

# Comunicación digital intergeneracional en clave de Aprendizaje-Servicio a través de Genial.ly<sup>1</sup>

Mario Santamaría Baños

*Universidad de La Rioja / CEIP Obispo Blanco Nájera, Logroño*

## Introducción

La situación sanitaria actual, originada por la COVID-19, ha provocado que muchas personas se hayan quedado sin una atención esencial, como es la socialización, el contacto y la interacción interpersonal; el confinamiento ha conllevado distanciamiento social y un cambio radical en las actividades cotidianas, lo que ha obligado a modificar los estilos de vida (Naranjo et al., 2021).

Este aspecto social ha afectado en mayor medida a los colectivos más vulnerables, como pueden ser las personas mayores, debido a la fragilidad vinculada a la vejez, que empeora si se padece algún tipo de enfermedad crónica (Naranjo et al., 2021; Pinazo, 2020; Terry et al., 2020).

Los mayores<sup>2</sup> han sido los últimos en poder salir a la calle, y el colectivo con más muertes causadas por esta pandemia, lo que les ha generado preocupantes niveles de angustia, ansiedad y estrés (Pinazo, 2020), a lo que se suma el gran impacto derivado del confinamiento en las relaciones interpersonales, provocando deterioro en su salud emocional, psicológica y social (Pinazo, 2020; Terry et al., 2020).

En este contexto, los espacios intergeneracionales e interactivos se establecen en imprescindibles para desarrollar una solidaridad intergeneracional que se encargue de que entre las personas de diferentes generaciones se forjen relaciones para la mejora de la calidad de vida, especialmente de las personas mayores, consiguiendo, además, que este colectivo se convierta en un apoyo imprescindible para el resto de las generaciones (Moreno et al., 2018).

Quedan constatados como beneficios de las relaciones intergeneracionales una mejor percepción de la salud, una mejor calidad de sueño, la realización de más actividades de ocio o una mejor habilidad funcional, en el caso de los mayores (Wu y Chiou, 2020), así como un incremento de la

---

<sup>1</sup> El autor realiza su tesis con miembros del grupo de Investigación DESAFÍO, de la Universidad de La Rioja. El texto que presenta se vincula a la investigación "Ocio intergeneracional en el marco de la nueva normalidad. Educación, oportunidades y desafíos" (PID2020-119438RB-I00) [años 2021-2024], financiada en el marco del Plan Nacional I+D+I con cargo a la ayuda del Ministerio de Ciencia e Innovación.

<sup>2</sup> A lo largo del documento se intentará utilizar un lenguaje inclusivo, si bien "en aplicación de la Ley 3/2007, de 22 de marzo, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres, toda referencia a cargos, personas o colectivos incluida en este documento en masculino, se entenderá que incluye tanto a mujeres como a hombres".

autoestima, de las habilidades sociales y académicas, de la motivación, la asertividad y la seguridad en sí mismo, en el caso de los más pequeños (Campillo et al., 2020).

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son dispositivos y aplicaciones que facilitan la comunicación (Wu y Chiou, 2020) y se establecen en una herramienta idónea tanto para compartir conocimiento como para incrementar las relaciones sociales (Manzano et al., 2018). Para las personas mayores, la conexión a las tecnologías y las redes sociales se constituye en motivo cardinal para mantener el contacto con sus nietos cuando se encuentran geográficamente alejados (Reis et al., 2021).

En tiempos de pandemia se han descubierto iniciativas en los centros educativos (Lyu et al., 2021) que se han constituido en nexo de unión con las familias y entre generaciones, creando entornos de aprendizaje intergeneracional con efectos muy positivos, caso del aumento del conocimiento sobre salud, valores y habilidades para la vida; los abuelos obtuvieron otra perspectiva sobre el aprendizaje y los nietos comprendieron mejor a sus abuelos, desarrollando el concepto de aprendizaje a lo largo de la vida; gracias a estas iniciativas la relación entre ambos se tornó más estrecha e íntima.

Estas acciones pueden ser ubicadas en el marco del aprendizaje-servicio (ApS), entendido como un modo de aprender ofreciendo un servicio a la comunidad, ante una necesidad social; en el caso que nos ocupa, el alumnado inicia una acción de servicio al colectivo de mayores que, a su vez, les ayuda a aplicar y consolidar conocimientos, habilidades, actitudes y competencias, estimulando su talento y ofreciéndolo para el bien común (Álvarez, Sanjurjo y Fernández, 2020).

La actuación que se va a llevar a cabo en el aula se sirve de una herramienta digital llamada Genial.ly, que en principio fue creada para realizar presentaciones dinámicas, pero su gran divulgación e introducción en la escuela ha hecho que los docentes la hayan transformado y usado para responder a las necesidades específicas de cada escenario educativo.

Esta versátil herramienta ha sido seleccionada para llevar a cabo este proyecto de innovación, constituyéndose en mediadora de comunicación entre el alumnado del *CEIP Obispo Blanco Nájera* (Logroño, La Rioja) y la *Residencia de Personas Mayores Gerontoiregua* (Albelda de Iregua, La Rioja).

## Justificación

En el centro educativo del que parte esta experiencia innovadora, promociona como valor añadido a su alumnado el aprendizaje-servicio, más allá del simplemente academicista. Asimismo, valora conveniente preparar al alumnado del futuro con herramientas digitales y en ser competente en la resolución de dificultades de manera autónoma, para poder desenvolverse en la vida, estimando que tan importante es la fase de capacitación, como la de saber poner los conocimientos adquiridos a lo largo de su escolaridad al servicio de otros ciudadanos.

El proceso y el objetivo en sí es complejo e, incluso, de larga duración. La adquisición de conocimientos y competencias clave que se exigen, tales como la competencia digital o la ciudadana, conlleva una labor instruccional sin precedentes en el sistema educativo. Es por ello que los docentes actuales no pueden basarse tan solo en la teoría, y tampoco ceñirse únicamente a ejemplos del pasado. Se requiere de acciones que aún no han sido recogidas en los libros de texto, dado el carácter innovador del aprendizaje-servicio.

El ApS nace de la singularidad de cada región o zona de influencia. Es la propia comunidad educativa la que detecta necesidades reales del entorno próximo e intenta actuar sobre ellas, intentando aportar una mejora a la causa de la necesidad.

Es por ello que, partiendo de realidades tangibles que conoce el propio alumnado, se puedan dar soluciones con los aprendizajes en el ámbito escolar y no por la experiencia del propio alumnado, ya que es novedosa para ellos y no tienen herramientas o capacidades para resolverlo por sí solos, pero sí que es posible realizarlo cuando están en pequeño o gran grupo.

Todos estos aprendizajes sociales y cívicos, en consonancia y con colaboración de los medios digitales, en este caso en concreto, hace que el alumnado del centro mejore como persona y ciudadano responsable y conocedor de su realidad, aspecto que, sin compromiso y sin trabajo de campo, no pueden llegar a conocer.

## Objetivos

- Atender a 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.

## Desarrollo

En el centro educativo el uso de las herramientas digitales se está implementando en gran medida gracias a la inclusión de las tecnologías en la escuela. Su uso, al ser cada vez más continuo, refleja la necesidad de extrapolarlo a otros entornos y tomar todo su potencial para favorecer vías de comunicación que anteriormente eran imposibles y que actualmente acercan personas. Una de estas herramientas es Genially.

En el centro educativo que nos compete se usa de manera regular por parte de los docentes como herramienta de presentación de contenidos, así como para gamificar procesos evaluativos a través de actividades como scaperoom, evaluaciones ludificadas, itinerarios, etc.

Por parte del alumnado el uso es más esporádico. Dentro del proyecto de competencia digital se explica cómo funciona esta herramienta, sus usos y capacidades que presenta en su versión libre y gratuita. Una vez aprendido el manejo se pasa al uso propio de Genial.ly, creando pequeñas presentaciones de contenido relacionado con el tema curricular correspondiente. Asimismo, se ha usado con un fin de aprendizaje servicio para atender la falta de socialización presencial de las personas mayores que están en residencias. Con un fin claro de crear una relación e, incluso, un vínculo entre niños y mayores, es decir, crear un hábito de comunicación intergeneracional.

La propia herramienta, tanto en su versión libre como en la versión “premium”, tiene un amplio abanico de recursos y plantillas para poder crear interacciones digitales entre los menores y las personas mayores.

El uso de la herramienta es muy sencillo, comienza con el registro y la creación de una cuenta (esta se hace con un correo de Google Edu) y, posteriormente, Genially deja crear desde plantillas o, directamente partiendo de cero, presentaciones interactivas enriquecidas con imágenes y/o vídeos propios o incrustados de otras plataformas.

Centrando en el caso trabajado, la creación de un nuevo documento se inicia en el apartado de “crear Genially”. Después, por facilitar el trabajo, se abre una plantilla desde “infografía” o “presentación”. Si es presentación se eligen al menos 4 hojas, si es infografía debe de tener al menos cuatro botones interactivos. Tanto en una opción como en otra, hay que completar esas 4 páginas o botones con:

- Una presentación formal que puede incluir fotos: ¿quién soy?, ¿dónde estudio? ¿cuál es mi pueblo? (si tuviera)
- Lo que nos gusta, aspectos que queremos que conozcan de nosotros.
- Saludo, felicitación de la navidad y deseos de feliz año (en este caso porque el envío de la carta se hace en diciembre).
- Despedida.

Una vez finalizado, se pincha en publicar la presentación y se copia el enlace para compartir el archivo y enviar solo las direcciones.

De este modo se consigue mejorar aspectos fundamentales relacionados con la competencia digital y el cuidado de la naturaleza, debido a que no se tienen que enviar documentos en papel.

## Evaluación

El proceso de evaluación es una de las principales herramientas que usa el docente para poder medir de manera objetiva un proceso, valorando y reflexionando con el que se pueda identificar el aprendizaje del alumnado y, así, optimizarlo, corrigiendo posibles errores, regulando dificultades, así como optimizando el proceso en sí.

Para este caso concreto se llevará a cabo una rúbrica de evaluación sencilla creada para ser contestada por el alumnado de educación primaria, el cual es la primera vez que hace este tipo de innovación pedagógica y que parte de una necesidad social. Los criterios de evaluación a medir serán:

- La necesidad de la actuación.
- El sentido del propio servicio.
- La dificultad del Servicio realizado.
- La implicación personal.
- La satisfacción personal.

Todos los criterios serán evaluados entre cuatro grados de cumplimiento, siendo 1 el de menor cumplimiento y 4 el de mayor consecución.

Tabla 1. Rúbrica de evaluación Aprendizaje-Servicio.

	MUY ALTO	ALTO	BAJO	NO CONSEGUIDO
Necesidad de la actuación	Es una actuación necesaria que favorece tanto a los que lo realizan como a aquellos que lo reciben	La actuación que se realiza favorece tan solo a una de las partes, bien sea al que realiza el ApS o el que recibe la propia acción	El propio proyecto carece de necesidad social, pero ha favorecido al menos a una de las partes que lo ha desarrollado	No es un proyecto necesario y puede que ya haya sido suplido por otros. Su aportación ha sido baja o nula
Sentido del servicio	Los participantes dan una respuesta satisfactoria a las necesidades sociales, siendo conscientes del valor de su acción	Los participantes dan una respuesta poco satisfactoria a la necesidad social y pueden o no ser conscientes del valor de su acción	Los participantes dan una respuesta poco satisfactoria a la necesidad y no son conscientes de su valor	Los participantes no dan respuesta a la necesidad que se había planteado
Dificultad del Servicio	El servicio prestado y los resultados obtenidos son acordes al alumnado que va a realizar el proyecto, bien por estar dentro de sus posibilidades académicas (competencia digital y competencia lingüística) bien por sus capacidades madurativas (comprender el problema y proponer acciones que aporten soluciones a tales necesidades sin ayuda del adulto)	El servicio prestado y los resultados obtenidos son poco acordes al alumnado que realiza el proyecto, bien por estar justo en sus posibilidades académicas (competencia digital y competencia lingüística) o en sus capacidades madurativas (comprender el problema y proponer acciones que aporten soluciones a tales necesidades pero con ayuda del adulto)	El servicio prestado y los resultados obtenidos son poco acordes al alumnado que realiza el proyecto, ya que su competencia digital y/o lingüística es limitada para realizar el ApS, si bien con ayuda de un adulto son capaces de realizarlo	El servicio prestado y los resultados están fuera de la comprensión y posibilidades del alumnado, siendo incapaces de llevar a efecto el proyecto debido a la falta de las competencias necesarias para ello, incluso con la ayuda del docente o del adulto.
Implicación personal	El alumno está altamente motivado con la actividad. Participa en la propuesta inicial, en la toma de decisiones y en la consecución del objetivo común, liderando el proyecto.	El alumno está motivado, pero su participación es más compartida y propone mejoras a las propuestas y objetivos de otros	El alumno está motivado pero su participación es menos notoria, aportando puntualmente propuestas basadas en otros	El alumno tiene baja motivación e incluso un rechazo a la actividad. No propone mejoras y trabaja sobre las propuestas de otros compañeros
Satisfacción personal	Presenta aprendizaje y revalorización personal por su labor. Siente que ha hecho un trabajo útil para su entorno y reflexiona sobre las consecuencias de su acción. Es crítico y plantea mejoras de futuro	Presenta aprendizaje y revalorización personal por su labor. Siente que su trabajo ha sido poco útil y reflexiona sobre las consecuencias de su acción. No es crítico con lo que ha realizado	Presenta un bajo aprendizaje y por tanto no ve revalorizada su labor personal hacia su entorno. No es crítico con lo que ha realizado	Se siente poco o nada satisfecho con la labor realizada y ha presentado una actitud negativa desde el comienzo de la actividad



## Resultados esperados

Los resultados de esta iniciativa son muy positivos de manera bidireccional.

Por un lado, 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. Alguno puede que lo hiciera como una tarea más, pero la mayoría lo llevó a cabo con el mayor sentimiento interpersonal creyendo firmemente en que el aprendizaje-servicio, 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.

Tanto unos como otros 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, no solo el COVID, sino la situación social en la que los hijos e hijas ya no pueden hacerse cargo de sus propios padres, sea cual fuere el motivo, pero que por falta de tiempo o de capacidad se ven forzados a que diferentes profesionales socio-sanitarios tengan que hacerse cargo de ellos.

Respecto al aprendizaje, más de tipo académico, no ha de olvidarse que al realizar estas tareas dentro de la escuela, además de crear un espacio para el Aprendizaje-Servicio, el docente también busca 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.

De este modo, se ha trabajado:

- Competencia lingüística: que supone la capacidad para utilizar, en este caso, la lengua escrita para comunicarse de manera correcta y fluida con otras personas, y comprendiendo los diferentes contextos sociales.
- Competencia digital: por la cual el alumnado que ha trabajado en este proyecto ha mejorado su conocimiento digital para la participación en la sociedad, interactuando con dichas tecnologías.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender: la han podido alcanzar al colaborar con otros de forma constructiva y mostrando empatía hacia otros.
- Competencia ciudadana: por el hecho de realizar un aprendizaje-servicio y ser capaz de conocer las dificultades que ocurren en su entorno, así como por la mejora en la habilidad de actuar como ciudadanos responsables y participar plenamente en la vida social y cívica.

Por otro lado, las personas mayores residentes en el centro geriátrico, que han recibido las “cartas” y desconocían tanto el contenido como la cantidad, han experimentado un sentimiento altamente gratificante por recibir comunicación exterior de niños y niñas en edad escolar, que han tenido un bonito gesto para con ellos.

Pero si esto ha tenido un punto de inflexión no esperado ha sido la respuesta por parte de los abuelos a los niños y niñas del colegio. De ahí la bidireccionalidad expresada anteriormente de los resultados obtenidos.

Esta pequeña acción también ha sido desarrollada de manera digital por los abuelos, a través de vídeos cortos que han dirigido a los niños de educación primaria y enviado por medio de Youtube,

lo que ha hecho que este proyecto, que arrancó con la idea de pertenecer al marco del ApS, se convirtiera en un puente intergeneracional de comunicación bidireccional con una importantísima creación de vínculos comunicativos que aportan mucho más que un proyecto, pues dan un sentido a la vida real.

Los resultados van mucho más de lo observable, de contabilizar el número de felicitaciones navideñas enviadas, de personas mayores que las han recibido y de los vídeos reenviados. Lo complicado, pero más importante, es reconocer la acción tan positiva que crea este nuevo vínculo interpersonal entre abuelos y niños en edad escolar. Es complejo dejar reflejado por escrito las sensaciones y emociones que tanto el alumnado del centro como los abuelos han sentido al enviar y recibir dichas comunicaciones.

## Conclusiones

El trabajo realizado es una tarea que se compone de varias fases estructuradas y que arrancan en el estudio de las situaciones/problemas del entorno, para acabar proyectando una acción de mejora sobre el mismo.

Lo que a priori parece sencillo, no lo es tanto cuando entran en juego las variables humanas, especialmente si son niños y niñas de edad escolar, junto con abuelos usuarios de centros geriátricos. Esto se debe a que el alumnado del centro lo inicia como una tarea más, como un proyecto más que “se le ha ocurrido” a su tutor y que hay que realizar. Pero 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 y tome tintes de “acciones que se llevan a cabo para mejorar la calidad de vida” de mayores y pequeños, y 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. Es la manera y la forma de enseñar la realidad de la vida a los ciudadanos del mañana, de conocer lo que ocurre y, sobre todo, de crearles conciencia social, así como que sean personas críticas con las cosas que pasan a su alrededor.

El proyecto acaba de empezar, es una acción que se inició de manera aislada y sin pensar o tener conocimiento de si iba a perdurar o continuar; no era un experimento, sino una labor social que, con el devenir de lo ocurrido, se ha convertido en algo que es necesario repetir y por supuesto mejorar.

En los objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030, antes mencionados, también está la “Educación de calidad”, que busca la función de la educación para reforzar el ejercicio responsable de la ciudadanía local, así como adoptar decisiones fundamentales y asumir un papel activo en el ámbito local.

Es este un ejemplo claro de aprendizaje ciudadano que aporta tanto al alumnado una perspectiva de lo que ocurre en su entorno, como una mejora en la calidad de vida de las personas mayores que sienten que son tenidas en cuenta.

Los beneficios de este proyecto apuntan a la necesidad de darle continuidad, implementándolo de forma sistemática, para que pueda ser evaluado y convertido en una buena práctica que contribuya al bienestar intergeneracional.

## Bibliografía

- Asamblea General de Naciones Unidas (2015). *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*.
- Álvarez, P., Sanjurjo, E.I., y Fernández, G. (2020). Definición de un modelo pedagógico en el ámbito jurídico a través de la integración de tres formas de aprendizaje-servicio en torno a la simulación de juicios. *Revista Jurídica de Investigación e Innovación Educativa*, 23, 33-45.
- 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>
- Manzano, A., Padilla, D., Aguilar, J. M., y Díaz, P. (2018). Tendencias y aplicaciones de las TIC en la educación permanente de personas mayores. *Revista INFAD de Psicología*, 2, 15-20. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2018.n2.v1.572>
- Moreno, P., Martínez de Miguel, S., y Escarbajal, A. (2018). El impacto educativo de los programas intergeneracionales: un estudio desde la escuela y las diferentes instituciones sociales implicadas. *Revista Iberoamericana de Educación*, 77(2), 31-54. <https://doi.org/10.35362/rie7723158>
- Naranjo, Y., Mayor, S., de la Rivera, O., y González, R. (2021). Estados emocionales de adultos mayores en aislamiento social durante la COVID-19. *Revista Información Científica*, 100(2), 1-10. <https://acortar.link/XxnBh1>
- Pinazo, S. (2020). Impacto psicosocial de la COVID-19 en las personas mayores: problemas y retos. *Revista Española de Geriatría y Gerontología*, 55(5), 249-252. <https://doi.org/10.1016/j.regg.2020.05.006>
- 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>
- Terry, Y., Bravo, N., Elías, K.S., y Espinosa, I. (2020). Aspectos psicosociales asociados a la pandemia por COVID-19. *Revista Información Científica*, 99(6), 585-595. <https://acortar.link/VZCkAy>
- Wu, H.Y., y Chiou, A.F. (2020). Social media usage, social support, intergenerational relationships, and depressive symptoms among older adults. *Geriatric Nursing*, 41, 615-621. <https://doi.org/10.1016/j.gerinurse.2020.03.016>