

DIGIT-GERA

CONSTRUYENDO UNA COMUNIDAD
DE APRENDIZAJE AMIGABLE CON
LAS PERSONAS MAYORES



Análisis de metodologías de geragogía
para estudiantes mayores por una ciudadanía
digital activa

Título: DIGIT-GERA

CONSTRUYENDO UNA COMUNIDAD DE APRENDIZAJE AMIGABLE CON LAS PERSONAS MAYORES

Socios

PCKK Jolanta Ratyńska (Coordinator), Poland

E-Seniors (France)

União das Freguesias de Gondomar (SCosme), Valbom e Jovim (Portugal)

Método Estudios Consultores (Spain)

Centro Integrado de Formación Profesional Misericordia (Spain)

Cooperativa Sociale Ipso FACTO (Italy)

Autores

Jolanta Ratyńska, Barbara Janic

Anaïs Fernandez, Isabella Ramos

Daniela Rodrigues, João Constâncio, Bárbara Dias, Tânia Pinheiro

Eduardo Sanchez, Ana Saborido, Ángela López

Miguel Vidal, Nieves Villarroya, Daniel Flores, Andrés Maestre

Angelo Congedo, Sara Donadei

The editing of this handbook was finished in 2022.



CC BY-SA 4.0 license: This license allows reusers to distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, so long as attribution is given to the creator.

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente los puntos de vista de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.

CONTENTS

1. Introducción
2. Proyecto DIGIT-GERA y socios
3. Acerca de la geragogía, adultos y geragogos
 - 3.1. ¿Qué hace la geragogía?
 - 3.2. Geragogía crítica
 - 3.3. Los adultos y el aprendizaje
 - 3.4. Geragogos
 - 3.5. Publicaciones sobre Geragogía
4. Programas educativos para potenciar las competencias de las personas mayores como ciudadanos digitales, amigable con la edad, basado en la geragogía
 - 4.1. Habilidades digitales y blandas en la educación superior y el uso de la metodología geragogía para crear programas de formación adaptados a las personas mayores: ejemplos de buenas prácticas
5. Conclusiones para las organizaciones que implementan cambios en los procesos educativos de los mayores
6. Referencias

1. Introducción

La población anciana de Europa ha experimentado un aumento significativo en los últimos años debido al aumento de la esperanza de vida y la mejora de la atención sanitaria. La Comisión Europea ha lanzado varias iniciativas para promover la participación de las personas mayores en el aprendizaje permanente. Estos incluyen el Programa de aprendizaje permanente (LLP), que ofrece financiación para iniciativas de educación y formación en toda Europa; y el programa Envejecimiento Activo, que anima a las personas mayores a mantenerse activas y en forma, tanto física como mentalmente, a través de un amplio abanico de actividades como voluntariado, aficiones y actividad física.

Las organizaciones, tanto públicas como no gubernamentales, brindan a las personas mayores un mayor acceso a oportunidades educativas, ayudándolas a mantenerse activas, en forma y comprometidas con sus comunidades a través del aprendizaje permanente.

El elemento clave de este proceso son los geragogos: personal que trabaja directamente en entornos senior, que debe mejorar constantemente sus competencias, tanto sustantivas como interpersonales. Las tecnologías digitales son un aspecto cada vez más importante del aprendizaje, y también se están volviendo cada vez más importantes en la vida cotidiana.

La elaboración que entregamos a los lectores tiene como objetivo familiarizar al lector con el concepto de geragogía y el enfoque geragogical para organizar el entorno educativo. Los conceptos geragógicos han estado en funcionamiento durante mucho tiempo, pero no son muy populares en el entorno de los educadores y creadores de programas educativos dirigidos a personas mayores. Este entorno se está desarrollando dinámicamente.

El estudio también muestra cuestiones relacionadas con la inclusión de las personas mayores en la sociedad digital y la creación de una comunidad de aprendizaje digital amigable para las personas mayores.

La publicación está dirigida a todas las personas que trabajan para la tercera edad, ya sean empleados de las Universidades de la Tercera Edad, clubes de mayores, organizaciones no gubernamentales o cuidadores de personas mayores. El lector encontrará aquí información sobre las áreas de interés de la geragogía, un compendio de publicaciones interesantes de varios países de la Unión Europea, ejemplos de buenas prácticas: proyectos de desarrollo de competencias digitales y blandas de personas mayores, que se han implementado en 24 países europeos. Así como recomendaciones y tips desarrollados en base a investigaciones bibliográficas y experiencias propias en el trabajo educativo con adultos mayores de los autores de la publicación, respecto a la creación de comunidades digitales de aprendizaje amigables con los mayores - Digital Age-Friendly Learning Community (DAFLC).

2. Proyecto DIGIT-GERA y socios

Proyecto DIGIT-GERA: GERAGOGÍA: CONSTRUYENDO UNA COMUNIDAD DIGITAL DE APRENDIZAJE PARA ADULTOS

DIGIT-GERA es un proyecto Erasmus+ que tiene como objetivo apoyar el entorno de aprendizaje local de los países participantes y promover la inclusión social de las personas mayores en la sociedad digital.

Crea amplias oportunidades de aprendizaje y permite a las personas mayores aprovechar las oportunidades que ofrece la sociedad digital.

Objetivos:

1. Creación de una metodología geragógica común y recopilación de buenas prácticas en el ámbito de la educación superior.
2. Formar a profesores y formadores de educación de adultos en metodologías geragógicas para desarrollar una nueva metodología de Comunidades Digitales Amigables con las Personas Mayores (DAFLC).
3. Promover el uso de DigCompEdu para desarrollar cursos de formación de profesores para dotarlos de competencias digitales reconocidas a nivel europeo.
4. Creación de una comunidad de aprendizaje digital amigable con la edad (DAFLC) donde los maestros pueden crear tareas y ejercicios para sus estudiantes mayores en un entorno digital y compartir sus experiencias de cursos en línea.

Socios

El proyecto es implementado en asociación por 6 organizaciones/instituciones de 5 países diferentes de la Unión Europea (Polonia, España, Francia, Portugal, Italia), que aportan experiencia y relaciones permanentes con otras organizaciones educativas, culturales y sociales a nivel local.

PCKK Jolanta Ratyńska, Polonia - coordinador

Desde 2000, el PCKK ha llevado a cabo amplias actividades educativas. PCKK es un centro educativo privado con la misión "Educamos con imaginación".

La estructura de PCKK incluye:

El Centro de Formación de Profesores PCKK, institución acreditada por el Superintendente de Educación de Baja Silesia, imparte formación metodológica, entre otras cosas, en el uso de tecnologías digitales en el proceso didáctico;

La Institución de Educación Continua PCKK inscrita en el Registro de Instituciones de Formación de la Oficina Laboral del Voivodato de Baja Silesia - lleva a cabo cursos de formación para las necesidades del mercado laboral.

Desde 2008, PCKK ha estado cooperando con la Academia Jeleniogórska de la Tercera Edad, realizando capacitación regular en el área de las TIC para personas mayores.

En 2017-2019, PCKK realizó seminarios de desarrollo para 100 adultos mayores, líderes de comunidades locales, y en 2021, cursos para mejorar las competencias digitales funcionales para más de 160 adultos, incluidos 125 ancianos.

PCKK implementó muchos proyectos educativos locales del Fondo Social Europeo, así como proyectos de los programas Grundtvig, Leonardo da Vinci y Erasmus+.

● **E-SENIORS: INITIATION OF SENIORS TO NTIC ASSOCIATION, Francia**

E-Seniors es una organización no gubernamental sin ánimo de lucro, fundada en 2005. E-Seniors tiene como objetivo luchar contra la e-exclusión ofreciendo formación en TIC a personas mayores (personas mayores de 55 años). Sus principales objetivos son:

- ⌘ cerrar la brecha digital entre generaciones,
- ⌘ fomentar la participación social de las personas mayores,
- ⌘ proponer actividades que animen a las personas mayores a pasar su tiempo libre.

Desde su creación, E-Seniors ofrece cursos de TIC para personas mayores en varios lugares públicos y constantemente abre nuevos cursos en toda la región parisina, para brindar servicios de proximidad teniendo en cuenta el ritmo, los intereses y las necesidades de su audiencia. A través de sus acciones por y con las personas mayores, E-Seniors también sensibiliza sobre la importancia de las soluciones TIC en la vida cotidiana. La asociación también propone actividades de juegos interactivos en residencias de mayores, residencias de mayores y centros de día. E-Seniors es consciente de los retos a los que se enfrentan las personas mayores sanas y dependientes y participa en el desarrollo de nuevos productos y servicios destinados a impulsar la vida independiente y mantener la salud física y mental. Las clases han seguido el mismo formato desde el inicio con un trimestre de 8 cursos de 2 horas por entrenamiento. Se propone una proporción de un formador por cada cuatro alumnos como máximo en cada curso para proporcionar un enfoque personalizado de la formación. Cada curso práctico va acompañado de tutoriales en papel para ayudar a los mayores a formarse en casa después del curso. Al final de cada curso, se proporciona un resumen y se propone una sesión de preguntas y respuestas para toda la clase. Además, se entrega un cuestionario de evaluación a todos los participantes al final de las 8 sesiones de formación.

● **Método Estudios Consultores SL, España**

Método forma a adultos desde su creación en 1999 y durante este tiempo Método ha formado a más de 400.000 alumnos, siendo la práctica totalidad adultos. Entre los estudiantes hay un alto porcentaje de personas mayores de 45 años.

Nuestra empresa ha impartido numerosos cursos de digitalización para adultos, como muestra de ello,

actualmente estamos ejecutando un proyecto para la Comunidad Autónoma de alfabetización digital para adultos con más de 400 alumnos para formarse en contenidos básicos y avanzados de digitalización. Además, Método está ejecutando actualmente un proyecto sobre digitalización de mujeres adultas en zonas rurales de España, financiado por los Fondos NextGen de la UE, en el que más de 25.000 mujeres serán formadas en contenidos de alfabetización digital.

Método es una empresa homologada por el Servicio Público de Empleo en España para formar profesores y formadores para poder trabajar en la formación de adultos. Método ofrece certificados de profesionalidad reconocidos por la administración española que habilitan a los alumnos para trabajar como formadores de adultos. Esta formación se imparte tanto en formato presencial como online a través de nuestra propia plataforma de formación.

A lo largo de su existencia, más del 75% de los 20.000 cursos impartidos por Método han sido formación online. Nuestra empresa elabora sus propios contenidos de cursos a través del departamento de Pedagogía. En la actualidad, Método cuenta con un catálogo propio de más de 300 cursos.

● Centro Intregado Publico De Formacion Profesional Misericordia, Spain

Centro Intregado Publico De Formacion Profesional Misericordia (CIPFPM) La escuela secundaria de formación profesional (Valencia, España) es un centro estatal dependiente del Ministerio de Educación de Valencia. CIPFPM es la escuela secundaria vocacional más grande de la región con más de 3,000 estudiantes y 200 maestros de tiempo completo. Los alumnos pueden cursar estudios de formación profesional de las siguientes ramas profesionales: Administración de empresas, Secretariado, Comercio, Marketing, Electrónica y Servicios socioculturales.

Tenemos alumnos de hasta 65 años debido a que somos el único centro de FP con turno oficial de noche para adultos. También impartimos un programa especial para adultos llamado "segunda oportunidad". También impartimos cursos oficiales para personas en situación de desempleo.

Nuestra institución ha participado en varios Proyectos Europeos (Lingua, Comenius, Sócrates, Leonardo, Erasmus y Erasmus+). En este momento, estamos involucrados en 6 proyectos Erasmus+ KA2. También desarrollamos proyectos nacionales y regionales.

Desde 2006, el centro ofrece varios programas completos de e-learning (dos años) con reconocimiento oficial.

Tenemos un enfoque especial en los proyectos de adultos debido a que enseñamos estudios sociales (integración social, atención social, etc.).

● UNIAO DAS PARGUESIAS DE GONDOMAR (SCOSME) VALBOM E JOVIM, Portugal

La União das Freguesias de Gondomar (S. Cosme), Valbom e Jovim es una de las seis Parroquias del Municipio de Gondomar con una población de alrededor de 50.000 habitantes, que a su vez es uno de los dieciséis Municipios del Gran Área Metropolitana de Oporto, en el norte de Portugal.

Como entidad pública, la Institución tiene muchas competencias establecidas por el gobierno y ha

desarrollado una gran cantidad de proyectos relacionados con el emprendimiento, el empleo, la formación, la educación no formal para todos los ciudadanos - niños, jóvenes, adultos y mayores, también sobre inclusión social, envejecimiento activo, personas desfavorecidas, varios proyectos relacionados con proyectos de voluntariado local y nacional.

Según los resultados provisionales del Censo de 2021, el Territorio de esta Entidad Local cuenta con 10381 habitantes mayores de 65 años. En este contexto, podemos potenciar nuestros proyectos permanentes que se enfocan en la educación de los mayores:

- Universidad Mayor de Gondomar, reconocida como miembro de la Red de Excelencia de Universidades y Academias Mayores, con 400 estudiantes, consiste en un proyecto de educación informal que pretende dar una respuesta social y cultural a personas de 50 años o más;
- La União das Freguesias de Gondomar (S. Cosme), Valbom e Jovim es miembro de la Red de Ciudades y Comunidades de Edad Amiga de la OMS al participar en la Red de Ciudades y Comunidades Amigas de la Organización Mundial de la Salud y adherirse a los principios consagrados en la Declaración de Dublín 2013.
- El Centro de Convivencia de Valbom tiene como objetivo promover la implementación de un seguimiento bio y psicosocial de las personas mayores más desfavorecidas, así como facilitarles un envejecimiento activo, inclusivo y constructivo en la sociedad a la que pertenecen.
- Miembro del Consorcio Porto4Ageing, cuyo proyecto es crear un centro de excelencia en el campo del envejecimiento activo y saludable en el marco del European Partnership on Active & Healthy Aging (EIP-AHA) de la Comisión Europea.
- Desde 2009, esta Entidad Local desarrolla iniciativas y proyectos, en su momento, dentro del programa de Aprendizaje Permanente
- Los proyectos del programa Erasmus+, como por ejemplo el proyecto Digit All y el proyecto Silver Civic Education, que nos dan insumos que generan la implementación de propuestas para nuestra comunidad, se están traduciendo en la implementación efectiva de proyectos conjuntos y en cooperación con los distintos socios locales para cubrir las necesidades diagnosticadas en el territorio administrativo de esta Entidad Local.

● **Cooperativa Sociale Ipso F.A.C.T.O., Italia**

Cooperativa. Soc. Ipso F.A.C.T.O. es una cooperativa social (una forma de empresa social) que fue fundada en 2017 por un grupo de jóvenes con el objetivo de mejorar las oportunidades para las personas de su propio territorio, la región de Apulia (región sureste de Italia).

Para el Ipso F.A.C.T.O. organización, esta es la primera vez en un proyecto de la UE (pero no para su equipo) que tiene como objetivo mejorar las habilidades digitales de las personas mayores, pero no es la primera vez en la educación no formal, la educación entre pares y manejo de fondos públicos y privados.

El Ipso F.A.C.T.O. Las actividades abarcan una amplia gama de grupos objetivo, desde los jóvenes hasta las personas mayores, porque, como organización, creemos en la fuerza de las relaciones intergeneracionales y en el intercambio mutuo a través de las generaciones. De hecho, después de

algunos años en la gestión de fondos públicos y privados, en torno a proyectos culturales, creemos, también gracias al proyecto DIGIT-GERA, que muchos de nuestros destinatarios senior necesitan mejorar sus habilidades en las TIC para ver y disfrutar mejor del territorio gracias a los dispositivos digitales que a través de aplicaciones y sitios web podrían explicar tan profundamente como una guía real.

Pensamos que “la belleza salvará al mundo”, y también a las personas mayores, que a través de las TIC podrán mejorar su felicidad y red social, luchando contra la exclusión social, descubriendo el mundo que les rodea, cuando quieran, gracias a la potencialidad de las nuevas tecnologías.

Además, con nuestros proyectos y cursos de educación no formal, formamos a cientos de personas.

3. Acerca de la geragogía, adultos y geragogos

3.1. ¿Qué hace la geragogía?

La geragogía es una ciencia pedagógica. El tema de interés de la geragogía son las personas mayores, a quienes mira desde la perspectiva de la educación permanente entendida en sentido amplio. Este ámbito se complementa con la denominada tendencia de crianza a la vejez, que también se aplica al público en general. El principal tema de interés de la geragogía es apoyar el desarrollo de las personas mayores en el contexto físico, mental, social, cultural y espiritual. Es crucial entender correctamente el concepto de apoyo. En geragogía, esto significa gestión no directiva del desarrollo del individuo.

Las personas que desempeñan el papel de geragogo desempeñan principalmente el papel de animador, asesor, mediador u organizador, manteniendo el carácter subjetivo de la relación.

La geragogía es una disciplina práctica y proporciona herramientas para el trabajo metódico con las personas mayores. El objetivo de las actividades educativas para personas mayores es abordar los problemas de la vida cotidiana y mejorar la calidad de vida.

Hoy en día, un área importante que afecta la calidad de vida es Internet y las tecnologías digitales. La capacidad de funcionar en una sociedad digital se está convirtiendo en un área de desarrollo clave para las personas mayores.

Funciones educativas orientadas a la edad

Las funciones seleccionadas de la educación orientada a la edad, incluida la educación en la tercera edad, son:

- ⌘ Funciones instrumentales: la educación es un remedio contra varios problemas existentes y situaciones difíciles de la vida, incluida la propia vejez;
- ⌘ Funciones sociales, culturales y civilizatorias - La educación es un estilo de vida, una forma de vivir la vejez, llenando el tiempo disponible. Un estilo de vida educativo también puede ser el resultado de la influencia de factores culturales y de civilización, enfatizando el papel del aprendizaje en la vida y el desarrollo humano, determinando la posición social de un individuo a través del aprendizaje.
- ⌘ Funciones auxológicas - la educación es una oportunidad para el desarrollo, estimulando los cambios de personalidad, previniendo la atrofia, permitiendo la adaptación a los cambios provocados por la propia vejez y el entorno de vida del anciano.

La metodología de la geragogía se centra en la autonomía del anciano, su voluntad, necesidades subjetivas, reduciendo la perspectiva de los deberes objetivados de la generación.

David Battersby y Frank Glendenning reconocen que la tarea básica de la geragogía es brindar a las personas mayores la posibilidad de una evaluación independiente y crítica de sus propias vidas y experiencias, lo que a su vez es estimular la actividad y la reflexión . Brian Findsen y Marvin Formosa

dividen la geragogía en programas dirigidos a personas mayores que quieren aprender y programas dirigidos a educadores, personas que enseñan a personas mayores.

3.2. Geragogía crítica

La geragogía crítica es una rama de la geragogía que "en contraste con el escaso paradigma de la vejez, celebra la diversidad que se encuentra entre las personas mayores y enfatiza una visión de la vejez como un período de profunda creatividad en el que las personas mayores pueden usar salidas creativas para reflexionar sobre sus vidas". propias historias únicas" y para la sanación personal y la resolución de problemas (Hickson & Housley, 1997). Desde un punto de vista crítico de la geragogía, el aprendizaje posterior en la vida ofrece la oportunidad de llevar a las personas mayores a un mayor control y autonomía personal (Glendenning & Battersby, 1990). Según este punto de vista, se apoya a los estudiantes mayores en la búsqueda de objetivos que, según Maderer y Skiba (2006), pueden clasificarse como centrados en la persona (desarrollo o mantenimiento de competencias mentales y físicas, satisfacción con la vida, participación independiente en actividades significativas). ; centrado en los demás (responsabilidad social, compromiso y atención plena); y centrado en la materia (enfrentamiento a nuevos retos en áreas que son de importancia personal). Estas ideas se sustentan en contextos de aprendizaje donde, más que prácticas condescendientes, el rol del docente es colaborar con los estudiantes en la construcción de un sentido de comunidad e inclusión social (Włodkowski, 2008). Desde esta perspectiva, la enseñanza y el aprendizaje involucran el diálogo, la negociación, la reflexión y la promoción de la apropiación de la experiencia de aprendizaje entre los alumnos mayores (Formosa, 2002)".

3.3. Los adultos y el aprendizaje

Con la edad, se observa un cambio en los roles sociales y actividades de las personas mayores. Los investigadores formularon, p. la teoría del envejecimiento exitoso, denominada optimización selectiva con teoría de la compensación. Según esta teoría, con la edad, una persona elige por sí misma áreas de funcionamiento que son consistentes con sus propias habilidades, intereses y requisitos del entorno en el que vive. La optimización se refiere a la mejora o preservación de las capacidades de funcionamiento existentes del adulto mayor, y la compensación consiste en la búsqueda de nuevas áreas de funcionamiento en lugar de las que eran importantes en la vida anterior. (D. Seredynska, 2013). Por otro lado, los requisitos del entorno de vida se dirigen hacia una creciente digitalización.

A la hora de crear una oferta educativa y propuestas de desarrollo para personas mayores conviene tener en cuenta esto, así como las seis dimensiones del envejecimiento exitoso (B.J. Fisher y D.K. Specht, 1999):

- ⌘ sentido de propósito
- ⌘ interacciones con otros
- ⌘ desarrollo personal
- ⌘ auto-aceptación
- ⌘ autonomía
- ⌘ salud.

La clave en el enfoque geragógico es la conciencia de que la gran mayoría de los estudiantes de edad avanzada ya han completado su actividad profesional. Por lo tanto, no existe una necesidad urgente de conocimientos relacionados con el entorno de trabajo. Las personas mayores comienzan a aprender más bien por un deseo interno de mantenerse activos. Los factores que motivan a las personas de la tercera edad a incorporarse a programas de formación permanente se derivan de las necesidades propias de esta etapa de la vida:

- ⌘ voluntad de ampliar los conocimientos y/o desarrollar las habilidades existentes,
- ⌘ voluntad de adquirir nuevas competencias; a menudo aprenden lo que no tuvieron la oportunidad y el tiempo de aprender a una edad más temprana,
- ⌘ la necesidad de adaptarse a un mundo en constante cambio,
- ⌘ integrando
- ⌘ la necesidad de participar en actividades en beneficio de la sociedad y las comunidades locales.

Mayores contemporáneos - criterios de diversidad

- ⌘ Debido al número cada vez mayor de personas mayores en las sociedades europeas, la demanda de servicios de desarrollo para ellos va en aumento.
- ⌘ ¿Qué aspectos deben tener en cuenta las personas que organizan el aprendizaje para personas mayores?

- ⌘ Un desafío para los proveedores de educación de adultos es la enorme diversidad de estudiantes.
- ⌘ La diversidad de grupos se puede analizar en diferentes contextos.

Criterio de edad

La OMS considera que la edad de 60 años es el comienzo de la vejez. En el último período de la vida, se distinguen tres etapas: 60-75 años - edad avanzada (la llamada vejez temprana), 75-90 años - vejez (la llamada vejez tardía), 90 años y más - edad venerable (la llamada longevidad). La madurez tardía hoy dura mucho tiempo y todavía se está haciendo más larga. Por lo tanto, los gerontólogos, especialistas que se ocupan de varios aspectos del envejecimiento (médico, social, económico, psicológico, etc.), hablan no solo de la "tercera edad", sino también de la "cuarta". Este último término se utiliza para describir a personas de 75 a 80 años.

El criterio de la educación y la experiencia.

Los datos estadísticos muestran que en Polonia, en 2002, entre las personas de 60 a 64 años, el 8,1% tenía educación superior. Por otro lado, entre los entonces 40-44 años, el 10,8% de las personas de este grupo de edad tenían títulos universitarios.

Actualmente, las personas que entonces tenían entre 40 y 44 años están entrando en la tercera edad y, según los datos, se caracterizan por tener una educación superior a la de sus pares hace 20 años. El número de personas mayores muy bien educadas en Polonia está aumentando gradualmente, estas personas están cada vez mejor preparadas para el trabajo mental independiente.

En España, en 2014, en el grupo de edad de 56 a 64 años, el 21% tenía educación superior, mientras que en 2020, el 28%.

En Italia, el porcentaje de personas con estudios superiores de 60 años aumentó del 7 % en 2014 al 9 % en 2020.

En Portugal, estamos viendo una mejora similar en el nivel educativo de las personas mayores. En 2010, las personas con educación superior mayores de 65 años representaban el 8%, mientras que en 2020 ya son el 11%.

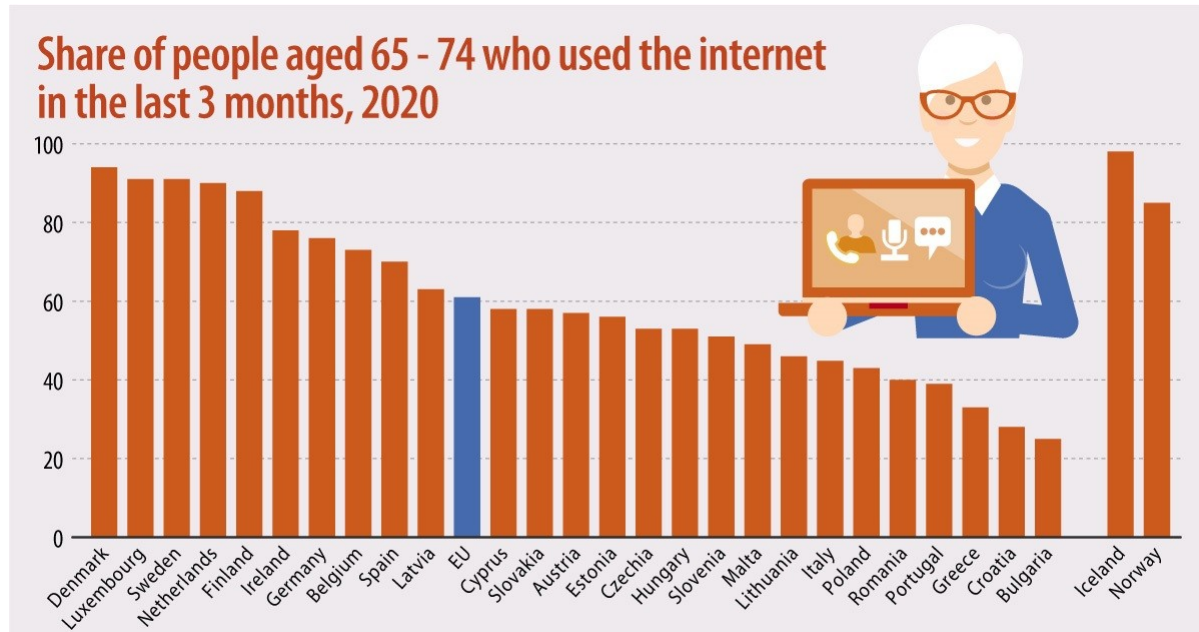
Al igual que en Polonia, el número de personas mayores bien educadas en cada uno de los países socios ha ido en aumento a lo largo de los años.

Un aumento en el nivel de educación puede ser una razón importante para cambiar las necesidades, expectativas y aspiraciones de las personas mayores. Esta es una premisa importante para que las instituciones que organizan la educación permanente actualicen constantemente su oferta de desarrollo.

El criterio de la experiencia en el uso de las tecnologías digitales

Hoy en día, el indicador básico de experiencia en el uso de tecnologías digitales es el número de personas que utilizan Internet. Según datos publicados por EUROSTAT en 2021, en el grupo de edad de 65 a 74 años, la media europea de personas que utilizan Internet es del 61%. El país con el mayor

porcentaje de personas mayores que utilizan Internet es Dinamarca con un 94%. El peor resultado se registró en Bulgaria, donde solo el 25% de las personas de esta edad usa Internet. De los 27 países de la Unión Europea encuestados, Portugal ocupa el puesto 24 con un porcentaje del 39 % de personas de 65 a 74 años que usan Internet, Polonia ocupa el puesto 22 con un porcentaje del 43 %, Italia ocupa el puesto 21 con un 44 % de personas mayores que usan Internet. España estaba por encima de la media de la UE, mientras que los datos de Francia no estaban disponibles.



France: 2020 data not available. As a result, the EU aggregate has been estimated.

ec.europa.eu/eurostat

Source: <https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-eurostat-news/-/edn-20210517-1?redirect=%2Feurostat%2F> (accessed August 16, 2022)

En cada grupo de estudiantes maduros, observamos una amplia gama de habilidades digitales. El acceso a Internet no es la clave aquí, ya que la cantidad de personas que utilizan Internet inalámbrica aumenta constantemente. Por ejemplo, en Polonia, según CBOS, en un estudio realizado en junio de 2022, el 89% de las personas mayores de 65 años confirmaron que usan internet inalámbrico. Según la investigación de CBOS, el uso de tecnologías digitales está correlacionado con el nivel de educación. La investigación realizada en Polonia muestra que la mayoría de las personas mayores que no utilizan Internet no lo utilizan debido a la falta de tal necesidad o a la falta de las habilidades adecuadas. En los últimos años, durante el difícil momento de la pandemia y el aislamiento social, se ha incrementado significativamente el número de personas que utilizan las tecnologías digitales, también en el grupo senior.

Al prepararse para trabajar en grupos de estudiantes maduros, creando programas educativos, se debe tener en cuenta que los investigadores prestan cada vez más atención no solo a la edad cronológica y biológica, sino también a factores como el estilo de vida, el nivel de actividad o la condición psicofísica.

3.4. Geragogos

¿Quién es un geragogo?

Un geragogo es toda persona que emprende acciones intencionales para apoyar el desarrollo de una persona mayor.

Anna Leszczyńska-Rejchert escribe que la pedagogía de la vejez (geragogía) debe tener una dimensión universal, lo que significa que puede:

- ⌘ ser realizado tanto por profesionales como por otras personas que organicen la educación de personas mayores;
- ⌘ ser utilizado en instituciones y organizaciones enfocadas al trabajo de desarrollo institucional con adultos mayores, como universidades de la tercera edad, clubes de adultos mayores y con jóvenes, cuando se implementen programas de crianza para la vejez.

Entre las numerosas tareas profesionales de un geragogo, A. Leszczyńska-Rejchert menciona:

- ⌘ el geragogo diagnostica las necesidades y problemas de las personas con las que trabaja y su potencial;
- ⌘ contribuye a la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades por parte de las personas mayores, los apoya en el desarrollo de intereses, moldea actitudes, los alienta a reflexionar sobre sí mismos y hacer esfuerzos para el desarrollo;
- ⌘ ayuda a los ancianos a comprender, aceptar y adaptarse a los cambios en su funcionamiento en las dimensiones física, mental y social;
- ⌘ inicia, estimula y apoya la actividad de personas mayores en diversas formas;
- ⌘ ayuda a las personas maduras a mantener o recuperar la independencia y la responsabilidad de sus propias vidas.

Metodología de trabajo

La base para un trabajo efectivo con personas maduras es un conocimiento amplio de las reglas de su desarrollo físico, mental, social y funcional, gracias al cual es posible determinar sus necesidades y posibilidades reales en el campo de la educación. Al mismo tiempo, debe recordarse que este grupo es internamente muy diverso y requiere adaptación de métodos e individualización.

Planificando el proceso educativo

La educación, como aprendizaje planificado en base a un programa previamente desarrollado, anticipa los efectos de las acciones realizadas. En el trabajo educativo con personas mayores, la planificación debe realizarse en dos etapas. Primero, la planificación del proceso por parte del geragogo, y luego la implicación de los propios participantes, co-decisores y responsables en cierta medida de su propia formación.

Para que las actividades educativas sean efectivas, se deben desarrollar objetivos de desarrollo específicos. Estos son resultados de aprendizaje conscientes que serán la base para planificar métodos de enseñanza, contenido o formas de monitorear el progreso.

Los objetivos deben estar relacionados con los cambios que se planea lograr en términos de conocimientos, habilidades y actitudes de los alumnos. El objetivo no es presentar material específico, realizar ejercicios o tareas. El objetivo define el cambio que se va a producir en el aprendiz adulto.

Métodos de trabajo

La alta motivación de los adultos mayores que aprenden y la rica experiencia de vida son la base para llevar a cabo clases prácticas, p. en equipos de discusión, proyectos de grupo. La capacitación, la demostración, el estudio de casos, la puesta en escena, el trabajo manual y la observación funcionarán bien. Las personas maduras también están ansiosas por escuchar conferencias y quieren prepararse para las clases leyendo libros y materiales científicos (Simson et al. 2001).

El principio primordial es el ajuste individual de los métodos de enseñanza a las necesidades de un grupo específico de participantes.

En la educación digital, también existe el "método de la caja de arena": autoevaluarse, verificar, cometer errores y aprender gradualmente a usar una computadora o un teléfono inteligente.

Diseño de contenido

El trabajo con contenidos dirigidos a personas mayores debe estructurarse y adaptarse a las siguientes reglas:

- de lo conocido a lo desconocido,
- de fácil a difícil,
- de lo general a lo específico,
- de ejemplos a abstracciones.

Los temas deben presentarse de manera lógica y estructurada, incluyendo preámbulos, enumeraciones, repeticiones y resúmenes.

A las personas mayores les gusta una toma lineal de contenido. Esto está estrechamente relacionado con los hábitos de aprender de los libros.

Se recomienda utilizar un lenguaje sencillo, sin comentarios y digresiones innecesarias, instrucciones claras y breves. Teniendo en cuenta el hecho de que las personas mayores necesitan más tiempo para adquirir nuevas habilidades, vale la pena dar instrucciones escritas a las que el alumno pueda volver y recordar. También es bueno planificar sesiones de entrenamiento más cortas y hacer resúmenes y repeticiones.

Evaluación del aprendizaje

La evaluación de los resultados de aprendizaje de las personas mayores no se trata de evaluaciones formales. Un enfoque formal puede causar miedo a la evaluación y bloquear a las personas mayores para que no acepten desafíos.

La visión subjetiva del participante sobre su propio progreso de aprendizaje es importante.

Se utilizan varias formas de retroalimentación proporcionadas por el geragogo y los participantes.

Principios de organización del proceso educativo de las personas mayores

La motivación de los adultos para aprender, según M. Knowles (Knowles et al. 2009), depende de su creencia de que:

- ⌘ puede tener éxito en el aprendizaje
- ⌘ tener un impacto en el proceso de aprendizaje, objetivos del plan, métodos de implementación
- ⌘ aprenden cosas importantes y necesarias en la vida real
- ⌘ les gusta aprender

M. Kilian atribuye a los factores anteriores las siguientes reglas para organizar el aprendizaje de las personas mayores:

- ⌘ éxito - el principio de individualización y compensación
- ⌘ voluntad - el principio de activación y el principio de autodirección en el proceso de aprendizaje
- ⌘ valor - el principio de usar la experiencia de vida y el principio de utilidad de los conocimientos y habilidades adquiridos
- ⌘ Placer - el principio de respeto mutuo, el principio de satisfacción positiva y el principio de inclusión.

Al prepararse para el trabajo, un Geragogo debe comprender estos principios e identificarse con ellos para que ocurran naturalmente en su entorno de trabajo.

3.5. Publicaciones sobre Geragogía

En una mayor exploración del tema de la geragogía y los métodos de trabajo en el campo de la educación de personas mayores, el lector también puede ser ayudado por las publicaciones que se citan a continuación.

Publicación *Vieillissement et formation des adultes* (Envejecimiento y educación de adultos), D. Kern presenta el desarrollo del pensamiento pedagógico en los contextos de la educación de adultos en las áreas anglo-germánicas y en Francia. El lector puede familiarizarse con cinco modelos de formación para personas mayores y definiciones de términos:

- ✂ gerontología educativa - un modelo válido en el mundo de habla inglesa (Estados Unidos);
- ✂ geragogía - modelo anglo-australiano;
- ✂ gerontología y geragogía - el modelo y los términos que aparecen en el espacio cultural alemán y francés;
- ✂ geragogía - un modelo general e integrador, descrito por los autores, p. alemán y francés; A. Zych, profesor polaco de educación, es también promotor de la geragogía;
- ✂ educación integral a lo largo de la vida - modelo que se encuentra en las obras de autores franceses, abogando por la inclusión de la gerontología educativa en el aprendizaje a lo largo de la vida, con el fin de evitar la segregación de los ancianos en las instituciones educativas.

La publicación también discute la especificidad del entrenamiento para ancianos, que difiere de la andragogía. También muestra los elementos comunes de ambos enfoques y desarrolla perspectivas de formación para las personas mayores.

Acceso a las publicaciones: <https://www.cairn.info/revue-savoirs-2011-2-page-11.htm>

A. Leszczyńska-Rejchert muestra la ubicación de la geragogía entre otras ciencias pedagógicas y cómo aplicar los conceptos de geragogía en la práctica en el artículo *La geragogía como subdisciplina pedagógica: supuestos y formas de implementación*. El autor responde a las preguntas:

- ✂ ¿Cuál es el enfoque de la geragogía?
- ✂ ¿Cuáles son sus principales supuestos?
- ✂ ¿Cómo se puede implementar la geragogía en la práctica?

Acceso a las publicaciones:

<https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Chowanna/Chowanna-r2009-t2/Chowanna-r2009-t2-s225-233/Chowanna-r2009-t2-s225-233.pdf>

La inclusión de la geragogía en la tendencia del aprendizaje permanente (LLL) se muestra en el capítulo "Geragogía", del libro *Lifelong Learning in Later Life* (pp. 103-116). Los autores B. Findsen y M. Formosa analizan el potencial de aprendizaje permanente de cohortes que han llegado a sus últimos años. También conducen un discurso sobre el papel de las personas mayores en las áreas complejas del aprendizaje permanente. El contenido aquí contenido brinda una visión holística del fenómeno del aprendizaje de las personas mayores, a la luz de las teorías, investigaciones y políticas relacionadas con el aprendizaje. Los autores discuten los patrones de participación de las personas mayores en la educación, llamando la atención sobre la investigación que se basa en modelos psicológicos de comportamiento. Analizan el aprendizaje de las personas mayores en términos de motivación personal, teniendo en cuenta la diversidad de grupos sociales y experiencias de vida. El manual también analiza las barreras más importantes que dificultan la participación de las personas mayores en la educación, las barreras situacionales, institucionales, informativas y psicosociales. Aquí también se exponen los estereotipos negativos sobre el aprendizaje tardío en la vida.

Acceso a las publicaciones:

https://www.researchgate.net/publication/312833579_Geragogy

Uno de los principales objetivos de la geragogía es preparar al sujeto para afrontar mejor y de forma más consciente los cambios físicos, orgánicos y funcionales que pueda experimentar en el futuro. Esto es para ayudar a las personas mayores a lograr una mejor calidad de vida y un envejecimiento más satisfactorio, así como para preparar a la sociedad para una mejor organización del funcionamiento de las personas mayores en el medio ambiente.

En Portugal, como en muchos países del mundo, las Universidades de la Tercera Edad juegan un papel importante en este sentido. *Gerontología y Educación Social: Universidades de alto nivel en el mundo y el modelo portugués de la U3A*, presenta las universidades del siglo III en el mundo y el modelo adoptado en Portugal.

Acceso a las publicaciones:

<https://repositorio.ipsantarem.pt/bitstream/10400.15/3868/1/Book%20Gerontology%20and%20Senior%20Education.pdf>

El desarrollo institucional de las universidades de la tercera edad en Portugal también es descrito por E. Costa Veloso en el artículo *Aprendizaje para adultos mayores en Portugal: universidades de la tercera edad en estado de cambio*. (*Aprendizaje para mayores en Portugal: Universidades de la Tercera Edad en estado de cambio*).

Acceso a las publicaciones: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1164159.pdf>

Una perspectiva geragógica crítica ve el potencial de aprendizaje más adelante en la vida como transformador y empoderador, especialmente cuando los contextos de enseñanza y aprendizaje privilegian la voz y las necesidades de las personas mayores. Cuando impliquen cooperación, diálogo,

acción independiente y reflexión. Esta perspectiva está comenzando a dominar en Portugal, ya que aquí siempre se ha adoptado el modelo inglés de educación no formal para personas mayores. Se hace referencia a la geragogía crítica en el artículo que describe la investigación realizada en el Reino Unido, titulado *Critical geragogy: A framework for facilitating mayores learners in community music*. (Geragogía crítica: un marco para ayudar a los estudiantes mayores a aprender música en la comunidad).

Acceso a las publicaciones: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1160345.pdf>

M. Kiljan abordó el tema de la metodología de enseñanza de personas mayores en el campo de: planificación de clases, definición de sus objetivos, métodos, contenido, adquisición de conocimientos y evaluación del progreso del aprendizaje en el artículo *Metodología de educación de personas mayores - básico consejos y principios*.

Se prestó especial atención aquí a los principios formulados de la enseñanza de personas mayores. Este artículo puede ser una guía práctica para las personas que crean programas de desarrollo dirigidos a personas mayores.

Acceso a las publicaciones:

https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Forum_Pedagogiczne/Forum_Pedagogiczne-r2015-t1/Forum_Pedagogiczne-r2015-t1-s171-185/Forum_Pedagogiczne-r2015-t1-s171-185.pdf

El lector que se haga con *Envejecimiento Activo*, tras leer detenidamente el Capítulo 7, *Educación a lo largo de la vida* (pp. 281-316), encontrará las siguientes sugerencias metodológicas para el aprendizaje a lo largo de la vida:

1. Estimular los procesos de reconstrucción a través de metodologías activas y prácticas en entornos de aprendizaje reflexivos e interactivos.
2. Brindar apoyo para crear una excelente interacción educativa entre profesores y estudiantes. Diseño adecuado de tareas didácticas, un intento de desarrollar el apoyo docente para fortalecer la autonomía de las personas y los grupos.
3. Utilizar estrategias didácticas psicocéntricas como:
 - a. Estudio colaborativo que promueve el aprendizaje a partir de experiencias personales y reflexiones entre pares.
 - b. Programas de educación intergeneracional donde la calidad de la interacción y el desarrollo de roles iguales y cambiantes son importantes.
 - c. Autoaprendizaje donde los estudiantes son capaces de organizarse y utilizar sus propios recursos, como las TIC.
 - d. Aprendizaje basado en casos, preferiblemente sobre temas elegidos por los participantes, a partir de los cuales se pueden formular objetivos de aprendizaje.
 - e. Desarrollo de proyectos definidos por los estudiantes. Esto requiere la participación de los estudiantes en todas las fases: preparación, desarrollo y evaluación.

Acceso a las publicaciones:

https://imserso.es/documents/20123/102884/8088_8089libroblancoenv.pdf/358004b5-399a-236b-bf30-bb88e8946059

Muy interesantes son los resultados de la investigación en neurociencias, que sin duda incidieron en el abordaje del aprendizaje hasta la vejez. Muestran que el cerebro humano es neuroplástico y que es capaz de activar importantes fenómenos compensatorios que pueden detener el deterioro cognitivo. M. Cardona en el artículo Aprender idiomas en la vejez es posible y saludable. El cerebro nos dice por qué. (Apprendere le lingue nella terza età è possibile ed è salutare. Il cervello ci dice perché), escribe: Hacia la tercera edad, se observan cambios neuronales en función del aprendizaje del lenguaje. Esto respalda la hipótesis de que, incluso dentro de una plasticidad limitada, el aprendizaje de idiomas puede generar beneficios cognitivos generales en las personas mayores, principalmente al aumentar la reserva cognitiva. La degradación funcional y estructural del cerebro es un hecho innegable. Sin embargo, una amplia literatura ha demostrado que el cerebro activa procesos compensatorios capaces de frenar y contrarrestar los efectos negativos del envejecimiento.

En esta perspectiva, el aprendizaje de idiomas parece jugar un papel particularmente importante, mostrando efectos positivos en la vejez a nivel neuropsicológico y sociocultural, en términos de envejecimiento exitoso y aprendizaje permanente.

'Acceso a las publicaciones: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/revistaitalianouerj/article/view/67581/42228>

4. Programas educativos para potenciar las competencias de las personas mayores como ciudadanos digitales, amigable con la edad, basado en la geragogía

Internet y las tecnologías digitales son una parte integral de la vida moderna, por lo que su uso es un aspecto importante de la participación social de las personas mayores. Ayudar a las personas mayores a convertirse en usuarios de Internet competentes, seguros y confiados se convierte en un objetivo clave para las organizaciones que brindan educación para personas mayores.

Cualquiera que utilice internet y la tecnología es un ciudadano digital. Los ciudadanos digitales participan en todos los aspectos de la sociedad, desde la política hasta el comercio electrónico y la conectividad de las redes sociales.

Las TIC pueden permitir el envejecimiento activo al facilitar el acceso a la información y la atención médica, a los servicios públicos y la cultura, y a muchos otros aspectos de la vida diaria.

Al mismo tiempo, es importante ser consciente de la necesidad de trabajar constantemente con las personas mayores en el área de desarrollo de habilidades blandas y construcción de relaciones en la vida real, ya que solo esto ofrece la posibilidad de una vida larga, saludable y sostenible.

La ciudadanía digital es una norma en constante evolución del uso apropiado, responsable y empoderado de la tecnología. También es importante recordar que el mundo virtual es solo una extensión del mundo real, por lo que el comportamiento social debe seguir siendo el mismo.

Los ciudadanos digitales mayores tienen las habilidades para usar la tecnología e Internet de manera responsable, ética y legal, de manera sostenible y segura.

Al actuar para empoderar a las personas mayores como ciudadanos digitales, nos basamos en los 9 elementos que caracterizan la ciudadanía digital.

1. **Acceso digital:** la conciencia de que las limitaciones en el acceso a la tecnología amenazan la exclusión. Esta concienciación debe acompañar tanto a los proveedores de los distintos servicios a los que cada vez es más difícil acceder en el mundo analógico, como a las personas mayores, para quienes puede ser una motivación para desarrollar competencias digitales.
2. **Comercio digital:** definido en términos generales como el intercambio de bienes y servicios, basado en una toma de decisiones segura e informada. La ciudadanía digital alienta a las personas a adoptar el comercio digital y continuar avanzando hacia un uso seguro de las compras, la banca y otras transacciones comerciales.
3. **Comunicación digital:** incluye todos los canales de comunicación digital. Se espera que el ciudadano digital comprenda los medios y sea capaz de elegir los medios de comunicación adecuados.
4. **Etiqueta digital (Etiqueta digital):** se refiere a los estándares de conducta o procedimientos electrónicos al usar dispositivos digitales. Fomenta el comportamiento y la actividad en línea apropiados. También se refiere a cualquier comportamiento relacionado con, por ejemplo, el uso cultural de dispositivos móviles alrededor de otros.

5. **Alfabetización o fluidez digital:** comprende la competencia digital como un conjunto de competencias de información que incluye la capacidad de buscar información, comprenderla y evaluar su confiabilidad y relevancia, y la competencia digital que incluye la capacidad de usar una computadora y otros dispositivos electrónicos, para usar Internet, y para usar diferentes tipos de aplicaciones y software. La preparación para adaptarse a la tecnología cambiante también es clave.
6. **Salud y bienestar digital:** se refiere al bienestar físico y mental en un mundo digital. Se refiere a la atención al tiempo frente a la pantalla y la ergonomía. La capacidad de equilibrar los mundos digital y real es clave para una vida sana y equilibrada.
7. **Ley digital:** es la comprensión y el cumplimiento de las normas y políticas en línea y el uso ético de la tecnología. La ley digital es amplia y cubre temas que van desde el spam hasta el ciberacoso. Un ciudadano digital respeta la propiedad digital
8. **Derechos y responsabilidades digitales:** estos son los derechos y responsabilidades que se aplican a todos en el mundo digital. La libertad de expresión y el derecho a la privacidad son solo algunos de ellos.
9. **Seguridad y privacidad digital:** precauciones para mejorar la seguridad en línea. Contraseñas seguras, no compartir contraseñas, respaldo de datos y protección antivirus. Se trata de protegerse en el mundo digital: proteger su identidad, datos, dinero, etc.

El segundo pilar en el que se pueden basar los programas de desarrollo para personas mayores es el concepto relacional de la competencia digital.

El concepto relacional vincula el uso de las tecnologías digitales a las diversas actividades de la vida diaria (relaciones sociales, ocio y aficiones, salud, asuntos cotidianos y finanzas, asuntos cívicos). En esta visión, el uso de las tecnologías digitales por parte de la persona mayor se integra dentro de sus diversos ámbitos de actividad. Adoptar el concepto teórico de la relacionalidad de las competencias tiene el efecto de enmarcarlas de manera funcional encaminadas a la obtención de múltiples beneficios, en diferentes ámbitos de la vida, lo que motiva a las personas mayores a desarrollar competencias digitales.

El 'Catálogo Marco de Competencias Digitales' desarrollado en Polonia se refiere al aprendizaje de adultos, mayores de 50 años, en el proceso de aprendizaje permanente a través de la educación no formal o informal.

En la publicación referida anteriormente, el lector encontrará distinguidas áreas de la vida, a las cuales se les atribuyen los beneficios potenciales que las personas mayores obtendrán del uso de la tecnología e Internet, y a cada uno de estos beneficios se les atribuyen las competencias digitales funcionales necesarias. Este enfoque ciertamente puede ser útil en el proceso de creación de programas de desarrollo educativo para personas mayores: ciudadanos digitales.

Ejemplo:

área	Beneficios de las IT	Funcional digital competence
Relaciones sociales	Mantengo relaciones sociales	<ul style="list-style-type: none"> - Soy capaz de mantener y desarrollar relaciones con familiares (familiares, amigos, conocidos) a través de la red. - Puedo usar herramientas de chat u otras formas de comunicación en línea para desarrollar y mantener relaciones con mis seres queridos. - Puedo usar herramientas de comunicación en línea para intercambiar información actual - Puedo utilizar servicios dedicados a conocer gente - Puedo comunicarme con un nuevo conocido utilizando las funcionalidades de los servicios, cuidando mi propia seguridad y privacidad.
	Me importa la privacidad	<ul style="list-style-type: none"> - Puedo usar la configuración de privacidad en los sitios de redes sociales - Puedo usar el modo privado en los navegadores web según sea necesario - Puedo administrar mi historial de navegación en mi navegador web - Puedo administrar el contenido publicado por otros en los sitios de redes sociales
	Controlo mi imagen y mi información	<ul style="list-style-type: none"> - Puedo moldear mi imagen en Internet de acuerdo a mis necesidades y audiencia - Puedo gestionar el contenido que publico en las redes sociales

Fuente: compiled on the basis of J. Jasiewicz, ed. Framework catalogue of digital competences, <https://mc.bip.gov.pl/rok-2015/ramowy-katalog-kompetencji-cyfrowych.html> accessed 30.12.2022

4.1. Habilidades digitales y blandas en la educación superior y el uso de la metodología geragogía para crear programas de formación adaptados a las personas mayores: ejemplos de buenas prácticas



ALEMANIA

EJEMPLO DE BUENAS PRÁCTICAS

TÍTULO: Bridge the Gap!

ORGANIZACIÓN: ISIS Institut für Soziale Infrastruktur

PAÍS: Germany

ELEMENTOS DE LA BUENA PRÁCTICA

- Impacto a nivel local
- Impacto a nivel nacional
- Impacto a nivel de la UE
- Transferibilidad
- Garantía de calidad
- Práctica innovadora

ÁREA

- Mejorar habilidades digitales Mejorar habilidades blandas
- Ambas

BREVE DESCRIPCIÓN

¡Cubre la brecha! Es un proyecto de la UE que quiere encontrar formas creativas y sostenibles para permitir que las personas mayores vivan de forma autónoma y dar forma a los entornos de vida de tal manera que apoyen la independencia y la participación social de los ciudadanos mayores. Al mismo tiempo, el poder transformador de la digitalización es visible en casi todos los ámbitos de nuestra sociedad. La velocidad del desarrollo digital va tan rápido que incluso los adultos mayores más jóvenes no pueden seguir el ritmo. Requiere nuevos conocimientos y habilidades para poder participar plenamente en la sociedad. Por lo tanto, es muy importante que reduzcamos la brecha digital que divide a ciertos grupos (por ejemplo, las personas mayores) de aquellos con pleno acceso al mundo digital.

¡Cubre la brecha! vincula estos dos desafíos: las personas mayores están empoderadas y capacitadas para explorar, analizar y (re)dar forma a sus vecindarios con la ayuda de herramientas digitales.

Se realizó una serie de talleres en Bad Vilbel, cerca de Frankfurt/Main, organizados por ISIS Institut für Soziale Infrastruktur con el apoyo de la Oficina de Personas Mayores y la Biblioteca Municipal, con la cooperación de la Asociación de Vecinos y el Consejo de Personas Mayores. La organización preparó talleres sobre cómo las herramientas digitales pueden facilitar iniciativas amigables con las personas mayores y tuvo la oportunidad de profundizar sus

conocimientos sobre aplicaciones digitales como MS Publisher, bases de datos de imágenes o programas de edición de imágenes. Los participantes trabajan juntos en grupo sobre, por ejemplo, “la ampliación de ofertas para fomentar la competencia digital de las personas mayores” y planifican en varias reuniones de grupo de proyecto, entre otras cosas, la ampliación de la hora de consulta de smartphones de la junta de vecinos.

GRUPO OBJETIVO

Adultos mayores que recibirán apoyo para remodelar sus vecindarios con el uso de herramientas digitales, así como profesionales en educación de adultos, iniciativas (locales) y organizaciones que trabajan con adultos mayores.

METODOLOGÍA

-Desarrollo de un concepto de capacitación y un plan de estudios como base para la capacitación con adultos mayores, quienes desarrollarán sus propias ideas en función de sus intereses y necesidades, y recibirán apoyo y empoderamiento para construir equipos y redes sólidas, y para implementar su edad. -Iniciativas vecinales amigables. El plan de estudios combinará de forma innovadora los temas de entornos adaptados a las personas mayores y la alfabetización digital.

- Un Kit de Capacitación incluirá el plan de estudios, así como herramientas y métodos que han demostrado ser útiles en la capacitación. Se dirigirá principalmente a proveedores de formación, formadores en educación de adultos (con un enfoque en grupos objetivo de personas mayores) y organizaciones que trabajan con y para personas mayores. El kit de capacitación tiene como objetivo inspirar a otros a implementar actividades de capacitación similares en sus contextos locales.

Aspectos prácticos: Los talleres se han desarrollado con una metodología frontal, con una sesión plenaria de apertura seguida de sesiones grupales con todos los participantes utilizando sus propios teléfonos inteligentes. Cada taller tiene una duración media de 3 horas, con descansos más o menos cada 30 minutos y el énfasis, solicitado por los participantes, en el aprendizaje personalizado, de forma individual y/o en grupos pequeños y muy reducidos en las distintas salas y espacios de reunión.

Módulos

00 - Discusión

Evaluación preliminar del conocimiento actual de los participantes sobre herramientas digitales y sobre el uso de teléfonos inteligentes para comprender las necesidades y expectativas de todos.

01 - Teléfono inteligente

Introducción: qué es, cómo se enciende/apaga (pin) qué son las apps. Cómo hacer una llamada / cómo agregar contactos en la libreta de direcciones del teléfono.

10 - Internet

Qué es internet, por qué es importante usarlo y qué pasos hay que seguir para poder navegar. Qué es un navegador. Navegando en la web. Lógica web: páginas, direcciones, enlaces. Qué es una página de inicio. Uso de Google: cómo buscar información. Mapas de Google, YouTube.

20 - Sociales

Que es una charla. El uso de WhatsApp. Qué se entiende por “red social”. Qué es Facebook.

50 - Internet (avanzado)

Sitios útiles: para traducir una palabra extranjera, saber el valor de una moneda extranjera, encontrar un calendario pasado o futuro, calcular un código fiscal, encontrar una película, un cine o un programa de televisión, consultar las últimas noticias o noticias pasadas, las

previsiones meteorológicas, para calcular distancias con el transporte público, el uso de Street View. Cómo descargar documentos útiles: de las webs de las administraciones públicas, cómo solicitar un nuevo DNI o pasaporte.

100 - Correo electrónico

Cómo comunicarse con una o más personas, a través de correos electrónicos, y cómo compartir imágenes. La gestión de la propia cuenta de correo electrónico, cómo comprobar los correos enviados y recibidos, y cómo recuperar los correos eliminados por error.

200 - Palabra/Excel

Introducción a la suite ofimática

LECCIONES APRENDIDAS

Se debe tener en cuenta lo siguiente al planificar la capacitación:

⌘ Es importante una comunicación clara sobre el objetivo de la capacitación al principio (independientemente de si la meta se dará o se trabajará en la capacitación misma) y cómo se lograrán las metas.

⌘ La formación debe ser adecuada para participantes con distintos niveles de conocimientos previos y competencias digitales.

⌘ dependiendo del nivel de conocimientos previos, primero deben enseñarse las nociones básicas, y deben animarse a los participantes a ajustar sus expectativas si se han fijado objetivos muy altos.

⌘ Durante las sesiones de formación, debería existir la oportunidad de manejar el medio de forma lúdica y probar las funciones. Los deberes también se consideran importantes para practicar en casa las habilidades recién adquiridas.

⌘ Las sesiones de formación deben tener lugar de forma regular con intervalos no demasiado largos entre las fechas.

⌘ En general, se recomienda un tamaño de grupo de 5-8 personas para la formación en alfabetización digital.

MATERIALES Y MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES

Website: <https://bridgethegap-project.eu/news/>



AUSTRIA

EJEMPLO DE BUENA PRÁCTICA

TÍTULO: FIT4Internet Project

ORGANIZACIÓN: fit4internet ASSOCIATION

PAÍS: AUSTRIA

ELEMENTOS DE LA BUENA PRÁCTICA

- X Impacto a nivel local
- X Impacto a nivel nacional
- X Impacto a nivel de la UE
- X Transferibilidad
- Garantía de calidad
- X Práctica innovadora

ÁREA DE LA BUENA PRÁCTICA

- X Mejorar habilidades digitales Mejorar habilidades blandas
- Ambas

BREVE DESCRIPCIÓN

El proyecto FIT4Internet es una experiencia austriaca interesante que no es solo para personas mayores, sino que son uno de los grupos objetivo del proyecto.

FIT4Internet es una asociación sin fines de lucro que tiene como objetivo aumentar la alfabetización digital en Austria y permitir que la sociedad participe y se beneficie de los efectos de la digitalización, dirigida principalmente a los jóvenes, la fuerza laboral, las personas que buscan empleo y las personas mayores.

El núcleo de este proyecto es el sitio web, que proporciona una gama de herramientas de autoevaluación (f4i-tools), diseñadas para determinar el nivel de competencia digital de acuerdo con 4 áreas temáticas: la vida cotidiana, el lugar de trabajo, la seguridad y la comprensión de la inteligencia artificial.

Cada alumno puede mejorar sus habilidades digitales de acuerdo a sus propias capacidades gracias a varios módulos (presenciales y en línea) gratuitos y con costo.

GRUPO OBJETIVO

Los grupos destinatarios del proyecto son los jóvenes, la mano de obra, los solicitantes de empleo y las personas mayores.

METODOLOGÍA

“El sitio web proporciona una gama de herramientas de autoevaluación (f4i-tools), diseñadas para determinar el nivel de competencia digital de acuerdo con 4 áreas temáticas: la vida cotidiana, el lugar de trabajo, la seguridad y la comprensión de la inteligencia artificial. La metodología de las herramientas se basa en la autoevaluación y preguntas basadas en el conocimiento, a las que los usuarios dan respuesta. Al completar el proceso de autoevaluación, los usuarios también tienen la posibilidad de descargar una versión corta gratuita o un informe más detallado por una tarifa. Las herramientas de autoevaluación evalúan las habilidades digitales en 6 áreas de competencia, clasificadas en niveles de competencia del 1 al 8:

- Cimientos y accesos.
- Alfabetización informacional y de datos.
- Comunicación y colaboración.
- Creación de contenidos digitales.
- Seguridad.
- Resolución de problemas y aprendizaje continuo.

La web también incorpora un repositorio online de formación en diferentes formatos (presencial, semipresencial y online), gratuita y de pago, de diversos proveedores. Las secciones y características adicionales incluyen: módulos de información multimedia sobre las competencias digitales y sobre las aplicaciones digitales en la vida cotidiana, así como un módulo de aprendizaje en línea sobre Inteligencia Artificial. La información sobre los últimos desarrollos y tendencias en lo que respecta a la digitalización en todos los sectores también está disponible a través del sitio web de la iniciativa". (De: <https://digital-skills-jobs.europa.eu/lv/node/709>)

ELEMENTOS APRENDIDOS

"La iniciativa Fit4Internet es relativamente reciente, pero hasta ahora ha logrado resultados considerables: lanzado en enero de 2020, el repositorio de capacitación Fit4Internet recopila más de 85 cursos que se ofrecen en alemán o inglés. Ha apoyado la organización y participación activa de la sociedad austriaca en iniciativas nacionales y de toda la UE: Youth Hackatons, CodingDay4Kids, EU Code Week y muchas otras.

A través de la participación activa de sus partes interesadas en la economía, la política y la sociedad, hoy Fit4Internet reúne a más de 28 miembros asociados y ha realizado más de 10,000 pruebas de competencia digital. El catálogo de formación de Fit4Internet comprende cursos con diferentes formatos de enseñanza y aprendizaje, que apoyan el desarrollo de habilidades para amplios grupos objetivo, haciéndolo fácilmente escalable y replicable en otros contextos". (De: <https://digital-skills-jobs.europa.eu/lv/node/709>)

MATERIALES

- https://www.youtube.com/watch?v=g6xMu0QGvus&ab_channel=BildungsTV
- https://www.youtube.com/watch?v=izJ3qLBb8QQ&ab_channel=MediaMarktAustria

WEB LINK:

- [Fit4Internet Project](#)
- [Fit4Internet Project - Austria](#)

REFERENCIAS:

fit4internet in Austria – Raising Digital Competences

Hintere Zollamtsstraße 1 / 13th floor
 1030 Vienna
 Email: office@fit4internet.at



BÉLGICA

EJEMPLO DE BUENA PRÁCTICA

TÍTULO: Curso 'Op stap met je smartphone/tablet'

ORGANIZACIÓN: Centre for adult education Meise-Jette

PAÍS: BÉLGICA

ELEMENTOS DE LA BUENA PRÁCTICA

- X Impacto a nivel local
- Impacto a nivel nacional
- Impacto a nivel de la UE
- Transferibilidad
- Garantía de calidad
- X Práctica innovadora

ÁREA

- X Mejorar habilidades digitales Mejorar habilidades blandas
- Ambas

BREVE DESCRIPCIÓN

Este curso comenzó como una iniciativa para usar iPhones y iPads, y se ha ampliado hacia el uso de teléfonos inteligentes y tabletas con Android.

La escuela (centro de educación de adultos) está situada en la región norte sobre Bruselas. Los participantes pueden unirse si pagan la cuota de inscripción. Para iniciarse en este curso, los participantes deben tener habilidades digitales básicas que deberán demostrar mediante la realización de una prueba en línea.

El objetivo es aprender a utilizar el smartphone o la tablet fuera de casa, o fuera del entorno familiar.

GRUPO OBJETIVO

Para todos los grupos objetivo y especialmente para grupos desfavorecidos y personas poco familiarizadas con las herramientas TIC.

METODOLOGÍA

Los participantes comienzan con una breve repetición de las habilidades básicas y las aplicaciones básicas. Luego obtienen conocimiento sobre las ofertas de diferentes proveedores de teléfonos inteligentes e Internet.

Finalmente, salen con su teléfono inteligente y tableta y usan el GPS y compran boletos de autobús con su teléfono inteligente. Van a un supermercado y aprenden a consultar los precios de los productos en diferentes tiendas.

ELEMENTOS APRENDIDOS

Este curso se ofrece en un entorno estructurado de una escuela, donde los participantes deben tomar una prueba para determinar el nivel inicial y donde reciben un certificado después de terminar el curso y aprobar la prueba final. El curso se centra en las habilidades digitales en la práctica diaria.

MATERIALES

Recursos y tutoriales en línea.

WEB LINK: <https://www.cvomj.be/nl/informatica/tablets/opstapmetjetel.php>



BULGARIA

EJEMPLO DE BUENA PRÁCTICA

TÍTULO: „Smart-Lib” – Communication centre

ORGANIZACIÓN: "HRISTO BOTEV" library, Vratsa

PAÍS: Bulgaria

ELEMENTOS DE BUENA PRÁCTICA

- Impacto a nivel local
- Impacto a nivel nacional
- Impacto a nivel de la UE
- Transferibilidad
- Garantía de calidad
- Práctica innovadora

ÁREA

- **Mejora habilidades digitales** Mejora habilidades blandas
- Ambos

BREVE DESCRPCIÓN

Las personas mayores del distrito de Vratsa tienen la oportunidad de unirse a la iniciativa de aprendizaje permanente al inscribirse en eventos de capacitación gratuitos para trabajar con dispositivos móviles y aplicaciones organizados por la biblioteca. Los especialistas en información incluyen asentamientos de todo el distrito de Vratsa en sus programas de capacitación subcontratada.

Esta práctica es relevante para que la población mayor sea parte de la transformación digital del nuevo mundo adquiriendo habilidades para trabajar con las nuevas tecnologías e Internet, facilitar su comunicación, mejorar su calidad de vida y prepararse para la e -servicios gubernamentales.

Mediante la implementación de este proyecto lograron aumentar su calidad de vida y reducir su aislamiento.

Estos contenidos son relevantes para el proyecto DIGIT-GERA porque este proyecto tiene como objetivo crear una metodología de aprendizaje amigable con la tecnología para una comunidad de personas mayores.

GRUPO OBJETIVO

La iniciativa abarca un total de 96 participantes en la implementación del proyecto, así como otros 100 participantes en capacitación tercerizada en campo. El rango de edad es de 55 a 75 años.

METODOLOGÍA

El proyecto consta de 3 lecciones en video llamadas "Habilidades doradas", que brindan explicaciones claras sobre las habilidades prácticas cuando se trabaja con un teléfono inteligente, una tableta y un lector electrónico.

Se proporcionan a las diez bibliotecas de los centros municipales del distrito de Vratsa.

Brindan la oportunidad de capacitar a nuevos usuarios que no están cubiertos por el proyecto. También se creó la película “Mi Smart-Lib”, que muestra cómo las habilidades adquiridas cambian la vida de un usuario capacitado.

ELEMENTOS APRENDIDOS

El proyecto “Smart-Lib” logró cambiar la vida de 96 ancianos de Vratsa, Byala Slatina y Mizia. En el período noviembre 2016 - marzo 2017, 96 usuarios de las ciudades de Vratsa, Byala Slatina y Mizia, así como 24 especialistas en bibliotecas recibieron capacitación. Mediante la implementación de este proyecto logramos aumentar su calidad de vida y reducir su aislamiento, así como preparar a este grupo de usuarios para los servicios de gobierno electrónico.

MATERIALES

Este proyecto utiliza videos y la práctica se realiza a través de teléfonos inteligentes, tabletas y lectores electrónicos.

WEB LINK: <https://libvratsa.org/>

ESLOVAQUIA



UN EJEMPLO DE BUENAS PRÁCTICAS

TÍTULO: New methods and forms of cybernetic security for seniors

ORGANIZACIÓN: CPM-Centrum prevencie mladeze

PAIS: ESLOVAQUIA

ELEMENTOS DE BUENA PRÁCTICA

- X Impacto a nivel local
- Impacto a nivel nacional
- X Impacto a nivel de la UE
- Transferibilidad
- Garantía de calidad
- X Práctica innovadora

AREA DE LA BUENA PRÁCTICA

- X Mejorar las competencias digitales Mejorar las competencias interpersonales
Ambas

BREVE DESCRIPCIÓN

El objetivo principal del proyecto es innovar y desarrollar nuevas formas y métodos de enseñanza en la educación de las personas mayores que se centrarán en la seguridad cibernética no sólo en Internet sino también en las redes sociales y reflejarán los requisitos de la necesaria prevención de los cada vez mayores ataques cibernéticos a las personas mayores.

Otros objetivos:

- ⌘ Mejora y desarrollo de las competencias en alfabetización mediática de los profesores de organizaciones individuales asociadas en la educación de personas mayores
- ⌘ Creación de un sitio web internacional abierto y gratuito en el que será posible compartir resultados del proyecto, nuevas experiencias para la práctica y la educación de las personas mayores sobre el uso seguro de las tecnologías modernas, centrándose en la seguridad social y en la educación en línea de las personas mayores. seguridad social y la educación en línea de las personas mayores.
- ⌘ Creación y diseño conjuntos de métodos y formas innovadoras de ciberseguridad para mayores educación a través de productos (vídeo, cómic, experimento, investigación, método de aprendizaje, juego ejercicios interactivos, etc.) para cada socio del proyecto proporcionará a las organizaciones que se dedicadas a la seguridad en Internet para mayores en cada país apoyen la pedagogía en el ámbito de la educación para mayores
- ⌘ Experiencia internacional de profesores en el campo de la educación de adultos
- ⌘ Sostenibilidad a largo plazo del proyecto y mayor cooperación con los socios y organizaciones implicadas incluso después de la finalización del proyecto .y organizaciones implicadas, incluso una vez finalizado el proyecto

El proyecto se llevó a cabo en Eslovaquia, República Checa, España, Italia y Polonia.

GRUPO DESTINATARIO

Conferenciantes, instructores, profesores de educación de adultos con especial atención a las personas mayores.

MÉTODOS DE APLICACIÓN

Utilizan una combinación de los siguientes métodos en función de las necesidades de los participantes y del grupo:

- ⌘ Aportaciones teóricas
- ⌘ Talleres
- ⌘ Intercambio de buenas prácticas + Innovaciones (locales y europeas). Gestión del proyecto
- ⌘ Visitas, reconocimiento de la cultura del paisaje....

LECCIONES APRENDIDAS - OTROS DETALLES

- Aumento de las competencias de los profesores en materia de educación sobre seguridad digital o de un grupo destinatario específico, como las personas mayores
- Racionalización de la cooperación entre las instituciones pertinentes que participan en el proyecto
- Métodos de aprendizaje nuevos, informales y precisos que reflejen la necesidad de prevenir los ciberataques cada vez más frecuentes contra las personas mayores.
- Desarrollo de la alfabetización mediática de los profesores de las distintas organizaciones asociadas
- Experiencia internacional en el ámbito de la educación de adultos
- Sostenibilidad a largo plazo del proyecto y mayor cooperación con partes interesadas y organizaciones de la UE una vez finalizado el proyecto.

MATERIALES Y MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES

Nuevos métodos y formas de seguridad cibernética para mayores
https://www.cybernetsecurityforseniors.eu/share/uploads_galleria/a4bc3-cybernetic_methodological-material_2019.pdf

WEB LINK: <https://www.cybernetsecurityforseniors.eu/index.htm>



ESLOVENIA

UN EJEMPLO DE BUENAS PRÁCTICAS

TÍTULO: Clases de informática para personas mayores en la ciudad de Liubliana

ORGANIZACIÓN: Ljubljana city

PAIS: Eslovenia

ELEMENTOS DE BUENA PRÁCTICA

- Impacto a nivel local
- Impacto a nivel nacional
- Impacto a nivel de la UE
- Transferibilidad
- Garantía de calidad
- Práctica innovadora

AREA DE LA BUENA PRÁCTICA

Mejorar las competencias digitales Mejorar las competencias interpersonales

Ambas

BREVE DESCRIPCIÓN

El municipio de Liubliana se ha esforzado por responder mejor a las necesidades de las personas mayores, lo que se refleja en su participación activa en la red de Ciudades Europeas Saludables de la OMS y su adhesión a la red mundial de ciudades y comunidades amigables con los mayores en 2011 y 2013. Además, el municipio aprobó dos planes de acción, uno de 2013 a 2015 y un segundo de 2016 a 2020, que representan la continuidad de las actividades (OMS, 2011). Los planes contienen unas 100 medidas individuales con objetivos, que se distribuyen en 8 áreas clave, definidas por la OMS. Además, el municipio de Liubliana ha elaborado una guía sobre "envejecimiento saludable" que describe algunas necesidades de la población mayor del municipio y lo que ha hecho para responder a ellas (por ejemplo, Liubliana resuelve activamente los problemas de alojamiento, los servicios y programas en el ámbito de la asistencia social destinados a las personas mayores en Liubliana, el ámbito de los cuidados destinados a las personas mayores, entre otros...).

El programa Age-friendly de la OMS, del que Eslovenia es socio, interviene en estos 8 ámbitos mencionados anteriormente que están interrelacionados y que se centran en apoyar la identificación y resolución de barreras para el bienestar y la participación de las personas mayores. Estos ámbitos son:

- 1. Atención comunitaria y sanitaria;
- 2. Transporte;
- 3. Vivienda;
- 4. Participación social;
- 5. Espacios exteriores y edificios;
- 6. Respeto e inclusión social;
- 7. Participación cívica y empleo;
- 8. Comunicación e información (OMS, 2017).

Una de las prácticas amigables con la edad de interés para el proyecto DIGIT-GERA en el ámbito de la comunicación y la información, del programa AGE-FRIENDLY, de la cual el municipio de Liubliana en Eslovenia fue el primero en explorarla y aplicarla fueron las clases

gratuitas de alfabetización informática, sistemáticamente para la población mayor, desde 2007. Estas clases tenían como objetivo capacitar a las personas mayores para utilizar las nuevas tecnologías y las comunicaciones.

Esta práctica se considera relevante para el proyecto DIGIT-GERA, ya que permite a los participantes desarrollar y / o fortalecer sus capacidades, habilidades y recursos que los ancianos tienen que hacer frente en esta etapa de sus vidas de la mejor manera posible (Temaer, 2020), creyendo que cumple con la contribución que genera en la educación en la tercera edad.

GRUPO DESTINATARIO

Los destinatarios de esta práctica tienen edades comprendidas entre los 68 y los 94 años, pero el programa se dirige a las personas mayores en general. La práctica presentada en este municipio destaca más el interés del sexo femenino por este tipo de cursos.

MÉTODOS DE APLICACIÓN

No especificando en los documentos disponibles el tipo de metodología, consideramos que por el tipo de contenidos/tareas descritas desde la escritura digital de un texto sencillo hasta el uso autónomo e independiente de un ordenador, desde un nivel más básico hasta un nivel más avanzado, podemos considerar que las clases de alfabetización informática abarcan todas las metodologías, teniendo en cuenta la parte teórica de explicación y absorción de conocimientos y la parte práctica de formación, desarrollo y adquisición de habilidades. Así, podemos considerar el método expositivo, interrogativo, demostrativo y activo (Siglas, s.f.).

En el método expositivo, la transmisión oral de información y contenidos por parte de los formadores al alumno se limita a recibir, asimilar y comprender la información transmitida por el formador (Siglas, s.f.). Podemos referirnos a la parte teórica.

En el método demostrativo, la transmisión de conocimientos técnicos y prácticos a los alumnos por parte del formador se realiza mediante la ejemplificación/demostración y la reproducción de competencias. Este método se centra en cómo se realiza una tarea concreta. El formador desempeña el papel principal, ya que motiva, explica y demuestra la tarea del alumno (Siglas, s.f.). Podemos referirnos a la parte práctica.

En el método interrogativo, el formador provoca y dirige un proceso de interacción verbal con los alumnos, mediante la formulación de preguntas y la presentación de respuestas. Es un método caracterizado por el autodescubrimiento. El formador, a través de preguntas, anima al alumno a descubrir lo que debe aprender, implicando al alumno en la construcción de su propio aprendizaje (Siglas, s.f.). Podemos referirnos a las interacciones entre formador y participante.

Método activo - consiste en situar al aprendiz como agente activo, consciente y voluntario de su propio aprendizaje, a través de la realización de trabajos en grupo. Este método se basa en la acción. Los aprendices funcionan como un grupo en el que hay intercambio verbal de ideas. El papel del formador es el de moderador que guía a los alumnos (Siglas, s.f.). Podemos referirnos a la dinámica de grupo y al aprendizaje autónomo de cada alumno.

LECCIONES APRENDIDAS - OTROS DETALLES

Los participantes en las clases se dividen en pequeños grupos de hasta 12 personas. Estas clases se imparten en la sede del distrito. Las clases se organizan en bloques de tres horas (8 a.m., 11 a.m. y 14 p.m.) cada dos días y son impartidas por profesores formados con años de

experiencia trabajando con personas mayores y como asistentes.

Las clases de alfabetización tecnológica se estructuraron en 3 niveles: básico, intermedio y avanzado, especificando cada uno de los niveles. El nivel básico consta de 35 horas, con una duración de 4 semanas. En él, los participantes aprenden a escribir textos sencillos en el ordenador, a buscar información y a conocer el correo electrónico como forma moderna de comunicación.

El nivel intermedio consta de 30 horas, los participantes aprenden a utilizar memorias USB, aprenden sobre virus informáticos y programas antivirales, y cómo conectar una cámara digital con un ordenador y programas antivirales, y cómo conectar una cámara digital con un ordenador, y otros temas interesantes.

El nivel avanzado consta de 20 horas y tiene como objetivo principal el máximo uso independiente por parte del participante de su ordenador personal. A nivel de contenidos, se propuso el aprendizaje de la edición de fotografía digital, el uso de algunas aplicaciones de Google (por ejemplo, Google earth), el conocimiento de las redes sociales (facebook, twitter, Instagram) y familiarizarse con el funcionamiento de las nuevas tecnologías en este ámbito (tablet, smartphones).

En cuanto a la opinión de los participantes en el programa, se administraron cuestionarios que nos permitieron percibir una evaluación en términos generales. Así, la retroalimentación proporcionada fue positiva. Los participantes mostraron una gran satisfacción en general con el curso y lo consideraron extremadamente agradable y relajante en términos de ambiente. A nivel pedagógico, los participantes elogiaron la profesionalidad y el trato distendido de los profesores que impartieron las clases, y dieron relevancia a su actitud y simpatía hacia las personas mayores. Los participantes mostraron un gran interés por participar en los cursos de informática, lo que hará que el proyecto se amplíe en el futuro.

MATERIALES Y MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES

Clases de informática en Liubliana (presentación) -

<https://extranet.who.int/agefriendlyworld/afp/computer-literacy-lessons-for-the-elderly-in-the-city-of-ljubljana/>

Taller AFE-INNOVNET: "Inclusión social digital - Cómo la tecnología ayuda a los mayores a mantenerse socialmente activos" (documento PDF) - view more in www.ljubljana.si

WEB LINK: <https://www.ljubljana.si/sl/moja-ljubljana/starejsi-v-ljubljani/>

REFERENCIAS:

- ⌘ Ljubljana City. (2008). Healthy Ageing – A challenge for the city of Ljubljana. (document). Retrieved from <https://www.ljubljana.si/assets/Moja-ljubljana/Starejsi/brouara-zdravo-staranje1.pdf>
- ⌘ Siglas. (n.d.) Metodologías e Estratégias Pedagógicas. Retrieved from <http://www.2siglas.com/metodologias-e-estrategias-pedagogicas/>
- ⌘ Temaer Asistencia. (2020). La Geragogía: Pedagogía de la vejez. Retrieved from <https://temaerasistencia.com/la-geragogia-pedagogia-de-la-vejez/>
- ⌘ World Health Organization. (2011). WHO Global Network- City Ljubljana. Retrieved from <https://extranet.who.int/agefriendlyworld/network/ljubljana/>
- ⌘ World Health Organization. (2017). The WHO Age-friendly Cities Framework. Retrieved from <https://extranet.who.int/agefriendlyworld/age-friendly-cities-framework/?>

msclkid=803aae2dc15311ec898bae3aee83c752



ESPAÑA



ISLANDIA



POLONIA



CROACIA

UN EJEMPLO DE BUENAS PRÁCTICAS

TITULO: HeiM Patrimonio en movimiento)

ORGANIZACIONES: Universidad Permanente de la Universidad de Alicante, U3A Reykjavik, Democratic Society East Foundation and Public Open University of Zagreb

PAISES: España, Islandia, Polonia y Croacia

ELEMENTOS DE BUENA PRÁCTICA

- Impacto a nivel local
- Impacto a nivel nacional
- X Impacto a nivel de la UE
- X Transferibilidad
- Garantía de calidad
- X Práctica innovadora

AREA DE LA BUENA PRÁCTICA

Mejorar las competencias digitales Mejorar las competencias interpersonales X Ambas

BREVE DESCRIPCIÓN

"Patrimonio en Movimiento" tiene como objetivo promover el conocimiento del patrimonio a nivel local y europeo con el fin de fomentar entre los ciudadanos los valores inherentes al patrimonio cultural que lo convierten en parte fundamental del desarrollo de la sociedad europea.

Ofrecer oportunidades de aprendizaje permanente a los adultos mayores, que les permitan seguir desempeñando un papel activo en la sociedad, se ha convertido en una prioridad en las sociedades que envejecen. Los adultos mayores modernos, al igual que los demás, desean una vida plena, activa y saludable que, al mismo tiempo, pueda resultar significativa y útil tanto para ellos como para su sociedad. Esto conlleva la posibilidad de reinventarse, por lo que los estudiantes mayores necesitan adquirir competencias de alto nivel que antes les eran desconocidas.

Este proyecto consiste en:

- ⌘ **ANÁLISIS Y ESTUDIO:** Un mapeo de los posibles recursos patrimoniales para adultos mayores.
- ⌘ **PROGRAMA DE FORMACIÓN:** Se aplicaron técnicas innovadoras para la formación de adultos mayores con un doble objetivo: por un lado, animar a los formadores a utilizar herramientas innovadoras y, por otro, formar a los adultos mayores con nuevas competencias.
- ⌘ **INVESTIGACIÓN SOBRE RUTAS:** Cada país preparó rutas patrimoniales diferentes.

GRUPO DESTINATARIO

Personas mayores de 50 años.

MÉTODOS DE APLICACIÓN

El proyecto desarrolla e implementa métodos innovadores para la enseñanza de adultos mayores que valoran la experiencia y habilidades de este colectivo e incluyen metodologías tanto constructivas como cognitivas: aprendizaje en contexto; flipped classroom; aprendizaje basado en proyectos; y el uso de las TIC, ya que la educación abierta así como las prácticas innovadoras propias de la era digital deben jugar un papel fundamental en la sociedad actual.

El proyecto HeiM Erasmus+ propone una metodología que brinda la oportunidad a las personas mayores de conocer su patrimonio y difundir este conocimiento en entornos internacionales, aplicando las competencias lingüísticas, digitales y profesionales adquiridas. El reto era doble ya que, por un lado, el proyecto debía capacitar a los mayores para convertirse en agentes eficientes del patrimonio y, por otro, mejorar las estrategias interpretativas eficaces para difundir sus resultados. Esta metodología se basa en un análisis previo de las necesidades, consultas a expertos, coordinación con profesores de contenidos, investigación-acción colaborativa y un enfoque centrado en las alfabetizaciones de género digitales.

El proyecto HeiM se evaluó mediante un método de triangulación que consistió en una encuesta, una consulta a expertos y una evaluación final por parte del comité de calidad. Los resultados demuestran que las tareas auténticas que requieren una alfabetización disciplinar y digital de alto nivel resultan factibles con el apoyo, la orientación y la colaboración adecuados, incluso si los alumnos no están motivados por perspectivas profesionales futuras.

La metodología del proyecto HeiM sigue los principios de la Geragogía en el sentido de que se trata de un programa de formación especialmente concebido para mejorar los conocimientos y habilidades de los adultos mayores que también integra una postura crítica, en la medida en que trata de satisfacer necesidades como: la democratización del conocimiento; la integración y participación social; la generación de oportunidades; y el empoderamiento de los adultos mayores.

LECCIONES APRENDIDAS - OTROS DETALLES

El proyecto "Patrimonio en Movimiento" (HeiM) fomentó el conocimiento del patrimonio cultural europeo a través de la preparación de adultos mayores en este campo, lo que tuvo un impacto positivo en las personas que participaron en el proyecto, ya que notaron una mejora de sus habilidades (culturales y lingüísticas) y también de las tecnologías. Así, ayudó a las personas mayores en su desarrollo personal y en sus habilidades sociales, lo que les motivó a participar en el programa de formación ya que, al mismo tiempo, se produjo una mejor comprensión y apreciación de la cultura y la diversidad de Europa.

La fase de Investigación sobre Rutas del proyecto HeiM proporcionó una experiencia muy valiosa sobre cómo formar y adquirir habilidades y conocimientos acerca de la utilización de las modernas tecnologías de la información y la comunicación, haciendo especial hincapié en las necesidades, intereses y capacidades del grupo destinatario de este proyecto: las personas mayores de 50 años. El interés y el éxito de los equipos que trabajaron en las distintas rutas fue notable en muy diversos aspectos; por ejemplo, muchos de sus miembros adquirieron la confianza suficiente para poder definir una ruta por sí mismos y enseñar a sus compañeros a hacer lo mismo. Los equipos elogiaron especialmente la valiosa formación y orientación que recibieron a lo largo del proceso.

El proyecto HeiM ha demostrado claramente el valor de combinar nuevos métodos de enseñanza y formación destinados a satisfacer las necesidades de las personas mayores a la hora de adquirir nuevos conocimientos y habilidades que les permitan diseñar sus propias rutas sobre el patrimonio cultural utilizando tecnología inteligente. La metodología descrita en la Guía es, por tanto, muy recomendable.

WEB LINK: <https://www.heimheritage.eu/>

REFERENCIAS:

Guía metodológica de HeiM. Disponible en:

https://www.heimheritage.eu/sites/default/files/2021-02/HeiM-Methodological_Guide-EN.pdf

Boletín HeiM. 05/2020. Disponible en: <https://www.heimheritage.eu/sites/default/files/2021-02/HeiM-Newsletter-NW5-EN.pdf>

U3A Reykjavík. University of the Third Age. Available on: <https://u3a.is/u3a-reykjavik-university-of-the-third-age-english/>



FINLANDIA

EJEMPLO DE BUENA PRÁCTICA

TÍTULO: ICT for Seniors

ORGANIZACIÓN: Palmenia Center for Continuing Education, University of Helsinki

PAÍS: Finland

ELEMENTOS DE BUENA PRÁCTICA

- Impacto a nivel local
- Impacto a nivel nacional
- Impacto a nivel de la UE
- Transferibilidad
- Garantía de calidad
- Práctica innovadora

ÁREA

- Improve digital skills Improve soft skills Both

BREVE DESCRIPCIÓN

El principal objetivo es apoyar el bienestar diario de los adultos mayores a través de las Tecnologías de la Información Informática. Es de interés de las propias personas mayores poder acceder a estos servicios por sí mismos sin la ayuda de familiares o del departamento de salud ya través de las TIC puedan acceder a estos servicios que brinda el municipio. Se centró especialmente en las personas mayores inmigrantes.

El Centro de Educación Continua de la Universidad de Helsinki, Palmenia, comenzó a enseñar TIC para personas mayores en 2008 con un total de 32 estudiantes.

GRUPO OBJETIVO

Principalmente inmigrantes mayores, pero también mayores europeos.

METODOLOGÍA

Pequeños grupos de personas mayores (en este caso, participaron un total de 29 personas mayores, 22 participantes eran africanos o asiáticos y 7 eran finlandeses).

Los inmigrantes tenían 2 horas por semana, mientras que los finlandeses tenían 3 horas por semana durante 2 meses. Durante el proceso contaron con al menos 5 tutores que participaron regularmente. Los grupos de inmigrantes continuaron hasta que comenzó la enseñanza con el programa básico de TIC para principiantes y un programa avanzado de TIC diseñado para personas mayores con experiencia informática de al menos un año. Todos los participantes eran europeos y después de 3 meses, casi el 50 % se ofreció como voluntario para ser tutores en el departamento de bienestar social del municipio de Helsinki y algunos fueron como voluntarios para organizaciones no gubernamentales. Desde septiembre del año pasado, las personas mayores se reúnen en Helsinki, el centro de bienestar social para personas mayores Syytie Services en cooperación con la Universidad de Helsinki. Hay 8 hombres mayores de Somalia, Bangladesh y Palestina. La clase se lleva a cabo todos los lunes durante 1.5hrs. Han notado que hay muchas buenas prácticas durante las reuniones de grupo.

Usos introductorios de la computadora, diversos programas, programas accesorios, complementos y otros dispositivos informáticos, como impresoras.

1. Skype para la comunicación

2. Internet

3. Mapas en línea (mapas de Google, mapa de ruta de Helsinki y mapa de transporte de Helsinki)

4. Banca en línea

5. Reserva en línea (reserva de atención médica, cita médica privada)

6. Creación de correo electrónico y usos de correo electrónico

7. Compra online (entradas)

8. Asuntos en línea (servicios de salud de Finlandia, servicios de correos)

9. Carpetas y archivos

10. Ergonómico

LECCIONES APRENDIDAS

El grupo multicultural ha ayudado a los participantes a apreciar y respetar otras culturas, reduciendo los prejuicios preconcebidos. A menudo es difícil para los inmigrantes conocer a la gente local y este tipo de curso ofrece la oportunidad de conocer a los finlandeses nativos y cooperar con ellos.

Hombres y mujeres han podido elegir si les gustaría estudiar juntos o por separado (para las mujeres musulmanas esto es importante). En un grupo multicultural, también se han tenido en cuenta las necesidades especiales (como las necesidades religiosas: posibilidad de orar en un momento determinado). Esto ha aumentado la motivación de algunos participantes.

Además, los grupos de pequeños números han facilitado mucho el aprendizaje, ya que el maestro tiene tiempo para la instrucción individual "uno a uno". Los maestros deben respetar y tratar a estos estudiantes como personas individuales con antecedentes únicos. Las reuniones se distribuyen por docencia durante 60 minutos con una pausa café de unos 15 minutos durante la cual los alumnos, tutores y el profesor han tenido la oportunidad de compartir sus experiencias sobre el curso. La duración de las reuniones se ha mantenido corta y hay una pausa para el café de unos 45 minutos, durante la cual los estudiantes, tutores y el profesor tienen la oportunidad de compartir sus experiencias sobre el curso. Servir bocadillos es una forma de aumentar la motivación para participar en la clase y el intercambio de experiencias aumenta la confianza en sí mismos de los participantes.

Existen grandes diferencias en cultura, raza, personalidad, historia de vida, escolaridad, habilidades, capacidad funcional, etc. entre las personas mayores, y una educación personalizada es extremadamente importante debido a la heterogeneidad del grupo. Entonces, además de adaptar diferentes tipos de educación para ofrecer, esto significa también adaptar diferentes enfoques/medidas pedagógicas dentro de ciertos cursos educativos. El aprendizaje de nuevas habilidades suele llevar más tiempo a las personas mayores porque los procesos cognitivos llevan más tiempo y los movimientos son más lentos. Un profesor debe ser consciente de que los más jóvenes suelen ser rápidos en muchos aspectos: habla, movimientos, reacciones, etc. Los profesores siempre deben tener en cuenta que un alumno mayor puede tener problemas de visión o audición o tener alguna otra dolencia física que afecte a su capacidad o concentración. en el aula. La participación de los tutores senior voluntarios en la clase ayuda a evitar la marginación de los estudiantes en el

aula. Su participación no solo ha ayudado a los estudiantes, sino que también ha tenido un buen efecto en los propios tutores al darles la oportunidad de compartir sus conocimientos y experiencias con otros.

MATERIALES

Website: <http://www.eduseniior.eu/>

http://www.eduseniior.eu/data/outcomes/wp3/EduSenior_C6_Contents_E3_ICT.pdf



FRANCIA

EJEMPLO DE BUENA PRÁCTICA

TÍTULO: Les Bons Clics

ORGANIZACIÓN: We Tech Care – Emmaüs Connect

PAÍS: Francia

ELEMENTOS DE LA BUENA PRÁCTICA

- X Impacto a nivel local
- X Impacto a nivel nacional
- Impacto a nivel de la UE
- Transferibilidad
- Garantía de calidad
- X Práctica innovadora

ÁREA

- X Mejorar habilidades digitales Mejorar habilidades blandas
- Ambas

BREVE DESCRIPCIÓN

Divertida, intuitiva y gratuita, Les Bons Clics es una plataforma educativa fundada en 2016 para ayudar a las personas a independizarse en la era digital. Más de 35.000 cuidadores digitales ya utilizan los recursos de Les Bons Clics en su apoyo diario:

Les Bons Clics es:

- Más de 200 recursos educativos interactivos
- Contenido diseñado en campo, construido y probado con usuarios finales
- Un espacio de intercambio entre pares, una comunidad para progresar

En 2021, Les Bons Clics es uno de los 33 proyectos nacionales seleccionados por el Ministerio de Solidaridad y Salud dentro del Plan de Recuperación para hacer de la tecnología digital una palanca en la lucha contra la pobreza y la integración sostenible. Este apoyo a gran escala nos permitirá aumentar nuestro impacto y nuestras capacidades de soporte digital.

GRUPO OBJETIVO

La plataforma está dirigida a todos los actores que deseen apoyar a sus audiencias en temas digitales. Podrían ser las propias personas mayores u otros grupos que no estén familiarizados con las tecnologías digitales o capacitadores dispuestos a acompañar a esos grupos.

METODOLOGÍA

El sitio web Les Bons Clics ofrece cursos interactivos para el uso de recursos digitales, por ejemplo

- usar todos los medios informáticos (PC, tabletas, llaves USB, aplicaciones para teléfonos inteligentes, etc.)
- realizar trámites administrativos (Pôle emploi, CPAM, CAF, Trésor public, etc.)
- buscar un trabajo o formación (correos electrónicos profesionales, sitios clave...)

Les Bons Clics tiene como objetivo construir una red nacional de inclusión digital para acercar a más de un millón de personas a los servicios esenciales en línea. El sitio ofrece herramientas

y contenido educativo para apoyar a los usuarios con dificultades digitales, en conexión con una red de actores en el área del usuario y también ofrece una plataforma dedicada a los mediadores digitales.

LECCIONES APRENDIDAS

Evaluar el nivel del público.

Herramientas adaptadas al contexto de cada estructura, para evaluar el nivel del público en menos de 5 minutos y orientarlo hacia una oferta que se ajuste a sus necesidades.

Dirigir talleres grupales

Ejercicios interactivos, plantillas de facilitación y hojas de resumen para poder realizar talleres grupales, mientras se tranquiliza al alumno sobre el uso de la tecnología digital.

Construyendo un camino de entrenamiento

Herramientas para proporcionar a los alumnos las habilidades digitales básicas, para llevarlos a un primer paso de autonomía.

Estar informado sobre la inclusión digital

Un medio con artículos, comentarios y seminarios web para inspirar a los participantes a acelerar sus proyectos de inclusión digital.

entrenándote

Guías de formación en soporte digital o trámites online, para iniciarse en la inclusión digital.

Trabajando con la red

Un mapa de red y un foro para identificar las estructuras en el área e intercambiar buenas prácticas con la comunidad.

MATERIALES

Webinars available here: <https://www.eventbrite.fr/o/les-bons-clics-31436176571>

Resources online: tutorials and presentations

Exercises, tools, other materials (articles etc.)

WEB LINK: <https://www.lesbonsclics.fr/fr/> + <https://www.youtube.com/watch?v=AefvBofg2qo&t=2s>

REFERENCES: <https://wetechcare.org/lesbonsclics-2/>



GRECIA

UN EJEMPLO DE BUENAS PRÁCTICAS
TÍTULO: "VOLUNTARIOS DEL CONOCIMIENTO" ORGANIZACIÓN: UNIVERSIDAD DE SHEFFIELD - FACULTAD INTERNACIONAL CITY COLLEGE, PAÍS: GRECIA, ITALIA, ESPAÑA, RUMANÍA, REPÚBLICA CHECA
ELEMENTOS DE BUENA PRÁCTICA <ul style="list-style-type: none">- X Impacto a nivel local- X Impacto a nivel nacional- X Impacto a nivel de la UE- <input type="checkbox"/> Transferibilidad- <input type="checkbox"/> Garantía de calidad- <input type="checkbox"/> Práctica innovadora
AREA DE LA BUENA PRÁCTICA <input type="checkbox"/> Mejorar las competencias digitales <input type="checkbox"/> Mejorar las competencias interpersonales X Ambas
BREVE DESCRIPCIÓN <p>El proyecto Voluntarios del Conocimiento [editar - ejecutado de 2012 a 2013] fue un proyecto financiado por la UE, en el marco del Programa Grundvig de Aprendizaje Permanente. Implicaba a mayores y jóvenes en un plan educativo y formativo, basado en actividades de voluntariado y en un modelo de aprendizaje intergeneracional entre iguales. Su objetivo era promover la adquisición de competencias digitales entre los mayores en riesgo de exclusión. También pretendía fomentar las relaciones intergeneracionales entre mayores y jóvenes. Los objetivos del proyecto eran dos: formar a personas mayores y analfabetas digitales en competencias informáticas básicas y promover el aprendizaje y el voluntariado intergeneracional. De este modo, se proporcionó a muchas personas mayores herramientas valiosas para evitar la exclusión social de una sociedad contemporánea que depende cada vez más de los medios digitales para comunicarse.</p> <p>(Desde: https://slowlearning.eu/portfolio/3rd-best-practice-from-greece/)</p>
GRUPO DESTINATARIO <p>El grupo destinatario de este proyecto eran los mayores (personas de más de 50 años) sin conocimientos o con escasos conocimientos sobre el uso de ordenadores y/o nuevas tecnologías.</p> <p>Además, un grupo objetivo eran los estudiantes de secundaria y universitarios, que se convirtieron en los profesores de los mayores que participaron en el proyecto.</p> <p>(Desde: https://slowlearning.eu/portfolio/3rd-best-practice-from-greece/)</p>
MÉTODOS DE APLICACIÓN <p>Los objetivos generales del proyecto eran</p> <ul style="list-style-type: none">⌘ La promoción del aprendizaje digital a las personas mayores en riesgo de aislamiento debido a la brecha generacional⌘ El fomento de la participación activa de los mayores a través de actividades de

voluntariado, potenciando las relaciones sociales

- ⌘ La mejora de la producción y difusión de programas y metodologías innovadoras para mayores
- ⌘ La creación de un entorno favorable para el voluntariado, con un mayor número de personas participando en actividades de voluntariado.

El proyecto se llevó a cabo en Grecia, Italia, España, Rumanía y la República Checa.

Durante el proyecto se impartieron 4 cursos de nivel (El ABC de las TIC, Redes Sociales, Gobierno Electrónico y Tecnologías Fáciles) y 4 programas piloto/de prueba en cada país. Cada curso duró unas 20/30 horas y se organizó durante el curso escolar, ya que el modelo didáctico comprende, como factor clave, la presencia de jóvenes estudiantes como tutores de los mayores (en una proporción estudiante/anciano de 1 a 1 o de 2 a 1), bajo la supervisión activa de un profesor adulto. Los ancianos fueron inscritos en los cursos por la red local de cada país socio. Durante la ejecución del proyecto, se elaboró un kit didáctico que incluye directrices y manuales para 4 niveles de competencias en alfabetización digital en inglés, italiano, checo, griego y español, que puede descargarse gratuitamente en el sitio web del proyecto. Se trata de una herramienta útil para organizaciones o particulares que deseen replicar la experiencia en contextos similares o diferentes. El proyecto consistió en un programa educativo de 30 horas de conocimiento digital para personas mayores. El objetivo principal del programa era disminuir la diferencia en el nivel de conocimientos sobre nuevas tecnologías entre las generaciones. Cuando los mayores saben utilizar un ordenador, se dan cuenta de que es necesario para su participación en la vida social de una comunidad y para una comunicación eficaz, con el fin de ahorrar tiempo y otros recursos. La diferencia y la innovación de este programa era que los formadores eran alumnos de primaria y secundaria, con la supervisión de sus educadores. Cada alumno de último curso tenía su alumno-formador personal, y tenía la oportunidad de hacer preguntas y profundizar en el tema de la lección.

(De: <https://slowlearning.eu/portfolio/3rd-best-practice-from-greece/>)

LECCIONES APRENDIDAS - OTROS DETALLES

El plan de estudios del curso, así como las lecciones programadas, se adaptaron continuamente a las necesidades de aprendizaje de los abuelos. Los profesores y voluntarios elaboraron ejercicios adicionales para que los abuelos practicasen durante las clases o en casa. Los escasos conocimientos previos de los abuelos exigieron la aplicación de un alto grado de personalización de las lecciones. En muchos casos, fue necesario repetir las lecciones, dedicando más tiempo a la práctica entre iguales. En muchos casos, los abuelos tuvieron dificultades para aprender y memorizar. Especialmente para los abuelos sin competencias digitales, los temas más difíciles fueron cómo utilizar el ratón y cómo descargar archivos o crear carpetas. Las dificultades de aprendizaje de los abuelos hicieron necesario aumentar el número de lecciones dedicadas al programa de alfabetización básica. Esto, unido a la falta de equipamiento en las escuelas y laboratorios donde se impartían las clases, hizo que a veces fuera muy difícil para los profesores y voluntarios aumentar el nivel de las clases basadas en temas más complejos. Los jóvenes estudiantes, en su papel durante el aprendizaje y la práctica, y los métodos de enseñanza entre iguales que asistían a los cursos, declararon que los tutores les ayudaron a adquirir habilidades y conocimientos sobre las TIC. El enfoque de enseñanza y aprendizaje basado en el aprendizaje intergeneracional, el trabajo en red y el intercambio de roles, fue el aspecto clave importante de la metodología de enseñanza y

aprendizaje del proyecto. El intercambio intergeneracional y las oportunidades de socialización fueron importantes para el proyecto. TKV fomentó las relaciones sociales mediante la participación activa de distintas generaciones que compartieron experiencias sobre Edimburgo y la Fondazione Mondo Digitale. Los jóvenes estudiantes, en el papel de tutores, apoyaron a los abuelos durante su aprendizaje y práctica, incluso a través de lecciones frontales y métodos de enseñanza entre iguales. El 100% de los abuelos que asistieron a los cursos declararon que los tutores les ayudaron a adquirir habilidades y conocimientos sobre las TIC.

Sólo unos pocos abuelos tuvieron dificultades para comunicarse con los voluntarios más jóvenes.

(De: <https://mondodigitale.org/sites/default/files/TKV%20Evaluation%20Report%20I.pdf>)

MATERIALES Y MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES

- <https://york.citycollege.eu/frontend/article.php?aid=1254&cid=12&t=Knowledge-Volunteers-at-CITY-College-%E2%80%93-Round-2>
- https://www.youtube.com/watch?v=EDA17lwUfqc&ab_channel=cybervolunteers

WEB LINK:

- <https://york.citycollege.eu/frontend/article.php?aid=1254&cid=12&t=Knowledge-Volunteers-at-CITY-College-%E2%80%93-Round-2>

REFERENCIAS:

Administration Office: 24, Proxenou Koromila Street, 546 22 Thessaloniki, Greece.

Tel: (+30) 2310 224186, 275575

Information e-mail: acadreg@york.citycollege.eu



HOLANDA

UN EJEMPLO DE BUENAS PRÁCTICAS

TÍTULO: Escape Loneliness by Going Digital: Evaluación cuantitativa y cualitativa de un experimento holandés sobre el uso de la TEC para superar la soledad entre los adultos mayores

ORGANIZACIÓN: Instituto Demográfico Interdisciplinario de los Países Bajos

PAÍS: Holanda

ELEMENTOS DE BUENA PRÁCTICA

- Impacto a nivel local
- X Impacto a nivel nacional
- Impacto a nivel de la UE
- X Transferibilidad
- Garantía de calidad
- X Práctica innovadora

AREA DE LA BUENA PRÁCTICA

X Mejorar las competencias digitales X Mejorar las competencias interpersonales
Ambas

BREVE DESCRIPCIÓN

Este estudio evalúa los resultados de un experimento de intervención a través de Internet en el hogar que pretendía disminuir la soledad entre los adultos mayores con enfermedades crónicas y discapacidades físicas introduciéndolos en el uso de un servicio de comunicación electrónica. Para determinar la eficacia del experimento en términos de reducción de la soledad, se entrevistó a 15 adultos mayores en tres ocasiones: poco antes del inicio, dos años después e inmediatamente después de la finalización del experimento, mientras que sus puntuaciones de soledad a cero y después de la medición se compararon con las de un grupo de control. Tanto los participantes como las personas de control experimentaron una reducción de la soledad con el paso del tiempo. Sin embargo, la reducción sólo fue significativa para los participantes de la intervención. Además, los cambios en la soledad fueron significativamente mayores entre los participantes que entre las personas de control. Si se analiza con más detalle, el efecto del experimento sólo fue significativo en lo que respecta a la soledad emocional y entre las personas con mayor nivel educativo. Los resultados de la investigación cualitativa permitieron comprender los mecanismos a través de los cuales la intervención ayudó a aliviar la soledad. Se observó que el correo electrónico facilitaba el contacto social. Además, el ordenador e Internet se utilizaban a menudo para pasar el tiempo, distrayendo a las personas de su soledad. Inesperadamente, la intervención también mejoró la autoestima de las personas. Es probable que la disminución de la soledad sea mayor si se selecciona a personas en circunstancias más favorables y si se utilizan más funciones sociales de Internet.

GRUPO DESTINATARIO

Personas mayores con enfermedades crónicas y discapacidades físicas

MÉTODOS DE APLICACIÓN

Este estudio evalúa los resultados de un experimento de intervención a través de Internet en el hogar que pretendía disminuir la soledad entre los adultos mayores con enfermedades crónicas y discapacidades físicas introduciéndolos en el uso de un servicio de comunicación electrónica.

LECCIONES APRENDIDAS - OTROS DETALLES

Los resultados de la investigación cualitativa nos permitieron comprender los mecanismos a través de los cuales la intervención ayudó a aliviar la soledad. Se observó que el correo electrónico facilitaba el contacto social. Además, el ordenador e Internet se utilizaban a menudo para pasar el tiempo, distrayendo a las personas de su soledad. Inesperadamente, la intervención también mejoró la autoestima de las personas. Es probable que la disminución de la soledad sea mayor si se selecciona a personas en circunstancias más favorables y si se utilizan más funciones sociales de Internet.

WEB LINK:

https://www.researchgate.net/publication/5959752_Escape_Loneliness_by_Going_Digital_A_Quantitative_and_Qualitative_Evaluation_of_a_Dutch_Experiment_in_Using_ECT_to_Overcome_Loneliness_Among_Older_Adults



IRLANDA

UN EJEMPLO DE BUENAS PRÁCTICAS
<p>TÍTULO: Conéctate a Internet ORGANIZACIÓN: An cosán PAÍS: Irlanda</p>
<p>ELEMENTOS DE BUENA PRÁCTICA</p> <ul style="list-style-type: none">- <input type="checkbox"/> Impacto a nivel local- X Impacto a nivel nacional- <input type="checkbox"/> Impacto a nivel de la UE- X Transferibilidad- <input type="checkbox"/> Garantía de calidad- X Práctica innovadora
<p>AREA DE LA BUENA PRÁCTICA X Mejorar las competencias digitales <input type="checkbox"/> Mejorar las competencias interpersonales <input type="checkbox"/> Ambas</p>
<p>BREVE DESCRIPCIÓN El objetivo de la campaña Get Yourself Online es aumentar las competencias digitales y la confianza de los adultos en toda Irlanda. Al trabajar con una red de más de 220 socios comunitarios en todo el país, se espera que la iniciativa Get Yourself Online contribuya en gran medida a que Irlanda alcance el objetivo de la UE de que al menos el 80% de los adultos tengan competencias digitales básicas para 2030*. En un seminario web se puso de relieve la brecha digital -casi uno de cada dos adultos en Irlanda carece de competencias digitales básicas**-, pero también se reconoció el impulso que está cobrando la colaboración entre los sectores público, empresarial y comunitario para dotar a los adultos de toda Irlanda de las competencias digitales necesarias para participar plenamente en un mundo cada vez más digital. Es relevante para Digit-Gera porque es una acción basada en la comunidad.</p>
<p>GRUPO DESTINATARIO Adultos en Irlanda con falta de competencias digitales básicas</p>
<p>MÉTODOS DE APLICACIÓN Primer paso: trabajar con una red de más de 220 socios comunitarios en todo el país. Segundo paso: Get Yourself Online tiene como objetivo equipar a las organizaciones comunitarias y a los educadores de la comunidad para que impartan formación en competencias digitales a los adultos con el fin de fomentar su confianza y capacidad en el uso de las competencias digitales. Creen que tener competencias digitales básicas es fundamental para apoyar el aprendizaje permanente, la ciudadanía activa, la empleabilidad y la inclusión. Confían en que permitir que los estudiantes adultos que actualmente carecen de competencias digitales básicas se conecten a Internet con confianza y seguridad ayudará a</p>

Irlanda a alcanzar el objetivo de la Unión Europea de que **el 80% de los adultos tengan competencias digitales para 2030***.

A través de su red de 226 socios, esperan que la campaña Get Yourself Online llegue a miles de estudiantes adultos de todo el país, con actos de sensibilización y ayuda para que los adultos se conecten a Internet con confianza y seguridad.

LECCIONES APRENDIDAS - OTROS DETALLES

Cuando se incluye a otros socios locales en la estrategia, el impacto es mayor y más eficaz.

WEB LINK: <https://www.ancosan.ie/getyourselfonline/>



ITALIA

UN EJEMPLO DE BUENAS PRÁCTICAS

TÍTULO: "FORMACIÓN DE PERSONAS MAYORES EN EL USO DE LA TECNOLOGÍA DIGITAL - CONVERTIRSE EN UN CIUDADANO DIGITAL"

ORGANIZACION: FONDAZIONE LEONARDO - CIVILTÀ DELLE MACCHINE, COMANDO GENERALE DELL'ARMA DEI CARABINIERI

PAIS: ITALIA

ELEMENTOS DE BUENA PRÁCTICA

- Impacto a nivel local
- Impacto a nivel nacional
- Impacto a nivel de la UE
- Transferibilidad
- Garantía de calidad
- Práctica innovadora

AREA DE LA BUENA PRÁCTICA

X Mejorar las competencias digitales Mejorar las competencias interpersonales
Ambas

BREVE DESCRIPCIÓN

Durante el mes de junio de 2021, la Fundación "Leonardo - Civiltà delle macchine" y uno de los cuerpos de policía italianos más famosos y populares "Carabinieri", pusieron en marcha una iniciativa nacional, para reducir la brecha digital entre las personas mayores, y ayudarles a mejorar sus competencias digitales en torno a dispositivos digitales comunes (smartphone, tablet y PC).

Los cursos de la iniciativa involucraron a varios municipios, desde el norte hasta el sur de la Península, y se celebraron en las comisarías de Carabinieri de Borghetto Vara (SP), Vico del Gargano (FG), Lazise (VR), Pontremoli (MS) y San Marco Argentano (CS).

Todos los municipios implicados tienen una población inferior a 8000 habitantes.

GRUPO DESTINATARIO

El grupo destinatario del proyecto eran personas mayores de 60 años.

MÉTODOS DE APLICACIÓN

El proyecto pretendía reducir la brecha digital entre las personas mayores de 60 años que vivían en pequeños núcleos de menos de 8000 habitantes.

La empresa Leonardo S.p.a. aportó sus capacidades TIC, a través de un equipo docente, compuesto por ingenieros, gracias a la ayuda de documentación técnica y soluciones formativas, para introducir a todos los alumnos en una verdadera "ciudadanía digital" a través de PC, smartphone y tablet.

Leonardo proporcionó todo el equipo digital.

En este proyecto, el cuerpo de policía italiano "Arma dei Carabinieri" proporcionó las sedes para los cursos. Las comisarías de los Carabinieri están ampliamente distribuidas por todo el territorio italiano (centros grandes y pequeños), y su uniforme es respetado y querido entre la población especialmente por el sentido común de seguridad; principalmente por esta razón, los Carabinieri abrieron las puertas de sus comisarías a los alumnos (y también al proyecto).

LECCIONES APRENDIDAS - OTROS DETALLES

Los cursos se impartieron en línea y fuera de línea; la primera modalidad se eligió sólo para los alumnos con la enfermedad Covid19. La modalidad principal del curso fue la off-line.

MATERIALES Y MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES

- <https://formiche.net/2021/01/leonardo-carabinieri-digitale-formazione-anziani/>
- <https://www.leonardo.com/it/news-and-stories-detail/-/detail/digital-for-everyone>
- <https://www.civiltadellemacchine.it/it/news-and-stories-detail/-/detail/diventare-cittadino-digitale-al-via-oggi-la-terza-edizione>

WEB LINK:

- <https://www.civiltadellemacchine.it/it/home>

Palazzo Grazioli, Via del Plebiscito 102 - 00186 Roma

Telefono: +39 06 32473182

Mail: info@fondazioneleonardo-cdm.com



UN EJEMPLO DE BUENAS PRÁCTICAS
<p>TÍTULO: Seniors on-line</p> <p>ORGANIZACIONES: Baltic-Nordic (Soros International House (LT), Biedrība Eurofortis (LV), Teadmine ja Tarkus OÜ / Tallinn Language Centre (EE) and Anmiro Oy (FI)).</p> <p>PAÍSES: Lituania, Letonia, Estonia y Finlandia</p>
<p>ELEMENTOS DE BUENA PRÁCTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> - <input type="checkbox"/> Impacto a nivel local - <input type="checkbox"/> Impacto a nivel nacional - <input checked="" type="checkbox"/> Impacto a nivel de la UE - <input checked="" type="checkbox"/> Transferibilidad - <input type="checkbox"/> Garantía de calidad - <input checked="" type="checkbox"/> Práctica innovadora
<p>AREA DE LA BUENA PRÁCTICA</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Mejorar las competencias digitales <input type="checkbox"/> Mejorar las competencias interpersonales <input type="checkbox"/> Ambas</p>
<p>BREVE DESCRIPCIÓN</p> <p>Seniors On-line es un proyecto de dos años centrado en las TIC y el aprendizaje del inglés para un envejecimiento activo. La iniciativa, lanzada en agosto de 2015, cuenta con el apoyo del Programa para Adultos Nordplus.</p> <p>El objetivo del proyecto es reforzar las competencias en lengua inglesa y TIC de los mayores de los países nórdicos y bálticos para ayudarles a superar los retos derivados de las ferias de cultivar estas competencias en la práctica, fomentar la comunicación entre diferentes culturas, así como crear una base sólida para que los mayores apliquen las competencias recién adquiridas en su vida cotidiana una vez finalizado el proyecto.</p>
<p>GRUPO DESTINATARIO</p> <p>Mayores de edad de los países socios que deseen mejorar sus competencias lingüísticas y digitales en inglés.</p>
<p>MÉTODOS DE APLICACIÓN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollo de un programa de aprendizaje integrado de 60 horas. 2. Formación de los grupos de alumnos. 3. Implantación del programa de aprendizaje integrado en cada país socio: cursos para los mayores que incluyan clases presenciales y comunicación en línea con los profesores, realización de vídeos cortos sobre un tema elegido, así como comunicación internacional en línea y presencial con compañeros de otros países socios. 4. Organización de reuniones de socios para debatir los avances del proyecto. 5. Organización de un taller internacional para los participantes en el proyecto - alumnos mayores en Tallin.

6. Desarrollar el producto final del proyecto: un libro electrónico (versión descargable) que contenga una metodología de enseñanza de idiomas y competencias en TIC. Habrá presentaciones sobre cada país socio y se compartirán las experiencias adquiridas por los mayores durante la ejecución del proyecto.

7. Organización de seminarios de explotación local para comunidades y asociaciones de mayores, profesionales de la enseñanza de idiomas y de las TI en todos los países socios.

8. Organización de la conferencia internacional final con encuentros interculturales para asociaciones y organizaciones de personas mayores, instituciones de educación de adultos, autoridades locales, instituciones de enseñanza de idiomas e informática, etc.

LECCIONES APRENDIDAS - OTROS DETALLES

El principal resultado del proyecto fue el refuerzo de los conocimientos de inglés y TIC de los mayores de los países nórdicos y bálticos, lo que les ayudó a superar los retos derivados de sus ferias de cultivar estos conocimientos en la práctica en sus actividades de la vida cotidiana, como viajar, comunicarse en línea con familiares y amigos, tramitar sus pagos, concertar citas con el médico, gestionar asuntos relacionados con los seguros, reservar billetes en línea, etc.

Además, los mayores han ampliado sus conocimientos y comprensión de las diferentes culturas bálticas y nórdicas y se han convertido en internautas, convirtiendo Internet en parte de su rutina diaria. Además, los mayores entablaron una amistad duradera con sus amigos internacionales en línea de los países socios y siguen comunicándose con ellos.

El Programa de Aprendizaje Integrado desarrollado durante el proyecto tiene como objetivo reforzar los conocimientos de inglés y TIC de los mayores de los países nórdicos y bálticos. El programa, que contiene aspectos metodológicos, temas para los módulos y tareas en las que trabajar, puede ser utilizado por ambos socios, así como por otras instituciones educativas de los países socios y de otros países, que podrán adoptar este programa a las necesidades específicas de sus grupos destinatarios y/o a las especificidades locales.

El proyecto recibió el Premio Boldic de 2016, cuyo objetivo es distinguir a las personas u organizaciones que destacan en el ámbito del aprendizaje abierto a distancia en los países nórdicos y bálticos. El proyecto fue nominado y premiado por mostrar las mejores prácticas y experiencias de éxito en la zona nórdica/báltica en el ámbito del aprendizaje abierto a distancia relacionado con el aprendizaje de adultos <http://www.boldic.org>.

Los resultados del proyecto contribuyen a la promoción del aprendizaje permanente a nivel organizativo, nacional e internacional. Las instituciones asociadas han contribuido en gran medida a la promoción de la innovación y la diversidad en la vida social y cotidiana de las personas mayores, compartiendo e intercambiando sus experiencias en el ámbito de la educación de adultos y ofreciendo nuevas perspectivas interculturales.

Además, los resultados del proyecto ayudan a concienciar sobre las necesidades de un envejecimiento satisfactorio y una socialización activa en la tercera edad en la región nórdica/báltica y a crear nuevas posibilidades de trabajo en red.

WEB LINK: <http://www.seniorsonline.eu/>

REFERENCIAS:

Seniors On-line website. Available on: <http://www.seniorsonline.eu/>
<https://espresso.diku.no/projects/nordplus?4&lang=en>



MALTA

UN EJEMPLO DE BUENAS PRÁCTICAS

TITLE: ICT4 the Eldery

ORGANIZACIONES: Tech.mt, Simbioza Genesis, Ynternet.org, Stiftung Digitale Chancen (SDC), ALL DIGITAL

PAISES: MALTA, ESLOVENIA, SUIZA, ALEMANIA, BÉLGICA

ELEMENTOS DE BUENA PRÁCTICA

- Impacto a nivel local
- X Impacto a nivel nacional
- X Impacto a nivel de la UE
- X Transferibilidad
- Garantía de calidad
- X Práctica innovadora

AREA DE LA BUENA PRÁCTICA

- X Mejorar las competencias digitales Mejorar las competencias interpersonales
Ambas

BREVE DESCRIPCIÓN

ICT 4 the Elderly es un proyecto de asociación estratégica financiado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea. Esta iniciativa abordará lo que se ha dado en llamar "envejecimiento en línea", ofreciendo al público una oportunidad de aprendizaje sobre cómo Internet puede desempeñar un papel importante en la mejora de la calidad de vida a través de la interacción social en línea.

GRUPO DESTINATARIO

El grupo destinatario está dirigido a personas de entre 55 y 74 años.

MÉTODOS DE APLICACIÓN

La metodología del proyecto ICT4 the Eldery se divide en tres fases:

- Primera fase: recopilación de Buenas Prácticas y Recursos Educativos Abiertos (REA) - se realizó un estudio para investigar cualquier material de formación existente relacionado con las competencias digitales, que pudiera adoptarse para este proyecto, para garantizar que no se duplica ningún trabajo.
- Segunda fase: elaboración de un manual de formación y una academia en línea - Sobre la base de los resultados obtenidos durante el resultado 1, se elaboró un atractivo manual de formación de 30 horas de duración, dirigido a personas de edades comprendidas entre los 55 y los 74 años.
- Tercera fase: una Guía de Explotación del Proyecto. El objetivo de esta parte es facilitar la transferencia y ampliación de los resultados del proyecto a organizaciones ajenas al consorcio del proyecto, incluidas las principales partes interesadas y los responsables políticos.

LECCIONES APRENDIDAS - OTROS DETALLES

1. Tenga en cuenta que las personas mayores no son un grupo homogéneo. La definición de persona mayor varía de un país a otro. Algunos incluyen a las personas en edad de trabajar, mientras que otros se centran en los jubilados. Los proveedores de formación deben ser conscientes de esta diferencia. Pero lo más importante es que diferencien entre las personas mayores que ya tienen competencias digitales y están interesadas en temas más avanzados, y

las que se adentran en el mundo digital por primera vez. El primer grupo está más interesado en las tecnologías del futuro²³, mientras que el segundo - en habilidades más básicas. Otros factores, como los ingresos, los contactos con la familia y los amigos, el aislamiento y los antecedentes profesionales, influyen más en sus competencias e intereses que la propia edad.

2. Algunos de los principales temas de interés en relación con la tecnología digital, identificados por las personas mayores durante el proyecto ICT 4 the elderly, están relacionados con los nuevos esquemas de phishing en línea, los nuevos tokens de autenticación que no existían hace unos años y el mantenimiento del contacto con la familia y los amigos a través de herramientas en línea. Los mayores también se preocupan por temas de futuro relacionados con tecnologías futuras como la RV y la inteligencia artificial.

3. Los programas de formación para mayores deben ser prácticos y divertidos. Se les debe capacitar para crear sus propios contenidos digitales y no solo para ser consumidores en la era digital.

4. El contenido formativo de dichos programas debe ser variado en cuanto a contenidos, pero también en cuanto a métodos, combinando el tiempo de clase con el autoestudio y las visitas externas, por ejemplo, visitar un museo y probar la guía multimedia, probar la RA / RV. Los participantes en la sesión de formación internacional ICT 4 the elderly han aprendido tanto en un entorno de educación informal (fuera del aula, durante una visita a Malta) como durante las actividades en el aula. El proceso de intercambio de historias personales y conocimientos fue constante.

5. Es importante adaptar la formación a las necesidades y requisitos específicos de las personas mayores. Los programas de formación deben ser flexibles y responder a las peticiones temáticas y ofrecer apoyo individual. En la fase de planificación de la formación debe preguntarse a los participantes por sus intereses y necesidades específicos. Además, las personas mayores deben ser incluidas desde las primeras fases en un proceso de codiseño no sólo del desarrollo de los programas de formación, sino también de las aplicaciones diseñadas para ellas. También puede preverse una etiqueta "certificada" por personas mayores.

(De:

https://ict4theelderly.com/wp-content/uploads/2022/01/O3.Policy-Recommendations_FINAL.pdf)

MATERIALES Y MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES

Más abajo hay un documento que incluye algunos resultados del proyecto que también muestran principalmente algunas recomendaciones sobre la implementación para los objetivos de los "mayores" de mejorar sus habilidades digitales.

https://ict4theelderly.com/wp-content/uploads/2022/01/O3.Policy-Recommendations_FINAL.pdf

WEB LINK:

- https://ict4theelderly.com/wp-content/uploads/2022/01/O3.Policy-Recommendations_FINAL.pdf
- <https://ict4theelderly.com/about-the-project/>

REFERENCIAS:

Tech.mt, AM Business Centre,

Level 1, Labour Avenue,
Zejtun, Malta
Email: techmt.info@tech.mt



POLONIA

UN EJEMPLO DE BUENAS PRÁCTICAS
TITLE: Debutantes digitales: domar la tecnología ORGANIZACION: Fundacja PFR, Centralny Dom Technologii PAIS: Polonia
ELEMENTOS DE BUENA PRÁCTICA <input checked="" type="checkbox"/> Impacto a nivel local <input checked="" type="checkbox"/> Impacto a nivel nacional <input type="checkbox"/> Impacto a nivel de la UE <input type="checkbox"/> Transferibilidad <input type="checkbox"/> Garantía de calidad <input type="checkbox"/> Práctica innovadora
AREA DE LA BUENA PRÁCTICA <input checked="" type="checkbox"/> Mejorar las competencias digitales <input type="checkbox"/> Mejorar las competencias interpersonales <input type="checkbox"/> Ambas
BREVE DESCRIPCIÓN El proyecto "Cyfrowi debiutanci - oswajamy technologie" ("Debutantes digitales - domar las tecnologías") fue creado por la Fundación Fondo Polaco de Desarrollo para que las personas mayores de 60 años adquieran nuevas competencias en el uso de las nuevas tecnologías en la vida cotidiana. Los participantes en el Proyecto adquieren habilidades completamente nuevas, pero también profundizan en sus conocimientos de ordenadores, teléfonos inteligentes y aplicaciones, para comunicarse a través de Internet. Además, la participación en el Proyecto permitió a cada participante aprender y comprender los principios básicos de la navegación segura en Internet. Todas las actividades previstas en el proyecto son GRATUITAS. Durante las clases, los participantes adquieren conocimientos básicos sobre el uso del ordenador, el smartphone y las aplicaciones, y aprenden las normas de uso seguro de Internet: desde compras en línea hasta aplicaciones útiles que facilitan la vida cotidiana. El proyecto elaboró un informe sobre el uso que hacen los mayores de la tecnología, acerca de prácticas eficaces de educación digital. También incluye recomendaciones sobre formas eficaces de educar a personas maduras en el ámbito de las competencias digitales.
GRUPO DESTINATARIO El proyecto está dirigido a personas mayores de 60 años, tanto a las que ya tienen experiencia en el uso de dispositivos conectados a Internet como a las que les gustaría utilizarlos. No se requieren conocimientos en este ámbito para participar en el proyecto.
MÉTODOS DE APLICACIÓN Como parte del proyecto, se organizaron cursos fijos gratuitos y seminarios web en línea de acceso público. Todas las clases son impartidas por educadores experimentados de la Casa Central de Tecnología.
LECCIONES APRENDIDAS - OTROS DETALLES Más de 730 personas recibieron formación en el proyecto: 155 en formación presencial y hasta 576 a distancia durante seminarios web. Los educadores de la Casa Central de Tecnología realizaron un total de 50 horas de consultas tecnológicas individuales y visitaron 9 ciudades de toda Polonia para reunirse con los participantes en los talleres y conocer

conjuntamente las aplicaciones prácticas y aprender a utilizar Internet con seguridad. Las actividades educativas consistieron principalmente en sesiones de formación de 2 días, que se impartieron en pequeñas ciudades de toda Polonia, y seminarios web semanales a disposición de todo el mundo. Se desarrollaron las habilidades para el uso del ordenador y el smartphone, así como la navegación segura por Internet. Los participantes conocieron los comunicadores y métodos de comunicación a distancia más populares. Los problemas individuales relacionados con el uso de dispositivos móviles se resolvieron en consultas telefónicas.

MATERIALES Y MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES

Grabaciones de talleres en línea:

<https://youtube.com/playlist?list=PLu9QKDijC7CWaFPrSOyj3omcFAOqNSgrf>

Smartphone para debutantes digitales

<https://youtube.com/playlist?list=PLu9QKDijC7CWg8f3Le01O4ZNOh2b4PMEY>

Base de conocimientos

<https://cdt.pl/baza-wiedzy/cyfrowi-debiutanci>

Informe sobre el uso de la tecnología por los mayores, sobre prácticas eficaces de educación digital

<https://cdt.pl/dam/jcr:1fd6c1d7-47d8-4115-9444-6c0dc30fdaf0>

WEB LINK:

<https://fundacijapfr.pl/cyfrowi-debiutanci.html>

<https://cyberplac.pl/e-senior/>

REFERENCIAS: Informe sobre el uso de la tecnología por los mayores, sobre prácticas eficaces de educación digital

<https://cdt.pl/dam/jcr:1fd6c1d7-47d8-4115-9444-6c0dc30fdaf0>



POLONIA



ESLOVAQUIA



REINO UNIDO



LITUANIA

UN EJEMPLO DE BUENAS PRÁCTICAS

TÍTULO: Juegos basados en la localización como método contemporáneo, original e innovador de enseñanza y aprendizaje para personas mayores

ORGANIZACION: Pro Scientia Publica Foundation, University of Ss. Cyril and Methodius in Trnava, Kairos Europe, Mykolo Romerio Universiteta

PAISES: Polonia, Eslovaquia, Reino Unido, Lituania

ELEMENTOS DE BUENA PRÁCTICA

- X Impacto a nivel local
- X Impacto a nivel nacional
- X Impacto a nivel de la UE
- Transferibilidad
- Garantía de calidad
- X Práctica innovadora

AREA DE LA BUENA PRÁCTICA

- Mejorar las competencias digitales Mejorar las competencias interpersonales X
Ambas

BREVE DESCRIPCIÓN

Los cursos de TIC para mayores llevados a cabo en las organizaciones que desarrollaron el proyecto mostraron que los mayores suelen participar en los mismos cursos varias veces, aprenden repitiendo ciertas secuencias de acciones y tienen serias dudas sobre el uso de herramientas digitales por su cuenta. Por ello, se decidió crear un programa educativo integral que no sólo preparara a los mayores para utilizar las nuevas tecnologías, sino que también se aplicara de forma interesante y eficaz.

El objetivo del proyecto "Juegos de ciudad como método contemporáneo, original e innovador de enseñanza y aprendizaje para mayores" era probar el juego de ciudad como método educativo en el trabajo con mayores y preparar un manual con sugerencias para escenarios de clases basados en este método que pudieran utilizar los educadores.

Los juegos de ciudad utilizados hasta ahora en la educación de niños y jóvenes resultaron ser muy útiles también en las actividades educativas con mayores. Cambiar el enfoque del aprendizaje para adquirir conocimientos a un juego asociado a una actividad agradable y fácil, también en el caso de los mayores, resultó ser útil para adquirir o desarrollar nuevas habilidades.

Al final del proyecto, se creó una guía metodológica de acceso público para educadores de personas mayores sobre el uso de las nuevas tecnologías mediante el método de clases de campo y juegos.

El proyecto "Juegos urbanos como método contemporáneo, original e innovador de enseñanza y aprendizaje para personas mayores" se llevó a cabo en colaboración con cuatro organizaciones: La Universidad Mikołaj Romerio con Fundacja Pro Scientia Publica de Polonia, Kairos Europe Limited de Gran Bretaña y la Universidad de Cirilo y Metodio de Eslovaquia.

GRUPO DESTINATARIO

Los participantes en el proyecto eran personas mayores de 60 años.

MÉTODOS DE APLICACIÓN

En cuatro organizaciones participantes en el proyecto se llevó a cabo una investigación para comparar los efectos de la mejora de las competencias digitales de los mayores utilizando el método tradicional y empleando elementos del juego urbano. Se prepararon dos itinerarios educativos, ambos para mejorar las competencias en el uso de un smartphone y las mismas aplicaciones. En un grupo (control) se utilizó el método escolar clásico, en el otro (experimental) los participantes adquirieron competencias utilizando un juego urbano.

LECCIONES APRENDIDAS - OTROS DETALLES

En el proyecto participaron 153 mayores, 66 educadores y 14 científicos. El grupo de control aplicó el programa didáctico utilizando el método clásico, aplicado según el escenario adoptado. En el grupo experimental, se realizaron juegos entre dos equipos durante 10 días, en los que los participantes utilizaron instrucciones preparadas. En el grupo experimental, los mayores completaron el doble de tareas en el mismo tiempo que en el grupo que trabajaba con el método clásico. Mientras que el grupo de control utilizó principalmente notas y la ayuda de los facilitadores, los mayores del grupo experimental tomaron decisiones y resolvieron problemas por sí mismos.

MATERIALES Y MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES

Un manual que contiene escenarios de clases para mayores basados en el método City Game en cuatro versiones lingüísticas.

- [https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/a59cd95b-40cb-441e-9541-f4b9267980a8/logaset EN 20190430 with cover.pdf](https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/a59cd95b-40cb-441e-9541-f4b9267980a8/logaset_EN_20190430_with_cover.pdf)
- [https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/aaed44ff-9afe-4815-9f09-4f0697c94029/logaset LT 20190430 with cover.pdf](https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/aaed44ff-9afe-4815-9f09-4f0697c94029/logaset_LT_20190430_with_cover.pdf)
- [https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/36be944e-a6c2-4840-b2bc-e9ec476d70c3/logaset SK 20190430 with cover.pdf](https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/36be944e-a6c2-4840-b2bc-e9ec476d70c3/logaset_SK_20190430_with_cover.pdf)
- [https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/a59052a4-01e5-45e3-bcbf-5111c872d76f/logaset PL 20190430 with cover.pdf](https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/a59052a4-01e5-45e3-bcbf-5111c872d76f/logaset_PL_20190430_with_cover.pdf)
- <https://www.bibliotekacyfrowa.pl/dlibra/publication/102900/edition/95768/content>

WEB LINK:

[https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/a59cd95b-40cb-441e-9541-f4b9267980a8/logaset EN 20190430 with cover.pdf](https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/a59cd95b-40cb-441e-9541-f4b9267980a8/logaset_EN_20190430_with_cover.pdf)

REFERENCIAS:

<https://psychologdlaseniora.pl/artykuly/jak-nowocześnie-uczyc-osoby-60-o-grach-miejskich-w-edukacji-seniorow/>

PORTUGAL



UN EJEMPLO DE BUENAS PRÁCTICAS

TITLE: CYBER_SENIOR

ORGANIZACIÓN: Foundation Dr. José Lourenço Júnior (IPSS)

PAIS: Portugal

ELEMENTOS DE BUENA PRÁCTICA

- X Impacto a nivel local
- Impacto a nivel nacional
- Impacto a nivel de la UE
- Transferibilidad
- Garantía de calidad
- Práctica innovadora

AREA DE LA BUENA PRÁCTICA

- X Mejorar las competencias digitales Mejorar las competencias interpersonales Ambas

BREVE DESCRIPCIÓN

El campo de la formación relevante para la práctica se centra en las competencias digitales. Este campo surge como una necesidad porque ante una sociedad cada vez más tecnológica, la población mayor puede sentirse más excluida por su dificultad en el manejo de dispositivos tecnológicos, en el acceso a los mismos y también puede sentir algunas limitaciones en la capacidad de aprendizaje. El no desarrollo de las competencias digitales puede conducir al aislamiento social de esta población, a limitaciones en el acceso a más información y servicios tecnológicos y a una mayor sensación de incapacidad para adaptarse al desarrollo tecnológico. Así, la Fundación Dr. José Lourenço Júnior, en colaboración con los recursos informáticos y bibliotecarios del Hogar de Ancianos Otilia Lourenço y con el apoyo social de la comunidad, ha desarrollado un Centro de Inclusión Digital llamado CYBER_SÉNIOR, que tiene como objetivo proporcionar a las personas mayores residentes en el municipio de Pombal conocimientos simplificados y apropiados sobre programas de escritura, el funcionamiento de Internet, Skype, cómo utilizar el acceso a la red de forma segura para leer noticias, intercambiar correos electrónicos, acceder a páginas sociales, comunicarse con la familia. (ver Enlace Web)

Esta práctica se considera importante para el proyecto DIGIT-GERA ya que promueve la inclusión y el desarrollo de habilidades digitales de la comunidad de mayores contribuyendo en cierta manera al envejecimiento activo de esta misma comunidad. De esta forma, puede servir como ejemplo de buenas prácticas para la construcción del proyecto.

GRUPO DESTINATARIO

La práctica está dirigida a la población mayor de 65 años, sin conocimientos en este campo.

MÉTODOS DE IMPLEMENTACIÓN

Utilizando varias asociaciones, concretamente con escuelas profesionales y empresas del municipio, la Fundación Dr. José Lourenço Júnior consiguió aumentar la calidad formativa. Así, utilizando jóvenes estudiantes de la Escuela Profesional de Sicó, con el objetivo no sólo de ayudar al aprendizaje, sino también con el fin de unir generaciones a través de la interacción social. Así, las acciones formativas certificadas fueron impartidas por jóvenes tutores de alumnos mayores, supervisados por profesores de informática y nuevas tecnologías. De esta forma, esta metodología se basa en una visión intergeneracional del envejecimiento activo. (ver Enlace Web)

- ⌘ Curso de "Iniciación a la Informática"
- ⌘ Curso de "Fotografía digital"
- ⌘ Curso "Juegos online y estimulación de la memoria"
- ⌘ Curso "Iniciación a la Informática"
- ⌘ Curso "Redes Sociales- Facebook e Instagram"
- ⌘ Curso "Internet y correo electrónico"

En las tablas siguientes se especificará cada curso, en función de los objetivos, contenidos, duración, participantes y valor de la inscripción para cada participante. (ver Enlace Web)

Curso	Objetivos	Contenidos	Duración	Edad Participantes	Valor de Inscripción
" Iniciación a las tecnologías de la información "	Conocimientos informáticos simplificados	<ul style="list-style-type: none"> ● Introducción a los ordenadores y al escritorio; ● Procesamiento y edición de textos; ● Internet y videoconferencia ; 	30 Horas	+ 65 años	5€

Curso	Objetivos	Contenidos	Duración	Edad Participantes	Valor de Inscripción
"Fotografía digital"	Conocimientos simplificados de fotografía digital	Sin especificar	15 horas	+ 65 años	5 €
"Juegos en línea y estimulación de la memoria"	Conocimientos simplificados de juegos en línea y estimulación de la memoria	Sin especificar	15 horas	+ 65 años	5 €
"Introducción a las tecnologías"	Conocimientos simplificados de informática	- Introducción a la informática y al escritorio;	30 horas	+ 65 años	5 €

de la información"		<ul style="list-style-type: none"> 🎬 Tratamiento y edición de textos; 🎬 Internet y videoconferencia; 			
"Redes sociales - Facebook e Instagram"	Conocimientos simplificados de informática	Sin especificar	15 horas	+ 60 años	Gratis
"Internet y correo electrónico"	Conocimientos simplificados de Internet y correo electrónico	<ul style="list-style-type: none"> ● Cómo acceder a internet; ● Cómo crear una cuenta de correo electrónico; 	15 horas	+ 60 años	5 €

FEEDBACK

Teniendo en cuenta la retroalimentación proporcionada, este capítulo se dividirá en dos partes: **la retroalimentación proporcionada por los estudiantes** que asistieron a los cursos y **la retroalimentación proporcionada por entidades externas** a la organización e insertadas en el proyecto.

Los Alumnos que han asistido a la formación en este campo informan que han logrado el desarrollo de nuevas habilidades en el manejo de dispositivos tecnológicos, también mencionan algunos desafíos en la adquisición de nuevos conocimientos a pesar de revelar buena capacidad para superar sus dificultades y adaptarse a los contenidos aprendidos. En general, la valoración mostrada por los alumnos en el video de presentación del programa fue positiva. (ver vídeo de presentación)

La organización ha sido destacada en varios aspectos, entre los que se encuentran:

- Desarrollo de alianzas como apuesta permanente - Felicitación por la calidad de los servicios y del equipo con el objetivo de continuar el crecimiento de la alianza con la Escuela Profesional de Sicó de forma sostenida y rentable . (ver NOTICIA 3)
- Distinción del Proyecto con el premio "Buenas Prácticas de envejecimiento activo y saludable"- Comité de Coordinación y Desarrollo Regional del Centro.

Se destacan las siguientes menciones:

"Promover la igualdad de oportunidades y la inclusión social de las personas mayores defendiendo la necesidad de acceso a las mismas y a todas las dinámicas de la sociedad civil con el fin de promover una ciudadanía plena e ilustrada se asume como un verdadero proyecto de emprendimiento social "
(ETP SICÓ, 2018 ver NOTICIAS 1)

" Este proyecto tiene como objetivo capacitar a las personas mayores a utilizar a través de acciones de formación certificada (..) hasta la fecha, más de 60 personas mayores ya han participado "
(Imprensa, 2018 ver NOTICIA 2)

MATERIALES Y MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES

⌘ ⌘ **Línea telefónica gratuita (número: 800 100 555)** - nombre de la línea : "Todos somos iguales"
- La línea que apoya de forma inmediata y continua a todas las personas con acceso a internet que tienen mayores dificultades para utilizar las tecnologías digitales.- Recurso Complementario

⌘ <https://www.youtube.com/watch?v=Vramz6BB7e8> - **Video Presentation**

⌘ <http://cyber-senior.pt/wp-content/uploads/2018/11/Capturar.jpg> - **Informative Poster**

WEB LINK: <http://cyber-senior.pt/>

REFERENCIAS:

<http://cyber-senior.pt/wp-content/uploads/2019/01/Pombal-Jornal-29.11.2018.pdf> - News - Foundation distinguished by Cyber Senior - **NEWS**¹

<http://cyber-senior.pt/wp-content/uploads/2019/01/Terras-de-Sic%C3%B3-01.12.2018.pdf> - News - Foundation distinguished by the Coordination Committee of the Regional Centre - **NEWS**²

<http://cyber-senior.pt/2022/02/21/etpsico/> - Partnership with ETPSICÓ - **NEWS**³



REINO UNIDO

UN EJEMPLO DE BUENAS PRÁCTICAS

TÍTULO: One Digital

ORGANIZACIÓN: Age UK

PAÍS: REINO UNIDO

ELEMENTOS DE BUENA PRÁCTICA

- Impacto a nivel local
- X Impacto a nivel nacional
- Impacto a nivel de la UE
- Transferibilidad
- Garantía de calidad
- Práctica innovadora

AREA DE LA BUENA PRÁCTICA

X Mejorar las competencias digitales Mejorar las competencias interpersonales
Ambas

BREVE DESCRIPCIÓN

El objetivo era ayudar a las personas mayores de zonas de gran exclusión digital a conectarse a Internet o a desarrollar sus competencias digitales básicas. En colaboración con otros socios y a través de su red local de Age UK, contrataron y apoyaron a más de 600 Digital Champions especializados en las necesidades de las personas mayores.

Es importante por su enorme impacto y por el papel de los Digital Champions. Un Digital Champion es alguien que recibe formación y apoyo para inspirar a otros a conectarse a Internet y puede dedicar tiempo a mostrarles cómo hacerlo.

GRUPO DESTINATARIO

Personas mayores en zonas de alta exclusión digital

MÉTODOS DE APLICACIÓN

One Digital fue un proyecto financiado por la National Lottery Community en el que participaron Age UK y otras cuatro organizaciones asociadas. Colaboramos con Digital Unite, SCVO, Clarion Futures y Citizens Online para ofrecer mejores habilidades digitales en el Reino Unido a través de la capacitación, el apoyo y la inspiración de intermediarios de confianza o Digital Champions.

Entre 2015 y 2020, la asociación One Digital contrató a más de 4700 Digital Champions y ayudó a más de 61 000 personas de todo el Reino Unido a adquirir nuevas competencias digitales.

LECCIONES APRENDIDAS - OTROS DETALLES

A estas personas mayores les resultará cada vez más difícil relacionarse con los servicios públicos y su comunidad en general, y pueden perder las oportunidades que ofrece la tecnología digital para mejorar sus vidas.

El proyecto está financiado por una gran organización.

El papel de los campeones digitales es un elemento clave.

WEB LINK: <https://www.ageuk.org.uk/our-impact/programmes/digital-skills/one-digital/>



REPÚBLICA CHECA

EJEMPLO DE BUENA PRÁCTICA

TÍTULO: Academy of Modern Senior-Critical Thinking para personas mayores

ORGANIZACIÓN: Prave ted! o.p.s.

PAÍS: República Checa

ELEMENTOS DE BUENA PRÁCTICA

- Impacto a nivel local
- Impacto a nivel nacional
- Impacto a nivel de la UE
- Transferibilidad
- Garantía de calidad
- Práctica innovadora

ÁREA

- Mejorar habilidades digitales Mejorar habilidades blandas
- Ambas

BREVE DESCRIPCIÓN

El objetivo principal del proyecto fue definir formas de trabajo educativo con personas mayores (55+) en el área del pensamiento crítico.

Los capacitadores de Právě ted!, al implementar uno de los cursos para personas mayores sobre temas de información y desinformación, notaron que las personas mayores tienen problemas para distinguir la información verdadera de la falsa. En la era de la tecnología de la información y las redes sociales, la capacidad de pensar críticamente se considera una de las habilidades básicas. Mientras tanto, el pensamiento crítico a menudo se confunde con la crítica. El problema de la falta de pensamiento crítico apareció especialmente durante la pandemia, con varios tipos de fake news e información falsa,

El proyecto de asociación (seis organizaciones que trabajan con personas mayores) abordó las siguientes necesidades de las personas mayores:

- 1) La necesidad de mejorar la orientación y comprensión del funcionamiento actual del mundo y los acontecimientos.
- 2) La capacidad de funcionar en el mundo del siglo XXI, entendiendo lo que está sucediendo.
- 3) Preparar a las personas mayores de 55 años para el proceso de envejecimiento (alfabetización funcional).

GRUPO OBJETIVOS

El principal grupo objetivo del proyecto son las personas mayores de 55 años, que no pueden procesar adecuadamente una gran cantidad de información de Internet.

El grupo objetivo intermedio son las familias de personas mayores, especialmente los nietos (niños pequeños), que también son un grupo muy sensible por su percepción inmediata del mundo.

METODOLOGÍA

El primer paso del proyecto fue recopilar las noticias falsas impactantes más comunes sobre Covid-19 en los países socios. Eso permitió evaluar inicialmente el área de incertidumbre y desconocimiento de los ancianos en situación de amenaza a su salud.

También se discutieron los materiales sobre "pensamiento crítico" a los que llegaron los socios mientras analizaban el tema.

El intercambio de experiencias de los formadores que participan en el proyecto mostró que para proteger a las personas mayores contra la evaluación incorrecta de la información que reciben, es necesario desarrollar la educación para personas mayores, cuyo objetivo principal será "trabajar con información". Cada uno de los socios del proyecto ha desarrollado material educativo que permite a las personas mayores mejorar sus habilidades de "pensamiento crítico".

El proyecto se implementó en Eslovenia, Polonia, Austria, Portugal, Lituania

LECCIONES APRENDIDAS

Enseñar "pensamiento crítico" no es fácil, especialmente para personas mayores con una visión del mundo específica y estereotipos fijos. Es importante hacerles conscientes de que dar por sentada toda la información a la que tienen acceso en Internet, periódicos, televisión, los expone a ser considerados ingenuos en el mejor de los casos, y a convertirse en víctimas de estafadores, estafadores o políticos populistas en el peor. Tienes que mostrarles cómo distinguir un hecho de una opinión, la fuente donde puede verificar la información obtenida y cómo actualizar su conocimiento. Algunos de los materiales didácticos preparados se basan directamente en la enseñanza del 'pensamiento crítico', pero también se propuso un curso orientado a la creatividad, que también mejora la capacidad de analizar nueva información. Se incluyó un conjunto de escenarios de clase preparados en la publicación "Mejores prácticas del proyecto Modern Senior Academy: pensamiento crítico para personas mayores".

MATERIALES

https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/a65d7af6-9a9d-4d13-9ac4-ded9649f054d/CriThink_Best_practices_EN_final.pdf

https://crithink.eu/wp-content/uploads/2022/04/CriThink_Best_practices_PL.pdf

WEB LINK:

[Home - CriThink](#)

REFERENCIAS:

<https://drive.google.com/drive/folders/1aYmnNQARK879FQXlpl5rm28Yl2t0Lsdv?usp=sharing>

<https://portal.abczdrowie.pl/koronawirus-fakty-i-mity-dotyczace-zagrozenia>

<https://www.gs1pl.org/dokumenty/branze/transport-spedycja-logistyka-tsl/257>

5. Conclusiones para las organizaciones que implementan cambios en los procesos educativos de los mayores

Los procesos de educación de los mayores hacia la ciudadanía digital suelen tener lugar como parte de la educación no formal. El trabajo de partenariado del proyecto DIGIT-GERA se centra en dos tipos de actores implicados en estos procesos: las organizaciones y los formadores/facilitadores, desde la perspectiva de las necesidades educativas de los alumnos maduros.

La organización - organizadora de servicios educativos, crea un espacio para la implementación de programas de desarrollo para mayores, basados en las mejores prácticas y modelos de aprendizaje para personas maduras. Desarrolla programas basados en el análisis y la investigación sobre las necesidades actuales de desarrollo de los destinatarios. Lleva a cabo actividades de sensibilización de la sociedad, especialmente de los mayores, sobre la importancia del aprendizaje permanente. Se preocupa por la mejora de los sistemas de aprendizaje para el personal, los profesionales, con especial énfasis en las competencias personales, relacionales y pedagógicas / geragógicas necesarias para llevar a cabo procesos de aprendizaje permanente de las personas en edad madura.

Se preocupa por posibilitar y promover el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de aprendizaje de las personas mayores - crea y mejora el desarrollo de la **Comunidad Educativa Digital Amigable con las Personas Mayores Digital Age-Friendly Learning Community DAFLC**.

¿Qué entendemos por DAFLC?

El concepto de comunidad educativa digital amigable con los mayores (DAFLC) - es un concepto de uso extensivo de las tecnologías digitales y de la información para el aprendizaje de personas de edad madura y para el intercambio de experiencias del personal que organiza procesos de aprendizaje de adultos.

Una comunidad digital de aprendizaje amigable con la edad es cualquier entorno de aprendizaje en el que los dispositivos, recursos y aplicaciones digitales se utilizan de forma adecuada a la inevitable evolución tecnológica.

Las organizaciones contemporáneas con un enfoque holístico de la educación de las personas mayores deberían aspirar a crear Comunidades Digitales de Aprendizaje Adaptadas a la Edad.

La Comunidad Digital de Aprendizaje Amigable con la Edad (DAFLC) es una "caja de arena", una burbuja digital donde los adultos pueden aprender haciendo de forma segura. Esto es especialmente cierto en el caso de las personas mayores y la ciberseguridad.

¿Cómo se crea una comunidad digital de aprendizaje adaptada a la edad (DAFLC)?

- ⌘ Organizando los procesos educativos de acuerdo con los supuestos de la geragogía, teniendo en cuenta la dotación a los mayores de las competencias digitales necesarias para el aprendizaje.
- ⌘ Creando un entorno digital en el que los mayores puedan moverse con seguridad, que conozcan y sepan cómo utilizar.

En el espacio DAFLC también coopera el personal de la organización, intercambiando experiencias y conocimientos.

Las organizaciones pueden utilizar recursos disponibles públicamente en Internet, utilizándolos de acuerdo con la ley de derechos de autor para sus procesos educativos.

Diversas formas de trabajo en una comunidad educativa digital para mayores que utilizan las organizaciones:

- a) círculos de estudio utilizando fuentes de conocimiento en línea,
- b) activación de los participantes del proceso de aprendizaje durante las clases fijas, a través de herramientas TIC,
- c) grupos en línea, foros de Internet,
- d) blended learning,
- e) e-learning.

Las organizaciones pueden utilizar estas formas utilizando plataformas digitales más o menos integradas, por ejemplo, Moodle, Google Workspace, Edmodo, Wakelet y otras.

Círculos de estudio, utilizando fuentes de conocimiento en línea.

El trabajo en círculos de estudio es una actividad de desarrollo realizada por los participantes en función de sus necesidades e intereses. No hay límite para los temas que pueden desarrollarse en los círculos.

Los principales supuestos del método de trabajo de los Círculos de estudio - círculos de aprendizaje:

- Cada persona tiene unos conocimientos y una experiencia que puede compartir con los demás.
- Los participantes en los círculos de aprendizaje son tanto estudiantes como profesores.
- Las personas que desean adquirir conocimientos o habilidades en un campo determinado, resolver un problema que les preocupa, etc., se reúnen periódicamente en pequeños grupos (Círculos de estudio) para explorar conjuntamente el tema que les interesa.
- El grupo del Círculo de estudio trabaja bajo la dirección de un líder, elegido y aceptado por sus participantes.
- Todo el grupo establece conjuntamente el objetivo de sus reuniones y las normas de cooperación en el grupo.
- Cada persona es responsable de alcanzar el objetivo fijado.

- El proceso, un debate democrático entre iguales, es tan importante como el contenido que tratan los círculos.
- El grupo cuenta con el apoyo de un facilitador que es un representante de la institución que organiza la educación utilizando el método de los Círculos de Estudio.¹

La organización del aprendizaje de los mayores de acuerdo con la metodología de los Círculos de Estudio está en consonancia con la tendencia de la geragogía crítica. Ofrece a los participantes la oportunidad de fijar sus objetivos de aprendizaje. El grupo está dirigido por un líder elegido democráticamente (a menudo el líder natural del grupo o alguien reconocido por el grupo como experto en el tema del círculo). Los participantes asumen el papel de oyentes y/o expertos, lo que les da una sensación de empoderamiento y autorrealización. Los expertos sustantivos también pueden participar en el trabajo del círculo, si el tema lo requiere. Los materiales sustantivos sobre la mayoría de los temas pueden encontrarse ahora en Internet, lo que estimula el desarrollo de las competencias digitales de los mayores.

Los participantes en los círculos de aprendizaje mejoran sus habilidades para buscar información en la red y evaluar su credibilidad. Al principio, es importante el papel del facilitador, que debe prestar atención al desarrollo de un enfoque crítico y de la conciencia de los derechos de autor en las personas mayores. El facilitador/experto también puede indicar contenidos valiosos.

En el proceso de aprendizaje en círculos, los mayores:

- ✂ utilizan diversas herramientas digitales para intercambiar información y materiales de origen;
- ✂ aprenden a desarrollar temas en documentos comunes utilizando de soluciones en la nube;
- ✂ presentan los efectos de su trabajo utilizando medios digitales;
- ✂ utilizan las posibilidades de las reuniones por vídeo.

De forma natural, desarrollando sus intereses, se sumergen en el mundo digital.

El facilitador ayuda a crear repositorios de valiosos materiales educativos, dirigidos a oyentes maduros.

Todas las características mencionadas del método de los Círculos de Estudio recuerdan a los alumnos mayores que pueden influir, que pueden codecidir, que su experiencia es importante y que alguien puede beneficiarse de ella. La inclusión de fuentes digitales e Internet en el proceso de adquisición de conocimientos, comunicación e intercambio de información, diversas aplicaciones y soluciones en la nube acerca definitivamente a los participantes -los mayores- a la ciudadanía digital..²

El uso de tecnologías digitales durante las clases presenciales, utilizando herramientas digitales para activar a los participantes del proceso de aprendizaje es otra forma de preparar a los mayores para la participación activa en la sociedad digital.

¹ A. Kłujso i in., *Study Circle. The Swedish method of adult education*, CRIS, Rybnik, 2014

² J. Ratyńska, ed. *Study Circles methodology in seniors' education*,

2022, <https://drive.google.com/drive/folders/1l0GE4zwwMRla8QiaotHXeuAVtzzV3SWb?usp=sharing> access 30/01/2022

Durante las clases con alumnos maduros, el formador utiliza diversas herramientas para alcanzar los objetivos educativos durante las clases presenciales, por ejemplo

- aplicaciones para realizar cuestionarios y encuestas
- trabajo en la nube, compartiendo recursos
- aplicaciones colaborativas
- aplicaciones para diversos ejercicios

Al planificar las clases con personas mayores, el formador selecciona cuidadosamente las herramientas que ayudarán a los alumnos a alcanzar sus objetivos educativos. Los mayores se sienten motivados a utilizar la tecnología porque desarrollan intereses, porque las clases son más dinámicas. Se acostumbran a la tecnología. Aumenta su motivación para mejorar sus competencias digitales.

Grupos en línea, foros de debate: una forma de discusión que implica el intercambio de correspondencia en Internet, un lugar para intercambiar opiniones e información. Normalmente, los grupos de noticias se centran en temas de interés para los participantes en el foro.

Un grupo de discusión encerrado en el espacio DAFLC, que reúna a los participantes en torno a un tema de su interés, moderado por un facilitador, puede convertirse en un espacio seguro para profundizar en la Alfabetización Digital de las personas mayores.

Blended learning - aprendizaje en grupo, combinado con el autoaprendizaje a partir de Internet. El educador y el alumno persiguen los objetivos educativos asumidos mediante clases conjuntas y el aprendizaje autónomo de los alumnos a partir de fuentes de Internet indicadas por el educador.

Este método puede resultar muy práctico para las personas mayores, ya que responde a las múltiples necesidades de este grupo de alumnos. Permite establecer relaciones durante reuniones presenciales, sesiones de formación y talleres. También permite desarrollar las competencias digitales de los mayores. Gracias al acceso a un educador, aumenta su sensación de seguridad en el uso de la tecnología, ya que no están solos en contacto con temas que son nuevos para ellos. Al mismo tiempo, los materiales digitales permiten un enfoque individualizado. Los mayores que aprenden pueden dedicar el tiempo que realmente necesitan a explorar el tema, pueden ampliar su búsqueda en un tema determinado, pueden compartirlo con otras personas.

E-learning - Autoaprendizaje a partir de cursos estructurados en línea. En el caso de los mayores, el educador puede reconocer las necesidades de desarrollo del mayor e indicar y sugerir un curso que sea temáticamente apropiado y corresponda a su nivel de avance digital.

Este método requiere que el mayor sea independiente a la hora de establecer objetivos educativos y que sea consciente de que sabe utilizar la tecnología. Al mismo tiempo, con los vastos recursos de conocimiento reunidos en Internet, es una forma estupenda de desarrollar las pasiones individuales.

También es una forma de implicar en la educación a las personas que tienen dificultades para salir de casa para recibir formación y reunirse.

Es importante que el senior cuente con el apoyo de la organización también en el caso de emprender el aprendizaje con el método e-learning, tanto desde el punto de vista tecnológico, como sustantivo y de asesoramiento, por ejemplo, a través de un foro de intercambio de experiencias, un grupo de debate, etc.

Entre las tareas de la organización figuran ofrecer a los mayores oportunidades de aprendizaje diversas, sostenibles y de fácil acceso, y configurar programas de desarrollo basados en las necesidades diagnosticadas de los mayores.

La investigación y la experiencia de las organizaciones asociadas muestran que a los mayores les preocupan sobre todo las cuestiones relacionadas con la seguridad y la privacidad en Internet, así como las relacionadas con el uso de plataformas TIC para la comunicación entre los ciudadanos y las unidades de la administración pública. Por este motivo, se sugiere hacer más hincapié en las aplicaciones de servicios públicos que puedan utilizar los mayores, así como en cuestiones de seguridad y privacidad.

La organización cuenta con personal bien preparado, que utiliza las tecnologías digitales para organizar el aprendizaje de los mayores. Los formadores que trabajen con mayores deben tener altas competencias sociales, comprender las particularidades del trabajo con mayores: sus motivaciones, ritmo de trabajo y limitaciones. El formador debe inspirar la confianza de los mayores, motivarles y contagiarles la pasión por las nuevas tecnologías. Una gran ayuda en la puesta en marcha de proyectos de desarrollo para mayores por parte de las organizaciones (animaciones, formación, proyectos) es el trabajo en red y la creación de una comunidad de formadores. Esto facilita el intercambio de conocimientos y experiencias.

Algunos consejos para formadores y educadores

El papel del personal es proporcionar un entorno de aprendizaje motivador y flexible que satisfaga las necesidades de los participantes maduros y un enfoque amable y empático.

Para actuar eficazmente con las personas mayores es necesario entablar con ellas una relación cercana y amistosa.

1. El tema de las actividades de desarrollo debe ser un pretexto para presentar a los mayores y darles la oportunidad de utilizar las nuevas tecnologías. También debe adaptarse a los intereses y necesidades individuales de los participantes.
2. Los temas digitales tratados deben basarse en los contextos vitales con los que los mayores están en contacto.
3. Las reuniones deben desarrollarse en un lenguaje sencillo, y las cuestiones tecnológicas deben explicarse sin utilizar terminología informática incomprensible.
4. La formación presencial es definitivamente mejor para los mayores que la online.

5. El ritmo de las clases debe adaptarse al grupo. Repetir el contenido muchas veces da a los mayores la oportunidad de entender, recordar y consolidar habilidades.
6. Las competencias digitales deben aplicarse activamente y repetirse muchas veces para consolidarse.
7. Un enfoque basado en el juego es una buena manera de enseñar a los oyentes maduros.
8. Las clases y los materiales deben diseñarse específicamente para alumnos maduros, teniendo en cuenta sus necesidades específicas. He aquí algunas sugerencias:
 1. los materiales digitales deben ir acompañados de materiales impresos
 2. los materiales didácticos deben ser sencillos y lo más visuales posible,
 3. hay que tener en cuenta que algunas personas carecen de las competencias digitales más básicas,
 4. la gradación de la dificultad y la repetición son importantes.
9. Las actividades dirigidas a la adquisición de competencias básicas y hábitos de uso de internet y la tecnología digital no deben ser objeto de evaluación formal, medición de competencias o certificación.
10. Se puede realizar una forma de evaluación voluntaria y blanda mediante cuestionarios y otras herramientas de gamificación.
11. Merece la pena promover, entre los oyentes maduros, la concienciación sobre los beneficios de la ciudadanía digital y el aprendizaje permanente, intentando que participen en foros de debate seguros. El aprendizaje digital social puede reducir el sentimiento de soledad de los mayores.
12. Deben llevarse a cabo investigaciones que indiquen las áreas de desarrollo actuales en los grupos de personas mayores en proceso de cambio.

Resumen:

Con el desarrollo de la tecnología, las personas mayores tienen cada vez más necesidades de contacto con herramientas, plataformas y aplicaciones digitales. La forma de aprender y de desenvolverse en la vida cotidiana ha cambiado. Por lo tanto, puede ser necesario crear comunidades digitales de aprendizaje adaptadas a la edad (DAFLC).

He aquí algunos consejos sobre cómo crear una comunidad de este tipo.

En primer lugar, es importante crear políticas que permitan la exploración de las tecnologías digitales en el espacio educativo. Esto debe estar en consonancia con la legislación, así como con el marco institucional de las instituciones. Deben existir normas que garanticen que cualquier espacio de aprendizaje digital adaptado a la edad sea seguro tanto para los alumnos como para los instructores y los visitantes.

En segundo lugar, los educadores, formadores, administradores y alumnos maduros deben tener una cierta actitud de apertura al uso de las tecnologías digitales en el aula, en el proceso de aprendizaje. Esto incluye estar abierto a descubrir nuevas tecnologías, tratarlas como oportunidades de

aprendizaje y estar dispuesto a utilizar una serie de herramientas, aplicaciones y plataformas digitales diferentes.

En tercer lugar, es importante crear un entorno en el que las herramientas digitales estén a disposición de todos los participantes. Esto significa que todos los recursos digitales utilizados en el espacio de aprendizaje deben ser accesibles a todos los estudiantes con el dispositivo adecuado. Para fomentar el uso de estos recursos, los educadores deben proporcionar material didáctico con instrucciones detalladas sobre cómo utilizar eficazmente las herramientas digitales. Además, debe garantizarse que todos los alumnos tengan acceso a dispositivos digitales, y el plan de estudios debe diseñarse de forma que permita el uso de recursos digitales.

Por último, es esencial proporcionar a los alumnos la formación y el apoyo necesarios para utilizar los recursos digitales con eficacia. Esto debe hacerse de diversas maneras, desde ofrecer tutoriales en línea y seminarios web hasta proporcionar apoyo in situ por parte del personal docente.

Crear una comunidad educativa digital adaptada a la edad es esencial si queremos garantizar que los mayores puedan utilizar plenamente las tecnologías digitales para aprender, desarrollarse y prolongar el tiempo de vida independiente. Mediante la aplicación de políticas adecuadas, la disposición a utilizar herramientas y recursos digitales, la disponibilidad de dispositivos digitales y la impartición de una formación apropiada, podemos crear comunidades educativas digitales adaptadas a la edad que fomenten un aprendizaje positivo y colaborativo para los mayores.

6. Referencias

- Battersby D., Glendenning F. (1992). *Reconstructing Education for Older Adults: An Elaboration of the Statement of First Principles*. Australian Journal of Adult and Community Education, t. 32, nr 2
- Creech, A. & Hallam, S. (2015). *Critical geragogy: A framework for facilitating older learners in community music*. London Review of Education. Volume 13 (1)
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1160345.pdf> access 30.12.2022
- Cardona M. (2021). *Apprendere le lingue nella terza età è possibile ed è salutare. Il cervello ci dice perchè*. REVISTA ITALIANO UERJ – ISSN 2236-4064 – Vol. 12, n.º 2 <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/revistaitalianouerj/article/view/67581/42228>, access 30.12.2022
- Findsen B., Formosa M. (2011). *Geragogy in Lifelong Learning in Later Life*.
https://www.researchgate.net/publication/312833579_Geragogy access 30.12.2022
- Formosa M. (2012). *Education and Older Adults at the University of the Third Age*.
https://www.researchgate.net/publication/233459965_Education_and_Older_Adults_at_the_University_of_the_Third_Age access 30.12.2022
- Jacob, L. (2020) *Gerontology and Social Education: Senior Universities in the World and the Portuguese Model of U3A*. (s.l) <https://repositorio.ipsantarem.pt/bitstream/10400.15/3868/1/Book%20Gerontology%20and%20Senior%20Education.pdf> access 30.12.2022
- Jasiewicz J., red. (2015). *Ramowy katalog kompetencji cyfrowych*.
<https://mc.bip.gov.pl/rok-2015/ramowy-katalog-kompetencji-cyfrowych.html> access 30.12.2022
- Kern D. (2011). *Viellissement et formation des adultes*. Dans *Savoirs* 2011/2 (nº 26),
<https://www.cairn.info/revue-savoirs-2011-2-page-11.htm> access 30.12.2022
- Kiljan M. (2015). *Metodyka edukacji osób w starszym wieku. Podstawowe wskazówki i zasady*. Forum Pedagogiczne 2015/1,
https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Forum_Pedagogiczne/Forum_Pedagogiczne-r2015-t1/Forum_Pedagogiczne-r2015-t1-s171-185/Forum_Pedagogiczne-r2015-t1-s171-185.pdf access 30.12.2022
- Kłujso A. i in. (2014). *Study Circle. Szwedzka metoda edukacji dorosłych*. CRIS
https://epale.ec.europa.eu/sites/default/files/study_circle.pdf access 30.12.2022

- Kowalska-Dubas E. (2020). *Geragogy as a pedagogical subdiscipline*.
[https://www.researchgate.net/publication/343922835 Geragogy as a pedagogical subdiscipline](https://www.researchgate.net/publication/343922835_Geragogy_as_a_pedagogical_subdiscipline)
access 30.12.2022
- Kozerska A. (2014). *Sposoby teoretyzowania na temat edukacji seniorów* [w:] *Podstawy edukacji. Trendy cywilizacyjne*, M. Piasecka, A. Irasiak (red.).
[https://www.academia.edu/11284182/Sposoby teoretyzowania na temat edukacji senior %C3%B3w w Podstawy edukacji Trendy cywilizacyjne M Piasecka A Irasiak red Krak %C3%B3w 2014](https://www.academia.edu/11284182/Sposoby_teoretyzowania_na_temat_edukacji_senior_%C3%B3w_w_Podstawy_edukacji_Trendy_cywilizacyjne_M_Piasecka_A_Irasiak_red_Krak_%C3%B3w_2014) access 30.12.2022
- Kricheldorf C. (2012). *Geragogy Integration and Social Participation by Learning in Later Life*.
RevistaeSalud.com Vol. 8, N° 31. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4206503.pdf> access
30.12.2022
- Leszczyńska-Rejchert A. (2009). *Geragogika jako subdyscyplina pedagogiczna - założenia i formy realizacji*. w *Chowanna 2*, 225-233. <https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Chowanna/Chowanna-r2009-t2/Chowanna-r2009-t2-s225-233/Chowanna-r2009-t2-s225-233.pdf> access 30.12.2022
- Purificación Causapié Lopesino red., *Envejecimiento Activo*, s. 281-316,
https://imsero.es/documents/20123/102884/8088_8089libroblancoenv.pdf/358004b5-399a-236b-bf30-bb88e8946059 access 30.12.2022
- Raport. Jak seniorzy korzystają z technologii? O skutecznych praktykach edukacji cyfrowej. *Cyfrowi Debiutanci*, 2021, <https://cdt.pl/dam/jcr:1fd6c1d7-47d8-4115-9444-6c0dc30fdaf0> access
30.12.2022
- Ratyńska J., red. (2022) *Metodyka Study Circles w edukacji seniorów*.
<https://drive.google.com/drive/folders/1l0GE4zwuMRla8QiaotHXeuAVtzzV3SWb?usp=sharing>
access 30.12.2022
- Ribble M. (2019). *Digital Citizenship Handbook for School Leaders*. ISTE.
<https://innovationhub.bcps.org/digital-citizenship> access 30.12.2022
- Veloso, E. (2017). *Learning for older adults in Portugal: Universities of the Third Age in a state of change*. *Australian Journal of Adult Learning*. Volume 57 (3)
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1164159.pdf> access 30.12.2022
- Wyszkowska D. red., Gabińska M., Romańska S. *The situation of older people in Poland in 2018*,
https://stat.gov.pl/files/gfx/portalinformacyjny/pl/defaultaktualnosci/6002/2/1/1/sytuacja_osob_starszych_w_polsce_w_2018.pdf access 30.12.2022
- Zych A. (red.) (2014). *Starość darem, zadaniem i wyzwaniem*. Wybór materiałów konferencyjnych.
<https://gerontologia.org.pl/wp-content/uploads/pliki/ol/zych.pdf>, access 30.12.2022

