

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

