

ANEXO V

CONVOCATORIA DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y BUENAS PRÁCTICAS DOCENTES

Modelo de memoria final de proyectos de innovación y buenas prácticas docentes

1. Datos generales de la actividad formativa

Título	(1) Proyecto inter-AGE: promoviendo el Aprendizaje Intergeneracional Experiencial en la educación superior.	
Coordinador	(2): Apellidos, Nombre	Rodríguez López, María Eugenia
	(3): Departamento	Comercialización e Investigación de Mercados
	(4): Email	eugeniarodriguez@ugr.es
	(5): Teléfonos	655302423

2. Responda a las siguientes cuestiones, indicando los puntos fuertes, las dificultades y posibles opciones de mejora

1. Especifique los resultados obtenidos, indicando donde se han difundido y en qué canales se han puesto en disposición para la comunidad universitaria.

Los resultados obtenidos, que se presentan detalladamente en el apartado 2.3, han sido difundidos en los siguientes canales de difusión:

- LinKdn de la coordinadora: red de miembros pertenecientes en su mayoría al sector universitario.
- Presentación de dos posters en el Congreso Virtual EduEmer 2025. II Congreso Internacional virtual de Educación, Innovación y Transferencia del Conocimiento. 22 y 23 de mayo de 2025.

Rodríguez-López, M.E., Cazalla-Canto, S., y Guerrero-Gómez, T. (2025). *Proyecto Inter-AGE: cinco micro-experiencias de Aprendizaje InterGeneracional Experiencial en la Educación Superior*. Eduemer, 2025.

Guerrero-Morilla, R.R., López-Belmonte, J., Morón-Pérez M.C., Pozo-Sánchez, J.S. (2025). *Experiencias de aprendizaje intergeneracional en la Universidad: un enfoque descriptivo*. Eduemer, 2025.

- En los siguientes medios de comunicación locales e institucionales, cuyo enlace a la noticia se facilita:

- El Faro de Ceuta

<https://elfarodeceuta.es/inter-age-rompe-barreras-generacionales-universidad/>

- El Pueblo de Ceuta

<https://elpueblodeceuta.es/art/103662/inter-age-un-proyecto-docente-que-apuesta-por-el-aprendizaje-integeneracional-en-la-universidad>

- Ceuta Televisión

<https://www.ceutatv.com/articulo/educacion-y-cultura/concluye-inter-age/20250217124852202483.html>

- Ceuta Actualidad

<https://www.ceutaactualidad.com/articulo/educacion/estudiantes-adultos-mayores-comparten-conocimientos-innovador-proyecto-educativo/20250217185504223787.html>

- Ceuta al día

<https://www.ceutaldia.com/articulo/educacion/jovenes-mayores-intercambian-conocimientos-facultad-educacion/20250217130027291908.html>

- Facultad de Educación, Economía y Tecnología de Ceuta

<https://feetce.ugr.es/facultad/noticias/inter-age-un-proyecto-innovacion-docente-que-apuesta-el-aprendizaje>

2. Valore el grado de consecución de los objetivos. Especifique los mismos.

- Fomentar la participación activa y el trabajo colaborativo entre jóvenes y adultos mayores: ha quedado de manifiesto por la afluencia en los casos en que se han pedido estudiantes de grado voluntarios para la actividad, y la aceptación ha sido significativamente positiva.
- Emprender en la adaptación de actividades a las necesidades y capacidades de cada grupo de edad: este objetivo se enfoca a los docentes implicados y se considera la consecución del mismo al menos desde el punto de vista de la iniciación y la prueba piloto de ese pionero proyecto para los implicados del equipo.
- Promover el aprendizaje y enriquecimiento intelectual mutuo a través del diálogo intergeneracional: altamente logrado.
- Fomentar el respeto y la valoración de todas las generaciones: altamente logrado.
- Estimular el desarrollo profesional y personal: altamente logrado, muy especialmente en los estudiantes de grados enfocados a la intervención social o a la docencia.
- Fomentar la diversidad y la inclusión ofreciendo un espacio inclusivo: logrado.
- Preservar la participación comunitaria promoviendo un sentido de pertenencia universitaria: logrado.
- Estimular la salud mental y el bienestar emocional: no observable, pero presumiblemente logrado según los pareceres manifestados por nuestros alumnos mayores al finalizar las diferentes experiencias.
- Disipar las barreras generacionales y la brecha tecnológica: abordado e intentado. Este es un objetivo que se logra a lo

largo del tiempo y se hacen necesarias muchísimas intervenciones más.

3. Especifique el impacto de los resultados obtenidos, Valore los mismos utilizando indicadores que permitan una evaluación cuantitativa o cualitativa.

Se ha llevado a cabo la administración de un cuestionario en papel al término de las experiencias de aprendizaje, para conocer las valoraciones de todos los estudiantes (de grado, y mayores) acerca del proyecto de innovación. Las variables han sido medidas con escalas tipo Likert de 7 puntos (“totalmente en desacuerdo”, “totalmente de acuerdo”). Algunos de los resultados más significativos se recogen en la siguiente tabla.

El 83,3% considera que la implicación del profesorado en el proyecto ha sido el adecuado.			
El 79.2% considera que el profesorado ha facilitado la comprensión de los distintos contenidos teóricos y prácticos para la realización del proyecto.			
El 81,3% considera que el proyecto le ha resultado interesante.			
El 68,8% considera que el proyecto es motivador.			
El 70,8% considera que el proyecto es un ejercicio creativo estimulante.			
El 77,7% considera que el proyecto es original.			
El 77,7% considera que el proyecto ofrece una enseñanza diferente.			
Las horas dedicadas al proyecto han sido:	Escasas 14.6%	Adecuadas 83.3%	Excesivas 2.1%
Valoración global del proyecto	Bueno 2,1%	Muy bueno 27,1%	Excelente 68,8%
Nivel de satisfacción con el proyecto	Satisfecho 4,2%	Muy satisfecho 29,2%	Totalmente satisfecho 64,6%
Ajuste a las expectativas	Bastante 6,3%	Mucho 31,3%	Muchísimo 60,4%

En líneas generales las mujeres participantes consideran más motivador, creativo, original y diferente el proyecto, frente a los hombres.



Nube de palabras aspectos positivos del proyecto.



Nube de palabras aspectos negativos del proyecto.

La valoración abierta de los aspectos que más han gustado a los participantes pone de manifiesto que se trata de la oportunidad de conocer diferentes puntos de vista de otras personas, enriquecimiento mutuo y pasar tiempo con nuestros mayores, quienes muestran grandes dotes de escucha y ganas de aprender y de participar.

La valoración abierta de los aspectos que menos han gustado pone de manifiesto que se trata de la falta de recursos, principalmente el tiempo, siendo una opinión generalizada lo corto o rápido que se debieron hacer las experiencias, y por otra parte, falta de infraestructura como los fallos de wifi o cobertura.

4. Especifique la metodología empleada en el proceso de innovación y evalúe la misma

Experiencia 1: Tecnologías en la vida cotidiana: diálogos entre el pasado y el presente

[Asignatura: Tic, Educación y Cambios Sociales, 2º Grado en Educación Social]

Desarrollo: las personas adultas mayores interactuarán con el alumnado de Grado, mediante cuatro talleres en los que intercambiarán conocimientos (mediante entrevistas, exposición de objetos, empleo de Apps, etc.), sobre las formas de relacionarse tanto en el pasado como en el presente. El objetivo es que exista un intercambio bidireccional entre ambas generaciones para alfabetizar digitalmente al colectivo de mayores, que cada vez más se encuentra en riesgo de exclusión por los avances tecnológicos actuales; y, al mismo tiempo, que el alumnado joven comprenda el cambio tan radical entre las relaciones humanas y les enseñe las nuevas formas de comunicarse a los mayores. De esta forma, siguiendo los ODS 10 y 4, contribuiremos a la reducción de las desigualdades por motivos generacionales y garantizaremos la oportunidad de aprendizaje para toda la vida.

Metodologías: Aprendizaje-Servicio, aprendizaje intergeneracional, basado en retos (resolver la brecha como desafío social) y basado en la experiencia.

Evaluación: Se ha conseguido alcanzar el objetivo del fomento de aprendizaje mutuo y el compromiso inclusivo. Es necesario diseñar bien la intervención para garantizar que el aprendizaje sea bidireccional y no solo unidireccional (de los jóvenes hacia los mayores). Puede requerir más tiempo y recursos para coordinar a los participantes.

Experiencia 2: “Abuelo, ¿tú qué harías?” [Asignatura: Dirección Comercial, 4º Grado Dirección y Administración de Empresas]

Desarrollo: una vez que los alumnos de grado llevan a cabo una investigación de mercado sobre una empresa real de la ciudad, y son capaces de identificar las debilidades y amenazas de la misma, deberán proponer ideas y estrategias que permitan a la empresa alcanzar unos objetivos específicos. En la sesión de interacción intergeneracional, los estudiantes de grado podrán compartir con los mayores experimentados las conclusiones relativas a la salud de la empresa en cuestión, y pedirle su opinión y consejo a partir de su experiencia o conocimientos previos. Por ejemplo, una recomendación del estilo “la empresa debe hacer que más personas la conozcan” se traduciría en una campaña de conocimiento y notoriedad. Esto enriquece el entendimiento entre teoría y experiencia de vida, unifica criterios, y beneficia al sentimiento activo, crítico y de utilidad de los mayores.

Metodologías: Aprendizaje Basado en Proyectos, y Aprendizaje Basado en problemas, dado que, por un lado, los estudiantes trabajan en un proyecto real y no se limitan a la teoría sino al contexto práctico, fomentando la resolución de problemas reales con propuestas estratégicas, y, por otro lado los estudiantes deben saber identificar problemas de la empresa real para pensar de forma crítica y tomar decisiones a partir de información abierta. Y aprendizaje intergeneracional que involucra a mayores para aportar su experiencia y conocimientos.

Evaluación: ha sido una experiencia innovadora aplicada a un contexto real empresarial. El reto está en coordinar bien las fases en la asignatura de Grado para que tenga congruencia con la experiencia intergeneracional en tiempo, y que la experiencia sea bidireccional. Recomendación de mejora → se podría incluir una presentación final donde los estudiantes exponen sus soluciones ante la empresa, pero también antes los adultos mayores para validar sus propuestas.

Experiencia 3: Psicomotricidad y Juegos Tradicionales [Psicomotricidad y Sociomotricidad, 4º Grado de Maestro en Educación Infantil]

Desarrollo: se llevará a cabo en dos sesiones para que, por un lado, el alumnado del grado pueda impartir una clase de psicomotricidad para el alumnado de APFA y por otro lado el alumnado de APFA podría enseñarle juegos populares que pudieran ser adaptables a la enseñanza infantil. Se trata de una enseñanza intergeneracional bidireccional.

Metodologías: Aprendizaje Intergeneracional, basado en la experiencia, colaborativo porque ambos grupos trabajan juntos de forma dinámica.

Evaluación: se ha ofrecido una experiencia dinámica y activa. Es necesario asegurar una planificación estructurada para que haya una participación equitativa y el aprendizaje sea mutuo.

Recomendación de mejora → incluir una pequeña evaluación final reflexiva donde cada grupo pueda expresar qué aprendió del otro y cómo aplicará ese conocimiento en el futuro.

Experiencia 4: Disipando el miedo hacia las transacciones electrónicas [Asignatura: Dirección Comercial, 2º Grado en Administración y Dirección de Empresas]

Desarrollo: Ambas asignaturas cada una en su contexto desenvuelven el concepto de la innovación de la mano de la digitalización como instrumento catalizador hacia la optimización en operaciones profesionales, pero también en el ámbito personal en el que hacer de los individuos. A partir del concepto de digitalización se plantea la experiencia de relacionar a ambos perfiles de estudiantes a través del uso de tecnología como recurso común. Los estudiantes de grado propondrán pasarelas de pago basadas en la innovación tecnológica y los estudiantes adultos mayores interactuarán con simulaciones reales de gestión de pagos. Se pretende canalizar la relación entre ambos estudiantes al objeto de garantizar la usabilidad de las herramientas digitales y la seguridad de las mismas.

Metodologías: Aprendizaje Basado en Proyectos dado que se trabaja sobre el desarrollo de pasarelas de pago y simulaciones reales, Aprendizaje Intergeneracional, aprendizaje Basado en Tecnología, y Aprendizaje Colaborativo.

Evaluación: se ha ofrecido un enfoque altamente innovador que conecta la digitalización con la mejora de competencias prácticas, promoviendo a la vez el aprendizaje activo y colaborativo intergeneracional, y desarrollando habilidades como la usabilidad digital y la seguridad en línea. Es necesario tener en cuenta la brecha tecnológica y las dificultades de los adultos mayores con las herramientas digitales.

Experiencia 5: Inmersión en el Metaverso [Asignatura: Innovación Docente e Iniciación a la Investigación Educativa, Máster en Profesorado de Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas]

Desarrollo: Realización de una experiencia inmersiva en personas adultas mayores para que vivencien en primera persona el universo paralelo que emerge del metaverso. Apoyados en los estudiantes de la asignatura de Innovación docente e iniciación a la investigación educativa del Máster de profesorado, los adultos mayores experimentarán esta nueva realidad, pudiendo interactuar con otras personas por medio de su avatar. Este tendrá su misma apariencia que en el plano físico, pero con su rostro digitalizado. En esta línea, los participantes de esta experiencia podrán trabajar diversos contenidos formativos en esta nueva realidad inmersiva.

Metodologías: Aprendizaje Inmersivo porque se ofrece una experiencia interactiva y realista mediante avatares en un universo paralelo; Aprendizaje Basado en la Tecnología dado que se facilita el desarrollo de competencias digitales; Aprendizaje Colaborativo y Experiencial.

Evaluación: Experiencia totalmente innovadora que utiliza el metaverso para el aprendizaje inmersivo. Fomenta la alfabetización digital y el uso de tecnologías emergentes en adultos mayores. Desarrolla habilidades sociales y de colaboración en un espacio virtual. El desafío es superar posibles barreras tecnológicas o de confort que puedan surgir, asegurando una accesibilidad completa para todos los participantes.

Recomendaciones de mejora → Considerar una fase de preparación donde los participantes puedan familiarizarse con los avatares y el entorno virtual antes de entrar completamente en el metaverso, para asegurar que todos tengan una experiencia positiva y enriquecedora. Es esencial asegurar que los adultos mayores se sientan cómodos con la navegación y el uso de las herramientas del metaverso. Puede ser útil proporcionar sesiones introductorias o asistencia técnica durante la experiencia.

5. Realice cualquier otra consideración evaluativa que permita realizar una adecuada valoración de la actividad de formación desarrollada.

En términos generales, y dado que se ha tratado de un proyecto piloto, se ha puesto de manifiesto gracias a la autoevaluación y evaluación, algunas fallas o carencias que deberán ser mejoradas u optimizadas para la próxima edición:

- Espacio temporal: deberán dedicarse más sesiones o ampliar la duración de las mismas para una mayor comodidad y asentamiento de los conocimientos.
- Espacio: algunas experiencias que han involucrado a unos 50 alumnos a la vez, ha precisado de mayor espacio para mayor comodidad de todos los implicados, que además necesitaban trabajar dispuestos en grupos estancos.
- Recursos técnicos: control de los dispositivos necesarios como portátiles en buen estado, y garantizar la fluida conexión a Internet, dado que el aula en el que se han desarrollado las experiencias adolece de cobertura de red, lo que dificultó el desarrollo de las experiencias que la precisaban.
- Estructura de forma precisa y concisa las sesiones, para no saturar de conceptos o imprimir demasiada rapidez en nuestros mayores, aplicando la tónica de menos es más.

4. Aporte una memoria económica con los gastos derivados del proyecto, especificando las partidas presupuestarias, gastos específicos y adjuntando los justificantes de pago.

4.1. Memoria económica del PIB tipo A o B (desarrollados en un curso académico, sea en un semestre o en dos semestres)

Conceptos en los que se ha gastado	Subtotal primer periodo o semestre	Subtotal segundo periodo o semestre
Licencia Genially	120 (licencia)	
250 Bolígrafos personalizados serigrafiados	508,25 (bolígrafos y camisetas)	
50 Camisetas personalizadas serigrafiadas	219 (inscripciones)	
3 inscripciones al congreso Eduemer		
TOTAL	847,25€	

4.1. Memoria económica para PIB tipo C (desarrollados en uno o dos cursos académicos)

Conceptos en los que se ha gastado	Subtotal Primer Semestre	Subtotal Segundo Semestre	Subtotal Tercer Semestre	Subtotal Cuarto Semestre
TOTAL				

5. Aporte una memoria de gestión indicando los puntos fuertes, las dificultades y posibles opciones de mejora que han surgido a partir de la innovación docente planteada.

Memoria de gestión:

1. En **septiembre** cada uno de los profesores de Grado involucrados, explica a su grupo de estudiantes la existencia del proyecto y en qué va a consistir. Diseñan y planifican la experiencia que desarrollarán según el calendario.
2. En **octubre** la coordinadora explica a los estudiantes de Aula Permanente de Formación Abierta en que va a consistir el proyecto, y les entrega un calendario de las experiencias como el que se presenta a continuación.

CALENDARIO DE MICROEXPERIENCIAS – Proyecto Inter-AGE: promoviendo el aprendizaje intergeneracional experiencial.			
NOVIEMBRE	Miércoles 13/11 – 16.30h	Psicomotricidad y juegos tradicionales (Prof. Raúl Guerrero)	APFA y estudiantes de Psicomotricidad y Sociomotricidad.
	Lunes 18/11 - 17.00h	Abuelo, ¿y tú qué harías? (Prof. Eugenia Rodríguez)	APFA y estudiantes de Dirección Comercial.
	Miércoles 27/11 – 17.30h	Tecnologías en la vida cotidiana. Diálogos entre el pasado y el presente (Prof. Silvia Cazalla)	APFA y estudiantes de TIC, Educación y Cambios Sociales.
DICIEMBRE	Miércoles 4/12 – 17.30h	Disipando el miedo hacia las transacciones electrónicas (Prof. Carmen Morón y Tamara Guerrero)	APFA y estudiantes de Dirección y Administración de Empresas.
ENERO	Martes 14/1 – 16.30h	Inmersión en el metaverso (Prof. Jesús Belmonte y Santiago Pozo)	APFA y estudiantes del Máster en Profesorado.

3. Las experiencias se desarrollan según el cronograma aportado en líneas anteriores. A continuación, se presentan algunas fotografías que recogen algunos de los momentos experimentados entre grupos.



Imágenes de experiencias intergeneracionales de aprendizaje.

4. Al finalizar cada una de las micro-experiencias, los participantes rellenaron un cuestionario de opinión sobre el proyecto.
5. En febrero se concluye el proyecto con la entrega de regalos a los participantes.
6. Se analizan los datos recabados mediante el cuestionario administrado.
7. Se formalizan las comunicaciones para su envío al congreso internacional Eduemer 2025.
8. Se da difusión a la finalización y resultados del proyecto a través de diversos medios de comunicación locales e institucionales (véase apartado 2.1 de este Anexo).

Los **puntos fuertes** de este proyecto piloto han sido:

- Alta implicación y entusiasmo por parte del profesorado que ha pilotado las experiencias, lo cual ha sido altamente valorado por todo el alumnado participante.
- Alta implicación de los alumnos de grado, muchos de ellos han participado de forma voluntaria y con gran aceptación y acogida. Del mismo modo, una alta participación y entusiasmo de los mayores en el proyecto.
- Se han otorgado **regalos** como símbolo de recompensa a todos los grupos de estudiantes implicados, promoviendo además la **visibilidad de la imagen del proyecto** mediante su **logotipo** que evoca la comunicación.



Logotipo



Reconocimientos

-Se han aprovechado todos los recursos puestos a disposición del proyecto gracias a la concesión económica del Vicerrectorado, lo que ha redundado en un mayor aprovechamiento, promoción y difusión del proyecto a todos los niveles.

En términos generales, y dado que se ha tratado de un proyecto piloto, se ha puesto de manifiesto gracias a la autoevaluación y evaluación, algunas **fallas o carencias** que deberán ser mejoradas u optimizadas para la próxima edición:

- Espacio temporal: deberán dedicarse más sesiones o ampliar la duración de las mismas para una mayor comodidad y asentamiento de los conocimientos.
- Espacio: algunas experiencias que han involucrado a unos 50 alumnos a la vez, ha precisado de mayor espacio para mayor

comodidad de todos los implicados, que además necesitaban trabajar dispuestos en grupos estancos.

-Recursos técnicos: control de los dispositivos necesarios como portátiles en buen estado, y garantizar la fluida conexión a Internet, dado que el aula en el que se han desarrollado las experiencias adolece de cobertura de red, lo que dificultó el desarrollo de las experiencias que la precisaban.

-Estructurar de forma precisa y concisa las sesiones, para no saturar de conceptos o imprimir demasiada rapidez en nuestros mayores, aplicando la tónica de menos es más.

6. Indique los datos del profesorado (incluido en la solicitud o cuya inclusión haya sido autorizada por el Vicerrectorado de Calidad, Innovación Docente y Estudios de Grado) que ha asistido al 80% de las acciones desarrolladas y al que hay que certificar la actividad.

Apellidos, Nombre	Cazalla Canto, Silvia	DNI	45117801-N
Apellidos, Nombre	Guerrero Morilla, Raúl Rodolfo	DNI	45093437-M
Apellidos, Nombre	Guerrero Gómez, Tamara	DNI	45113225-J
Apellidos, Nombre	López Belmonte, Jesús	DNI	45103878-G
Apellidos, Nombre	Morón Pérez, María del Carmen	DNI	24233911-F
Apellidos, Nombre	Ortiz Pérez, Alejandro	DNI	45114283-J
Apellidos, Nombre	Pozo Sánchez, José Santiago	DNI	45120316-C

Fecha: 18 de febrero de 2025

El/La Coordinador/a

Firmado: _____