



mi voz

Misión abuelitos

Por Ana Elizabeth Dávila y Lilian Ortiz
(anadavila@gutenbergschule.edu.ec)

Es grato cada año lograr la trílogía de padres, alumnos y profesora realizando proyectos, dando lo mejor de sí. En este año lectivo, tres de mis pequeños estudiantes de cinco años: Marina Motta, David Alejandro Corral y Roberto Jaramillo, apoyados de la tecnología y mediante la elaboración de un juego orientado a adultos mayores, buscaron crear una relación intergeneracional entre niños y ancianos, así como proporcionar una actividad diseñada para fortalecer los lazos sociales, la memoria y la actividad física del grupo.

Los avances tecnológicos hoy en día se dan de manera tan rápida, que las generaciones deben entender cómo funcionan desde que son más jóvenes. Y cada vez hay más herramientas amigables para que los niños puedan iniciarse en la programación de software. El acceso a este tipo de recursos ayuda a los chicos a elevar su capacidad de conectarse con los cambios. Para ellos se vuelve algo simple, casi como aprender a leer y a escribir.

Aunque la tecnología representa uno de los mayores pilares en el desarrollo de las actividades humanas y ha servido en algunos casos para acortar distancias, ha dejado también de lado a las generaciones que no fueron parte activa de ese cambio.

Con el proyecto Misión Abuelitos hemos querido entre todos acor-

tar esas distancias. La idea era crear un juego de video para adultos mayores que motivara la participación en grupo. Se basa en una actividad física moderada para fortalecer su atención, su memoria y sus habilidades sociales.

Es triste ver cómo nuestra sociedad ha dejado cada vez menos espacios para que los adultos mayores puedan interactuar con las generaciones más jóvenes. Es por esto que nuestros jóvenes y niños pierden la oportunidad de aprender de ellos. La tecnología debería ayudarnos a acortar esas brechas: “El desarrollo tecnológico solo tiene sentido si sirve a la transformación social que nos ha de llevar a crear un mundo mejor para todos” (Economía Humana, 2016, párr. 4).

La plataforma Scratch (lenguaje de programación creado por el Massachusetts Institute of Technology) fue el recurso que el equipo utilizó. Esta es una herramienta en línea de programación que maneja un lenguaje simplificado para que pueda ser utilizado por niños desde los cinco años, e incluso por adultos que nunca antes han tenido estudios de programación. El juego que desarrollamos está destinado para hacerlo en grupo, lo que evita que los participantes se aislen.

La realización del proyecto ha brindado a sus integrantes la oportunidad de relacionarse con adultos mayores de una manera

distinta. Los niños han aprendido de los ancianos, los han reconocido como sus pares, como amigos con quienes comparten intereses no muy alejados. Son personas con mucho para dar que quieren divertirse entregándose a las actividades de manera desinhibida. Los adultos, por su parte, gracias al juego han interactuado con la tecnología de una manera diferente, disminuyendo el miedo o el rechazo a la misma.

Si todavía tienes un abuelo, no lo dejes solo. Comparte con él tu tiempo, tu cariño y tu compañía. Si desde pequeños valoramos el tiempo que pasamos con los abuelitos, de adultos tendrán quién los cuiden y los mimen.

“Seres angelicales, de mirada cristalina, de corazón noble y espíritu soñador, gracias a ustedes aprendemos jugando. Su inmenso amor nos llena de valor, su fortaleza y ejemplo guía nuestra vida. Amarlos por siempre es nuestra misión. Gracias por existir, queridos ángeles, abuelos de corazón”. Paola Salazar, profesora de Gutenberg Schule.

Referencia

Economía Humana. (5 de octubre de 2016). *La tecnología al servicio de las personas*. [Blog]. Descargado de <https://economiahumana.org/la-tecnologia-al-servicio-de-las-personas/>