

Recursos digitales y metodologías activas en el marco del ocio intergeneracional. Una experiencia en las aulas universitarias

Esther García Zabaleta, Magdalena Sáenz de Jubera Ocón

Universidad de La Rioja

Esta investigación forma parte del Proyecto de I+D+I “Ocio intergeneracional en el marco de la nueva normalidad. Educación, oportunidades y desafíos” (PID2020-119438RB-I00) [años 2021-2024], financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación, y cuenta con el patrocinio del Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesorado de la Universidad de La Rioja.

El presente trabajo tiene como objetivo impulsar desde las asignaturas de La Escuela de Educación Infantil y Organización educativa del centro docente de primaria, iniciativas que favorezcan la participación intergeneracional mediante el diseño de recursos digitales y la incorporación de metodologías activas. Para ello, se pidió al alumnado de ambas asignaturas que desarrollaran en pequeños grupos, mediante una metodología de aprendizaje basado en proyectos (ABP) y trabajo cooperativo, una serie de iniciativas en las que, utilizando diferentes recursos digitales, se fomentara el ocio intergeneracional en diversos contextos. El diseño de las actividades debía realizarse en portfolios digitales y su evaluación se llevó a cabo a través de una rúbrica, cuyas puntuaciones se recogieron mediante el complemento Corubrics.

Se constató la elaboración de 54 iniciativas, agrupadas en dos categorías, actividades lúdicas y culturales, relacionadas con diversas temáticas (cocina y huerta, manualidades, baile y teatro, juegos y literatura). Dichas acciones se apoyaron en una gran variedad de recursos digitales (plataformas para videollamadas y para actividades de preguntas y respuestas, juegos en línea, aplicaciones para lectura...).

Tras la puesta en práctica de la experiencia y su posterior evaluación, se puede concluir que la participación del estudiantado en iniciativas pedagógicas intergeneracionales desde acciones curriculares universitarias, posibilita que adquieran numerosas competencias personales y profesionales propias del maestro. Asimismo, se han descubierto recursos que permiten viabilizar alternativas para cimentar prácticas lúdicas y culturales que contribuyen al ocio intergeneracional. Finalmente, la valoración general del alumnado fue positiva, enfatizando la necesidad de incorporar este tipo de metodologías y recursos en las aulas como medio adicional para mejorar la calidad educativa.

Como prospectiva de la experiencia, se espera que todas las acciones desarrolladas sean susceptibles de poder aplicarse en contextos educativos diversos.

Palabras clave: Iniciativas intergeneracionales, Recursos digitales, Metodologías activas, Universidad.