

# El árbol genealógico digital como recurso intergeneracional en Educación Infantil

M<sup>a</sup> del Carmen Duque Palacios

*Universidad de La Rioja / CEIP La Guindalera, Logroño*

## Introducción

Hay muchas cosas que podrían hacerse de forma organizada con los abuelos. Son un gran potencial humano en cuanto a número, a recursos, a experiencia acumulada, a motivación personal, etc. Están ahí y deberíamos aprovechar su valía (Ministerio de Sanidad y Política Social, 2009; Naciones Unidas, 2002).

En el estudio de Niebla (2021) expertas psicólogas y docentes en esta área aseguran que la figura de los abuelos supone para el niño personas de apego, es decir, figuras que le proporcionan seguridad, tranquilidad, sabiduría, cariño y protección. Muchos niños los sienten como confidentes y amigos, como personas que les guían. Además, para ellos, la satisfacción de sentirse útiles y seguir aprendiendo, el aprovechamiento del conocimiento y los saberes aportados (Niebla, 2021) motivan la realización de este proyecto en la era digital.

El año 2012 fue declarado Año Europeo del Envejecimiento Activo y de la Solidaridad Intergeneracional, y tiene su razón de ser en dar a esta población el papel fundamental que desarrollan en la sociedad en general, y actualmente clave en el sostenimiento económico familiar. En la Declaración que hace el Consejo de la Unión Europea (Bruselas 2012) se dictan distintas orientaciones que han de guiar las políticas dirigidas por los países comunitarios tendentes a la consecución de un modelo basado en el envejecimiento activo y la solidaridad entre las generaciones. Según esta declaración requiere, entre otras:

- Refuerzo de la cohesión social, la inclusión y la participación.
- Fomento de la participación en el mercado de trabajo mediante actividades de formación y de aprendizaje permanente que facilite la transmisión de conocimientos entre generaciones.
- Reconocimiento de los valores de cada grupo de edad y de su contribución a la sociedad.
- La promoción de la investigación encaminada a mejorar la vida de las personas mayores.

Los niños y niñas de 5 años del CEIP La Guindalera de Logroño, son los protagonistas de un proyecto intergeneracional muy positivo y estimulante que se basa en promover experiencias intergeneracionales con aplicaciones digitales de gran riqueza. Para ello, se coordinarán y realizarán diferentes reuniones o sesiones conjuntas, guiadas por la tutora del aula.

## Justificación

La situación por COVID-19 en nuestro país desencadenó durante el curso escolar 2020 multitud de circunstancias inesperadas que desestabilizaron el sistema escolar. De forma improvisada y con los recursos a su alcance, las instituciones educativas armaron una propuesta educativa basándose en una educación a distancia online que permitiera continuar el curso académico. La tecnología entró a formar parte del día a día de muchos hogares y colegios, como aspecto clave en esta nueva realidad (Gutiérrez y Espinoza, 2020; Becerra, Martín, y Bethencourt, 2021), lo que ha enriquecido el proceso de enseñanza-aprendizaje gracias a las tecnologías (Urbina y Solano-Fernández, 2020).

Además, muchas editoriales presentan hoy en día un amplio abanico de objetos digitales que cuentan con intención lúdica y didáctica, como son en el caso de actividades sencillas para el trabajo de conceptos y rutinas, o juegos en formato app para que puedan realizarlo desde el aula del centro educativo o desde sus casas (López, Martín-Gómez, y Vidal, 2021).

De acuerdo a últimos estudios y experiencias educativas con las tecnológicas, han puesto de relieve el potencial que tiene esta etapa de Educación Infantil en el desarrollo de la competencia digital (Sánchez-Vera, 2021). Por ello, es necesario apostar e incluir las tecnologías a partir del segundo ciclo de educación infantil. Siempre que el uso de estos recursos digitales se platee desde un entretenimiento lúdico, con el apoyo del aprendizaje manipulativo y experiencial (Bel y Esteve, 2019; Becerra, et al, 2021).

También indicar que otros estudios encontrados concluyen que el desarrollo de las habilidades digitales se da principalmente en el hogar. Los niños aprenden observando y ejecutando el comportamiento de los adultos y niños mayores cercanos (Chaudron, Di Gioia, y Gemo, 2018);

Existe mayor integración de las tecnologías en los hogares que en las escuelas.

La mayoría de los hogares están equipados con múltiples dispositivos digitales. Su uso principal es para el ocio (jugar, ver videos...).

Las familias consideran que la interacción de los niños con las tecnologías es inevitable y que aumentará conforme crezcan, y que será una parte importante de su futura vida laboral.

Incluso en familias de bajo poder adquisitivo, se otorga importancia a tener y disponer de tecnología.

Los niños utilizan la tecnología para cultivar sus pasiones y aficiones. La preferencia a determinadas actividades, como pintar, bailar o cocinar, determina lo que los niños hacen con los dispositivos.

Los ancianos, son símbolo de experiencia, sabiduría y serenidad y, por tanto, elementos respetados por toda la comunidad. En los últimos años han surgido numerosos proyectos educativos que tratan de favorecer el acercamiento entre niños y abuelos, propiciando el intercambio de experiencias y conocimientos por parte de unos y de otros. Se trata de acciones

que persiguen incrementar la convivencia y potenciar la comunicación intergeneracional, espacios en los que puedan comprenderse, independientemente de los años que los separen (Fariña et al., 2007).

El contacto entre las dos generaciones es muy positivo (Ministerio de Sanidad y Política Social, 2009); los niños están en la edad de descubrir y tienen mucha curiosidad acerca de todos los aspectos de la vida, especialmente de sus abuelos. Son su inocencia y espontaneidad los que establecen vínculos de unión. El interés que despiertan en los niños estas actividades relacionales refuerza la autoestima de la persona mayor y facilita que éste tenga más fluidez a la hora de comunicarse (Cobo y Codina, 2008). Además, gracias a estos proyectos, los abuelos se interesan más por las nuevas tecnologías e intentan actualizarse en la medida de sus posibilidades y recursos (Ministerio de Sanidad y Política Social, 2009).

Los abuelos son vistos por sus nietos como personas sabias transmisoras de su legado, su historia familiar, sus valores, creando en ellos un sentido de pertenencia a la familia, a su propia historia, a su vida. “Los abuelos son los que primero transmitirán a los más pequeños la importancia de la familia, así como de su historia familiar (Niebla, 2021).

Jóvenes y niños les permiten aprovechar este tiempo, experimentar y disfrutar de nuevas actividades diversas y compartir sus relatos de vida que dan sentido a su día a día. Todo permite a jóvenes y niños conocer la historia y la forma de vida de otras generaciones (Cobo y Codina, 2008).

Por lo tanto es necesario crear y desarrollar nuevas actividades, puentes de interacción y comunicación intergeneracional en la nueva era digital que propicien un nuevo espacio y tiempo para conocerse mejor y compartir.

## Objetivos

A través de este proyecto enfocado a las relaciones intergeneracionales se visibiliza el importante potencial de las personas mayores, se potencia el envejecimiento activo y del funcionamiento cognitivo y las relaciones sociales. Además, se fomenta la solidaridad entre las personas de distinta generación (Gutiérrez, 2020). Con esta actividad buscamos:

- MEJORAR la competencia digital de los alumnos y familiares.
- DESCUBRIR y DESARROLLAR nuevos recursos digitales.
- Fomentar la imaginación y creatividad de los alumnos y familiares.
- FOMENTAR el desarrollo personal, socio-familiar y cultural de los alumnos del grupo con el fin de conocer en profundidad a sus abuelos.
- GENERERAR una actitud positiva en los alumnos hacia sus abuelos.
- IMPULSAR la participación activa de las personas mayores y CONTRIBUIR a incrementar el sentimiento de utilidad social de las personas mayores.
- PROMOVER un espacio digital, que posibilite el intercambio de información y de experiencias entre nietos y abuelos y quede reflejado mediante recursos digitales.

- INCREMENTAR las iniciativas intergeneracionales que permiten las relaciones entre personas de diferentes edades, con la voluntad de incrementar sus vínculos y su conocimiento mutuo.
- DESARROLLAR la expresión oral y lectora de los alumnos durante las exposiciones de sus trabajos.
- ESTIMULAR a nivel cognitivo, emocional y social.
- DISFRUTAR y APRENDER nuevos contenidos a través del proyecto con sus abuelos y familiares.
- PROMOVER una Centro Educativo abierto a la comunidad.
- PROMOVER la toma de conciencia sobre el desarrollo de la vida y las diferencias generacionales.
- FOMENTAR los procesos de colaboración e interdependencia positiva entre diferentes miembros de la sociedad.
- GENERAR actividades digitales innovadoras beneficiosas para niños y abuelos.
- POTENCIAR los beneficios físicos, cognitivos y socioemocionales de las actividades conjuntas y de interacción social.
- FOMENTAR experiencias, actitudes y sentimientos positivos entre mayores y niños/as.

En las personas mayores y en los niños estas relaciones son muy beneficiosas ya que abarcan las necesidades de educación, la transmisión de valores o de tradiciones culturales, el aprendizaje de modelos positivos. Se comparten conocimientos, experiencias y capacidades. Y además, se incrementa la cooperación, el desarrollo y la evolución de mayores y niños.

En concreto, para las personas mayores los beneficios pueden ser (Gutiérrez, 2020):

- Mejora de la autoestima y del estado de ánimo, gracias al mantenimiento de relaciones sociales con otras generaciones.
- Mayor vitalidad. Aumenta la actividad y la energía para seguir disfrutando la vida cotidiana.
- Disminución del sentimiento de soledad ya que aumentan las relaciones sociales, la actividad.
- Integración. Las personas mayores sienten que pertenecen, que están integrados, que conviven en sociedad.
- Mantenimiento del aprendizaje. El aprendizaje continúa. Se amplían los conocimientos gracias al intercambio que se produce entre generaciones.
- Mejora en su estimulación cognitiva que se verá reflejada en un mayor enfoque de la atención en los más pequeños, en su cuidado y su bienestar, en mantener despiertos los sentidos (percepción), en activar la memoria a corto, medio y largo plazo (inician un proceso de nuevo almacenamiento de información), entrenamiento de la imaginación.

- Renuevan el sentimiento de responsabilidad (aumenta su autoestima y disminuye el sentimiento de soledad)
- Sentir utilidad, satisfacción y actividad.

Y entre los beneficios para los menores pueden destacarse (Gutiérrez, 2020):

- Conocer y disfrutar tiempo con los abuelos consigue que se produzca una percepción positiva en las personas mayores.
- Descubren la sabiduría de los abuelos.
- Poder acceder a programas y nuevas aplicaciones digitales amplían su abanico de conocimientos y competencias digitales, ampliando sus destrezas en las TIC.
- Conocer su familia, lazos familiares, tradiciones, cultura, antiguas profesiones, valores... Al fin de acabo, seguir aprendiendo. El aprendizaje continúa y aumentan sus conocimientos gracias a este intercambio entre generaciones.

## Desarrollo

El proyecto intergeneracional consiste en una actividad organizada y desarrollada desde el centro educativo en la que se propone realizar un árbol genealógico digital focalizado en los abuelos. Dicha actividad está dirigida a fomentar la asistencia y participación de los familiares de diferentes generaciones, especialmente de los abuelos.

Este proyecto se llevará a cabo en un colegio público de dos líneas de la localidad de Logroño (La Rioja) durante el curso escolar 2021-22 en la etapa de educación infantil, concretamente en 3º durante el segundo trimestre.

El proyecto intergeneracional se contempla en varias fases o sesiones de desarrollo:

1º INICIAL: Este proyecto intergeneracional será presentado en la reunión de padres que se celebra a lo largo del primer trimestre del curso escolar (Octubre 2021), en el que se les explicará y entregará información sobre en qué consiste el proyecto y actividad y cuál será su participación activa en él y qué recursos digitales podrán utilizar para realizar el árbol genealógico digital intergeneracional con sus hijos y abuelos.

2º DESARROLLO: Esta actividad intergeneracional en el que participan alumnos, familiares y abuelos consiste en diseñar y realizar un árbol genealógico digital focalizado en los abuelos principalmente y para ello, podrán utilizar diferentes recursos y aplicaciones digitales como:

- Genially
- Canva
- PowerPoint
- Videoconferencias por plataforma TEAMS
- Otros...

En el árbol genealógico podrán aparecer fotos, enlaces con vídeos, pictogramas, música... a libre elección de diseño y contenido de cada familia. Será una actividad libre y voluntaria con la finalidad de fomentar la creatividad mientras los alumnos aprenden, se divierten y hacen partícipes a sus abuelos como principales protagonistas del proyecto.

3<sup>o</sup> EXPOSICIÓN: Todos los alumnos/as participantes tendrán la oportunidad de exponer en clase sus trabajos, sus árboles genealógicos digitalizados con las aplicaciones digitales utilizadas. Cada alumno dispondrá de 30 minutos máximo para realizar su exposición al resto de compañeros a través del ordenador y Panel Interactivo Promethean. Para ello, la tutora organizará en un calendario las diferentes fechas de exposiciones por orden de lista de los alumnos.

## **Evaluación**

Se desarrollan importantes experiencias de intercambio muy enriquecedoras. En primer lugar, los niños y niñas, disfrutaron de la atención, dedicación y conocimiento de los más mayores, sus abuelos. En segundo lugar, las personas mayores se contagiaron de la alegría y la vitalidad de los más pequeños, en una experiencia que les hace sentirse útiles y partícipes de la educación de sus nietos. Y, finalmente, el docente y las familias que participan y acompañan a pequeños y mayores, también se benefician al ser testigos de tanto enriquecimiento cultural, social y emocional.

Instrumentos utilizados en el proceso de evaluación:

- Observación directa. La investigación en Tecnología Educativa en Educación Infantil todavía no es tan abundante como en otros contextos de enseñanza formal y no formal. Quizás el hecho de que la observación directa sea la técnica de investigación predominante en esta etapa educativa condiciona la publicación y difusión de estas investigaciones (Urbina y Solano-Fernández, 2020).
- Calidad del material (Fotos, videos...)
- Implicación de las familias
- Eficacia y eficiencia de los recursos digitales utilizados
- Destrezas y habilidades en el manejo del programa o aplicación digital elegido
- Exposición del alumnado (vocabulario nuevo, expresiones...)
- Se procederá a grabar la exposición de los alumnos y se realizarán fotos

## **Resultados esperados**

Se espera que de dicho proyecto intergeneracional el nivel de satisfacción de los participantes sea elevado, y que se aprecie un alto grado de afinidad y satisfacción por parte de los niños y abuelos, además de los familiares implicados.

Se vaticina que participen los 22 alumnos que conforman el grupo de 3<sup>o</sup> de Educación Infantil. Además se creará un punto de encuentro digital en el que todas las familias que participen en dicho proyecto intergeneracional puedan acceder a los diferentes trabajos realizados por el resto de compañeros y así desde sus hogares poder disfrutarlo con todos los miembros de la familia.

Como resultados, es más que probable que los niños disfruten de la atención, dedicación y conocimiento sus abuelos. Y ellos, se contagien de la alegría y la vitalidad de los más pequeños, en una experiencia en la que aprenden y mejoran sus destrezas digitales y les hace sentirse útiles y partícipes de la educación de sus nietos. Además de:

- Adquisición de nuevos contenidos: conceptuales, procedimentales y actitudinales
- Aumento de motivación e Incremento de integración en actividades del centro educativo
- Mejorar la competencia digital de los alumnos, familiares y abuelos
- Aprender y Disfrutar con el proyecto intergeneracional
- Satisfacción en la calidad de los árboles genealógicos realizados
- Mantener activa la mente, seguir aprendiendo.
- Refuerza Vínculos afectivos (Cobo y Codina, 2008).
- Amplía el vocabulario de los niños (Niebla, 2021)
- Descubren la sabiduría de los abuelos (Cobo y Codina, 2008)
- Mantener un sentimiento de utilidad, satisfacción y actividad en la vida (Ministerio de Sanidad y Política Local, 2009). Además renuevan el sentimiento de responsabilidad (aumenta su autoestima y disminuye el sentimiento de soledad, (Niebla, 2021).

Expertos indican que además de obtener como resultado beneficios a nivel cognitivo, aumenta la felicidad en los abuelos y que este tipo de actividades ayudan a sentirse útiles y mejorar la calidad de vida de los más mayores. Asimismo, al tratarse de actividades novedosas, éstas generan una motivación especial, ya que ayudan a los abuelos a reducir la monotonía y la pasividad (López, Durán, Gabriel, Estévez y Perera, 2007).

Los encuentros organizados fueron un éxito, se desarrollaron importantes experiencias de intercambio muy enriquecedoras, donde todos salieron ganando. En primer lugar, los niños y niñas, disfrutaron de la atención, dedicación y conocimiento de los más mayores. En segundo lugar, las personas mayores se contagiaron de la alegría y la vitalidad de los más pequeños, en una experiencia que les hizo sentirse útiles. Y, finalmente, los profesionales y las familias que participaron y acompañaron a pequeños y mayores, también crecieron al ser testigos de tanto enriquecimiento social y emocional.

## Conclusiones

La escuela debe ofrecer experiencias de aprendizaje no solo a nivel intelectual y cognitivo, sino que debe hacerlo también en los terrenos social y emocional. La educación del siglo XXI, exige que los contextos educativos promuevan un aprendizaje integral de las personas, en todos los ámbitos que las conforman.

Relacionado con esto, la escuela tiene un papel fundamental en la creación de conciencias cívicas y sociedades democráticas. Por ello, desde los contextos escolares se deben promover culturas basadas en el respeto y la convivencia positiva, la colaboración, que fomenten la creación de sociedades más sostenibles y humanizadas.

Asimismo, los contextos escolares deben dejar de ser espacios cerrados a la comunidad y, por ende, la comunidad debe ser objeto de enriquecimiento, como excelente espacio y laboratorio de aprendizaje. Así, estaremos contribuyendo a disminuir la brecha entre lo que ocurre dentro y fuera de los espacios escolares, porque el mundo no está fragmentado y fragmentarlo, solo resta significatividad a los aprendizajes.

Dentro de todas las experiencias sociales que pueden favorecerse desde la escuela, una muy importante es la conexión intergeneracional. Este proyecto constituye una evidencia más de los enormes beneficios que ofrecen estas experiencias, tanto para componentes de una y otra generación, para el aprendizaje de vivencias, valores y riquezas de unas y otras edades.

Por lo tanto, calidad educativa también es implicar a la comunidad, especialmente a los más mayores, hacer de la escuela un espacio abierto y ofrecer a los niños oportunidades para que aprendan a vivir en ella como seres sociales que forman.

En todo ello juegan un papel importante los docentes y la formación en valores que debería abordarse desde los colegios. Es indispensable que los educadores se dediquen a transmitir a los jóvenes unas actitudes de respeto hacia la figura del anciano por lo cual la formación de los alumnos debe ir "más allá de las aulas". La interrelación entre niños y ancianos sólo será posible si desde edades tempranas se prepara al individuo para poder convivir con aquellos semejantes con los que tendrá que interactuar en las distintas etapas de su vida (López, Durán, Gabriel, Estévez y Perera, 2007).

## Bibliografía

- Becerra, C.V., Martín, S., y Bethencourt, A. (2021). Análisis categórico de materiales didácticos digitales en Educación Infantil: Portal EcoEscuela 2.0 en el marco de la COVID-19. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 76, 74-89. <https://doi.org/10.21556/edutec.2021.76.2039>
- Bel, M., y Esteve, F. (2019). Robótica y pensamiento computacional en el aula de educación infantil: diseño y desarrollo de una intervención educativa. *Quaderns digitals*, 88, 74-89.
- Cobo, F., y Codina, R. (2008). Experiencia práctica: relaciones intergeneracionales y personas mayores. *Revista de Educación Social*, 8.
- Chaudron, S., Di Gioia, R., y Gemo, M. (2018). *Young children (0-8) and digital technology: a qualitative study across Europe*. European Union. <https://doi.org/10.2760/294383>
- Gutiérrez, E.J., y Espinoza, K. (2020). Educar y evaluar en tiempos de Coronavirus: la situación en España. *Multidisciplinary Journal of Educational Research*, 10(2), 102-134. <https://doi.org/10.17583/remie.2020.5604>
- Fariña, E., Montilla, M., Durán, A., Estévez, G.J., y Perera, I. (2007). Proyecto de intercambio generacional: Aprendamos juntos. *Gerokomos*, 18(1), 8-15.
- López, S., Martín-Gómez, S., y Vidal, M. I. (2021). Análisis de aplicaciones móviles dirigidas a la infancia: características técnicas, pedagógicas, de diseño y contenido. *Revista Iberoamericana de Educación*, 85(1), 81-100. <https://doi.org/10.35362/rie8514013>

- Ministerio de Sanidad y política Social, (2009). *Ponencia Relaciones intergeneracionales*. III Congreso Estatal de Personas Mayores. "Progresamos juntos. Una sociedad de todos y para todos". <https://cutt.ly/BWCY8q8>
- Naciones Unidas (2002). *Informe de la Segunda Asamblea Mundial sobre el Envejecimiento*. Naciones Unidas.
- Niebla, R. (23-02-2021). *El País* (<https://cutt.ly/KWCU03F>).
- Sánchez-Vera, M.M. (2021). El desarrollo de la Competencia digital en el alumnado de Educación Infantil. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 76, 126-142. <https://doi.org/10.21556/edutec.2021.76.2081>
- Urbina, S., y Solano-Fernández, I.M. (2020). Tecnologías para la enseñanza en Educación Infantil. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 76, 1-6. <https://doi.org/10.21556/edutec.2021.76.2129>