándose en los diferentes ámbitos se están desarrollando los siguientes proyectos:

Ámbito 1: Disfrute y preservación del medio ambiente

Se están llevando a cabo siete proyectos que tienen que ver con la mejora del entorno natural, la limpieza del municipio, la promoción de la diversidad, la gestión de residuos, el bienestar animal (2 proyectos) y la adaptación de un parque público para el fomento del ejercicio físico en personas mayores. Este último tiene un carácter interseccional con lo que supone propiciar relaciones intergeneracionales, hecho común en proyectos de ApS que no necesariamente han de encontrar acomodo en un único ámbito.

Ámbito 2: Acogida, tutorización entre iguales, acompañamiento y acción educativa

Son cuatro los proyectos desarrollados, con una perspectiva plural: colaboración con un aula hospitalaria, acompañamiento en el aprendizaje de lengua árabe con alumnado cuyo origen se ubica en el Magreb, ayuda a una familia con un niño con parálisis cerebral y dinamización de patios.

Ámbito 3: Relaciones intergeneracionales y/o prestación de ayuda en el contexto local

Los cuatro proyectos de este ámbito se vinculan a residencias de personas mayores, hogares o centros de día, a los que se suma uno centrado en el diseño de un carril bici y otro de mejora de un barrio.

Ámbito 4: Protección y revalorización del patrimonio cultural, y difusión de la cultura

Dentro de este ámbito únicamente se desarrolla un proyecto de dinamización del Camino de Santiago a su paso por el municipio. Nos encontramos, en este caso, ante una alternativa que abre innumerables posibilidades educativas pero que no se halla suficientemente transitada por lo que desde el CRIE conviene que se ofrezcan alternativas en esta dirección para los próximos cursos.

Ámbito 5: Igualdad, equidad, no discriminación, respeto de derechos y ciudadanía responsable

Son cuatro los proyectos desarrollados en este ámbito, girando estos en torno a la reutilización de ropa, el fomento de la salud, la colaboración con una asociación que promueve la investigación y la mejora de la calidad de vida para personas con una enfermedad poco común, y la coordinación de acciones con la Asociación de niños y niñas con cáncer.

Ámbito 6: Acción solidaria a escala global y cooperación internacional

En relación con la acción solidaria a escala global y la cooperación internacional, se han puesto en marcha cuatro proyectos: uno de colaboración con una ONG de transformación comunitaria en Kenia, uno vinculado a la Campaña “No a la guerra”, uno de recogida de juguetes para familias en situación socio-económica desfavorecida y uno de ayuda a Ucrania. Este último demuestra la importancia de que el ApS esté también abierto a lo que acontece en cada momento a escala global.

En suma, se está desarrollando un amplio mosaico de proyectos orientados por diferentes caminos, pero que transitan hacia un horizonte compartido desde el ApS.

Transitando hacia el cierre

Avanzando ya hacia el final de esta ponencia, es preciso destacar que cada Proyecto y dentro de él, la participación de cada niña, de cada niño, de cada adolescente y de cada miembro de la comunidad, está contribuyendo a construir aprendizajes y a transformar el mundo global, desde acciones locales. El impacto de los proyectos a veces es limitado, pero todos ellos suman y también todos ellos transforman de modo constructivo la vida de las personas. De eso se trata, en suma, cuando se acomete una acción educativa. Hemos asistido antes de esta ponencia a la presentación de Proyectos de ApS que se traducían en aprendizajes, interacciones sociales acometidas desde la empatía, abrazos, miradas cómplices, emociones... más aprendizajes. Y es en todas y en cada una de esas situaciones donde se descubre el auténtico sentido humanizador del Aprendizaje-Servicio.

