

Los ODS y la inclusión social de las personas mayores: una experiencia de innovación educativa con TIC en educación superior

Patricia López Vicent, Silvia Martínez De Miguel López & Juan Antonio Salmerón Aroca

Resumen:

En este artículo se presentan los resultados de un estudio realizado que tiene como objetivo analizar la percepción del alumnado universitario acerca de una experiencia de innovación educativa desarrollada en el Grado de Educación Social, basada en la creación de storytelling transmedia en el ámbito de la animación sociocultural con personas mayores en el marco de los ODS y la Agenda 2030. Para ello se utilizó una metodología cuantitativa de carácter evaluativo a través de cuestionarios antes y después de desarrollar la experiencia de innovación educativa, contando con una muestra de 72 estudiantes, que fueron seleccionados de manera incidental. Los resultados muestran que el alumnado participante percibe de manera positiva la eficacia de esta innovación. Los recursos audiovisuales utilizados recibieron la puntuación más alta, mientras que la formación previa del alumnado obtuvo la puntuación más baja. Además, se observó una mejora significativa en el conocimiento y habilidades de los estudiantes respecto a la realización del storytelling transmedia sobre la temática del contexto senior. Se puede concluir que la implementación de esta experiencia de innovación tiene un impacto positivo en la formación de la competencia digital del alumnado, así como en la sensibilización con el ámbito de las personas mayores, lo que entronca con la configuración de una ciudadanía más inclusiva, recogida en los Objetivos del Desarrollo Sostenible.

Palabras clave:

Innovación educativa; Recursos tecnológicos; Narrativas transmedia; Inclusión social; Personas mayores.

The SDGs and social inclusion of older adults: an educational innovation experience with ICT in higher education

Abstract: This article presents the results of a study aimed at analyzing the perception of university students regarding an educational innovation experience developed in the Social Education Degree. The experience was based on the creation of transmedia *storytelling* in the field of sociocultural animation with older adults, within the framework of the Sustainable Development Goals (SDGs) and the 2030 Agenda. A quantitative evaluative methodology was employed, using pre- and post-experience questionnaires, with a sample of 72 students incidentally selected. The results indicate that the participating students perceive the effectiveness of this innovation positively. The audiovisual resources used received the highest scores, while the students' prior training received the lowest score. Furthermore, a significant improvement was observed in the students' knowledge and skills regarding transmedia *storytelling* in the context of senior citizens. It can be concluded that the implementation of this innovation experience has a positive impact on students' digital competence development, as well as their awareness of the field of older adults, aligning with the promotion of a more inclusive citizenship outlined in the Sustainable Development Goals.

Keywords: Educational innovation; Technological resources; Transmedia *storytelling*; Social inclusion; Elderly people.

Os ODS e a inclusão social dos idosos: uma experiência de inovação educativa com TIC no ensino superior

Resumo: Neste artigo são apresentados os resultados de um estudo realizado com o objetivo de analisar a percepção dos estudantes universitários sobre uma experiência de inovação educacional desenvolvida no curso de Educação Social. Essa experiência é baseada na criação de *storytelling* transmídia no campo da animação sociocultural com idosos, no contexto dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) e da Agenda 2030. Para isso, foi utilizada uma metodologia quantitativa de avaliação, por meio de questionários aplicados antes e depois da realização da experiência de inovação educacional. A amostra foi composta por 72 estudantes, selecionados incidentalmente. Os resultados mostram que os estudantes participantes percebem de forma positiva a eficácia dessa inovação. Os recursos audiovisuais utilizados receberam a pontuação mais alta, enquanto a formação prévia dos estudantes obteve a pontuação mais baixa. Além disso, foi observada uma melhoria significativa no conhecimento e nas habilidades dos estudantes em relação à realização de *storytelling* transmídia sobre a temática do contexto dos idosos. Pode-se concluir que a implementação dessa experiência de inovação tem um impacto positivo no desenvolvimento da competência digital dos estudantes, bem como na conscientização sobre o campo dos idosos, o que está alinhado com a promoção de uma cidadania mais inclusiva, conforme estabelecido pelos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.

Palavras-chave: Inovação educacional; Recursos tecnológicos; Narrativas transmídia; Inclusão social; Idosos.

Les ODD et l'inclusion sociale des personnes âgées: une expérience d'innovation éducative avec les TIC dans l'enseignement supérieur

Resumé: Dans cet article, les résultats d'une étude sont présentés. Cette étude vise à analyser la perception des étudiants universitaires concernant une expérience d'innovation éducative développée dans le domaine de l'éducation sociale. Cette expérience est basée sur la création d'un *storytelling* transmédia dans le domaine de l'animation socioculturelle avec des personnes âgées, dans le cadre des Objectifs de Développement Durable (ODD) et de l'Agenda 2030. Pour cela, une méthodologie quantitative d'évaluation a été utilisée, à travers des questionnaires avant et après le développement de l'expérience d'innovation éducative, avec un échantillon de 72 étudiants sélectionnés de manière incidente. Les résultats montrent que les étudiants participants perçoivent de manière positive l'efficacité de cette innovation. Les ressources audiovisuelles utilisées ont obtenu le score le plus élevé, tandis que la formation préalable des étudiants a obtenu le score le plus bas. De plus, une amélioration significative a été observée dans les connaissances et les compétences des étudiants en ce qui concerne la réalisation d'un *storytelling* transmédia sur la thématique du contexte des personnes âgées. On peut conclure que la mise en œuvre de cette expérience d'innovation a un impact positif sur le développement de la compétence numérique des étudiants, ainsi que sur la sensibilisation au domaine des personnes âgées, ce qui s'inscrit dans la promotion d'une citoyenneté plus inclusive, telle que définie dans les Objectifs de Développement Durable.

Mots-clés: Innovation éducative; Ressources technologiques; Narratives transmédias; Inclusion sociale; Personnes âgées.

1. La inclusión social de las personas mayores y la Agenda 2030

La inclusión social es un concepto fundamental en el marco de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y la Agenda 2030 de las Naciones Unidas. En este sentido, es esencial considerar la inclusión de las personas mayores, quienes constituyen un segmento importante de la población mundial. La inclusión social de las personas mayores implica garantizar su participación activa en la sociedad, promoviendo su bienestar, respetando sus derechos y reconociendo su contribución.

Aunque no hay ninguna dimensión que focalice la situación de las personas mayores en general en el marco de los ODS, si se tiene en cuenta el Objetivo 10: Reducir la desigualdad en y entre los países, se identifica la medida 10.2 que implica potenciar y promover la inclusión social, económica y política de todas las personas, independientemente de su edad, sexo, discapacidad, raza, etnia, origen, religión o situación económica u otra condición (Naciones Unidas, 2015), lo que hace hincapié en la necesidad de atender las necesidades y demandas de las personas en situación de vulnerabilidad, incluyendo a las personas mayores (Rodrigues et al., 2020).

Desde estas consideraciones, es absolutamente necesario que los países trabajen por la inclusión del colectivo de personas mayores, un colectivo al que la pandemia ha despojado de muchos de sus derechos adquiridos hasta este siglo XXI.

Además, la inclusión social de las personas mayores contribuye al logro de otros ODS. Por ejemplo, el ODS número 3 (Naciones Unidas, 2015), que busca garantizar una vida sana y promover el bienestar para todas las edades, reconoce la importancia de abordar los desafíos específicos que enfrentan las personas mayores en materia de salud (Amaya, 2023).

La inclusión social de las personas mayores también está estrechamente relacionada con el ODS número 11, que busca lograr ciudades y comunidades sostenibles (Naciones Unidas, 2015). Las ciudades y comunidades inclusivas y accesibles para todas las edades fomentan la participación activa de las personas mayores en la vida comunitaria. Esto implica garantizar el acceso a servicios básicos, infraestructuras adecuadas, transporte público accesible y espacios públicos seguros y accesibles. La inclusión de las personas mayores en la planificación y toma de decisiones a nivel local también contribuye a crear entornos más sostenibles y equitativos (Cruz y Caraballo, 2021).

La Agenda 2030 reconoce que la participación de todas las partes interesadas es fundamental para alcanzar los ODS. En este sentido, es necesario fortalecer los mecanismos de participación y consulta de las personas mayores en los procesos de formulación de políticas y programas. La Convención Interamericana sobre la Protección de los Derechos Humanos de las Personas Mayores (2015), destaca la importancia de la participación de las personas mayores en la toma de decisiones que les afecten

directamente. Por ello, resulta necesario fortalecer los mecanismos de participación y consulta de las personas mayores, reconociendo su experiencia y contribución. En este sentido, la inclusión social de las personas mayores debe ser una prioridad en las políticas y programas de desarrollo sostenible a nivel global. En palabras de Singh (2016), actuar sobre los desafíos comunes de la Agenda 2030 exige un compromiso renovado de la cooperación internacional que fomenten la protección social y la asignación de más recursos a los servicios que son esenciales.

Desde esta perspectiva, se pone en valor la importancia que adquiere el papel de la educación y concretamente el papel que juega la Educación para el Desarrollo Sostenible, sobre la cual la UNESCO (s.f.) se centra en cinco ámbitos de acción prioritarios como son la promoción de las políticas, la transformación de los entornos de aprendizaje, el fortalecimiento de las capacidades de las y los educadores, el empoderamiento y la movilización de la juventud y la aceleración de las acciones a nivel local.

Además, en relación con la necesidad expresada a nivel internacional acerca de la universalización de la protección social en la vejez (Huenchuan, 2018), dos variables para la inclusión social de las personas senior, que se podrían significar en gran medida dentro del campo de estudio de la educación social como son el buen trato en personas mayores y la no discriminación por edad. Ambas categorías están ensambladas directamente en el citado ODS 10 por su lenguaje incluyente en la meta 10.2 y 10.3.

Teniendo en cuenta estas cuestiones, nadie puede poner en duda que la educación fomenta la inclusión, favoreciendo la igualdad de oportunidades. Y en el caso que ocupa este trabajo, la acción educativa desarrollada en la formación universitaria con TIC desde la perspectiva de la Educación Social contribuirá a lograr la inclusión social y educativa de las personas mayores en el marco de los ODS y la Agenda 2030.

2. La innovación educativa en la formación universitaria de los ODS: el *storytelling* transmedia

La agenda 2030 está logrando sensibilizar a la ciudadanía en la consecución de sus metas, de hecho, profesorado y estudiantado universitario están desarrollando distintas medidas de cara a la consecución de sus objetivos (Márquez, 2021). No obstante, uno de los retos para continuar en la consecución de estos objetivos en el ámbito educativo es incluirlos en educación superior (Losada, 2018).

Merece la pena subrayar que la innovación docente en el ámbito universitario tiene gran calado científico-técnico, pues contribuye al avance del conocimiento en educación, y fomenta la investigación y el desarrollo de nuevas metodologías y enfoques (Escudero, 2006). En definitiva, se considera que este cambio de paradigma implementado a partir del Espacio Europeo de Educación Superior en las aulas universitarias, sin que por ello suponga la pérdida de la esencia educativa (Barrio, 2013), tiene una gran

relevancia no sólo ya para el alumnado, al contribuir al avance del conocimiento referido a su currículum y al fomentar la investigación y el desarrollo de nuevas metodologías docentes, sino también para la propia sociedad. De manera concreta, la innovación docente implementada en el Grado de Educación Social es considerada de vital importancia y necesaria para ofrecer una formación de calidad y relevancia para el alumnado (López Martín, 2019), que posteriormente egresará de las aulas y pasará a la sociedad para transferir sus conocimientos en pos de la calidad de vida y la sostenibilidad de aquellos colectivos más vulnerables o en riesgo de exclusión social.

Es por ello, que el uso en educación superior de técnicas y estrategias metodológicas que faciliten la enseñanza de los ODS resulta fundamental cuando hablamos de la formación en Educación Social. En este sentido, cabe destacar el papel que ocupan las TIC como herramientas que, aplicando la metodología adecuada, facilitan el aprendizaje (Prendes & Gutiérrez, 2011).

Así, técnicas como el *storytelling* transmedia, la cual consiste en la elaboración de relatos para comunicar vivencias y contar historias a través de múltiples medios y plataformas (Gutiérrez et al., 2017), pueden contribuir al aprendizaje de contenidos socioculturales y educativos e implica una expansión del mundo narrativo generado. Además, estas historias suelen ser desarrolladas de forma participativa y colaborativa, y difundidas en plataformas colaborativas. Ciertamente, se cuenta con bibliografía y antecedentes disponibles de experiencias de *storytelling* transmedia con resultados excepcionales como los de Coutinho (2010), quién sugiere que la narración digital tiene un alto potencial para la enseñanza y el aprendizaje, ya que permite la combinación creativa de imágenes y sonido para producir recursos pedagógicos.

Por otra parte, Hermann y Pérez (2019), presentan una revisión sistemática sobre narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia en el contexto educativo iberoamericano, concluyendo que las narrativas digitales en la educación han integrado al relato digital como una estrategia que permite configurar un esquema educativo flexible, interactivo y que activa contenidos emocionales en los estudiantes. En definitiva, se trata de la elaboración de material en forma de historias y relatos relacionados con el currículum del alumnado (García et al., 2021), empleando para ello medios digitales que les ayuden a desarrollar habilidades socioemocionales, faciliten las destrezas digitales, así como refuerzan la creatividad, el uso correcto del lenguaje, y las facultades narrativas. El hecho de contar relatos ayuda al alumnado a organizar sus experiencias, las propias y las ajenas, a priorizar y dar orden a los acontecimientos (Iruri & Villafuerte, 2022), asimismo facilita la elaboración de hipótesis, pensar en lo que ha sucedido y en las alternativas que pudieran surgir, en definitiva, potencia el pensamiento crítico y divergente (Zambrano et al., 2017). De la misma manera el uso de herramientas TIC cuando aplicamos la técnica del *storytelling* les permite poner en juego la competencia digital a la hora de aprender (Rambla, 2020).

En este sentido cabe preguntarnos ¿Qué percepción tiene el alumnado sobre su propio conocimiento y dominio de técnicas como el *storytelling*? ¿Qué valoración hace de esta técnica? ¿Sabe aplicarla a situaciones de aprendizaje relacionadas con las personas mayores? ¿se siente interesado y motivado con ellas? ¿Conoce herramientas TIC para construir un *storytelling* transmedia?

3. Método

3.1 Enfoque metodológico

Se realizó una investigación cuantitativa de carácter evaluativa, a través de un estudio descriptivo, que se apoya en técnicas cuasiexperimentales, a través de un diseño antes y después.

3.2 Objetivos

Este estudio tiene el propósito general de analizar la percepción que tiene el alumnado antes y después de la implementación de técnicas como el *storytelling* transmedia para el aprendizaje de contenidos sobre la inclusión social de las personas mayores en el marco de los ODS y la Agenda 2030.

3.3 Participantes

La muestra estuvo conformada por 72 estudiantes del 3º curso del Grado de Educación Social. En el estudio realizado predominó el sexo femenino con 57 alumnas (79.8 %), y 15 alumnos (21.2 %). Por edades, cabe señalar que la media estuvo en 21.1 años (Dt=2.1). Siendo la edad mínima de 19 años y la máxima de 29 años.

3.4 Instrumento de recogida de información

En primer lugar, se utilizó un cuestionario de 15 ítems creado *ad hoc* para evaluar el aprendizaje en torno a 5 dimensiones: Ejecución (ítems 1,2,3); Recursos (ítems 4,5,6); Utilidad (ítems 7,8,9); Competencias (ítems 10,11,12); plataforma digital (ítems 13,14,15). La escala de respuesta fue de tipo Likert que oscilaba entre valores de 1 (valoración mínima) y 5 (valoración máxima). A ello, se añadieron 3 ítems de características sociodemográficas. En segundo lugar, y para evaluar el impacto del proyecto de innovación, se empleó otro cuestionario de 7 ítems creado *ad hoc* que fue utilizado en dos momentos diferentes (antes y después), con respuesta de tipo nominal (bien, mal, regular). Todos los cuestionarios fueron validados a través de juicio de tres expertos de la rama de conocimiento de Ciencias Sociales y Jurídicas, que evaluaron los ítems en cuanto a suficiencia, claridad, coherencia y relevancia.

3.5 Procedimiento

El procedimiento se articuló en tres fases de trabajo a lo largo del curso académico 2022/2023, las cuales se detallan a continuación:

- 1ª fase: diseño de la experiencia de innovación educativa

La innovación educativa se desarrolló en el marco del proyecto de innovación educativa de la Universidad de Murcia “*Creación transmedia de storytelling en el ámbito de la animación sociocultural con personas mayores*” entre dos asignaturas de 3º de Educación Social, por una parte “Desarrollo y Animación Sociocultural”, y por otra “Educación de personas mayores”. En esta primera fase, se llevó a cabo una revisión del estado de la cuestión, se diseñaron los objetivos, la metodología, contenidos y se diseñó los instrumentos de recogida de información.

- 2º fase: Recogida de datos e implementación de la experiencia de innovación educativa con TIC

En primer lugar, se llevó a cabo la recogida de información previa al desarrollo de la experiencia. Posteriormente, se implementó la misma consistiendo en la elaboración de *storytelling* cuyo eje articulador era las personas mayores en Educación Social. A continuación, el alumnado diseñó recursos TIC con los que poder comunicar los *storytelling* que habían elaborado pudiendo hacerlos transmedia a través de vídeos, presentaciones visuales, podcasts, etc. gracias a las herramientas digitales facilitadas por el profesorado. Finalmente, se aplicó nuevamente el cuestionario al alumnado tras la experiencia desarrollada. Además, se administró el segundo cuestionario diseñado para evaluar el aprendizaje del alumnado.

- 3º fase: Análisis de los resultados, discusión y elaboración de conclusiones

En esta tercera y última fase se analizaron los datos y se obtuvieron una serie de resultados a partir de los cuales se llevó a cabo la discusión y elaboración de las conclusiones finales del estudio realizado.

3.6 Análisis de resultados

Para el análisis de los datos, se propuso por una parte el uso de las frecuencias absolutas (n), y porcentajes (%), en el caso de que se tratara de variables de tipo cualitativo. Para las de tipo cuantitativo, una vez que se comprobó que no seguían un patrón paramétrico en la distribución de las puntuaciones obtenidas, se optó por la utilización de los estadísticos mediana y rango. También fue considerado el valor de p para la existencia de diferencias estadísticamente significativas (N.S. $\alpha=.05$). El análisis de la información recabada fue realizado mediante software informático SPSS V.26. (IBM) y Excel V. 18.0.

4. Resultados

La evaluación de la innovación educativa implementada parece tener un impacto general positivo en la formación del alumnado (Tabla 1). De esta manera fue calificada de manera global con una puntuación de 4.65 (Dt= 0.72), sobre un total de 5 puntos, mostrando una buena percepción por parte del alumnado. El ítem que obtuvo la mejor puntuación (ítem 6), fue el referido a los recursos audiovisuales utilizados (M=4.86; Dt=0.55), mientras que el que peor puntuación reflejó (ítem 7), fue el que hacía alusión a la formación previa del estudiantado (M=4.5; Dt=0.86).

Tabla 1
Estadísticos de los Ítems del cuestionario (N=72)

Ítems	1	2	3	4	5	Media	DT	Asim	Curt.
1. Los objetivos de la práctica guardan coherencia con mis necesidades como educador social	(1) 1.5%	(2) 3%	(1) 1.5%	(17) 25.8%	(46) 69.7%	4.62	0.67	-2.16	5.42
2. La metodología de la práctica es coherente con los objetivos	(1) 1.5%	(0) 0%	(0) 0%	(15) 22.7%	(50) 75.8%	4.71	0.62	-3.56	18.08
3. Los apuntes proporcionados para la práctica me han parecido adecuados	(2) 3%	(1) 1.5%	(2) 3%	(12) 18.2%	(50) 75.8%	4.65	0.75	-2.86	9.62
4. Los apuntes proporcionados para la práctica siguen un orden lógico	(1) 1.5%	(0) 0%	(0) 0%	(7) 10.6%	(58) 87.9%	4.83	0.57	-5.13	31.75
5. Conozco la estructura básica de los Storytelling	(1) 1.5%	(2) 3%	(0) 0%	(11) 16.7%	(52) 78.8%	4.68	0.76	-3.16	10.94
6. Dado un Storytelling, conozco herramientas para hacerlo transmedia	(0) 0%	(1) 1.5%	(2) 3%	(21) 31.8%	(43) 65.2%	4.57	0.63	-1.60	3.12
7. Los contenidos de la práctica se han estado adaptando a la diferencia de formación previa	(1) 1.5%	(2) 3%	(4) 6.1%	(14) 21.2%	(45) 68.2%	4.51	0.86	-2.11	4.65
8. La asimilación de contenidos me ha ido permitiendo el logro de los objetivos propuestos	(1) 1.5%	(2) 3%	(2) 3%	(15) 22.7%	(46) 69.7%	4.56	0.82	-2.40	6.38
9. El grado de dificultad de las actividades propuestas para la práctica ha sido apto para mi	(1) 1.5%	(1) 1.5%	(4) 6.1%	(11) 16.7%	(49) 74.2%	4.60	0.80	-2.48	6.85
10. Como estudiante, me he sentido motivado e interesado al realizar las actividades propuestas	(1) 1.5%	(2) 3%	(5) 7.6%	(9) 13.6%	(49) 74.2%	4.56	0.87	-2.22	4.73
11. Los recursos audiovisuales: computadora, proyector, pantalla de proyector, son apropiados	(1) 1.5%	(0) 0%	(0) 0%	(5) 7.6%	(60) 90.9%	4.86	0.55	-5.74	37.99
12. El tiempo requerido para las actividades de la práctica se ha ido ajustando a lo planificado	(1) 1.5%	(0) 0%	(4) 6.1%	(13) 19.7%	(49) 74.2%	4.65	0.71	-2.79	10.16
13. Los estudiantes entre si hemos tenido una buena relación y comunicación	(1) 1.5%	(1) 1.5%	(4) 6.1%	(11) 16.7%	(49) 74.2%	4.60	0.80	-2.48	6.85
14. Como estudiante, he ido asumiendo mis roles y responsabilidades	(1) 1.5%	(0) 0%	(0) 0%	(8) 12.1%	(56) 84.8%	4.75	0.74	-4.16	18.79
15. Con esta práctica desarrollé el poder de creatividad y empatía	(0) 0%	(2) 3%	(3) 4.5%	(9) 13.6%	(52) 78.8%	4.68	0.70	-2.44	5.72

*Valores para los ítems (mínimo=1; máximo=5)

Fuente: Elaboración propia.

Atendiendo y profundizando en los criterios que conforman la innovación implementada basados en los datos obtenidos de la Tabla 1, cabe reseñar que los discentes valoraron positivamente los datos referidos a su ejecución (ítems 1,2,3) con una media que se puede calificar como un valor alto en el grado de acuerdo ($M=4.69$; $Dt=0.73$). El criterio de recursos (ítems 4,5,6) fue el que obtuvo una mejor ponderación ($M=4.78$; $Dt=0.62$), concretamente los ítems 4 y 6 obtuvieron las medias más elevadas (4.83 y 4.86 respectivamente). En lo referente al criterio de utilidad del proyecto (ítems 7,8,9) las valoraciones continúan en un rango elevado, si bien ofrecen posibilidades de mejora ($M=4.54$; $Dt=0.85$). Con puntuaciones similares aparecen los criterios de habilidades y competencias adquiridas, de esta manera el ítem 12, en el que se destaca la posibilidad que les ha brindado esta acción educativa de poder desarrollar creatividad y empatía coinciden en una buena estimación ($M=4.68$; $Dt=0.70$), asimismo parecen manifestarse en el impacto que han percibido acerca de potenciar la comunicación interpersonal entre estudiantes (*ítem 11*). Estos ítems hacen alusión tanto al material docente como al tecnológico, empleado para la innovación. A su vez el ítem 14 ($M=4.57$; $Dt=0.63$) y el ítem 15 ($M=4.60$; $Dt=0.80$), presentando puntuaciones muy elevadas, refieren una apreciación menos favorable. Se relacionan con el grado de dificultad que requirió la herramienta digital para desarrollarla por parte del alumnado. No obstante, el ítem 13, que hace referencia a la coherencia entre objetivos y metodología empleada, obtuvo una elevada valoración ($M=4.71$; $Dt=0.62$) entre los participantes del estudio.

Análogamente y para evaluar el impacto en el aprendizaje del alumnado, se analizaron los datos procedentes de un segundo cuestionario realizado bajo el diseño antes y después. Específicamente, los análisis descriptivos de los datos obtenidos en la evaluación pretest (Tabla 1), hacen evidente que un 60% del alumnado ($N=41$), no conoce la técnica de la creación de *storytelling*, ni los elementos que lo componen (62%; $N=45$). Esta cantidad asciende hasta el 80.5% ($N=58$), si se interroga por *storytelling* transmedia. En relación con ello, tampoco es desdeñable el hecho de que el 72.2% ($N=52$) desconozcan plataformas en las que apoyarse para su elaboración. La totalidad del alumnado valoró como interesante el desarrollo de los mismos dentro de su formación, y en el contexto de la actividad enfocada al ámbito inclusivo, un número elevado (45.8%; $N=33$) no se planteó realizarlo sobre la temática de personas mayores.

EVALUACIÓN PRETEST



Figura 1
Evaluación al inicio del curso académico (Frecuencias y porcentajes)
 Fuente: Elaboración propia.

Por otra parte, los resultados obtenidos al comienzo del cuatrimestre coincidiendo, con el inicio del curso académico, y antes de comenzar a cursar la asignatura de Animación Sociocultural y Desarrollo comunitario (Figura 1), son manifiestamente diferentes a los obtenidos en la evaluación que se desarrolló coincidiendo con el final del cuatrimestre (Figura 2), y durante el cual se desempeñó la innovación.

EVALUACIÓN POSTEST



Figura 2
Evaluación al terminar la actividad (frecuencias y porcentajes)
 Fuente: Elaboración propia.

A la vista de los datos obtenidos, resulta imprescindible reflejar que además de la mayor sensibilización con la temática de las personas mayores, el número del alumnado que no conocía la técnica de la creación de *storytelling* se redujo a un 12.85 % (N=9), cifra que llegó al 2,7 % (N=2) cuando el alumnado fue interpelado sobre cómo elaborar los personajes protagonistas. Respecto a la elaboración de los *storytelling* transmedia, el porcentaje de mejora alcanzó el 60 % (N=40) respecto a la evaluación inicial. Merece la pena subrayar que esta evaluación posttest (Figura 3), refiere datos de clara mejoría respecto a la evaluación pretest en la práctica totalidad de ítems, excepto en la aplicación profesional que se redujo un 11.1 % (N=8). Es así que, con más motivo se decidió analizar entre el alumnado que en la evaluación inicial no presentó una elevada sensibilidad a la realización de *storytelling* en el ámbito aplicado de personas mayores (N=39; 54.1 %), su repercusión en el aprendizaje a partir de este proyecto. De esta manera se realizó un seguimiento comparativo entre las puntuaciones medias obtenidas para este grupo entre el pretest y posttest (Tabla 2).

Tabla 2

Diferencias en las respuestas evaluadas antes y después de la innovación (N=39)

	Antes	Después	Z	p	r
<i>¿Sabes hacer un Storytelling?</i>					
Si					
No	7 (17.9%)	25 (64.1%)			
Regular	19 (48.7%)	1 (2.6%)	-4.22	<.001	0.47
	13 (33.3%)	13 (33.3%)			
<i>¿Sabes de qué elementos cuenta un Storytelling?</i>					
Si					
No	5 (12.8%)	22 (56.4%)			
Regular	29 (74.4%)	3 (7.7%)	-4.76	<.001	0.53
	5 (12.8%)	14 (35.9%)			
<i>¿Sabes cómo crear los personajes protagonista?</i>					
Si					
No	10 (25.6%)	25 (64.1%)			
Regular	16 (41.0%)	1 (2.6%)	-4.06	<.001	0.45
	13 (33.3%)	13 (33.3%)			
<i>¿Sabes hacer un Storytelling transmedia?</i>					
Si					
No	5 (12.8%)	23 (59.0%)			
Regular	29 (74.4%)	3 (7.7%)	-4.77	<.001	0.54
	5 (12.8%)	13 (33.3%)			
<i>¿Conoces alguna plataforma para desarrollar los Storytelling transmedia?</i>					
Si					
No	13 (33.3%)	30 (76.9%)			
Regular	24 (61.5%)	4 (10.3%)	-4.24	<.001	0.48
	2 (5.1%)	5 (12.8%)			
<i>¿En la práctica sabes cómo podrías utilizar un Storytelling?</i>					
Si					
No	9 (23.1%)	21 (53.8%)			
Regular	17 (43.6%)	5 (12.8%)	-3.09	.002	0.34
	13 (33.3%)	13 (33.3%)			

Fuente: Elaboración propia.

La prueba de Wilcoxon reveló un aumento estadísticamente significativo en el nivel de conocimiento del alumnado que inicialmente se encontraba con menor predisposición al trabajo con personas mayores en todos los indicadores medidos (Tabla 2). Un dato remarcable es que el 76.9 % afirmó conocer plataformas para el desarrollo

de los *storytelling* transmedia. Hay que destacar que se observaron diferencias estadísticamente significativas, $z = -4.77$, $p < .001$, con un tamaño del efecto grande ($r = .54$) para el caso de la elaboración de *storytelling* transmedia. La puntuación mediana en los ítems mejoró después de la intervención ($Md=2$) respecto a la situación inicial ($Md=0$). El ítem que a pesar de la mejoría, presentó un menor tamaño del efecto ($r = .34$) fue el referido a la manera en la que se puede llevar o transferir estos conocimientos a la práctica real.

5. Propuesta de actuación para la inclusión socioeducativa de personas mayores

Una vez conocido el crecimiento del interés tras la experiencia de innovación hacia la aplicación de la propuesta en el colectivo de personas mayores por parte de los estudiantes que participaron en el proyecto, se ha considerado desarrollar una propuesta de actuación futura en contextos profesionales de intervención bajo la cobertura de la asignatura de «Educación de Personas Mayores», la cual se cursa a continuación de la asignatura «Desarrollo y animación sociocultural» donde tuvo lugar la experiencia. Además, la propuesta se realiza en el marco del Proyecto Intergeneracional Universitario *Envejecimiento Activo y Solidaridad Intergeneracional, un ejemplo en el contexto universitario* (EsiUM Project) el cual surge en el año 2009 de la Universidad de Murcia en colaboración con el Instituto Murciano de Acción Social (IMAS). Este proyecto tiene como objetivo fundamental apostar por un mayor acercamiento e interacción entre dos grupos generacionales distantes y cargados de estereotipos, el de los jóvenes y el de las personas mayores,

Así, la propuesta de actuación partiría del uso de los recursos elaborados a partir de la narración de historias teniendo como eje articulador el colectivo de personas mayores. A continuación, se presenta la propuesta diseñada para su ejecución:

1. Objetivos:

- Favorecer el acercamiento intergeneracional y la reducción de estereotipos entre jóvenes y mayores.
- Promover el desarrollo personal de las personas mayores.
- Contribuir al uso de recursos tecnológicos en el trabajo con el colectivo de mayores reduciendo la brecha digital.
- Fomentar la participación social de las personas mayores en la comunidad.
- Poner en práctica competencias profesionales de los estudiantes en contextos reales.

2. *Metodología y desarrollo*: Se promoverá una metodología basada en la participación e implementando el trabajo colaborativo entre los dos grupos sociales que forman parte de la experiencia (alumnado y personas mayores), distribuidos en grupos de trabajo de 8 a 10 personas. La actuación tendrá lugar a lo largo de 4 sesiones desarrolladas del siguiente modo:

- 1º Sesión: Presentación y construcción del grupo de trabajo. Elección de la temática, planificación y calendarización.
- 2ª y 3ª Sesiones: Desarrollo del trabajo, recopilación de información, propuesta de diseño. En la que cada uno aportará su experiencia en contenidos o competencia tecnológica.
- 4º Sesión: Puesta en común del *storytelling* construido y evaluación.

3. *Contexto*: La propuesta tendrá lugar en tres contextos diferentes, concretamente un Centro Social de Personas Mayores, un Centro de Día y la Asociación de Personas Mayores de una ciudad.

4. *Temporalización*: Se establecerán cuatro sesiones de trabajo presencial a lo largo del cuatrimestre con una duración de dos horas cada una.

5. *Evaluación*: Para la evaluación se utilizará un cuestionario para valorar la experiencia en función de los objetivos planteados.

Con esta propuesta se pretende fomentar en el alumnado un aprendizaje significativo, experiencial, cooperativo y autorregulado, a la vez que se pretende concienciar a las personas mayores de la valiosa importancia de su participación social.

6. Discusión y conclusiones

Como conclusiones, se puede afirmar que la experiencia de innovación educativa tuvo un impacto positivo en la formación del alumnado, coincidiendo con los resultados obtenidos en otros estudios en educación superior (Iruri & Villafuerte, 2022), pues como indican Hermann y Pérez (2019) las narrativas digitales pueden contribuir como estrategias de aprendizaje para la era digital, como remarcan los resultados obtenidos por el estudio de Curay y Ramón (2021), al contribuir al aprendizaje significativo. De forma paralela, mejora sus conocimientos y habilidades sobre el colectivo de personas mayores, coincidiendo con Martínez (2021). Especialmente en aquellos que inicialmente no mostraron una gran sensibilidad hacia la temática, tal y como ocurre en el estudio realizado por Contreras y Eguía (2017).

Al finalizar el proyecto, la mayoría del alumnado mostró conocimientos y habilidades mejorados en la creación de *storytelling* transmedia. Hubo una disminución en el número de estudiantes que desconocían la técnica de la creación de *storytelling*, así como los elementos y la elaboración de personajes protagonistas. Se quiere con ello armonizar en el contexto de la educación social, una experiencia similar expuesta en el ámbito de la formación de profesorado por Coutinho (2010). El uso de recursos audiovisuales recibió la mejor puntuación por parte del alumnado, mientras que la formación previa del estudiantado obtuvo la peor puntuación. Los criterios de ejecución y recursos fueron valorados positivamente, con medias altas en el grado de acuerdo, mientras que el criterio de transferencia y propagación del proyecto a situaciones de aprendizaje con personas mayores ofreció posibilidades de mejora. Este déficit, junto con el de la formación previa del alumnado, es apuntado también por investigaciones como la de Gomero et al. (2023), quienes lo atribuyen a la falta de una conceptualización sólida dentro de los programas académicos. De la misma manera fueron logradas competencias relacionadas con su currículo de forma mayoritaria, y que, en consonancia con lo establecido, mejoran el futuro servicio, buen trato e inclusión, que se reclama desde el colectivo de las personas mayores. Resultados acordes con la revisión sistemática realizada en el ámbito Iberoamericano por Hermann y Pérez (2019).

Asimismo, y en consonancia con lo que plantea la agenda 2030, la innovación desarrollada pretende modificar lo que se está haciendo, por parte de la Universidad, de las instituciones, las empresas, y los ciudadanos, en relación al trato que reciben las personas mayores. Es lo que Gutiérrez et al. (2017), reafirman en su estudio desde una plataforma sociocrítica.

En cuanto a las limitaciones de la investigación, hubiera sido interesante poder contar con una mayor temporalidad y muestra de participantes, estando condicionada dicha muestra por el número de plazas existentes en tercer curso del título de Educación Social.

Respecto a futuras líneas de investigación, sería interesante conocer la percepción de las personas mayores sobre experiencias educativas intergeneracionales y el uso de entornos virtuales de aprendizaje colaborativo. Se debe analizar el diseño de recursos digitales adaptados a las necesidades de las personas mayores, fomentando la autonomía y la accesibilidad.

Agradecimientos

Este trabajo ha sido elaborado al amparo de la convocatoria anual para promover proyectos y acciones de innovación y mejora en la Universidad de Murcia para el curso 2022/2023 (R-725/2022).

Referencias

- Amaya, V. (2023). Participación de las personas en la promoción de la salud desde la atención primaria y geriátrica. *Revista DH/ED: derechos humanos y educación*, 7, 127-137. <https://acortar.link/m8Khb2>
- Barrio, J. M. (2013). *La innovación educativa pendiente: formar personas*. Erasmus ediciones.
- Contreras, R. S., & Eguía, J. L. (2017). Transmedia Storytelling: explorando su uso en la educación. *Elisava Temes de disseny*, 33, 26-35. <https://acortar.link/5TZp4z>
- Coutinho, C. (2010). Storytelling as a Strategy for Integrating Technologies into the Curriculum: An Empirical Study with Post-Graduate Teachers. In D. Gibson & B. Dodge (Eds.), *Proceedings of SITE 2010--Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 3795-3802). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Cruz, R., & Caraballo, R. (2021). La ciudadanía crítica en contextos educativos intergeneracionales incidencia de la educación de personas adultas y el envejecimiento activo. En G. Domínguez, (Coord.), *La dimensión social de la educación: Ciudadanía crítica inclusiva, compromiso y empoderamiento de la cibernsiedad, en el marco de la Agenda 2030* (pp. 81-92). Graó.
- Curay, P., & Ramón, L. P. (2021). El storytelling en la gamificación: planificación de una guía didáctica. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 6(2), 88-99. <https://acortar.link/Nljg48>
- Escudero, J. M (2006). *El espacio europeo de educación superior. ¿Será la hora de la renovación pedagógica en la Universidad?*. Editorial de la Universidad de Murcia.
- García, M., Lucena, C., Massó, B., & Cruz, C. (2021). Revisión sistemática sobre digital storytelling en educación. En R. Mancinas (Coord.), *Universidad, innovación e investigación ante el horizonte 2030* (pp. 13-41). Egregius.
- Gomero, G., Barredo, D., & Hernández, J. (2023). El transmedia en la educación superior. Una entrevista con expertos de Iberoamérica. *Revista Latina de Comunicación Social*, 81, 154-170. <https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2023-1838>
- Gutiérrez, J. M., Fernández, E., & De La Iglesia, L. (2017). Narrativas transmedia con jóvenes universitarios. Una etnografía digital en la sociedad hiperconectada. *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, 57, 81-95. <https://doi.org/10.5565/rev/analisi.3108>
- Hermann, A., y Pérez, A. (2019). Narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia: revisión sistemática de literatura en educación en el contexto iberoamericano. *Revista espacios*, 40(41), 1-13. <https://acortar.link/qBNAjJ>
- Huenchuan, S. (2018). *Envejecimiento, personas mayores y Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Perspectiva regional y de derechos humanos*. Cepal.
- Iruri, S., & Villafuerte, C. A. (2022). Importancia de la narración de cuentos en la educación. *COMUNICACIÓN: Revista de Investigación en comunicación y desarrollo*, 13(3), 233-244. <https://acortar.link/4wbtrY>

- López Martín, R. (2019). La innovación docente en la formación del profesorado: principios y directrices de futuro. *Crónica: revista científico profesional de la pedagogía y psicopedagogía*, 4, 83-94. <https://acortar.link/czVRLJ>
- Losada, I. J. (2018). *El papel de la universidad en la implementación de los Objetivos del Desarrollo Sostenible*. Universidad de Cantabria.
- Márquez, C. (2021). *Transformación universitaria. Retos y oportunidades*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Martínez, M. I. (2021). Storytelling, una herramienta eficaz y motivadora en el ámbito educativo. *Conference Proceedings CIVAE 2021* (pp.282-284). MusicoGuia. <https://acortar.link/txPg18>
- Naciones Unidas (2023). *La Asamblea General adopta la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. <https://acortar.link/hA4UFR>
- Organización de los Estados Americanos (2015). *Convención Interamericana sobre la Protección de los Derechos Humanos de las Personas Mayores*. <https://acortar.link/GLVSA5>
- Prendes, M. P., & Gutiérrez, I. (2011). Soportes tecnológicos para la enseñanza y el aprendizaje. En M. Cebrián y M. J. Gallego (Coords.). *Procesos educativos con TIC en la sociedad del conocimiento* (pp. 163-178). Pirámide.
- Rambla, M. D. (2020). Transmedia storytelling. En E. Colomo, E. Sánchez, J. Ruiz & J. Sánchez (Coords.). *La tecnología como eje del cambio metodológico* (33-36). UMA Editorial. <https://acortar.link/HTurFT>
- Rodrigues, T., Ascari, C.E., & Ferraz, G. F. (2020). Ancianos en vulnerabilidad social: reflexiones desde la educación popular. *Estudios pedagógicos*, 46(3), 251-262. <https://acortar.link/brYo0S>
- Singh, Z. (2016). Sustainable Development Goals. Challenges and Opportunities. *Indian Journal of Public Health*, 60(4), 247-250. 10.4103/0019-557X.195862
- UNESCO (s.f.). *Caja de herramientas EDS para 2030: ámbitos de acción prioritarios*. <https://acortar.link/FXjLII>
- Zambrano, G. J. Guevara, L.H., & Sisa, M. J. (2017). Estrategia de enseñanza-aprendizaje storytelling (narración) en la educación superior. En M. R. Tolozano y R. Arteaga (Coords.). *Memorias del Tercer Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas. Por una educación inclusiva: con todos y para el bien de todos* (pp. 2498-2508). <https://acortar.link/bzIPB1>

Patricia López Vicent

Universidad de Murcia , España

Email: patlopez@um.es

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2670-6135>

Silvia Martínez De Miguel López

Universidad de Murcia , España

Email: silviana@um.es

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7602-8796>

Juan Antonio Salmerón Aroca

Universidad de Murcia , España

Email: jasa2@um.es

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9482-2555>

Autor de correspondencia

Juan Antonio Salmerón Aroca

Universidad de Murcia

Email: jasa2@um.es

Universidad de Murcia, Facultad de Educación.

Departamento de Departamento de Teoría e Historia de la Educación.

Campus de Espinardo. PS Teniente Flomesta, 30003, Murcia(España)

Fecha de recepción: Mayo, 2023

Fecha de evaluación: Junio, 2023

Fecha de publicación: Diciembre, 2023