

INFORME DE EVALUACIÓN- GENERANDO CONEXIONES



DICIEMBRE 2022-FEBRERO 2023

Proyecto Piloto APS de Ciudad Educadora, coordinado por el Servicio Municipal de Educación, en colaboración con el IES Miguel Catalán y la Oficina Municipal del Mayor

Participantes	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes de 1º bachillerato del IES Miguel Catalán • Mayores del Centro de Convivencia Casablanca
Total participantes	<p>38 participantes</p> <p>22 jóvenes y 16 mayores.</p>
Objetivos Generales	<ul style="list-style-type: none"> • Impulsar el papel activo de la juventud en la sociedad, a través de un servicio de ayuda a las personas mayores, en concreto en el uso de las nuevas tecnologías, móviles y tablets. • Sensibilizar, motivar y facilitar el acceso a toda la ciudadanía a los bienes y servicios que se ofrecen a través el uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación. • Motivar y fomentar la actitud positiva hacia el uso de las nuevas tecnologías e intentar paliar la ruptura que provoca la brecha digital. Jóvenes estudiantes Comprometerlos con la sociedad a través de una experiencia solidaria y ayudar a la personas mayores en el uso de las nuevas tecnologías, además de fomentar el dialogo intergeneracional y la inclusión social. • Impulsar el papel activo y motivar su participación social a partir del Tratamiento de la Información y Competencia Digital. • Desarrollar sus habilidades sociales: capacidad de relación, comunicación... Personas adultas mayores • Mejorar la formación y capacitación de las personas mayores a través de las nuevas tecnologías, reduciendo la brecha digital. • Conseguir el protagonismo en las personas mayores desde su colaboración en la puesta en marcha del proyecto.
Metodología	APS- Aprendizaje servicio, de manera colaborativa en la que aprender unos de otros
Sesiones realizadas	8 sesiones, un día a la semana de 90 minutos de duración
Fases	<p>PRIMERA FASE</p> <p>Sesiones: 15 y 16 de diciembre. Lugar: IES Miguel Catalán. Horario: 11 a 12:30h. Objetivo: Crear vínculo afectivo entre joven-mayor. Dinámicas: Juegos para conocerse, canciones, bailes,...</p>

SEGUNDA FASE

Sesiones: 17 y 24 enero

Lugar: Centro de Convivencia Casablanca

Horario: 16 a 17:30h

Objetivo: Trabajar competencias digitales en parejas o pequeños grupos formados por joven-mayor para aminorar la brecha digital de las personas mayores participantes

Sesiones: 31 enero.

Lugar: IES Miguel Catalán

Horario: 16 a 17:30h

Objetivo: Trabajar aprendizaje colaborativo joven-mayor sobre competencia digital.

Dinámicas: Propuesta de 10 retos a cerca del manejo de herramientas digitales con el móvil tales como WhatsApp, Google, Avanza, SaludInforma, redes sociales, etc.

Sesiones: 7 y 14 febrero

Lugar: IES Miguel Catalán

Horario: 16 a 17:30h

Objetivo: Puesta en práctica de lo aprendido para la producción de dos vídeos.

Dinámicas: Organizarse en tres grupos de trabajo para sacar como resultado un vídeo resumen del proyecto (con la APP Capcut), un vídeo con entrevistas a cerca de la experiencia de participar en este proyecto (grabarse con el móvil y editar con la APP Capcut) y realizar el diseño de una invitación (con la herramienta de diseño gráfico online Canva).

COMPETENCIAS DESARROLLADAS	CONOCIMIENTOS	OTRAS ACTIVIDADES
Habilidades para trabajar en equipo en grupos diversos en cuanto a nivel de conocimientos, género y edad	Manejo de la APP SaludInforma y consultar información de la Escuela de Salud	Dinámicas grupales de presentación para conocerse entre todos
Habilidades para el aprendizaje y para saber transmitir necesidades y conocimientos sobre nuevas tecnologías	Manejo de la herramienta online de diseño gráfico Canva - invitaciones	Dinámicas grupales de adivinar canciones
Escucha activa- desarrollo de la empatía- conocimiento de las necesidades de jóvenes/mayores	Manejo de herramientas de WhatsApp: hacer un grupo, hacer foto de grupo y ponerla de perfil, hacer una videollamada, mandar un audio.	Dinámicas grupales de reflexión final
Dialogar- hablar y escuchar con interés	Conocimiento básico y gestión de redes sociales: Tik, tok, facebook, instagram	Dinámicas grupales de adivinar canciones

Habilidades de concentración, lógica, memoria y paciencia	Crear correo electrónico, mandar/recibir mail y crear correo grupal	Bailar
Habilidades de creatividad e imaginación	Saber realizar video de entrevistas y video-resumen de la actividad con la App Capcut	Cumplimentación de encuestas de evaluación y ficha de intereses y necesidades
Habilidades de organización de un evento grupal de despedida: picoteo, photocall, invitaciones, video- resumen de la actividad y entrevistas	Manejo Google: buscar términos básicos de competencia digital	
Trabajar aprendizaje colaborativo joven-mayor sobre competencia digital	Manejo de la App Avanza para la búsqueda de las líneas de autobuses	
	Aprender herramientas de móvil: Calendario, tiempo, google maps,..	

EVALUACIÓN

Ver anexos

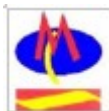
I. Cuestionario de evaluación primera fase.

II. Resultados de la encuesta de evaluación de la primera fase.

III. Cuestionario de evaluación segunda fase.

IV. Resultados evaluación de la encuesta segunda fase.

ANEXO I. CUESTIONARIO EVALUACIÓN PRIMERA FASE



PROYECTO GENERANDO CONEXIONES-PRIMERA FASE
EVALUACIÓN DE LAS SESIONES DEL DÍA 15 Y 16 DE DIC.

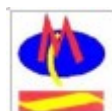
SEXO	
EDAD	

Nos gustaría conocer tu opinión sobre:

<u>PREGUNTAS</u>	<u>RESPUESTAS</u>									
1. ¿Te has sentido a gusto y te han parecido adecuadas las dinámicas y juegos desarrollados en la sesión?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2. ¿Crees que la/s sesión/es desarrollada/s te han servido para: comunicarte mejor con las personas jóvenes/mayores*? *(con “ el otro”: si eres joven con los mayores y a la inversa)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3. Mejorar tu mejor estado de ánimo/bienestar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4. Fomentar una actitud más activa en ti	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5. A JÓVENES: Después de participar en las dos primeras sesiones me siento más motivado/a para ayudar a las personas mayores a ser más competentes en nuevas tecnologías con mis conocimientos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6. A JÓVENES: ¿Has sentido que has ayudado a los mayores en el buen uso de las nuevas tecnologías de alguna manera en estas dos sesiones?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
7. A MAYORES: Después de participar en las sesiones me siento más motivado/a para aprender con las personas jóvenes más cosas sobre nuevas tecnologías	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
8. ¿Recomendarías participar en este proyecto a tus amigos/as y/o iguales?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

SUGERENCIAS DE MEJORA	
Haznos alguna sugerencia o recomendación de mejora para próximas ediciones. ¡Gracias!	

II. RESULTADOS DE LA ENCUESTA DE EVALUACIÓN DE LA PRIMERA FASE



RESULTADOS DE LA ENCUESTA DE EVALUACIÓN DE LA PRIMERA FASE GENERANDO CONEXIONES

*Esta encuesta la cumplimentaron en la primera sesión de la segunda fase- 17 de enero- 27 personas- Estos son los resultados:

ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN SESIONES 15 Y 16 DICIEMBRE

	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
N.º JÓVENES	1	14	15
N.º MAYORES*	4	10	14
	5	24	29

*Hay una persona mayor que no puntúa pone un SI en todo...por lo que no se tiene en cuenta.

PREGUNTAS

¿Te has sentido a gusto en las sesiones?		PUNTUACIÓN
	MAYORES	9,14
	JÓVENES	9,73

¿Crees que te han servido para comunicarte mejor con las personas jóvenes/mayor?		PUNTUACIÓN
	MAYORES	8,93
	JÓVENES	9,06

Para mejorar tu estado de ánimo/bienestar		PUNTUACIÓN
	MAYORES	8,78
	JÓVENES	9,2

Fomentar una actitud más activa en mi		PUNTUACIÓN
	MAYORES	8,57
	JÓVENES	8,86

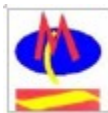
JÓVENES: después de participar me siento más motivado para ayudar a las personas mayores a ser más competentes digitalmente		PUNTUACIÓN
	JÓVENES	9,53

JÓVENES: ¿Has sentido que has ayudado a las personas mayores en el buen uso de las nuevas tecnologías de alguna manera?		PUNTUACIÓN
	JÓVENES	8,86

MAYORES: Después de estas dos sesiones me siento más motivado/a para aprender con los jóvenes sobre nuevas tecnologías		PUNTUACIÓN
	MAYORES	9,29

Recomendarías participar en este proyecto a tus amigos y/o iguales		PUNTUACIÓN
	MAYORES	9,5
	JÓVENES	9,93

III. CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN SEGUNDA FASE



PROYECTO GENERANDO CONEXIONES-SEGUNDA FASE EVALUACIÓN DE LAS SESIONES DEL DÍA 17,24 y 31 enero- 7 y 14 febrero

SEXO	
EDAD	

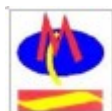
Nos gustaría conocer tu opinión sobre:

<u>PREGUNTAS</u>	<u>RESPUESTAS</u>									
¿Te has sentido a gusto y te han parecido adecuadas las dinámicas desarrolladas en esta segunda fase?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
¿Te has sentido participante activo?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
¿Te ha gustado la metodología utilizada basada en el aprendizaje que habéis compartido entre jóvenes y mayores?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
¿Por qué? Di tres razones por las cuales te ha resultado interesante:	1. 2. 3.									
¿Crees que la/s sesión/es desarrollada/s en esta segunda fase te han servido para comunicarte mejor?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Mejorar tu mejor estado de ánimo/bienestar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fomentar una actitud más activa en ti	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A JÓVENES: ¿Crees que has ayudado a las personas mayores del grupo en el que has estado a mejorar su nivel de conocimientos prácticos sobre el uso del móvil?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A MAYORES: ¿Te ha resultado útil para tu día a día los conocimientos aprendidos en este proyecto sobre el móvil?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

¿Recomendarías participar en este proyecto a tus amigos/as y/o iguales?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
En general, ¿Qué valoración le darías a este proyecto?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

<u>SUGERENCIAS DE MEJORA</u>	
¿Qué es lo que más te ha gustado de este proyecto?	
¿Haznos alguna sugerencia o recomendación de mejora para próximas ediciones. ¡Gracias!	

IV. RESULTADOS EVALUACIÓN DE LA ENCUESTA SEGUNDA FASE



RESULTADOS DE LA ENCUESTA DE EVALUACIÓN DE LA SEGUNDA FASE- GENERANDO CONEXIONES

*Esta encuesta la cumplimentaron en la sesión de la segunda fase- 14 de febrero- 26 personas-
Estos son los resultados:

ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN SESIONES 17, 24 y 31 ENERO Y 7 Y 14 FEBRERO

	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
N.º JÓVENES	2	13	15
N.º MAYORES	4	7	11
	6	20	26

PREGUNTAS

¿Te has sentido a gusto y te han parecido adecuadas las dinámicas?		PUNTUACIÓN
	MAYORES	9,09
	JÓVENES	9,33

¿Te has sentido participante activo?		PUNTUACIÓN
	MAYORES	9,27
	JÓVENES	9

¿Te ha gustado la metodología utilizada?		PUNTUACIÓN
	MAYORES	9,45
	JÓVENES	8,6

Di tres razones por las que te ha resultado interesante	MAYORES	<ul style="list-style-type: none">- Conocer jóvenes- Aprendizaje- Los juegos- Me he sentido útil y dinámico a mi edad- Paciencia para enseñarnos, son un encanto- Simpáticos- Aprender- La convivencia- El aprendizaje- El intercambio
---	---------	---

		<ul style="list-style-type: none"> - El aprendizaje - Lo que avanzado - Excelente contacto con la juventud - Aprendizaje con nuevas tecnologías - Intercambiar ideas - Es mas personal y aprendo más - El optimismo de los jóvenes nos da alegría - Me gusta aprender - Me gusta estar en contacto con la gente - Me gusta participar - Contacto intergeneracional muy positivo - Resolución de dudas del móvil, digitales,... - Incremento de datos sobre aplicaciones,... - Ha sido divertido e innovador - Nos ha hecho olvidarnos de la rutina diaria sobre todo Netflix - Indudablemente esta enseñanza nos enseña más - Solicitar que se realicen más cursillos, por ser muy enriquecedor
	<p>JÓVENES</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer mayores - Reírnos entre todos - Los juegos de los primeros días - Hemos conocido a mayores - Hemos pasado un buen rato y hemos aprendido cosas nuevas - Esta bien ayudarles a la tecnologías - Conocido gente - Las tareas han sido amenas - Aprender cosas - Lo considero bastante único porque nunca he escuchado sobre un proyecto así, a encantada por poder participar - Creo que a las personas mayores las vemos como personas con las cuáles no es n hablar y no son muy amigables con jóvenes, mediante este proyecto podía acercar nunca antes y he encontrado amigos que no esperaría hacer. - Conocer gente - Divertirme mucho - Aprender y enseñar - Intercambiar experiencias y conocimientos - Participar en un proyecto social - Conocer gente nueva - Es importante que los mayores aprendan a usar la tecnología - Es interesante estar con los mayores - Pasamos buen rato juntos - Aprender de muchas cosas distintas - He podido conocer a gente - He podido ayudar a gente - He podido hacer algo diferente - Por mantener contacto con otras generaciones que normalmente no tengo contac - Por aprender a explicarme mejor y darle vueltas a cosas que normalmente no hag - Pasar el rato con ellos y conocer experiencias suyas - Enseñarnos cosas mutuamente - Sentirse bien ayudando - Compartir experiencias - Porque ha sido muy divertido - Porque ha sido innovador - Nos ha hecho olvidarnos de la rutina diaria - Innovador - Divertido - Efectivo

¿Crees que estas sesiones te han ayudado a comunicarte mejor?		PUNTUACIÓN
	MAYORES	8,81
	JÓVENES	8,66

Mejorar tu estado de ánimo		PUNTUACIÓN
	MAYORES	8,90
	JÓVENES	9,33

Fomentar una actitud más activa en ti		PUNTUACIÓN
	MAYORES	9
	JÓVENES	9,33

A JÓVENES: ¿Crees que has ayudado a las personas mayores del grupo en el que has estado a mejorar su nivel de conocimientos prácticos sobre el uso del móvil?		PUNTUACIÓN
	JÓVENES	9,26

A MAYORES: ¿Te ha resultado útil para tu día a día los conocimientos aprendidos en este proyecto sobre el móvil?		PUNTUACIÓN
	MAYORES	8,9

¿Recomendarías participar en este proyecto a tus amigos/as y/o iguales?		PUNTUACIÓN
	MAYORES	9,4
	JÓVENES	9,66

En general, ¿Que valoración le darías a este proyecto?		PUNTUACIÓN
	MAYORES	9,66
	JÓVENES	9,33