



# Usando la tecnología para conectar las generaciones: consideraciones sobre forma y función

## Using Technology to Connect Generations: Some Considerations of Form and Function

-  Dr. Mariano Sánchez es Profesor Titular del Departamento de Sociología de la Universidad de Granada (España) (marianos@ugr.es) (<http://orcid.org/0000-0002-1129-9525>).
-  Dr. Matthew S. Kaplan es Catedrático del Departamento de Economía Agr., Sociología y Educación en la Pennsylvania State University en State College (Estados Unidos) (msk15@psu.edu) (<http://orcid.org/0000-0001-9515-8537>).
-  Leah Bradley es Coordinadora de Programas en el Heyman Interages Center del Jewish Council for the Aging, en Rockville, MD (EEUU) (lbradley@accessjca.org) (<http://orcid.org/0000-0001-7141-0128>).

### RESUMEN

Actualmente, conforme el envejecimiento en las sociedades occidentales aumenta, resulta más evidente que en cualquier momento histórico dado hay varias generaciones envejeciendo simultáneamente. Por tanto, el envejecimiento debe ser estudiado como fenómeno multi-generacional y no solo como un asunto de personas mayores. En este contexto, están suscitando más atención las situaciones que implican más interacciones intergeneracionales. Dentro del campo intergeneracional está aumentando el interés en torno a las posibilidades de expandir el papel de la tecnología en los programas intergeneracionales. En consecuencia, este artículo se centra en los procesos de educación y aprendizaje acaecidos dentro de programas intergeneracionales con un fuerte componente tecnológico. Mediante un sondeo se recogió información sobre un total de 46 de este tipo de programas de 11 países. Todos se han evaluado en la muestra según su nivel de impacto, el estatus de los grupos generacionales y la centralidad de la tecnología. La enseñanza-aprendizaje de la tecnología constituye la principal área de impacto buscada por estos programas, que, no obstante, también utilizan una amplia variedad de estrategias para facilitar la comunicación, la cooperación y la formación de relaciones intergeneracionales entre las generaciones implicadas. El interés de los programas analizados no solo consiste en enseñar a utilizar la tecnología sino en experimentar diferentes formas y funciones con ella, así como en explorar el potencial positivo de la tecnología para mejorar las relaciones intergeneracionales.

### ABSTRACT

Nowadays, as ageing increases in Western societies it has become more evident that multiple generations are ageing concurrently at any given time in history. Therefore, ageing must be approached as a multi-generational phenomenon, not just as a question of elders. In this context, situations that engender increased interactions between generations are garnering more attention. There is a growing emphasis on expanding the role of technology in intergenerational programmes, within the field of intergenerational studies. Consequently, this paper is focused on education and learning processes within intergenerational programmes with a strong technology component. Information from a total of 46 intergenerational programmes from 11 countries has been gathered through a survey. Level of impact, status of generational groups, and centrality of technology have been appraised for all programmes in the sample. Technology learning-teaching constitute the main area of intended impact of these programmes. However, the surveyed programmes employ as well a wide range of strategies to facilitate intergenerational communication, cooperation and relationship formation between generations involved. Interest of programmes examined does not just consist of teaching the use technology but of experimenting with technology in different forms and functions and exploring the positive potential for enhancing intergenerational relationships.

### PALABRAS CLAVE | KEYWORDS

Envejecimiento, tecnología, enseñanza-aprendizaje, personas mayores, jóvenes, programas intergeneracionales, relaciones intergeneracionales, comunicación.

Ageing, technology, teaching-learning, older adults, youth, intergenerational programmes, intergenerational relationships, communication.

## 1. Introducción

Hablar de envejecimiento no es hablar solo de personas mayores. Desde la perspectiva del ciclo vital, envejecemos mientras vivimos y, desde una perspectiva del curso vital, nuestro proceso de envejecimiento sucede siempre en el contexto de distintas cohortes de edad. Sea cual sea la perspectiva, se ha vuelto evidente que múltiples individuos y generaciones envejecemos al mismo tiempo en cualquier momento dado de la historia. Por tanto, el envejecimiento debe ser abordado como un fenómeno multi-generacional y no solo como una cuestión relativa a la población más envejecida. Además, el hecho de que varias generaciones envejezcan a la vez nos hace pensar en las interacciones intergeneracionales como otro ingrediente potencial a la hora de analizar los procesos de envejecimiento humano. Desde una perspectiva intergeneracional no solo envejecemos sino que, de alguna manera, envejecemos juntos.

Los análisis demográficos concluyen que además de una fertilidad más baja y de una mayor esperanza de vida, las sociedades modernas están experimentando «un aumento del número de generaciones vivas y una disminución del número de parientes vivos dentro de esas generaciones» (Harper, 2013: 2). En este contexto, las situaciones que generan mayor interacción entre las sucesivas generaciones tienden a suscitar atención en positivo, ya consideremos a las generaciones en términos de edad (por ejemplo, personas mayores y jóvenes), de vínculos familiares (por ejemplo, abuelos y nietos), de vida comunitaria (por ejemplo, jóvenes y ancianos) o de pertenencia organizativa (por ejemplo, seniors y juniors).

El interés de este trabajo está vinculado al conjunto de iniciativas intergeneracionales planificadas e intencionadas denominadas programas intergeneracionales, y nuestro énfasis específico son los procesos educativos y de aprendizaje en este tipo de programas con un componente tecnológico importante. Por lo general, el término programa intergeneracional se refiere a actividades o programas que aumentan la cooperación, interacción o intercambio entre dos generaciones cualesquiera (Kaplan & Sánchez, 2014).

En la actualidad, dentro del campo de los estudios intergeneracionales existe un interés en ampliar el papel de la tecnología en los programas y prácticas que intencionadamente conectan las generaciones. Proliferan las iniciativas internacionales financiadas por la Unión Europea, tales como el proyecto multilateral Grundtvig «Mix@ges: vinculación intergeneracional mediante nuevos medios creativos», que utilizan los desarrollos tecnológicos de forma innovadora y

poniendo en contacto a las generaciones. El citado proyecto, con cinco países implicados, ha investigado cómo el uso artístico de los medios digitales puede juntar a personas de múltiples generaciones (Fricke, Marley, Morton & Thome, 2013). En el marco del Programa de Aprendizaje Permanente de la Unión Europea (2008-11) se pusieron en marcha 21 proyectos con un interés centrado en el aprendizaje intergeneracional y el envejecimiento activo a través de competencias digitales (European Commission, 2012).

En relación con el desarrollo tecnológico, estamos viendo un aumento de nuevo software y dispositivos para fomentar las relaciones entre generaciones familiares (Chen, Wen & Xie, 2012; Davis, Vetere, Francis, Gibbs & Howard, 2008). Gershenfeld & Levine (06-08-2012) se centraron en explicar «¿cómo podemos transformar de forma eficaz el tiempo de consumo de medios en tiempo familiar de calidad?» haciendo hincapié en los videojuegos y sus posibilidades para facilitar los encuentros generacionales mediante un aprendizaje lúdico conjunto. En la misma línea, Chiong (2009: 22) pudo concluir que «la ubicuidad de los medios digitales en las vidas de los niños y los adultos es una oportunidad importante y desaprovechada para el contacto intergeneracional».

Valoramos cómo Facebook, Twitter y otros instrumentos para la comunicación social están ayudando a las familias a estar conectadas a pesar de la distancia geográfica. Una encuesta de 2012 sobre cómo 2.000 norteamericanos, con edades comprendidas entre 13-25 y 39-75 años, utilizaban la comunicación online, concluyó que el 83% de los encuestados consideraba que dicha comunicación es un método eficaz para mantener el contacto con familiares. Además, el 30% de los abuelos y el 29% de los adolescentes y jóvenes dijeron que a través de conexiones online se pueden entender mejor unos con otros (AARP, 2012).

Si tomamos en consideración ciertas características de los programas intergeneracionales con un fuerte componente tecnológico, tales como el área y el nivel de impacto, el estatus de los grupos generacionales o la centralidad de la tecnología, puede resultar útil reflexionar más ampliamente sobre el papel de la tecnología en las vidas sociales de jóvenes y mayores. Un informe reciente del «Center for Technology and Aging» titulado «La nueva era del envejecimiento conectado» que «estamos en los albores del envejecimiento conectado, con una creciente variedad de tecnologías basadas en Internet y de dispositivos móviles que apoyarán cada vez más a las personas mayores para que envejezcan donde viven» (Ghosh, Ratan, Lindeman & Steinmetz, 2013: 1).

Sin embargo, también resulta evidente que muchos individuos con acceso limitado a la tecnología, así como con escasas habilidades tecnológicas y apoyo, tienen menos posibilidades de lograr los altos beneficios sociales asociados con los continuos y numerosos avances de la tecnología. En la literatura sobre cómo las personas mayores usan las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se ha reconocido que la adopción de nuevas tecnologías por parte de dichas personas no es ni rápida, ni simple, ni está universalmente aceptada (Feist, Parker & Hugo, 2012; Selwyn, Gorard, Furlong & Madden, 2003). Más aún, dentro de la población de adultos con más de 65 años, las personas mayores con niveles educativos y de ingresos más bajos, con frecuencia son quienes van rezagadas en cuanto a la adopción de las TIC. También son más propensas a tener dificultades cuando utilizan nuevos dispositivos digitales y actitudes escépticas acerca de los beneficios de la tecnología (Smith, 2014). Sin embargo, y esto es alentador, también es cierto que cuando las personas mayores superan esos obstáculos tienden a volverse más positivas acerca del mundo online y más partidarias de utilizar la tecnología digital (Smith, 2014).

En cuanto a cómo los niños y los jóvenes utilizan las nuevas tecnologías, los datos también son variables. Sin duda, hay potencial para que la tecnología contribuya al bienestar y desarrollo de la juventud; sin embargo, necesitamos tener en cuenta varios factores al respecto, tales como la capacidad de los jóvenes para detectar y evitar las amenazas que las tecnologías pueden plantear. Afortunadamente, contamos con evidencias de que los jóvenes son cada vez más diestros con la alta tecnología y más capaces de protegerse a sí mismos. Según una reciente encuesta del «Pew Research Center», dirigida a 802 jóvenes norteamericanos de entre 12 y 17 años y a sus padres, que analizó el uso de la tecnología, los jóvenes se están volviendo más hábiles en el manejo de la privacidad de su información online, incluso cuando comparten información personal en sus perfiles de redes sociales y a la hora de adoptar medidas técnicas y no técnicas para mantener esa información fuera del alcance de empresas y

anunciantes (Madden, Lenhart & al., 2013).

¿Qué pasaría si intentáramos poner en contacto a distintas generaciones en torno a asuntos tecnológicos? En un ejemplo de ello, investigadores de la juventud en Australia que estudiaban el comportamiento juvenil online (Third, Richardson, Collin, Rahilly & Bolzan, 2011) llevaron a cabo un proyecto de investigación-acción en el cual un grupo de jóvenes se prestaron a colaborar en una serie de talleres de educación tecnológica para adultos sobre redes sociales y ciberseguridad. Tras analizar el consiguiente diálogo entre esos jóvenes y esos adultos, los investigadores concluyeron

**Hay muchas interpretaciones sobre los modos en que los avances tecnológicos pueden tener tanto una influencia positiva como negativa sobre las vidas de las personas mayores y jóvenes. Por ejemplo, en los contextos familiares la pericia de los jóvenes para utilizar medios electrónicos y para la participación entre pares en redes sociales puede tener una influencia divisiva en las relaciones familiares y, a veces, la tecnología funciona como barrera y como oportunidad.**

que los jóvenes participantes en su estudio podían manejar los riesgos online más eficazmente de lo que la mayoría de los adultos había pensado. Muchos de esos jóvenes se convirtieron en expertos en asuntos de ciberseguridad mediante procesos de aprendizaje informal tales como compartir conocimiento con otros jóvenes o a través de ensayo y error.

Muchos programas intergeneracionales orientados a la tecnología se apoyan en jóvenes con conocimientos tecnológicos para ayudar a personas mayores a navegar y a sentirse cómodas en el mundo de la «inclusión digital»; a su vez, las personas mayores participantes contribuyen al logro de otros objetivos del programa, como enseñar a los jóvenes cosas sobre la historia de la comunidad local o sobre cómo trabajar colaborativamente en proyectos de mejora de la comunidad. Un ejemplo de lo que decimos ha logrado echar raíces en una comunidad rural de Escocia: «Jóvenes y mayores trabajarían juntos; los mayores tienen un amplio conocimiento local, los jóvenes tienen un conocimiento intuitivo de la tecnología contemporá-

nea y los profesionales aportarían conocimiento desde el sector del diseño» (CLD Standards for Scotland Report, 2010: 6).

Con el tiempo, son posibles nuevos modos de comunicación. A medida que las personas mayores participantes aumentan sus habilidades tecnológicas y su confianza se transforman en lo que Ghosh, Ratan, Lindeman y Steinmetz (2013: 12) han llamado «prosumidores empoderados de información en el mundo digital», y la dinámica de comunicación relacionada con la tecnología se vuelve más multidireccional.

A la hora de llevar a cabo programas intergeneracionales con un componente tecnológico importante deberíamos dejar de lado ciertas presuposiciones. Por ejemplo, las personas mayores pueden ser más competentes digitalmente que los jóvenes participantes. Un sondeo realizado por EU Kids Online (2011) cuestionó la idea comúnmente aceptada según la cual los jóvenes son alfabetos digitales de forma innata. Los resultados del sondeo indicaron que solo el 36% de los participantes con edades entre 9 y 16 años dijeron que era totalmente cierto que sabían más que sus padres sobre Internet. Este informe también puso de manifiesto algunas limitaciones en la forma en que muchos jóvenes están utilizando los ordenadores en la actualidad. Si adoptamos una visión más moderada acerca de cómo los jóvenes se relacionan con la tecnología es importante tener en cuenta el grado en que los contenidos están predeterminados y el punto hasta el cual la experiencia «televisual» promueve la pasividad. Como dice Hall (2012: 97), «tales características son particularmente problemáticas para el desarrollo de la creatividad y de la educación creativa».

El presente artículo describe los resultados de una encuesta diseñada para analizar y contextualizar el terreno de los programas intergeneracionales con un sustancial componente tecnológico. Los programas identificados abarcan diversos contextos familiares y entornos comunitarios y utilizan tecnologías nuevas y emergentes para construir relaciones, promover el entendimiento y facilitar la cooperación entre las generaciones. Como se verá más adelante, a la hora de presentar los resultados del sondeo nos hemos basado de forma significativa en citas de los encuestados con el fin de poder ofrecer un panorama compuesto de innovaciones, logros y retos de estos programas.

## 2. Materiales y métodos

### 2.1. Encuesta

El equipo del proyecto diseñó un cuestionario dirigido a recoger datos sobre programas intergeneracionales con un componente tecnológico de calado, es

decir, aquellos en los que la tecnología había sido incluida intencionadamente como método para conectar a las generaciones. El cuestionario se estructuró en dos secciones: información básica de contacto y de la organización, por un lado, y preguntas específicas acerca del uso de la tecnología en el programa, por el otro. Con el fin de identificar los programas intergeneracionales tecnológicos a incluir en la encuesta, los miembros del equipo de investigación utilizaron una estrategia triple durante un período de 16 semanas (del 1 de febrero al 15 de mayo de 2013). Esa estrategia consistió en el envío de mensajes a través de listas electrónicas de comunicación sobre intergeneracionalidad (gestionadas por organizaciones locales, nacionales e internacionales), contactos personales con profesionales intergeneracionales, una búsqueda estructurada en Internet (a través del buscador Google) y una revisión de la literatura (mediante Google Scholar, Scopus y Web of Knowledge) para el período comprendido entre el 1 de enero de 2009 y el 31 de diciembre de 2012.

Los siguientes términos fueron utilizados tanto en la búsqueda en Internet como en la revisión de literatura: «intergenerational program» y «technology», «intergenerational project» y «technology», «intergenerational activity» y «technology» e «intergenerational technology program». Ya han sido utilizadas previamente en el campo intergeneracional estrategias similares para revisar y ofrecer una panorámica sobre este tipo de programas (Bishop & Moxley, 2012; Flora & Faulkner, 2007; Jarrott, 2011).

Todos los programas encontrados mediante la búsqueda en Internet, la revisión de la literatura y los mensajes enviados a listas electrónicas relevantes fueron evaluados en virtud de los siguientes criterios, inspirados en el trabajo previo de Brophy y Bawden (2005): accesibilidad (el programa es accesible), temática (el programa cubre la temática de la investigación) y relevancia (relevante, parcialmente relevante, no relevante) con relación a los objetivos del estudio. Solo los programas que cumplían parcial o totalmente los tres criterios de relevancia siguientes fueron incluidos en la muestra: 1) el programa tiene como objetivo explícito facilitar la implicación intergeneracional; 2) la iniciativa consiste en más de un solo encuentro o más de una actividad llevada a cabo solamente una vez; 3) la tecnología se utiliza como herramienta para facilitar conexiones entre distintos grupos de edad. Una vez examinados los 72 cuestionarios completados y recibidos en cuanto a su redundancia, completitud y criterios de selección, se seleccionaron para el análisis 46 programas intergeneracionales<sup>1</sup>.

## 2.2. Análisis

El equipo del proyecto utilizó una estrategia analítica de metodología combinada (Greene, 2008). Después de un análisis descriptivo (rangos y frecuencias) de datos cuantitativos, dos miembros del equipo de investigación examinaron aproximadamente el 25% de los datos con el propósito fundamental de desarrollar categorías de respuesta capaces de cubrir por completo la información cualitativa del cuestionario y encuadrarla en varios temas (codificación provisional) frecuentes en la literatura sobre estudios intergeneracionales que se ocupa de cuestiones relacionadas con la comunicación intergeneracional, la formación de relaciones y el uso de la tecnología. Se crearon códigos (113 en total) para una serie de variables organizadas en cuatro categorías principales: objetivos del programa, descripción del mismo, uso e importancia (percibida) de la tecnología. Algunos de los fragmentos extractados fueron codificados en múltiples códigos de acuerdo con los principios de la codificación simultánea (Saldaña, 2009). Después de varias sesiones conjuntas de codificación, dos miembros del equipo de investigación trabajaron de manera independiente para revisar y codificar la base de datos completa (consistente en 431 fragmentos). Se discutieron todas las codificaciones distintas y se logró una aceptable tasa de fiabilidad entre codificadores (Kappa de Cohen agrupada) de 0,93 (Hruschka, Schwartz & al., 2004; Lombard, Snyder-Duch & Campanella, n.d.).

## 2.3. Descripción de la muestra

El sondeo realizado permitió recabar información de un total de 46 programas intergeneracionales de 11 países. Estados Unidos (19 programas), Reino Unido (9) y Alemania (7) fueron los países más representados. La muestra también incluyó 3 de Canadá, dos de Irlanda y Portugal y 1 cada uno de estos países: Bélgica, Hong Kong, Italia, Rumania y Taiwán.

Con respecto a la antigüedad de estos programas, 33 de ellos tenían entre uno y tres años y cinco estaban en marcha desde hacía diez años o más. La distribución de la edad de los participantes iba desde los 0-5 años hasta por encima de 85 años, con un 80,4% y un

67,4% de los programas en los que estaban implicados, respectivamente, jóvenes de 15 a 24 años y adultos de 25 a 54 años. El grupo de edad menos representado entre los participantes fue el de 65 a 74 años, presente solo en el 19,6% de los programas de la muestra. La frecuencia más típica de interacción intergeneracional facilitada por los programas seleccionados fue la semanal (28,3%), seguida de los programas cuyos participantes interactuaban 2-3 veces al mes (19,6%) y a diario o casi diariamente (15,2%).

El cuestionario también incluyó una pregunta sobre el tipo de tecnología utilizada en los programas. El 93,5% se servían de ordenadores, iPads y tablets.

**El presente artículo describe los resultados de una encuesta diseñada para analizar y contextualizar el terreno de los programas intergeneracionales con un sustancial componente tecnológico. Los programas identificados abarcan diversos contextos familiares y entornos comunitarios y utilizan tecnologías nuevas y emergentes para construir relaciones, promover el entendimiento y facilitar la cooperación entre las generaciones.**

Aproximadamente la mitad de los programas (54,3%) habían incorporado plataformas online para compartir contenidos y dispositivos de comunicación móvil. Por último, el 19,6% de los programas intergeneracionales en el estudio utilizaban plataformas de juego, un 17,4% habían adoptado cámaras digitales y libros electrónicos, el 15,2% contaban con medios de comunicación social y un 13% incluían el uso de plataformas de publicación on-line.

## 3. Resultados

### 3.1. Impacto intencionado

La tabla 1 clasifica los programas de la muestra según las áreas principales de impacto intencionado. La categoría más frecuente de respuesta es la que se refiere al área de educación y aprendizaje; las respuestas recibidas se referían a enseñanza y aprendizaje tanto en contextos no formales como formales.

Centrándose en el nivel de impacto (o cambio) previsto y examinando más de cerca los comentarios

**Tabla 1. Objetivos del programa según su área de impacto intencionado**

ÁREA DE IMPACTO INTENCIONADO	% PROGRAMAS
Educación/Aprendizaje	67,4
Tecnología (como foco principal)	32,6
Buen envejecer	30,4
Desarrollo comunitario	30,4
Continuidad cultural	10,9
Apoyo familiar	13
Trabajo	6,5
Cuidados	4,3

de los encuestados sobre los objetivos del programa, podemos diferenciar entre los programas en términos de si los beneficios previstos iban dirigidos a los participantes individuales, a las familias, a las organizaciones e instituciones locales y/o a comunidades enteras.

La mayoría fueron diseñados para tener un impacto positivo en las vidas de los participantes (74%), ayudando a las personas mayores a desarrollar sus habilidades TIC o mediante el aumento de la concienciación y la reducción de la exclusión digital con respecto a las personas mayores. Si bien la mayoría de los programas iban principalmente encaminados a aumentar el conocimiento y las habilidades tecnológicas individuales de los participantes, un 24% de los programas de la muestra también trataban de incidir sobre capacidades no relacionadas con la tecnología: cómo mantener un estilo de vida saludable o cómo mejorar las habilidades para manejar un segundo idioma. Curiosamente, el 15% de la muestra no solo pretendían lograr un impacto individual sino una reducción específica de la sensación de aislamiento o exclusión entre las personas mayores.

### 3.2. Capacidad y estatus tecnológicos

Como se señala en las tablas 2 y 3, se percibía a los jóvenes participantes con más estatus –al menos en asuntos relacionados con la tecnología– y se les posicionaba más rápidamente que a los adultos en el rol de tutores o maestros tecnológicos.

La tabla 3 ilustra las diferencias en los programas de la muestra con respecto a la dirección de la enseñanza-aprendizaje con relación a la tecnología, aunque hubo un número significativamente mayor de respuestas «jóvenes como maestros» que «personas mayores como maestras», el tipo más frecuente de respuesta (63% de los programas) aludió a contribu-

ciones complementarias tanto en la enseñanza como en el liderazgo del proyecto. Con el fin de posibilitar un análisis más detallado, esta última categoría fue dividida en dos subcategorías: énfasis en el aprendizaje y en la enseñanza conjuntos, y énfasis en objetivos comunes y sentido de colaboración intergeneracional.

### 3.3. Importancia de la tecnología

Los programas incluidos en la muestra utilizaban una variedad de métodos para posibilitar la comunicación, la cooperación y la formación de relaciones entre las generaciones. ¿Hasta qué punto el componente tecnológico era una parte esencial de estas estrategias para conectar a las generaciones? En la tabla 4 se aborda esta pregunta distinguiendo entre los comentarios de los encuestados que consideraban central o secundario el papel de la tecnología de cara a la conexión intergeneracional en los programas estudiados.

Un número muy elevado de respuestas (el 73,9% frente al 36,9%, respectivamente) subrayaron que el componente tecnológico no era de importancia secundaria sino central para la esencia de los programas tipo analizados.

Los ejemplos de respuestas pertenecientes a la categoría de «tecnología combinada», como es el caso de los programas que incorporan a sus actividades componentes tecnológicos intensivos y otros «sin tecnología», aportan algunas pistas sobre cómo los profesionales introducen herramientas tecnológicas en las actividades dirigidas a diversas edades. Por ejemplo, un encuestado escribió lo siguiente: «Sin la tablet, veíamos que algunos niños terminaban una actividad antes de que las personas mayores la hubiesen finalizado». En este caso concreto, el acceso a la tecnología en forma de tablet complementa y mejora una actividad existente que necesita alguna modificación. Sería necesario ver cómo el contacto cara a cara y el contacto mediado por la tecnología se pueden reforzar mutuamente.

Los encuestados indicaron muchos aspectos adicionales sobre la tecnología que deben ser tenidos en

**Tabla 2. Diferencias generacionales en capacidad tecnológica**

CATEGORÍAS DE RESPUESTA	% PROGRAMAS	EJEMPLOS DE RESPUESTAS
Igual estatus (el programa comienza en «pie de igualdad»; se presume un mismo nivel de competencia)	34,8%	«KOJALA es una red de y para personas mayores y jóvenes, dispuestas a compartir sus conocimientos y habilidades con otros».
Los jóvenes primero (se presume que tienen ventaja)	32,6%	«La tecnología es el punto fuerte de nuestros estudiantes y un área donde nuestros mayores se sienten incompetentes».
Las personas mayores primero (se presume que tienen ventaja)	4,3%	«La plataforma School2work ha sido desarrollada por mentores en Alemania que apoyan a jóvenes en su proceso de la escuela al trabajo».

**Tabla 3. ¿Quién enseña a quién?**

CATEGORIAS DE RESPUESTA	% PROGRAMAS	EJEMPLOS DE RESPUESTAS
1. Jóvenes como maestros	30,4%	«Lanzamos esta página web para ayudar a las generaciones irlandesas más jóvenes a enseñar a sus padres y a sus mayores a sacarle el mayor partido a Internet».
2. Personas mayores como maestras	10,9%	«El Centro crea oportunidades para que los residentes continúen ejerciendo su pasión por enseñar a los niños pequeños, así como para que puedan estar con nietos sustitutos».
3. Contribuciones complementarias a la enseñanza y al liderazgo del proyecto [63% de programas]		
3.1. Énfasis en aprendizaje y enseñanza conjuntos	41,3%	«Compartiendo estas actividades conjuntamente, ambos, niños y adultos, consiguen entender valores compartidos y ganan mayor respeto mutuo».
3.2. Énfasis en metas similares (y colaboración intergeneracional)	41,3%	«A diferencia de muchos otros proyectos, (en) 'Generaciones', no se buscó ni que las personas mayores enseñaran a los jóvenes, ni al revés. Más bien se supuso que los diferentes grupos debían dedicarse por igual a una tarea común y a un tema común. Por lo tanto, lo juicioso no fue solo participar en un buen diálogo sino en un diálogo entre iguales (a la misma altura) desde el principio».

cuenta en los programas:

- Lo apropiado de la tecnología (21,7% de los programas). Esto incluye el desarrollo de herramientas tecnológicas amigables con las personas de edad así como el uso de equipamiento de alta tecnología para desarrollar actividades atractivas a la hora de romper el hielo.

- Nivel de confort (13%). El énfasis se pone en el uso de tecnología no amedrentadora y fácil para el usuario. «Sigue existiendo el desafío de conseguir que los participantes y el personal se sientan cómodos con la tecnología».

- Acceso a la tecnología (6,5% de los programas): «Somos muy conscientes de que muchas de las actividades locales e intergeneracionales más valiosas de Historypin suceden sin conexión on-line (con frecuencia, algo inevitable por las habilidades y el acceso)».

#### 4. Discusión y conclusión

La mayoría de los programas tecnológicos intergeneracionales analizados tienen una función y un énfasis educativos que van más allá de sola-

mente aprender a usar la tecnología. Leyendo la tabla 1 desde la perspectiva de la difusión de innovaciones (Rogers, 2003), el énfasis en el aprendizaje puede que solo sea una primera fase, a la que le seguirán una serie de pasos de experimentación y, finalmente, la adopción de la tecnología en diferentes formatos y contextos. En el marco de la práctica intergeneracional, el triángulo educación-aprendizaje-tecnología encierra una gama de posibilidades bastante compleja.

La mayoría de los programas estudiados aspiran a tener una influencia positiva en los participantes individuales mediante la mejora del conocimiento y las habilidades tecnológicas y no tecnológicas. Ese conocimiento puede servir como conducto para generar nuevos modos de colaboración intergeneracional

**Tabla 4. Importancia central o secundaria de la tecnología**

CATEGORIAS DE RESPUESTA	% PROGRAMAS	EJEMPLOS DE RESPUESTAS
Tecnología, central para el programa [73,9%]		
Referencias al carácter centrado en la tecnología del proyecto/actividades	43,5%	«El programa depende por completo del uso de la tecnología para mezclar, compartir y explorar los mensajes de los medios de comunicación».
Énfasis en el desarrollo de habilidades tecnológicas	21,7%	«El objetivo fue mejorar las habilidades tecnológicas de las personas mayores y el tema fue escogido por los alumnos -esto les dio un sentido de apropiación del proyecto y las personas mayores se mostraron predispuestas a aprender».
Énfasis en la eliminación de barreras tecnológicas	8,7%	«La tecnología facilitada ha abierto una puerta que con frecuencia puede constituir una barrera; nosotros la hemos convertido en una vía».
Tecnología, algo secundario [36,9%]		
Tecnología combinada (importancia de combinar métodos tecnológicos y no tecnológicos)	21,7%	«Las posibilidades de contacto virtuales tienen que combinarse con reuniones cara a cara y con actividades de aprendizaje».
Énfasis fundamental en los objetivos/metás del programa (no en la tecnología)	19,6%	«(La tecnología es utilizada) como un vehículo, más aún, como un 'pretexto' para aumentar la vinculación intergeneracional y para estimular el aprendizaje y el diálogo intergeneracional. Las actividades para conocerse, para romper el hielo, las actividades en tándem y grupales, las actividades creativas 'análogas' (interpretación y pintura) y las conversaciones informales durante las pausas fueron igualmente importantes».
(Hay ocasiones en que) La tecnología no es necesaria	6,5%	«Mis estudiantes y yo también tenemos clases educativas sin ordenadores, pero nuestro interés principal es enseñar a las personas mayores a utilizar juegos cognitivamente estimulantes».

(dentro y fuera de las familias) y acciones comunitarias y sociales conjuntas; en sí mismo, ese conocimiento no es necesariamente un punto final. Por lo tanto, la atención al impacto individual (incluido el aprendizaje) no equivale a adoptar un enfoque totalmente individualista dado que los esfuerzos educativos se llevan a cabo a través de estrategias multi-generacionales introducidas en la construcción de relaciones y en contextos comunitarios y sociales compartidos.

Se aprecia que hay una línea de respuesta que subestima o menosprecia las capacidades de las personas mayores. Esta orientación encaminada a utilizar la tecnología de la información para aumentar la calidad de vida de las personas mayores puede caracterizarse como «diseño guiado por déficits» y contrasta con el «diseño positivo». Según Carroll, Convertino, Farroa y Rosson (2011: 7), en el primero, «el diseño se orienta y aborda problemas, en este caso los inconvenientes de envejecer solo y aislado, y se busca mitigar estos déficits». Sin embargo, en el diseño positivo, «el diseño se orienta a y aborda las fortalezas humanas y organizacionales tratando no solo de explotarlas sino, más allá, de fortalecerlas o de facilitar su expresión en nuevas actividades» (Carroll, Convertino, Farroa & Rosson, 2011: 7).

Más arriba en este documento se señaló que, a menudo, los jóvenes participantes en programas intergeneracionales con un fuerte componente tecnológico son objeto de una consideración desproporcionada por su competencia digital, lo que, con frecuencia, les coloca en el papel de tutores/maestros tecnológicos, ya sea individualmente o como colaboradores en condiciones de igualdad con las personas mayores participantes. Sin embargo, varios de los programas encuestados hacen referencia a una relación polifacética en la cual los miembros de ambas generaciones realizan contribuciones significativas (y, a menudo, recíprocas). El modelo que con más frecuencia ha aparecido en el estudio ha sido el de jóvenes guiando la educación tecnológica mientras que las personas mayores contribuyen sustancialmente de otras maneras tales como enseñar a estudiantes de gerontología temas relacionados con la experiencia de envejecer. El éxito se basa en tener objetivos interconectados e incluir reciprocidad en el aprendizaje.

Como hay tantas configuraciones distintas con respecto a las competencias tecnológicas de los participantes y a los roles que desempeñan en los programas, hemos encontrado que la dinámica de quién es el que enseña no necesariamente es una cuestión generacional. A modo de respaldo a nuestras conclusiones al respecto, hemos encontrado varias interpretaciones en

la literatura que hacen hincapié en la capacidad de los jóvenes para la enseñanza de la tecnología en entornos de trabajo (Bailey, 2009), en la significativa influencia que, con frecuencia, los abuelos tienen en el aprendizaje de los jóvenes sobre ciencia y tecnología (Jane & Robbins, 2007), y en la potencia de los equipos intergeneracionales para innovar y aplicar nuevas tecnologías (Large, Nasset, Beheshti & Bowler, 2006).

Las cuestiones del co-aprendizaje, la colaboración y la primacía de la relación intergeneracional, presentes en los resultados de nuestra investigación, también son importantes en el campo más amplio de los estudios intergeneracionales. Esto ha quedado realizado en una de las orientaciones de buena práctica proporcionadas en un documento reciente de ECIL (Certificado Europeo de Aprendizaje Intergeneracional) que subraya la importancia de alentar el «aprendizaje recíproco» (es decir, las oportunidades en las que las generaciones aprenden unas de otras y con las otras) (ECIL, 2013).

Nuestro sondeo de los programas intergeneracionales tecnológicos supone un esfuerzo preliminar para descubrir cómo los nuevos desarrollos tecnológicos están siendo actualmente utilizados en diversos entornos y contextos intergeneracionales. Los datos recopilados recogen algunas estrategias innovadoras para aplicar de modo efectivo la tecnología a la conexión de generaciones en áreas de interés como la mejora de la salud y el bienestar, el fortalecimiento de las familias y el trabajo de mejora de la vida comunitaria. No obstante, y quizá como efecto accidental de la manera en que se organizó y articuló el sondeo (por ejemplo, se trata de una encuesta muy breve y general cuyo énfasis se puso en la identificación de programas intergeneracionales formales), tuvimos un limitado acceso a expertos que están en la vanguardia de la innovación tecnológica, en áreas como la robótica y la construcción de nuevos tipos de dispositivos tecnológicos dedicados a registrar, organizar y compartir información.

En conclusión, creemos que la tecnología es un medio poderoso para el intercambio intergeneracional. Nuestra postura, consistente desde el inicio del proyecto hasta su finalización, es que la tecnología es neutral en términos valorativos. Encuadrar esta «tesis de neutralidad» (Pitt, 2000) tecnológica desde la perspectiva de la implicación intergeneracional nos ha llevado no solo a prestar atención a formas creativas, eficaces y positivas en las cuales se utiliza la tecnología para conectar las generaciones sino también hemos continuado siendo conscientes del potencial de la tecnología para demarcar la auténtica comunicación intergeneracional y el entendimiento significativo entre gene-

raciones. La cuestión principal es cómo los programas intergeneracionales pueden aplicar la tecnología permaneciendo fieles a los objetivos subyacentes y a los valores asociados a la promoción del aprendizaje y la educación intergeneracionales en sociedades que envejecen. Hay muchas interpretaciones sobre los modos en que los avances tecnológicos pueden tener tanto una influencia positiva como negativa sobre las vidas de las personas mayores y jóvenes. Por ejemplo, en los contextos familiares la pericia de los jóvenes para utilizar medios electrónicos y para la participación entre pares en redes sociales puede tener una influencia divisiva en las relaciones familiares (Figuera, Malo & Bertran, 2010) y, a veces, la tecnología funciona como barrera y como oportunidad (EMIL, 2013: 25).

Los resultados de nuestro análisis de programas intergeneracionales tecnológicos son prometedores. Aprendimos varias formas en las cuales las herramientas y servicios tecnológicos pueden ayudar a las personas mayores a tener experiencias positivas de envejecimiento y a mantener la conectividad social, a los jóvenes a adquirir habilidades que contribuyan a su empleabilidad, a los residentes de una comunidad a preservar la historia local y a participar en áreas de planificación local, y a los miembros de la familia a estar en contacto y a mantener líneas de apoyo social en la distancia geográfica. El desafío al que muchos de los programas de la muestra se enfrentan es construir relaciones, especialmente en lo que se refiere a descubrir maneras en que la «alta tecnología» (high tech) pueda conducir a un «alto contacto» (high touch).

## Notas

<sup>1</sup> Se puede encontrar más información sobre los 46 programas intergeneracionales tecnológicos seleccionados consultando la base de datos on-line gestionada por Generaciones Unidas (<http://goo.gl/s900UC>). Las entidades que realizan programas intergeneracionales con un componente tecnológico importante pueden rellenar un cuestionario on-line para que estos pueden añadirse a la base de datos (véase <http://goo.gl/PyegRb>).

## Referencias

AARP (2012). *Connecting Generations*. [A Report of Selected Findings from a Survey and Focus Groups Conducted by Microsoft and AARP]. (<http://goo.gl/Kcn0Pk>) (13-10-14).

Bailey, C. (2009). Reverse Intergenerational Learning: A Missed Opportunity? *AI & Society*, 23(1), 111-115. (<http://goo.gl/hDgcEt>). DOI: <http://dx.doi.org/10.1007/s00146-007-0169>

Bishop, J.D., & Moxley, D.P. (2012). Promising Practices Useful in the Design of an Intergenerational Program: Ten Assertions Guiding Program Development. *Social Work in Mental Health*, 10(3), 283-204. (<http://goo.gl/ZfN6Pp>). DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/1533-2985.2011.649637>

Brophy, J., & Bawden, D. (2005). Is Google Enough? Comparison of an Internet Search Engine with Academic Library Resources.

*Aslib Proceedings*, 57(6), 498-512. (<http://goo.gl/J89Msx>). DOI: <http://dx.doi.org/10.1108/00012530510634235>

Carroll, J., Convertino, G., Farroq, U., & Rosson, M. (2011). The Firekeepers: Aging Considered as Resource. *Universal Access in the Information Society*, 11, 7-15. (<http://goo.gl/NPzIRU>). DOI: <http://dx.doi.org/10.1007/s10209-011-0229-9>

Chen, Y., Wen, J., & Xie (2012). I Communicate with my Children in the Game: Mediated Intergenerational Family Relationships through a Social Networking Game. *The Journal of Community Informatics*, 8(1). (<http://goo.gl/LcQRnr>) (13-10-14).

Chiong, C. (2009). Can Video Games Promote Intergenerational Play & Literacy Learning? *Report from a Research and Design Workshop*. (<http://goo.gl/S2kvyE>) (20-10-14).

CLD Standards for Scotland (2010). *Mapping the Future: An Intergenerational Project*. (<http://goo.gl/lcZVrX>) (20-10-14).

Davis, H., Vetere, F., Francis, P., Gibbs, M., & Howard, S. (2008). I Wish We Could Get Together: Exploring Intergenerational Play Across a Distance via a 'Magic Box'. *Journal of Intergenerational Relationships*, 6(2), 191-210. (<http://goo.gl/fas2G4>). DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/15350770801955321>

ECIL. (2013). *ECIL Project. Best Practice Guidelines. Unpublished Manuscript*. Centre for Intergenerational Practice: The Beth Johnson Foundation, Stoke-on-Trent, United Kingdom.

EMIL. (2013). *EMIL's European Year 2012 Roundtable Events: Final Report*. (<http://goo.gl/3BK5qB>) (01-10-14).

EU Kids Online. (2011). *EU Kids Online Final Report*. (<http://goo.gl/tHfFd6>) (15-10-14).

European Commission (2012). *ICT for Seniors' and Intergenerational Learning*. (<http://goo.gl/McdPPO>) (06-10-14).

Feist, H. Parker, K., Hugo, G. (2012). Older and Online: Enhancing Social Connections in Australian Rural Places. *The Journal of Community Informatics*, 8(1). (<http://goo.gl/G79PZt>) (13-10-14).

Figuera, C., Malo, S., & Bertran, I. (2010). Cambios en las relaciones y satisfacciones intergeneracionales asociados al uso de las TIC. *Intervención Psicosocial*, 19(1), 27-39. (<http://goo.gl/7keoZE>). DOI: <http://dx.doi.org/10.5093/in2010v19n1a5>

Flora, P.K., & Faulkner, G.E. (2007). Physical Activity: An Innovative Context for Intergenerational Programming. *Journal of Intergenerational Relationships*, 4(4), 63-74. (<http://goo.gl/p7lmQU>). DOI: [http://dx.doi.org/10.1300/J194v04n04\\_05](http://dx.doi.org/10.1300/J194v04n04_05) (02-02-15).

Fricke, A., Marley, M., Morton, A., & Thomé, J. (2013). *The Mix@ges Experience: How to Promote Intergenerational Bonding through Creative Digital Media*. (<http://goo.gl/QaquBx>) (06-10-14).

Gershenfeld, A., & Levine, M. (2012). *Can Video Games Unite Generations in Learning? What Makers of Technology for Early Education can learn from 'Sesame Street'*. (<http://goo.gl/Zok433>) (13-10-14).

Ghosh, R., Ratan, S., Lindeman, D., & Steinmetz, V. (2013). *The New Era of Connected Aging: A Framework for Understanding Technologies that Support Older Adults in Aging in Place*. (<http://goo.gl/NjoVbS>) (06-10-14).

Greene, J.C. (2008). Is Mixed Methods Social Inquiry a Distinctive Methodology? *Journal of Mixed Methods Research*, 2(1), 7-22. (<http://goo.gl/WVr4vjH>). DOI: <http://dx.doi.org/10.1177/1558689-807309969>

Hall, T. (2012). Digital Renaissance: The Creative Potential of Narrative Technology in Education. *Creative Education*, 3(1), 96-100. (<http://goo.gl/rdV8q3>). DOI: <http://dx.doi.org/10.4236/ce.2012.31016>

Harper, S. (2013). *Future Identities: Changing Identities in the UK - The Next 10 Years*. (<http://goo.gl/llzZLq>) (13-10-14).

Hruschka, D.J., Schwartz, D., & al. (2004). Reliability in Coding

- Open-Ended Data: Lessons Learned from HIV Behavioral Research. *Field Methods*, 16(3), 307-331. (<http://goo.gl/9e1kRK>) DOI: <http://dx.doi.org/10.1177/1525822X04266540>
- Jarrott, S.E. (2011). Where Have We Been and Where Are We Going? Content Analysis of Evaluation Research of Intergenerational Programs. *Journal of Intergenerational Relationships*, 9(1), 37-52. (<http://goo.gl/aSEdGs>) DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/153-50770.2011.544594>
- Jane, B., & Robbins, J. (2007). Intergenerational Learnings: Grandparents Teaching Everyday Concepts in Science and Technology. *Asia-Pacific Forum on Science Learning and Teaching*, 8(1), 1-18. (<http://goo.gl/XQkdvh>) (13-10-14).
- Kaplan, M., & Sánchez, M. (2014). Intergenerational Programmes. In S. Harper, & K. Hamblin (Eds.), *International Handbook on Ageing and Public Policy*. (pp. 367-383). Cheltenham: Elgar.
- Large, A., Nessel, V., Beheshti, J., & Bowler, L. (2006). Bonded Design. A Novel Approach to Intergenerational Information Technology Design. *Library & Information Science Research*, 28(1), 64-82. (<http://goo.gl/LJ9vvgb>). DOI: <http://dx.doi.org/10.1016/j.lisr.20-05.11.014>
- Lombard, M., Snyder-Duch, J., & Campanella, C. (n.d). *Practical Resources for Assessing and Reporting Intercooder Reliability in Content Analysis Research Projects*. (<http://goo.gl/T2wY8l>) (01-10-14).
- Madden, M., Lenhart, A., & al. (2013). *Teens, Social Media, and Privacy*. (<http://goo.gl/PKHn8A>) (06-10-14).
- Pitt, J.C. (2000). *Thinking about Technology: Foundations of the Philosophy of Technology*. New York: Seven Bridges Press.
- Rogers, E.M. (2003). *Diffusion of Innovations*. New York, NY: The Free Press.
- Saldaña, J. (2009). *The Coding Manual for Qualitative Researchers*. London: Sage.
- Selwyn, N., Gorard, S., Furlong, J., & Madden, L. (2003). Older Adults' Use of Information and Communications Technology in Everyday Life. *Ageing & Society*, 23(5), 561-582. (<http://goo.gl/Fht3p8>). DOI: <http://dx.doi.org/10.1017/S0144686X03001302>
- Smith, A. (2014). *Older Adults and Technology Use*. (<http://goo.gl/8MA6Uv>) (06-10-14).
- Third, A., Richardson, I., Collin, P., Rahilly, K., & Bolzan, N. (2011). *Intergenerational Attitudes towards Social Networking and Cybersafety: A Living Lab*. (<http://goo.gl/xxuCP6>) (13-10-14).



«EL HOMBRE QUE NO LLEVA MÚSICA EN SÍ MISMO  
NI SE EMOCIONA CON LA TRENZA DE DULCES SONIDOS,  
ES PROPENSO A LA INTRIGA, EL FRAUDE Y LA TRAICIÓN»

(Shakespeare, El mercader de Venecia, Acto V, escena I.)