

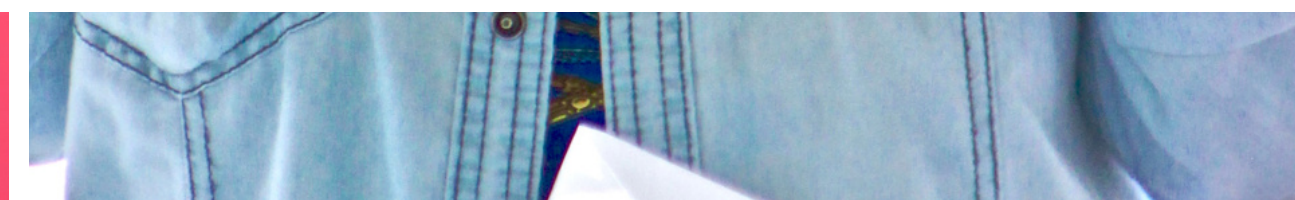
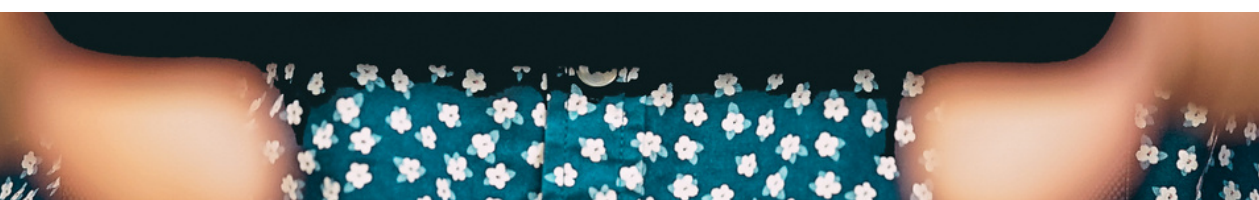


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

2021-1-ES01-KA210-ADU-000034953

## 3.3. Metodología de codiseño

MÓDULO 3 - Codiseñar actividades para promover las competencias digitales entre los seniors



# La definición

Por cocreación o codiseño se entiende **"la participación voluntaria de los usuarios/beneficiarios en cualquiera de las fases de diseño, gestión, prestación y/o evaluación de servicios/programas/productos" (XX)..**

Los alumnos ya no son pasivos, sino que participan como miembros activos del programa proporcionando aportaciones para la estructura de la formación y se convierten en una fuente de información muy valiosa por su perspectiva de usuario final.

La ambición de los procesos de codiseño en el aprendizaje es fomentar un enfoque verdaderamente ascendente mediante la participación de las personas mayores y todas las partes interesadas para crear programas significativos y relevantes para los alumnos mayores..



# Fases del proceso de codiseño

Podemos considerar tres fases importantes antes de la definición o aplicación de cualquier plan de formación:

Fase 1- Preparación para el codiseño

Fase 2 - Implementación de las actividades de co-creación

Fase 3 - Seguimiento de la cocreación y comunicación de los resultados





# Fase 1 - Preparación

- Definición del perfil del participante, algunos de los criterios de inclusión y el número de participantes.
- Identificación de actividades, herramientas y recursos en línea o fuera de línea para llevar a cabo una evaluación significativa de las necesidades;
- Preparación de un calendario de actividades;
- Compromiso de la comunidad e identificación y reclutamiento de participantes;
- Preparación de la metodología de cocreación.



## Fase 2 - Implementar actividades de cocreación

- Organización de al menos dos eventos de cocreación, en el formato preferido (en línea, fuera de línea, híbrido).
- Recogida de aportaciones para alimentar los objetivos de formación.
- Sensibilización sobre el potencial y la importancia de la competencia digital.



## Fase 3 - Seguimiento de la cocreación y comunicación de resultados

- Seguimiento de las actividades, valoración y evaluación
- Versión final de la estructura de la formación
- Prueba piloto de la formación con personas mayores
- Evaluación de la formación



# CODISEÑO PASO A PASO

- **Paso 1: Definir el perfil de los participantes, algunos de los criterios de inclusión y el número de participantes** - es recomendable no más de 20 por grupo. Las personas que vayan a asistir a los actos deben estar interesadas en hacerlo y tener en cuenta sus antecedentes demográficos, sociales y culturales.
- **Paso 2: Preparar una información inicial sobre los objetivos de las actividades de codiseño** - ¿qué se quiere saber o en qué se quiere ayudar? Disponer de infografías puede ayudar a los directivos a entender lo que se espera de ellos.
- **Paso 3: Identificar e implicar a los multiplicadores:** ¡no sólo cuentan los mayores! ¿Por qué no invitar a su familia o a otros profesionales?



## CODISEÑO PASO A PASO

- **Paso 4: Atraer y reclutar voluntarios de los grupos objetivo que se hayan definido.** - Para la captación del grupo de personas mayores, lo mejor es ponerse en contacto con las partes interesadas u organizar jornadas informativas. La captación debe ir acompañada de información esencial sobre el proyecto, los objetivos de cocreación y la estructura. Los facilitadores pueden prever una lista de reserva para reducir el riesgo de una participación limitada en caso de que la gente no confirme su asistencia a tiempo. Los organizadores también pueden estudiar la posibilidad de ofrecer "recompensas" a los participantes.





- **Paso 5: Elegir varios métodos para la exploración.**
  - **Focus Group** - la metodología más clásica: un debate en grupos pequeños guiado por el educador de adultos. Si vas a utilizar este método, prepara un guión con preguntas abiertas y asegúrate de que todos participan en el debate.
  - **Gamificación y actividades artísticas** - juegos de rol, fotografía, pintura...
  - **Prácticas** - situaciones prácticas relacionadas con el tema, por ejemplo, utilizar las redes sociales y describir las dificultades.
  - **Encuestas o entrevistas**- Céntrate en preguntar sobre experiencias y emociones asociadas a la tecnología y siempre con un gran porcentaje de preguntas abiertas.



# CODISEÑO PASO A PASO

- **Paso 6: Analizar los datos y crear el plan de formación.** Crea los objetivos de aprendizaje y el plan de estudios en colaboración con los mayores. Los objetivos de aprendizaje bien redactados describen los conocimientos, habilidades y/o actitudes adquiridos a través de la actividad. Incluyen quién, qué hará, cuánto/qué tan bien, de qué, para cuándo. Son **SMART (Específicos, Mensurables, Alcanzables, Pertinentes y Limitados en el tiempo)**.
- **Paso 7: Implementar el plan de formación y evaluar los resultados con los participantes.** Evalúa los conocimientos, actitudes y habilidades de los participantes. Hazlo mediante actividades creativas (grupos de discusión, juegos, encuestas individuales, ...).



# CONCLUSIONES

- El conocimiento que se proporciona a los adultos mayores debe ser útil para aprender y tiene que responder a las necesidades sociales personales de los adultos mayores.
- La formación destinada a mejorar la alfabetización digital de los adultos mayores debe ser cooperativa y colaborativa. Esto significa que la instrucción debe incluir el trabajo en equipo y la interacción para lograr un aprendizaje más proactivo.



# CONCLUSIONES

- La formación también debe fomentar la inclusión social proporcionando conocimientos sobre las posibilidades de ampliar la comunicación a través de la red con sus amigos y familiares.
- La formación debe promover la autonomía de los mayores para que puedan ser los protagonistas de su propio aprendizaje. Por lo tanto, el contenido de la formación debe diseñarse teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje de los mayores, sus intereses y las expectativas del individuo senescente.