

Lobo de Diego, F.E., Monjas-Aguado, R. & Manrique-Arribas, J.C. (2023). Las Jornadas intergeneracionales de actividad física como motor de inclusión social y educación en valores. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 26(3), 135-148.

DOI: <https://doi.org/10.6018/reifop.574701>

Las Jornadas intergeneracionales de actividad física como motor de inclusión social y educación en valores

Félix Enrique Lobo de Diego, Roberto Monjas Aguado, Juan Carlos Manrique Arribas
Facultad de Educación de Segovia, Universidad de Valladolid.

Resumen

El objetivo de este trabajo es estudiar la puesta en práctica de una Jornada intergeneracional sobre los juegos y deportes tradicionales realizada durante el proceso de formación de los futuros maestros y analizar las percepciones sobre la satisfacción, su valoración, los aprendizajes y sentimientos con la misma por parte de los participantes. Para ello se realizó una investigación de corte cualitativo a través de un estudio de caso intrínseco en el que la información fue recogida mediante entrevistas semiestructuradas en profundidad a través de una encuesta en la que se abordaban las dimensiones: a) grado de satisfacción con la Jornada Intergeneracional y b) valoración de la Jornada Intergeneracional (importancia de que se realice, valores que se transmiten, y aprendizajes adquiridos). También se han utilizado los cuadernos del profesorado que aportaron la información relacionada con el desarrollo y funcionamiento de la jornada. Como resultados más destacables, señalar que los estudiantes universitarios han aprendido a adaptar los contenidos a diferentes grupos de edad, también que los participantes intercambiaron muchos aprendizajes relacionados con los juegos tradicionales que contribuyeron a generar muchas emociones y sentimientos positivos. En definitiva, los programas intergeneracionales son vehículos para el intercambio de recursos y experiencias entre generaciones de diferentes edades y favorecen el desarrollo de todo tipo aprendizajes, destacando el ámbito motriz y social.

Palabras clave

Jornada Intergeneracional; Juegos tradicionales; Aprendizaje emocional; Transmisión de conocimientos

Contacto:

Félix Enrique Lobo de Diego, felixenrique.lobode@uva.es, Campus Público María Zambrano, Pl. de la Universidad, 1, 40005 Segovia.

Intergenerational Physical Activity Days as an engine for social inclusion and education in values

Abstract

The aim of this work is to study the implementation of an intergenerational day on traditional games and sports carried out during the training process of future teachers and to analyse the participants' perceptions of satisfaction, their assessment, learning and feelings about it. For this purpose, qualitative research was carried out through an intrinsic case study in which the information was collected by means of semi-structured in-depth interviews through a survey in which the following dimensions were addressed: a) degree of satisfaction with the Intergenerational Day and b) assessment of the Intergenerational Day (importance of the event, values transmitted, and learning acquired). The teachers' notebooks were also used to provide information related to the development and functioning of the day. The most noteworthy results were that the university students learned to adapt the contents to different age groups, and also that the participants exchanged a lot of learning related to traditional games, which contributed to generating many positive emotions and feelings. In short, intergenerational programs are vehicles for the exchange of resources and experiences between generations of different ages and promote the development of all kinds of learning, emphasizing the motor and social sphere.

Key words

Intergenerational day; Traditional games; Emotional learning; Transmission of knowledge

1. Introducción

A veces los adultos descubren que jugar con los niños es muy divertido y del mismo modo los niños observan que tienen cosas que aprender de los mayores y disfrutar con ellos mientras juegan. En el contexto escolar de la Educación Física (EF) los juegos son un excelente recurso didáctico y metodológico para fomentar el desarrollo integral y armónico de los escolares en las dimensiones cognitiva, afectiva, social, motriz y cultural (Bailey et al., 2009; Carter-Thuillier et al., 2018; Miller et al., 2016). A través del juego se acerca la herencia patrimonial y se transmiten aspectos culturales e históricos de generación en generación (Almeida y Castro, 2020; Collado, 2017; Luchoro-Parilla et al., 2021; Pic et al., 2019; Saura & Zimmermann, 2021). Los juegos, en concreto los tradicionales, “están dotados de una especificidad asociada a un conjunto de procesos, relaciones y formas de organización social dignos de ser reconocidos y potenciados en cualquier propuesta pedagógica” (Lavega, 2006, p. 55). Desde esta perspectiva, se entiende por juego tradicional aquellos “juego[s] “deportivo[s] practicado[s] frecuentemente en una larga tradición cultural, que no ha sido sancionado por las instancias sociales” (Parlebas, 2001, p.286).

La incorporación de los juegos tradicionales en el contexto escolar ofrece al profesorado de EF un excelente recurso para legitimar y poner en valor a los juegos motores que contemplan los rasgos y las señas culturales de la sociedad (Cañizares y Carbonero, 2016; Lavega, 2000; Gil y Sáez, 2016; Lavega et al., 2018; Mendoza et al., 2017; Parlebas, 2020). Se trata, por tanto, de unas situaciones motrices que se caracterizan por tener unas reglas, ofrecer múltiples opciones de ser jugadas en el espacio y una gran variedad en la forma de comenzar y terminar

la partida (Cañon y Villareal, 2021; Lavega et al., 2018; Muñoz, 2019; Parlebas, 2001). Además, en estas situaciones motrices las posibilidades sociales y culturales también son amplias, ya que no están restringidas a un grupo de edad de los jugadores y facilitan que los participantes puedan ser de cualquier edad, género y condición física o estatus social. De este modo, el juego tradicional puede ser utilizado como una herramienta de convivencia, inclusiva y de educación en valores mediante la igualdad de oportunidades que ofrece (Alonso, 2023; Miraflores e Ibáñez, 2015; Rillo et al., 2020) cuando es adaptado y empleado adecuadamente.

A pesar de las posibilidades que ofrecen para el desarrollo completo de la persona, el desconocimiento que tienen las nuevas generaciones de algunos juegos que fueron el motor de la actividad de ocio hace décadas de aquella juventud, hace que los niños y jóvenes no sepan ocupar su tiempo de recreo y esparcimiento compartiendo juegos que antes eran conocidos y muy practicados. Además, dado el carácter social y cultural que poseen los juegos tradicionales, éstos se convierten en un objetivo del área curricular de EF (Rebollo, 2002), debido a la importancia que se da al rescate de este tipo de actividades motrices para así aumentar el acervo cultural de los más jóvenes mientras se combate la brecha generacional y se aumenta, consecuentemente, el tiempo de práctica de actividad física.

Entre las características del potencial pedagógico que poseen los juegos tradicionales se destaca la transmisión entre generaciones de conocimientos a través del juego, el intercambio cultural y social, la prevalencia de las situaciones sociomotrices en las que tienen más peso los valores que el resultado final de la actividad al no establecer diferencias entre los ganadores y perdedores y la concienciación del uso responsable y sostenible de los materiales y espacios de juego (Baena-Extremera y Ruiz-Montero, 2016; Cabrera, 2010; Lavega, 2018; Rillo, 2022; Sanz-Arazuri et al., 2023). Ahora bien, a pesar de estas bondades para el desarrollo de la persona, la aplicación de este tipo de actividades motrices debe contar con un proceso de análisis y reflexión por parte del profesorado para evitar que a través de ellas se transmitan determinados estereotipos de género, pues hay que tener en cuenta que cada juego fue pensado para atender las demandas y costumbres de una determinada época (Méndez-Giménez y Fernández-Río, 2011; Valero y Gómez, 2008).

A partir de este marco de referencia, el propósito de este trabajo es estudiar la puesta en práctica de una Jornada Intergeneracional sobre los juegos y deportes tradicionales realizada durante el proceso de formación de los futuros maestros y analizar las percepciones de sobre la satisfacción, su valoración, los aprendizajes y sentimientos con la misma por parte de los participantes. La finalidad es constatar que el desarrollo de actividades intergeneracionales basadas en la aplicación de juegos y situaciones motrices son un excelente medio para el aprendizaje de los participantes y promover la relación social y el acercamiento entre personas de diferentes edades, que podrán comprobar desde su experiencia personal la riqueza que tiene compartir juegos y actividades con personas de generaciones distintas, con las que se puede aprender y disfrutar.

2. Metodología

2.1. Diseño de la investigación

Dada la escasez en la literatura científica sobre los estudios de programas intergeneracionales para realizar actividad física, se ha decidido emplear una metodología de carácter cualitativo y exploratorio (Flick, 2009). En concreto, la investigación se ha centrado en un estudio de caso intrínseco (Martínez-Bonafé, 1988; Stake, 1995, 2005) para abordar el propósito de este trabajo. De este modo se pretende comprender en mayor profundidad un contexto que no podría ser comprendido simplemente con un análisis cuantitativo (Yin, 2009).

2.2. Contextualización de la jornada intergeneracional y los juegos y deportes tradicionales practicados en ella

Una jornada intergeneracional consiste en llevar a cabo un programa o una actividad para poner en contacto a dos o más generaciones, en las que una de ellas coincide con una generación de personas mayores (Martínez et al., 2017; Pérez, 2007). De esta forma, las jornadas y los programas intergeneracionales son “vehículos para el intercambio determinado y continuado de recursos y un aprendizaje entre las generaciones mayores y los jóvenes con el fin de conseguir beneficios individuales o sociales” (Arribas, 2015, p.13). En concreto, este trabajo se basa en establecer el contacto con tres generaciones distintas: los niños y las niñas de Educación Primaria de 10-12 años, el alumnado universitario que cursa el Grado de Educación Primaria en la Facultad de Educación de Segovia y las personas mayores que asisten a los distintos centros sociales de la ciudad de Segovia.

La experiencia tiene como finalidad comprobar que el juego es una herramienta de inclusión social, comunicación y diversión que vale para todas las generaciones, en la que las personas mayores vuelven a realizar actividades que ya casi las tienen olvidadas en su memoria mientras que el alumnado, tanto el universitario como el de Educación Primaria, va adquiriendo aprendizajes mediante su implicación y participación en las diferentes propuestas que se organizan. Precisamente, esta interrelación entre los diferentes grupos es el motor que se espera que motive a todos los presentes en la actividad, sin tener en cuenta la edad ni las experiencias previas. Así, en estas jornadas intergeneracionales se intenta transmitir el potencial del juego, fundamentalmente el juego tradicional, pero también se incluyen juegos cooperativos y sensoriales, que se pueden adaptar muy bien a todas las edades, para darse así cuenta de que tanto los pequeños como los mayores pueden disfrutar y aprender juntos. Por tanto, se produce una bidireccionalidad a la hora de transmitirse los conocimientos sobre los juegos que conocen unos y otros, en una constatación de que la familia y la escuela se retroalimenta a la hora de aprender.

El alumnado universitario de la Facultad de Educación que cursa la mención de Educación Física planifica, dentro de la asignatura “juegos y deporte” talleres de juegos tradicionales que tendrán una duración aproximada de veinte minutos. Las personas participantes en la jornada irán rotando por 3-4 talleres, en función del tiempo disponible organizadas previamente en grupos heterogéneos formadas por personas pertenecientes a 3 colectivos distintos: escolares de primaria, personas adultas que vienen desde diferentes colectivos sociales (centros sociales del Ayuntamiento y la Junta de Castilla y León, grupo de mayores de Cruz Roja y Cáritas) y alumnado universitario. Los universitarios participan en la jornada desde dos roles diferentes: como docentes que coordinan y dirigen el taller y como participantes en los juegos que coordinan compañeros.

Como ejemplo de las actividades que se llevan a cabo tenemos: juegos cooperativos con paracaídas, juegos tradicionales de lanzamiento (chito, rana, bolos, calva), juegos sensoriales, juegos tradicionales rítmicos (por ejemplo, la silla o juegos de palmas).

El número de participantes varía, pero por ejemplo en 2023 fueron 50 alumnos universitarios, 50 chicos y chicas de Primaria y 46 personas mayores.

La estructura de la jornada incluye tres momentos diferentes:

- a) Presentación y dinamización de la jornada. Se hace una breve presentación de lo que va a ser la actividad, dando la bienvenida a todos los colectivos participantes y se empieza la actividad con una sencilla danza colectiva que permite poner en contacto de forma divertida y desenfadada a todos los participantes.

- b) Talleres de actividad física intergeneracional. Los participantes son distribuidos en grupos, que suelen tener nombres vinculados a la jornada: grupo “juego”; grupo “amistad”; grupo “salud”, ..., que rotan por diferentes talleres previamente organizados por el profesorado y alumnado de la asignatura, que se han encargado de distribuir las actividades por el espacio disponible para la actividad.
- c) Despedida y puesta en común de la jornada. Una vez realizadas las actividades se lleva a cabo una sencilla despedida en la que se da la palabra a los participantes para recoger su vivencia y opiniones en la asamblea, promoviendo que haya opiniones de todos los colectivos y se termina la jornada entregando un recuerdo de la jornada, un marcapáginas con el lema de la jornada: “unidos por el juego, compartir juegos, compartir vida”.

Figura 1.

Lema de la Jornada Intergeneracional



2.2. Participantes

Para esta investigación se seleccionó como muestra del caso de estudio a los 150 participantes de la Jornada Intergeneracional realizada en el curso académico 2022/2023. Los participantes fueron 50 estudiantes del Grado en Educación Primaria (18 chicos y 32 chicas), 50 chicos y chicas de 5º y 6º curso de Educación Primaria, y 50 personas de distintos centros sociales de la ciudad de Segovia (la mayoría -38 de las participantes- eran mujeres).

2.3. Instrumentos

Para la recogida de información se eligió la entrevista semiestructurada en profundidad (Bryman & Bell 2015; Kvale, 2011) a través de una encuesta compuesta por un total de 11 preguntas, abiertas y cerradas, en la que se abordaban las dimensiones: a) grado de satisfacción con la Jornada Intergeneracional y b) valoración de la Jornada Intergeneracional (importancia de que se realice, y valores que se transmiten). Así, se **pretendió** explorar cómo las personas entienden una determinada situación contextualizada e interpretar su realidad a partir de las acciones y los significados que se atribuyen (Kvale, 2011). Estas encuestas fueron administradas de forma intencionada a aquellos participantes que podrían proporcionar la información más significativa para la investigación y llegar a la saturación de la información, momento en el que la información obtenida no aporta novedad (Saunders et al., 2018). También se usaron los cuadernos del profesorado de los dos profesores que han venido desarrollando esta experiencia en los últimos cinco años, para aportar los datos como observadores participantes, relacionados con el desarrollo y funcionamiento de la Jornada Intergeneracional.

2.4. Análisis de la información

La información obtenida fue sometida a un análisis de contenido (Flick, 2009; Marshall & Rossman, 2016) usando Atlas.ti versión 7.5.4. Este tipo de análisis identificó, redujo y agrupó la información recogida en términos de una codificación y categorización inductiva. (Miles et

al., 2018), de la que se establecieron relaciones y redes que facilitasen el análisis del discurso (Cohen et al., 2018). Para ello, el análisis ha implicado codificar la información para poder reducirla, presentar los resultados y verificar las conclusiones a partir de las categorías y dimensiones de análisis establecidas de forma deductiva (Massot et al., 2004): 1) Grado de satisfacción y valoración de la Jornada Intergeneracional, 2) Aprendizajes y valores que se transmiten, 3) Sentimientos y emociones derivadas, 4) Propuestas de mejora, y 5) Titular que resuma la Jornada Intergeneracional.

Tabla 1.

Codificación establecida para identificar la información

Tipo	Etapas	Número
Entrevista (EN)	U: Universidad	De 01 a 20
Cuaderno del Profesorado (CP)	U: Universidad	De 01 a 02

Nota. Ejemplo de codificación: ENU02 = Entrevista a estudiantes universitarios 02.

3. Resultados

En el siguiente apartado presentamos los principales resultados obtenidos en este estudio. Los resultados han sido agrupados en cinco bloques temáticos, atendiendo a las categorías establecidas.

3.1. Grado de satisfacción y valoración de la Jornada Intergeneracional

Los participantes muestran un alto índice de satisfacción con la realización de la Jornada Intergeneracional con una puntuación de 9,8 sobre 10, así lo certificaba un estudiante universitario: “es muy importante y me produce mucha satisfacción la realización de este tipo de jornadas, porque se comparten experiencias y se realizan aprendizajes muy valiosos” (ENU015). En esta línea, otro estudiante señalaba que “es muy satisfactorio como docentes ver cómo cooperan personas de diferentes generaciones con las mismas ganas e ilusión.” (ENU016).

Tabla 1.

Resultados obtenidos para el grado de satisfacción con la Jornada Intergeneracional

ítem	M	SD	Asimetría	Curtosis
Satisfacción con la Jornada Intergeneracional	9,8	,41	-1,62	,69

Para muchos de los participantes era su primera vez en este tipo de experiencias, a excepción del 5% de participantes, que ya había participado con anterioridad en ella, en concreto en dos ocasiones. Una estudiante de Grado afirmaba que “Nunca había participado en una jornada de este estilo y lo que me llevo de ella es el buen trato que tienen los alumnos con las personas mayores. Lo que más me llamó la atención fue el sentimiento que tenían los alumnos y las personas mayores de abuelo-nieto, fue algo muy bueno.” (ENU014). Relacionado con esto, se encuentra unanimidad en los participantes y todos volverían a repetir su participación en este tipo de Jornadas Intergeneracionales. Además, la totalidad

de los participantes recomendaría la participación en este tipo de actividades a sus conocidos, amigos y familiares.

En cuanto a la valoración de la Jornada Intergeneracional, los participantes la estimaron muy positivamente. Ante esto, un estudiante del Grado de Educación Primaria aseguraba que

Es fundamental poder ver cómo niños, jóvenes y señores y señoras de tercera edad pueden jugar, pueden disfrutar y pueden reír, compartiendo un punto en común como puede ser la actividad física. Que no existen barreras que dificulten esa conexión y ese disfrute entre personas de diversas edades, que no hay límites para jugar, porque el juego puede ser totalmente satisfactorio tanto para una persona de 60 años como para una personita de 5. (ENU010)

Además, otro estudiante de Grado de Educación Primaria afirmaba que “las relaciones entre todas las personas de distintas generaciones son muy favorable” (ENU07) y que según otro estudiante universitario permiten

... terminar con todo tipo de discriminaciones asociadas a la edad y demostrar que tres generaciones juntas pueden cooperar, aprender, jugar... El ambiente que se crea enriquece a todos los colectivos por igual, siendo este un factor que motiva y crea una situación de disfrute general. (ENU06)

Ante esto, uno de los docentes encargados del desarrollo de la Jornada manifestaba que “En esta diversidad de generaciones realizando actividad física conjuntamente, encontramos un enorme potencial educativo que no se debe desperdiciar. Todos son válidos para la actividad física y están incluidos en el proceso formativo sin que nadie quede excluido” (CPU02). En línea con estos resultados, los participantes universitarios también reflejaron el punto de unión cultural y social que tienen este tipo de Jornadas Intergeneracionales, ya que

Estas jornadas pueden ayudar a fomentar una mayor comprensión y respeto mutuo entre las diferentes generaciones, y a crear una comunidad más unida y cohesionada. Las jornadas intergeneracionales son beneficiosas tanto para los jóvenes como para los adultos mayores, y pueden tener un impacto positivo en la sociedad en general.

Por su parte, los docentes de los centros de Primaria, en una entrevista informal que se recoge en el cuaderno del profesorado universitario, muestra su satisfacción con este tipo de actividades, ya que consideran que tienen gran interés para los escolares, porque pueden compartir juegos y experiencia con personas mayores de manera espontánea, y aprenden también la importancia de respetar y valorar esta relación, que supone en muchos casos realizar las actividades de un modo diferente, con menos prisa y más paciencia (CPU02).

3.2. Aprendizajes y valores que se transmiten a través de la Jornada Intergeneracional

Entre los principales aprendizajes, un estudiante de Grado señalaba que “La integración y aceptación, además de la socialización, [son] aspectos muy importantes para vivir en sociedad” (ENU015). Ante esto, un estudiante afirmaba que se descubren “Las diferentes variables de los juegos entre las generaciones, debido a que se aprende cómo se modifican los juegos.” (ENU018). Mientras que otro estudiante explicaba que entre los principales aprendizajes se aprende que

No existen límites ni impedimentos para que personas mayores puedan jugar con niños, en diferentes contextos, situaciones y momentos. Que el disfrutar de actividades puede hacer conectar y puede unir a todas las personas en este caso de diversas edades, pero también podríamos extrapolarlo a diversas etnias, culturas, sexos, razas... Que podemos concebir el juego como algo de niños, pero no es así, que este puede romper barreras y estereotipos, que hagan del mundo un lugar mejor, más justo y sobre todo mucho más bonito. (ENU012)

Por su parte, en cuanto a los valores que son transmitidos a través de esta Jornada Intergeneracional se encuentra el desarrollo de las actitudes positivas hacia la inclusión e integración de todas las personas y de distintas generaciones en las que prime el respeto, la tolerancia, la solidaridad, la empatía y la colaboración como los principales valores. Un estudiante de Grado aseguraba que “El valor del respeto a los demás de la participación de todos... pues seamos mayores o pequeños todos podemos jugar y debe importar el proceso más que el resultado” (ENU01). Ante esto, un estudiante afirmaba que

las jornadas intergeneracionales también pueden transmitir valores como la empatía, la colaboración y la solidaridad. Estos valores pueden ser fomentados a través de actividades que involucren el trabajo en equipo y la cooperación entre las diferentes generaciones. Otro valor importante que se puede transmitir a través de las jornadas intergeneracionales es el sentido de comunidad. La interacción entre generaciones puede ayudar a crear un sentido de pertenencia y de compromiso con la comunidad, ya que las personas de diferentes edades pueden trabajar juntas para lograr un objetivo común. (ENU010)

Por su parte, uno de los docentes que coordina la actividad subraya que

el aprendizaje se produce en una doble vía: por un lado, se trata de generar experiencias positivas tanto para el futuro docente (en este caso el alumnado universitario), como para los participantes en nuestras experiencias, con el valor adicional de mostrar el potencial de la actividad física, y en particular, del juego, a la hora de poner en comunicación a personas diferentes, incluso en edad, como podría ser también en procedencia, cultura,..., y por otro lado, hay un objetivo implícito en este tipo de experiencias que es promover la vocación docente a través de experiencias profesionales gratificantes, que nos dejen la sensación de que lo que hacemos merece la pena y que podemos contribuir a la formación de las personas con las que estamos a través de las sesiones de EF, además de conseguir que disfruten con la actividad física como herramienta de trabajo para fomentar que la escuela sea un lugar donde los niños aprenden y son felices. (CPU01)

3.3. Sentimientos y emociones derivadas de la Jornada Intergeneracional

A los participantes se les preguntó por las emociones y los sentimientos que se habían generado con su intervención en la Jornada Intergeneracional. Todos concuerdan en los sentimientos y las emociones positivas entre los que están la alegría, la euforia o la diversión. Una estudiante del Grado de Educación Primaria aseguraba que

Para mí ha sido una suerte y un privilegio el haber sido partícipe de esta jornada intergeneracional. Me sentí muy afortunada por estar ahí como futura docente, y me di cuenta de que me hubiera encantado haber estado ahí siendo niña. (ENU013)

Esta sensación también era manifestada por otro estudiante universitario que afirmaba

Me he sentido muy a gusto, por un lado, porque se veía cómo todos tenían interés por participar y aprender de los demás, lo cual desde el punto de vista de docente es muy halagador de que lo que has organizado produce ese tipo de sensaciones y sentimientos. (ENU010)

Sin embargo, otro estudiante universitario afirmaba que “Pensaba que me iba a causar rechazo al principio y después me iría desinhibiendo, pero nada más lejos de la realidad. Había un ambiente que permitía la comodidad en todo momento, incluso bailando. (ENU04). A partir de esta declaración, un estudiante de Grado comentaba que

Desde mi perspectiva, las jornadas intergeneracionales son una excelente oportunidad para que las diferentes generaciones interactúen y aprendan juntas, lo que puede generar un ambiente positivo y enriquecedor para todos los participantes. En mi caso, me sentí muy cómoda y alegre de ver como tres generaciones diferentes estaban participando al unísono y cooperando entre sí para poder completar las actividades. Fue una sesión muy enriquecedora. (ENU011)

En este sentido, un estudiante universitario exponía que “Ha sido una gran experiencia, muy satisfactoria y emocionante. Me parece que todo el mundo debería probarlo para sentirse vivo y ver que la diferencia de edad no es un impedimento para jugar.” (ENU018). Asimismo, uno de los profesores resaltaba que “Fue muy emotiva la despedida y cierre de cada turno de la Jornada Intergeneracional, especialmente cuando a cada participante se le entregaba la foto impresa que previamente se había realizado con todo el grupo. Cuando se comparten este tipo de experiencias pasan a ser parte del bagaje de cada persona y muestran el poder para la formación personal y docente” (CPU02).

Entre las personas mayores participantes el sentimiento general era de “alegría, nos hemos sentido jóvenes y cercanos a los niños que jugaban con nosotros” y manifestaban su interés en poder volver a participar en experiencias similares.

3.4. Propuestas de mejora

Entre las propuestas de mejora, los participantes señalan como puntos débiles el tiempo destinado para la celebración de la jornada Intergeneracional, pues un estudiante del Grado de Educación Primaria aseguraba que “La jornada se hace un poco breve” (ENU03). En esta línea, otro estudiante coincide en lo expresado del aumento del tiempo y sugiere que

sería algo muy bueno que el alumnado universitario participase más con las personas mayores y los niños en los diferentes juegos. Además, se podría alargar un poco la jornada, ya que se queda corta. Otro aspecto sería, incluir alumnos del colegio de edades más tempranas, no solo de cursos del tercer ciclo de Educación Primaria. (ENU012)

La propuesta de mejora de una mayor participación en la Jornada Intergeneracional por los futuros maestros es un reclamo que varias personas manifestaron.

Por otro lado, otra de las propuestas de mejora sugeridas para la Jornada está estrechamente relacionada con los juegos deportivos tradicionales que se realizan, puesto que un estudiante del Grado de Educación afirmaba que “Aunque es muy complicado, una mejora a la hora de elegir los juegos tradicionales para que no se repita ninguno y, de esta manera, los participantes no repiten juego.” (ENU014). Y de esta forma evitar que en los grupos que se conforman con los participantes de la Jornada repitan juegos en alguno de los turnos en los que participan. No obstante, algunos participantes opinan lo contrario, asegurando más de un estudiante que “la jornada tuvo una organización correcta y los juegos propuestos eran los adecuados” (ENU016) como indicó una estudiante del Grado de Educación Primaria.

Desde la perspectiva de los docentes universitarios, la principal mejora que se podría plantear para las jornadas intergeneracionales sería tratar de desarrollar un programa más amplio y continuo, que favorezca que este tipo de experiencias no tengan un carácter puntual (CPU01). Esta idea de promover más acciones intergeneracionales era la principal propuesta de mejora que también exponían las personas mayores que participan en la jornada, que expresaban su interés por poder realizar este tipo de actividades con mayor frecuencia

3.5. Titular que resuma la Jornada Intergeneracional

A los participantes se les solicitó que dieran un titular como si fueran periodistas y que sirviese para resumir lo realizado, vivenciado y aprendido en la Jornada Intergeneracional. Entre los más destacados están “Niños y mayores juntos por el deporte” (ENU02), “la edad es solo un número: juntos jugando, juntos aprendiendo” (ENU07), “La Jornada Intergeneracional promueve el diálogo y el aprendizaje entre las diferentes generaciones” (ENU011).

4. Discusión y conclusiones

El propósito de este trabajo es visibilizar la puesta en práctica de una experiencia de Jornada Intergeneracional sobre los juegos y deportes tradicionales realizada durante el proceso de formación inicial de los maestros en la Facultad de Educación de Segovia y estudiar las percepciones de satisfacción y valoración de sus participantes.

Los participantes muestran una alta satisfacción con su participación en la Jornada Intergeneracional y existe unanimidad para volver a participar en ella o recomendar su participación a los conocidos, amigos y familiares. Además, los participantes subrayan como aspectos positivos que este tipo de experiencias tienen a diferentes niveles.

Desde el punto de vista social, este tipo de actividades favorece el intercambio de experiencias, ya que las personas mayores tienen mucho que aportar en la formación de la gente joven y estos, a su vez, actúan como guías, amigos, acompañantes y tutorizan algunas tareas realizadas por los mayores y escolares (Lavega, 2006). De este modo, los resultados obtenidos muestran que la realización de los juegos y deportes tradicionales favorece el acercamiento de aspectos culturales e históricos de una generación a otra (Almeida y Castro, 2020; Collado, 2017; Lavega, 2000; Luchoro-Parilla et al., 2021; Pic et al., 2019; Saura & Zimmermann, 2021)) y que al ser actividades que no están restringidas a un grupo de edad, facilitan que los participantes puedan ser de cualquier edad, género y condición física o estatus social. Desde esta perspectiva, el juego en general y en particular el juego tradicional actúa como una herramienta esencial para favorecer la inclusión y educación en valores en la sociedad (Alonso, 2023; Rillo et al., 2020). Además, este tipo de experiencias contribuye a que los participantes, especialmente los escolares, conozcan algunas propuestas de actividad física que puedan ser realizadas en su tiempo de ocio y esparcimiento (Sanz-Arazuri et al., 2023; Lavega, 2018).

Desde el punto de vista académico, los resultados de este estudio muestran que los estudiantes universitarios deben adaptar un contenido esencial en su formación, la didáctica de los juegos y deportes, a un contexto heterogéneo, con participantes de diferentes edades y capacidades, lo que beneficia su capacidad de gestionar y organizar tareas en cualquier grupo al que dirijan sus propuestas (Cañizares y Carbonero, 2016). Al mismo tiempo, los grupos de escolares y personas mayores intercambian conocimientos y aprendizajes, en los que el resultado final tiene un papel secundario (Baena-Extremera, 2016). De este modo, se evidencia que los juegos tradicionales pueden contribuir al desarrollo cognitivo, social, afectivo y motor de los participantes, así como transmitir algunos valores enculturizantes (Valero y Gómez, 2008). No obstante, la aplicación de este tipo de actividades motrices debe contar con un proceso de análisis y reflexión por parte del profesorado para evitar que a través de ellas se transmitan determinados estereotipos, pues hay que tener en cuenta que cada juego fue pensado para atender las demandas y costumbres de una determinada época, sobre todo la exclusión de los menos dotados físicamente y de las chicas (Méndez-Giménez y Fernández-Río, 2011; Valero y Gómez, 2008).

Las personas mayores subrayan la buena sintonía que se establece con los escolares y el alumnado universitario, además de los sentimientos y las emociones positivas que se generan y valoran mediante este tipo de propuestas que suponen un acercamiento entre las personas de diferentes edades. También les ha supuesto una experiencia muy gratificante el poder realizar actividad física con personas jóvenes, que les ha generado un sentimiento de alegría y satisfacción que les gustaría repetir más veces. Ante estos sentimientos, Muñoz (2019) expresa que, para conseguir en los participantes emociones positivas, es fundamental proponer juegos en los que el profesorado tenga en cuenta la potencialidad que ofrecen los

juegos tradicionales para establecer esa conexión con los participantes que tanto les entusiasma.

La valoración recogida en los centros de Educación Primaria es muy positiva. Por un lado, los docentes ven que la actividad genera un acercamiento entre los niños y mayores de una forma espontánea y puede ser un tipo de propuesta para trabajar los juegos tradicionales desde el diálogo intergeneracional. Por su parte, los escolares ven en el juego una forma de compartir las experiencias y la diversión con personas de diferentes edades. Estos se sorprenden de poder hacer actividades motrices con personas de edades tan diferentes a las suyas, pero participan de manera espontánea y desinhibida favoreciendo una experiencia diferente, motivante y divertida. En este sentido, los participantes coinciden en que este tipo de experiencias debería tener una duración mayor, reafirmado así el potencial pedagógico y de intercambio cultural y social que tiene los juegos tradicionales (Baena-Extremera y Ruiz-Montero, 2016; Lavega et al., 2018; Parlebas, 2001, 2020).

En definitiva, los programas intergeneracionales son vehículos para el intercambio de recursos, experiencias y aprendizaje entre la generación de la más edad y la de los más jóvenes, con el fin de conseguir beneficios individuales o sociales.

Sirva este sencillo texto como reconocimiento¹ a una generación que nos ha dado todo a las personas que hemos aprendido y crecido a su sombra y siguen dando ejemplo de su implicación, ganas de vivir y de compartir experiencias. Tras un período de problemática sanitaria, especialmente sensible para las personas de más edad, es necesario encontrar y organizar actividades en las que puedan compartir conocimientos y experiencias gratificantes con otros grupos más jóvenes de edad. A través de esta retroalimentación vital todos los participantes experimentan sensaciones positivas que les ayudan a sentirse importantes y satisfechos.

Referencias

- Almeida Aguiar, A. S., & Castro Núñez, U. S. (2020). Los juegos tradicionales y la educación en Canarias: de las propuestas del siglo XIX a las regulaciones autonómicas. *Historia De La Educación*, 38, 101–126. <https://doi.org/10.14201/hedu201938101126>
- Alonso, J.I. (2023). La cultura que se juega: Tradición y modernidad para una educación física etnomotriz. *EmásF: revista digital de educación física*, 81, 5-9.
- Arribas, M. (2015). Jornada intergeneracional: la actividad física como recurso formativo para Educación Primaria. [Trabajo Fin de Grado. Facultad de Educación de Segovia.

¹ A modo de curiosidad dejamos un enlace con fotografías y videos de la jornada realizada en abril de 2023:

https://uvaes-my.sharepoint.com/:f/g/personal/roberto_monjas_uva_es/E1LSc_3Bu8RCqWp8g3Y50VoBhkqnrebv1C9vd3gLj2zmaw?e=KGJEPq

Y el enlace al video de la jornada de 2021, que con el lema “*El placer de jugar juntos*”, fue la primera actividad después de la pandemia en la que adultos y jóvenes se pusieron en contacto, lo que fue un motivo de alegría especial para todos los participantes, ya que supuso un primer paso en la vuelta a la ansiada normalidad:

<https://youtu.be/PjeWObWrHys>

- Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/10121/TFG-B.589.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Baena-Extremera, A. y Ruiz-Montero, P.J. (2016). Valor educativo y cultural de los juegos-deportes populares y tradicionales en la clase de educación física. *Acciónmotriz*, 16, 19-26.
- Bryman, A. & Bell, E. (2015). *Business Research Methods*. Oxford University Press.
- Cabrera, E. (2010). *¿Juego o Deporte? Análisis psicopedagógico de la riqueza motriz de los juegos tradicionales infantiles*. Wanceulen.
- Cañizares, J.M. y Carbonero, C. (2016). *Juegos y deportes populares, autóctonos y tradicionales*. Wanceulen.
- Cañon, F. G., & Villarreal, M. A. (2021). La educación física como fortalecimiento de valores ciudadanos para la convivencia. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 44, 285-294. <https://doi.org/10.47197/retos.v44i0.90708>
- Carter-Thuillier, B., López-Pastor, V., & Gallardo-Fuentes (2018). Teaching for understanding and school sport: a study in an intercultural context and situation of social risk. *Infancia y Aprendizaje*, 41(3), 491-535. <https://doi.org/10.1080/02103702.2018.1480306>
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research Methods in Education*. Routledge.
- Collado, M. (2017). *Pervivencia y valor socio-cultural de los juegos y deportes tradicionales en la ribera del Río Sella (Asturias)* [Tesis Doctoral, Universidad de León].
- Flick, U. (2009). *Introducción a la investigación educativa*. Ediciones Morata
- Gil, P. y Sáez, N. (2016). El legado cultural de los juegos populares y tradicionales. Su incorporación como recurso didáctico en Educación Física. En P. Gil y J. Abellán (Coords.), *Mediación educativa: juegos, ocio y recreación* (pp. 81-94). Pirámide.
- Kvale, S. (2011). *Las entrevistas en Investigación Cualitativa*. Ediciones Morata.
- Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. INDE.
- Lavega, P. (2006). El juego y la tradición en la educación en valores. *Educación Social*, 33, 54-72.
- Lavega, P. (2018). Educar conductas motrices. Reto necesario para una educación física moderna. *Acciónmotriz*, 20, 73-88.
- Lavega, P., Prat, Q., Sáez, U., Serna, J., & Muñoz, V. (2018). Reflection-on-action learning through traditional games. The case of la pelota sentada (sitting ball). *Culture and Education*, 30(1), 142-176. <https://doi.org/10.1080/11356405.2017.1421302>
- Luchoro-Parrilla, R., Lavega-Burgués, P., Damian-Silva, S., Prat, Q., Sáez de Ocariz, U., Ormo-Ribes, E., & Pic, M. (2021). Traditional Games as Cultural Heritage: The Case of Canary Islands (Spain) From an Ethnomotor Perspective. *Frontiers in Psychology*, 12, 153. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.586238>
- Marshall, C., & Rossman, G. B. (2016). *Designing Qualitative Research*. Sage publications.
- Martínez-Bonafé, J. (1988). El estudio de casos en la investigación educativa. *Investigación en la escuela*, 6, 41-49.
- Martínez, S., Moreno, P., y Escarbajal, A. (2017). *Envejecimiento activo, programas intergeneracionales y Educación Social*. Dykinson.

- Massot, I., Dorio, I., y Sabariego, M. (2004). Estrategias de recogida y análisis de la información. En R. Bisquerra (coord.), *Metodología de la investigación cualitativa* (pp. 329-366). La Muralla.
- Méndez-Giménez, A., & Fernández-Río, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 19, 54-58. <https://doi.org/10.47197/retos.voi19.34638>
- Mendoza, M. M., Analuiza, E., y Lara, L. (2017). Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de Educación física. *EmásF: revista digital de educación física*, 44, 79-93.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. SAGE Publications.
- Miller, A., Christensen, E., Eather, N., Gray, S., Sproule, J., Keay, J., & Lubans, D. (2016). Can physical education and physical activity outcomes be developed simultaneously using a game-centered approach? *European Physical Education Review*, 22(1), 113-133. <https://doi.org/10.1177/1356336X15594548>
- Miraflores, E. e Ibañez, N. (2015). *Juegos populares y tradicionales para educación infantil*. Editorial CSS.
- Muñoz, V. (2019). *Educación la afectividad a través de los juegos deportivos tradicionales* [Tesis Doctoral, Universitat de Lleida].
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deportes y sociedades: Léxico de praxiología motriz*. Paidotribo.
- Parlebas, P. (2020). The Universals of Games and Sports. *Frontiers in Psychology*, 11, 593877. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.593877>
- Pic, M., Lavega-Burgués, P., & March-Llanes, J. (2019). Motor behaviour through traditional games. *Educational Studies*, 45(6), 742-755. <https://doi.org/10.1080/03055698.2018.1516630>
- Perez, M. (2007). La Educación Intergeneracional: necesidad de la sociedad actual. En *Actas VIII Congreso Nacional de Organizaciones Mayores*. Madrid.
- Rebollo, J.A. (2002). Juegos populares: Una propuesta para la escuela. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 3, 31-36.
- Rillo, A., Sáez de Ocáriz, U., Lavega-Burgués, P., Costes, A., & March-Llanes, J. (2020). Educar la convivencia escolar a través de juegos tradicionales de cooperación-oposición. *Revista de Psicología del Deporte*, 29(5), 45-53.
- Rillo, A. (2022). *Modelo GIAM: transformar conflictos en relaciones de bienestar socioemocional en Educación Física* [Tesis doctoral, Universitat de Lleida].
- Sanz-Arazuri, E.; Valdemoros-San-Emeterio, M.Á.; Sáenz de Jubera-Ocón, M.; Alonso-Ruiz, R.A. y Ponce-de-León-Elizondo, A. (2023) Intergenerational Physical Activities and Well-Being in Childhood. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 23(89), 421-436. <https://doi.org/10.15366/rimcafd2023.89.028>
- Saunders, B., Sim, J., Kingstone, T., Baker, S., Waterfield, J., Bartlam, B., Burroughs, H., & Jinks, C. (2018). Saturation in qualitative research: exploring its conceptualization and operationalization. *Quality, & Quantity*, 52(4), 1893-1907. <https://doi.org/10.1007/s11135-017-0574-8>
- Saura, S. C., & Zimmermann, A. C. (2021). Traditional Sports and Games: Intercultural Dialog, Sustainability, and Empowerment. *Frontiers in Psychology*, 11, 3262. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.590301>

- Stake, R. E. (1995). *The Art of Case Study Research*. SAGE Publications.
- Stake, R. E. (2005). Qualitative case studies. In N. Denzin and Y. Lincoln (eds), *The Sage Handbook of Qualitative Research* (pp.443-466). SAGE Publications.
- Valero, A. y Gómez, M. (2008). La importancia de los juegos y deportes tradicionales en las clases de educación física de la sociedad posmoderna. *Revista de Investigación Educativa*, 12(21), 131-141.
- Yin, R. K. (2009). *Case study research: Design and methods*. SAGE Publications.