

The logo for DigIT, featuring the word "DigIT" in a bold, pink, sans-serif font. The letters "i" and "l" are lowercase, while "D", "g", and "T" are uppercase. The logo is enclosed within a pink, hand-drawn oval shape.

MANUAL DE CAPACITACIÓN

Promoción de las
competencias digitales entre
los educadores de adultos.

Módulo 3:

ACTIVIDADES DE CODISEÑO PARA PROMOVER LA
COMPETENCIA DIGITAL CON PERSONAS MAYORES.



Co-funded by
the European Union



CONSORCIO PROYECTO DigIT

ADI & SALUS SERSOC SL

Coordinador del proyecto | Almendralejo, España

Associação Animam Viventem

Socio | Cascais, Portugal

BASE3 Società Cooperativa

Socio | Perugia, Italy

Información de contacto del Coordinador del Proyecto:

ADI & SALUS SERSOC SL

Persona de contacto: D. Ángel Barrera Nieto

Email: angel.barrera@adiper.es

Aviso Legal

Esta publicación es un documento elaborado por el Consorcio. Su objetivo es proporcionar apoyo práctico al proceso de implementación del proyecto. El resultado expresado no implica posiciones científicas, pedagógicas o académicas del actual consorcio. Ni los socios ni ninguna persona que actúe en nombre del Consorcio es responsable del uso que pueda hacerse de esta publicación.

Documento disponible a través de Internet, de forma gratuita y bajo licencias abiertas.



Co-funded by
the European Union

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.

Código de referencia del proyecto: 2021-1-ES01-KA210-ADU-000034953

#3 ACTIVIDADES DE CODISEÑO PARA PROMOVER LA COMPETENCIA DIGITAL CON PERSONAS MAYORES

Objetivos

Este módulo tiene como objetivo dar pautas claras para cocrear actividades para promover las competencias digitales con personas mayores. El alumno tendrá la oportunidad de explorar el núcleo de las competencias digitales y diferentes metodologías para apoyar la creación de programas educativos de alta calidad.

Estructura del Módulo

1. Base de la competencia digital
2. Metodología de codiseño y evaluación de las actividades

Resultados

- Dar un marco de competencia digital.
- Comprender los componentes más relevantes de la competencia digital para trabajar con estudiantes senior.
- Tener una visión general de la situación de las personas mayores con respecto a las competencias digitales en toda Europa
- Reflexionar sobre la importancia de codiseñar actividades significativas para estudiantes senior sobre los temas de su interés.
- Aprender una metodología sobre cómo codiseñar actividades digitales con estudiantes senior para volver a capacitar o mejorar las competencias digitales de las personas mayores.
- Aprender a transformar los resultados de la evaluación de necesidades en objetivos de formación.

Base de la competencia digital

Este submódulo tiene como objetivo proporcionar una definición clara de la competencia digital y las habilidades relevantes. También proporcionará al formador una visión general del estado actual de la adquisición de habilidades digitales por parte de las personas mayores en toda Europa.

Competencia digital

La competencia digital se refiere al conjunto de conocimientos y habilidades necesarios para utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los medios digitales para realizar tareas, resolver problemas y comunicarse de manera efectiva en el trabajo y en la vida diaria (UNESCO, 2018). Permiten a las personas crear y compartir contenido digital, comunicarse y resolver problemas para una realización personal efectiva en la vida, el aprendizaje, el trabajo y las actividades sociales en general.

A nivel de la UE, el Marco de Competencias Digitales para los Ciudadanos (DigComp) es el modelo maestro que ha proporcionado una comprensión común, en toda la UE y más allá, de lo que es la competencia digital y, por lo tanto, proporcionó una base para enmarcar la política de habilidades digitales. La competencia digital es una de las competencias clave para el aprendizaje permanente. Se definió por primera vez en 2006, y después de una actualización de la Recomendación del Consejo en 2018, dice lo siguiente:

“La competencia digital implica el uso seguro, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, el trabajo y la participación en la sociedad, y el compromiso con ellas. Incluye alfabetización en información y datos, comunicación y colaboración, alfabetización mediática, creación de contenido digital (incluida la programación), seguridad (incluido el bienestar digital y competencias relacionadas con la ciberseguridad), cuestiones relacionadas con la propiedad intelectual, resolución de problemas y pensamiento crítico”.

Hay 21 competencias que son pertinentes a estas áreas y se pueden explorar en el documento oficial [aquí](#). Describimos las principales áreas de habilidades digitales más relevantes para las personas mayores:

1. Habilidades para permitir que el alumno use dispositivos digitales (como computadoras, laptops, teléfonos inteligentes, tabletas, aplicaciones, software y sistemas). Esto incluye tener la capacidad de usar aplicaciones, sistemas y software y acceder a Internet. Las personas mayores pueden encontrar aquí un problema importante. Esto es crucial en un mundo donde cada vez más servicios se ofrecen exclusivamente en línea. En realidad, está provocando una "brecha digital" entre quienes tienen acceso a Internet y quienes no.
2. La capacidad de encontrar, explorar, verificar la veracidad, organizar y compartir datos e información de manera adecuada. Encontrar los datos que necesita el senior es la primera etapa de este proceso. El mejor curso de acción en este caso es seleccionar cuidadosamente sus términos de búsqueda y utilizar el motor de búsqueda adecuado. Después de eso, el senior debe evaluar los datos recopilados. Finalmente, el alumno debe ser capaz de almacenar datos de forma segura.

acción en este caso es seleccionar cuidadosamente sus términos de búsqueda y utilizar el motor de búsqueda adecuado. Después de eso, el senior debe evaluar los datos recopilados. Finalmente, el alumno debe ser capaz de almacenar datos de forma segura.

3. La capacidad de mantener seguros a los estudiantes mayores en el mundo digital.

La mayoría de las personas mayores probablemente han oído hablar de los virus informáticos, pero con demasiada frecuencia no son conscientes de las precauciones que deben tomar para evitarlos. Existen numerosas formas seguras de explorar cuando se usa una computadora, especialmente si está conectado a Internet. Cada computadora, por ejemplo, tiene una cantidad considerable de datos personales, incluida información sobre su residencia, información de cuentas bancarias y cumpleaños familiares. Aunque mucha de esta información puede parecer insignificante para las personas mayores, puede ser una mina de oro para el robo de identidad o la piratería de contraseñas en las manos equivocadas.

4. La capacidad de comunicarse y colaborar con otras personas en línea o de forma remota.

Esta es una de las habilidades que los estudiantes mayores están más interesados en aprender. Hablar con sus seres queridos más a menudo ya través de canales como whatsapp o facebook es uno de sus principales intereses. Sin embargo, es importante trabajar en la seguridad y la alfabetización digital de los medios al crear este tipo de capacitaciones.

5. La capacidad de utilizar los recursos digitales para fines particulares, como el aprendizaje, las compras, la banca o incluso el trabajo.

El mundo digital está lleno de una amplia variedad de herramientas y aplicaciones para facilitar la vida diaria de las personas mayores. Es posible hacer transacciones bancarias, trabajar (¡sí, son personas mayores que todavía tienen una vida profesional activa!), aprender y comprar en línea. Las vacaciones, los libros, los eventos e incluso los automóviles se pueden comprar en línea. Encontrar información sobre casi cualquier cosa y obtener lo que quieren las personas mayores ahora es mucho más fácil gracias a este cambio. Pero también ha traído consigo sus propios problemas y dificultades como la seguridad de los pagos online, páginas falsas, virus...

6. La capacidad de gestionar la huella digital y el legado digital de las personas mayores.

El área final de las habilidades digitales es poder administrar la huella digital de las personas mayores: su presencia en línea. Es importante concienciar a los alumnos mayores de que lo que publican, por ejemplo, en las redes sociales es público para todos y puede influir en las opiniones de otras personas sobre ellos.

A medida que pasamos cada vez más gran parte de nuestras vidas en línea, dejamos más y más información allí o en la nube. Es vital que las personas mayores piensen en cómo se manejará esto cuando se hayan ido y podría ser un tema para trabajar con ellos (¡incluso hay aplicaciones para facilitar este proceso!).

Personas mayores y habilidades digitales en toda Europa

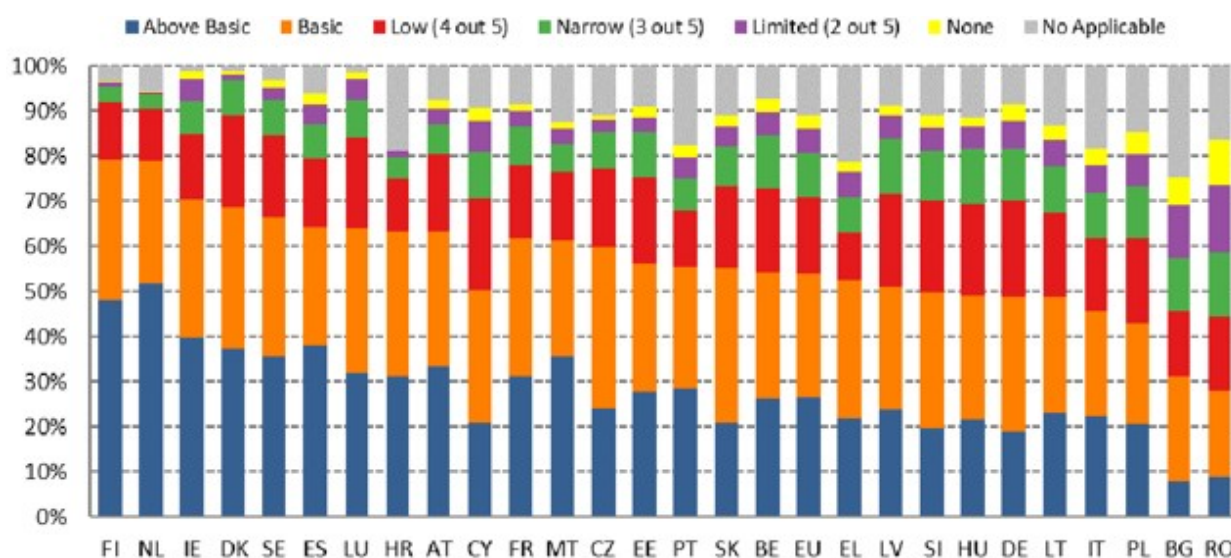
Tras el llamamiento de la presidenta de la Comisión, Ursula von der Leyen, a un mayor liderazgo digital y una visión común para 2030, así como la solicitud del Consejo Europeo de que la UE desarrolle una brújula digital, la Comisión adoptó en marzo de 2021 la Comunicación *2030 Digital Compass: the European Way for the Digital Decade*. Establece las ambiciones digitales de la UE y presenta su visión para la transformación digital para 2030. El Consejo Europeo respaldó el enfoque de la Comisión. Como se prevé en la Comunicación y en respuesta a un llamamiento

del Consejo Europeo, el 15 de septiembre de 2021 la Comisión adoptó una propuesta de Decisión sobre el camino hacia la Década Digital, en la que se establecen los objetivos digitales que se espera que alcance la UE en su conjunto para finales de la década.

Los datos más actualizados sobre alfabetización digital en Europa los proporciona un informe publicado anualmente por el Índice de Economía y Sociedad Digital de la Comisión Europea (DESI), que monitorea el desempeño digital general de Europa y rastrea el progreso de los países de la UE en su competitividad digital. Cada año, DESI incluye perfiles de países que ayudan a los Estados miembros a identificar áreas que requieren una acción prioritaria, así como capítulos temáticos que ofrecen un análisis a nivel europeo en áreas digitales clave, esenciales para respaldar las decisiones políticas.

Según los datos del DESI 2022, mientras que el 87 % de las personas (de 16 a 74 años) usó Internet con regularidad en 2021, solo el 54 % poseía al menos habilidades digitales básicas. Los Países Bajos y Finlandia son los principales candidatos en la UE, mientras que Rumanía y Bulgaria se quedan atrás. Una gran parte de la población de la UE aún carece de habilidades digitales básicas. El objetivo propuesto para 2030 del Camino a la Década Digital es que al menos el 80% de los ciudadanos tengan al menos habilidades digitales básicas.

En 2021, los factores sociodemográficos seguirán influyendo en los niveles de competencias digitales. Por ejemplo, el 71 % de los adultos jóvenes (entre 16 y 24 años), el 79 % de las personas con educación formal alta y el 77 % de los estudiantes de educación superior tienen al menos habilidades digitales básicas. Por el contrario, solo el 42% de las personas de 55 a 64 años y el 25% después de los 65 años tienen al menos habilidades digitales básicas. La brecha entre las áreas rurales y urbanas sigue siendo considerable en cuanto a las habilidades digitales de la población: solo el 46 % de las personas que viven en áreas rurales tienen al menos habilidades digitales básicas en comparación con las personas que viven en áreas predominantemente urbanas (61 %).



Source: Eurostat, Community survey on ICT usage in Households and by Individuals

Las bajas habilidades en tecnología de la información y las comunicaciones (TIC) parecen seguir siendo una barrera para una participación significativa en una sociedad digital, en particular para la población de mayor edad. Además, el COVID-19 ha dejado más que claro el rango de efectos de la digitalización en los adultos mayores, desde nuevas oportunidades de participación hasta nuevos riesgos de exclusión social. Esto se aplica en particular a los sistemas educativos y las

posibilidades de que las personas mayores participen en él, destacando la importancia de explorar cómo las personas mayores adquieren alfabetización digital para garantizar su inclusión digital. La inclusión digital de los adultos mayores es un proceso complejo que consiste en la interacción entre factores estructurales/externos e individuales/internos y en el que el envejecimiento juega un papel impulsado por el contexto y la experiencia de vida. En consecuencia, es necesario considerar dinámicas entre parámetros socioculturales y psicológicos/individuales en relación con la inclusión digital de los adultos mayores.

En cuanto al contenido de las capacitaciones, las iniciativas que incluyen o se dirigen específicamente a los adultos mayores tienden a cubrir de manera más sistemática las habilidades relacionadas con los usos básicos de los dispositivos digitales (a menudo proporcionados por asociaciones o universidades de la Tercera Edad), la creación de contenido digital, la seguridad en línea y la resolución de problemas que las iniciativas destinadas a otros grupos sociales o de edad. El punto de partida de la formación debe ser el mundo de la vida del individuo y su experiencia. Esto significa que las personas mayores que se van a capacitar deben participar en la concepción y planificación de los cursos de capacitación, como exploraremos en el próximo módulo.

Preocupaciones de los ancianos

- Facilidad de uso tecnológico: Simplicidad activada/desactivada, instrucciones no técnicas claras con letra grande y visual.
- Protección de Datos – Información
- Más alfabetización digital, incluida la familiaridad con la terminología
- ¡Más alfabetización sobre la vejez para los tecnólogos!
- Menos desafíos físicos: fuente grande, no hay demasiada demanda de habilidades motoras finas y no más conexión de carga de batería fuera de la vista
- Herramientas activadas por voz

Conclusiones y consejos

La exclusión digital es una realidad que afecta a las personas mayores y a las personas de comunidades desfavorecidas: en este sentido, los grupos vulnerables están más expuestos a no tener acceso a equipos informáticos o a internet para poder participar en el aprendizaje. Las acciones encaminadas a cerrar la brecha digital deben, por tanto, orientarse hacia una iniciativa compleja que tenga en cuenta una serie de factores diferentes a nivel social e individual.

Los programas de alfabetización digital pueden empoderar a las personas mayores, fomentar la participación social y aumentar la autonomía de los adultos mayores. Además, la independencia y las iniciativas de formación entre iguales o intergeneracionales adaptadas a las personas mayores han demostrado ser eficaces para mejorar su alfabetización digital. Tener en cuenta un marco práctico de competencia digital es crucial para elegir el contenido y la metodología del programa de formación.

Para ser totalmente inclusivo, el plan de acción de educación digital también debe buscar:-

- mejorar la accesibilidad del contenido de aprendizaje en línea;
- mejorar la accesibilidad 'física' de los dispositivos digitales;
- fomentar la asistencia a la formación digital en los lugares donde están y viven las personas mayores, como los servicios de atención a la dependencia o las bibliotecas públicas;
- aprovechar plenamente las oportunidades de aprendizaje no formal e informal.

Metodología de codiseño y evaluación de las actividades

Este submódulo tiene como objetivo proporcionar pautas detalladas sobre cómo codiseñar actividades significativas para estudiantes avanzados sobre los temas de su interés.

Definición de Codiseño

La co-creación o co-diseño es una forma de creatividad colaborativa que fue iniciada por las empresas primero para permitir la innovación con, en lugar de simplemente para sus clientes. La co-creación o co-diseño se refiere a la participación voluntaria de los usuarios/beneficiarios en cualquiera de los aspectos del diseño, gestión, entrega y/o evaluación de servicios/programas/productos.

Por qué codiseñar

Desde un robot hasta un programa de envejecimiento activo, involucrar a las personas mayores en el codiseño empodera y brinda un sentido de propiedad en la toma de decisiones y más motivación para comprometerse. Estos nuevos tipos de procesos fomentan nuevos comportamientos, roles y relaciones. Los aprendices ya no son pasivos, sino que participan como miembros activos del programa brindando insumos para el contenido de la capacitación y se convierten en una fuente de información muy valiosa debido a su perspectiva de usuario final.

Del mismo modo, la ambición de los procesos de codiseño en el aprendizaje es fomentar un enfoque verdaderamente ascendente al involucrar a las personas mayores y a todas las partes interesadas relevantes para crear programas significativos relevantes para los estudiantes mayores.

Fases de un proceso de codiseño

Podemos considerar tres fases importantes antes de la definición o implementación de cualquier currículo de formación:

Fase 1- Preparación para el codiseño

- Identificación de actividades, herramientas y recursos fuera de línea o en línea para realizar una evaluación de necesidades significativa
- Elaboración de un calendario de actividades.
- Compromiso con la comunidad e identificación y reclutamiento de participantes.
- Elaboración de metodología de co-creación

Fase 2 - Implementación de actividades de co-creación

- Organización de al menos dos eventos de co-creación, en el formato preferido (online, offline, híbrido)
- Recogida de insumos para alimentar los objetivos de formación.
- Sensibilización sobre el potencial y la importancia de la competencia digital

Fase 3 Seguimiento de la creación conjunta y presentación de informes de resultados

- Seguimiento de actividades, valoración y evaluación
- Versión final de la estructura de entrenamiento

Codiseñando paso a paso

Paso 1: Definir el perfil del participante, algunos de los criterios de inclusión y el número de participantes.

El número adecuado de participantes depende de la dinámica y los objetivos de cada evento. Sin embargo, cantidad no significa calidad, ya que cuanto más grande es el grupo, menos tiempo disponible para que cada persona participe y contribuya. Una sugerencia general es que cada taller de co-creación incluya un promedio de máximo 20 participantes.

Motivación y actitud hacia el tema. Idealmente, las personas que asistirán a los eventos deberían estar interesadas en hacerlo. Involucrar a participantes con gran interés en el tema podría ser un fuerte incentivo y asegurar la participación en el proceso general de creación conjunta.

Los aspectos demográficos, como el equilibrio de género y edad, pueden tenerse en cuenta al invitar a los sujetos a las actividades de co-creación. Finalmente, involucre a participantes con diferentes antecedentes culturales y sociales (por ejemplo, ciudades y áreas rurales), así como grupos socialmente excluidos y minorías para dar la oportunidad de estar representado a cada grupo interesado.

Paso 2: Preparar una información inicial.

El punto de partida de la comunicación con las partes interesadas será la preparación de materiales de información específicos/publicaciones en las redes sociales y/o una lista de posibles preguntas sobre las actividades de investigación. Por ejemplo, los folletos y otros materiales visuales aprobados pueden distribuirse en reuniones físicas o difundirse en línea.

Paso 3: Identifique e involucre a los multiplicadores.

Se pueden identificar 'multiplicadores', es decir, partes interesadas estratégicas o actores locales que tienen la capacidad de llegar a un gran número de personas locales. Los multiplicadores locales deben abordarse directamente, y se pueden invertir esfuerzos para involucrarlos en las actividades del proyecto como partes interesadas participantes o al menos como partidarios, por ejemplo, distribuyendo información a través de sus canales e invitando a sus contactos a unirse a las actividades.

Llegar a través de los actores y canales existentes. Para la identificación y participación de los grupos objetivo, los socios deben confiar en los canales y actores que ya existen en sus áreas. Se les anima a confiar en su propia experiencia local. Además, la comunicación informal con los miembros de los grupos de partes interesadas sería muy útil (es decir, simplemente preguntarles cuál es la mejor manera de comunicarse con sus organizaciones/instituciones). En este sentido, una estrategia sería identificar 'líderes' -representantes de las comunidades bien conocidos y respetados- e invitarlos a la co-creación, ya que potencialmente pueden llegar a otros individuos y organizaciones e instituciones.

Organizar (en el sitio o en línea) días de información. Especialmente en el caso de socios que tienen objetivos de participación de partes interesadas elevados que cumplir, la organización de un día de información podría ser interesante para atraer a un público más amplio antes del inicio de las actividades de co-creación. En el Info Day, podrían proporcionar información detallada sobre el proyecto y las actividades de co-creación abiertas a las personas voluntarias de los grupos objetivo.

Paso 4: Atraer y reclutar voluntarios de los grupos objetivo.

La primera parte de la estrategia de difusión de los facilitadores y sus equipos cubrirá la comunidad en línea. Los anuncios sobre los próximos eventos de co-creación se harán en los boletines de los socios, sitios web institucionales y cuentas de redes sociales para llegar a una audiencia máxima.

Para grupos de población específicos, como ancianos y adolescentes, también se pueden publicar convocatorias de expresión de interés para participar en el proceso de co-creación en escuelas/universidades o en consultorios médicos. Paralelamente, los socios pueden usar contactos directos a través de correos electrónicos y llamadas telefónicas a partes interesadas específicas y multiplicadores potenciales. Esto ayudará a ampliar el alcance de la difusión, explotando otras redes dedicadas preexistentes.

La contratación irá acompañada de información esencial sobre el proyecto, los objetivos de co-creación y la estructura. En ciertos casos, también se proporcionará material de antecedentes adicional (por ejemplo, resumen de los resultados de los proyectos, información sobre la metodología y herramientas de co-creación) como material de reflexión que generará una base común para el tema de los eventos.

Los anuncios de actividades y/o invitaciones a participar se enviarán con tiempo suficiente para que las personas tengan días libres en sus agendas. Para inscribir a los participantes, se pueden lanzar voluntariamente convocatorias de expresión de interés, por ejemplo, formulario de Google, invitación de evento digital o correos electrónicos de registro abiertos. Además, se podrá contactar telefónicamente con las personas cuya participación sea imprescindible.

Para la contratación del grupo de personas mayores, los coordinadores nacionales podrían explotar los siguientes canales, entre otros: centros de personas mayores; centros de salud; asociaciones de personas mayores; universidades de la Tercera Edad; gimnasios u otras instalaciones que organizan cursos/actividades para personas mayores, etc. Una forma eficaz de contactar y motivar a las propias personas mayores para que participen es hablar con ellas en reuniones y presentarles las actividades del proyecto en persona. Los contactos preexistentes con personas mayores, por ejemplo, los que participaron en la encuesta y/o en los grupos focales, también deben aprovecharse como una forma de reclutar miembros de la CoP.

La inscripción de los voluntarios de los grupos destinatarios se realizará, en promedio, 1 o 2 meses antes del inicio de cada evento de co-creación, a fin de ofrecer suficiente tiempo para que se envíen invitaciones adicionales en casos de participación limitada. Los facilitadores pueden prever una lista de reserva para reducir el riesgo de participación limitada en caso de que las personas no confirmen su asistencia a tiempo. Los organizadores también podrían investigar la posibilidad de ofrecer 'recompensas' a los participantes. En caso de que existan dichas recompensas, se mencionarán en la invitación ya que podrían actuar como una motivación adicional para participar.

Paso 5: Elija varios métodos para la exploración.

Para organizar actividades tradicionales de co-creación, los socios deberán pensar en:

1) Estructura física: El espacio donde implementar las actividades participativas también es un factor a tener en cuenta a la hora de seleccionar una ubicación adecuada. Los socios deberán asegurarse de tener un espacio seguro y accesible para la creación conjunta, que podría incluir sus mismas instalaciones pero también otros tipos de ubicaciones, como alquilar una sala dedicada con las condiciones adecuadas o beneficiarse de los espacios de las escuelas y municipios, así como las instalaciones de una organización asociada a largo plazo activa con el grupo objetivo a nivel local/regional, etc.

A la hora de seleccionar la sede de los talleres de co-creación, los socios deberán tener en cuenta varios aspectos que pueden requerir que el espacio físico del taller tenga ciertas características. Por lo tanto, la configuración de los talleres será decidida por el respectivo organizador en función de las especificidades y necesidades de cada caso. Con carácter general, los talleres se organizarán en el marco más adecuado, para cada caso, que tendrá un adecuado equilibrio entre las características que se presentan a continuación:

- Disponibilidad de infraestructura técnica apropiada;
- Espacio suficiente para albergar el número de participantes, así como para que los métodos seleccionados se realicen de manera óptima;
- Iluminación apropiada y circulación de aire y temperatura adecuadas;
- Asientos cómodos y flexibles y mesas ligeras para que la configuración se pueda ajustar según las necesidades del taller;
- Suficiente espacio en la pared o superficies independientes para colgar carteles para que todos los participantes puedan verlos;
- Lugar tranquilo y seguro;
- Fácil acceso y proximidad al transporte público.

Además del espacio principal donde se llevará a cabo el taller, los lugares del taller normalmente tendrán una sala que se puede usar en caso de que el grupo se divida en subgrupos y una sala que servirá como comedor. Se pueden servir almuerzos/pausas para el café para evitar la fatiga de los participantes.

2) Calendario comunitario: Se debe establecer un calendario para organizar las diferentes actividades. Se deben considerar los horarios más adecuados para los talleres de co-creación para atraer a más personas, lo que dependerá en gran medida del contexto local.

3) Material de comunicación: se deben implementar materiales de comunicación y difusión obligatorios de manera permanente tanto para promover el proyecto como para atraer a más actores potenciales interesados. Este material incluirá, por ejemplo, carteles y folletos que se diseñarán e incluirán en el paquete de comunicación desarrollado en WP5. También se puede necesitar material para las actividades de co-creación, por ejemplo, bolígrafos, post-it, hojas en blanco, tablero, etc., de acuerdo con los métodos de co-creación elegidos. En general, los socios se asegurarán de que el material requerido esté disponible en el momento y lugar de los eventos.

Tipo de actividades:

- Grupo de enfoque
- Actividades artísticas (juego de roles, fotografía, pintura...)
- Actividades de programación y requisitos intergeneracionales
- Actividades de estimulación de la creatividad con ejemplos prácticos de cómo podría ser el futuro
- Juegos, Concursos de Redes Sociales, FabLabs.
- Encuestas y entrevistas: concéntrese en preguntar sobre experiencias y emociones asociadas con la tecnología. Preguntas de final abierto.
- Prueba en su entorno.

Paso 6: Analizar los datos y crear el currículo de capacitación

Con todos los datos recopilados, el formador está en el momento de poder crear objetivos de aprendizaje y currículum, ipero todo en colaboración con ellos! Por ejemplo, debe tomar la visión de las personas mayores con respecto a la logística y la duración de la capacitación.

Un objetivo de aprendizaje es una descripción de lo que el alumno debe ser capaz de hacer al finalizar una actividad educativa. Un objetivo de aprendizaje bien escrito describe el conocimiento, las habilidades y/o la actitud que los alumnos obtendrán de la actividad educativa y lo hace de una manera medible.

Un objetivo de aprendizaje efectivo debe incluir los siguientes 5 elementos: quién lo hará, cuánto o qué tan bien, de qué, para cuándo.

El mnemotécnico SMART (Específico, Medible, Alcanzable, Relevante y Limitado en el tiempo) puede usarse para describir los elementos de un objetivo de aprendizaje bien escrito.

Recomendaciones:

- ❖ Cada objetivo de aprendizaje debe responder a las siguientes preguntas:
¿quién hará, cuánto o cómo, sobre qué, para cuándo?
- ❖ Identificar las áreas de contenido que se espera que aprendan los participantes.
- ❖ Elegir un verbo de acción que sea medible y observable para especificar el rendimiento deseado del alumno y, seguidamente, una descripción del contenido.
- ❖ Utilizar verbos de acción más complejos.
- ❖ Evitar utilizar verbos de acción como "entender, conocer, aprender, apreciar, creer, estar familiarizado con, comprender", etc.
- ❖ Cada objetivo de aprendizaje debe estar separado: no deben combinarse dos acciones o temas distintos.
- ❖ Especificar la condición en la que se producirá la acción. Ejemplo: "Al finalizar esta actividad de aprendizaje, los participantes deberán ser capaces de..."

Los objetivos del aprendizaje SMART se dividen, en:

- Específicos: ¿Qué acción se llevará a cabo y quién la realizará?
- Medibles: ¿Cómo se medirá el éxito? Los objetivos deben cuantificar el cambio esperado.
- Alcanzable: ¿Puede alcanzarse este objetivo en un plazo determinado y con los recursos disponibles?
- Relevante: ¿Están los objetivos en consonancia con el método pedagógico y la evaluación?
- Limitados en el tiempo: ¿Cuándo se alcanzará este objetivo? Los objetivos deben proporcionar un marco temporal que indique cuándo se alcanzará el objetivo.

Revisión de la taxonomía de Bloom de los objetivos de aprendizaje:

ÁMBITO COGNITIVO

1. Recuerde
2. Comprender
3. Aplicar
4. Analizar
5. Evaluar
6. Crear

PROCESO COGNITIVO

- 1.1. Recuperar conocimientos relevantes de la memoria a largo plazo.
- 2.1. Construir significados a partir de mensajes instructivos, incluida la comunicación oral, escrita y gráfica.
- 3.1. Ejecutar o utilizar un procedimiento en una situación dada.
- 4.1. Descomponer el material en sus partes constituyentes y determinar cómo se relacionan las partes entre sí y con una estructura o propósito general.
- 5.1. Emitir juicios basándose en criterios y normas.
- 6.1. Unir elementos para formar un todo coherente o funcional: reorganizar elementos en un nuevo patrón o estructura.

VERBOS DE ACCIÓN

- 1.1.2. Esquematizar, describir, reproducir, seleccionar, enunciar, etc.
- 2.1.2. Aclarar, explicar, revisar, representar, resumir, etc.
- 3.1.2. Aplicar, utilizar, preparar, relacionar, descubrir, practicar, etc.
- 4.1.2. Seleccionar, inspeccionar, debatir, contrastar, analizar, etc.
- 5.1.2. Recomendar, evaluar, revisar, valorar, justificar, etc.
- 6.1.2. Desarrollar, diseñar, planificar, establecer, preparar, etc.

Paso 7: Implementar el currículo de capacitación y evaluar los resultados con los participantes

Después de implementar las sesiones de capacitación, es importante evaluar los conocimientos, actitudes y habilidades de los participantes. ¡Si han cumplido con sus propias expectativas! Puede hacerlo a través de actividades creativas como grupos focales, juegos o incluso encuestas individuales.

Un ejemplo es el 5W:

Dé 15 minutos para que los participantes recorran los primeros tres gráficos y completen sus ideas.

El primer cuadro tendrá la 1ª W: ¿Qué has aprendido en este camino?.

El segundo cuadro (Teniendo en cuenta lo que los participantes han aprendido a lo largo de los módulos), tiene las siguientes 4 preguntas: (1) ¿Por qué esos aprendizajes son importantes para usted?; (2) ¿Cuándo te sorprendiste más con los aprendizajes que hiciste? (3) ¿Dónde se puede aplicar? (4) ¿A quién puedes involucrar si quieres explorar o tomar acción con respecto a lo que has aprendido?

El último cuadro debe tener "¿Cómo pretende continuar este movimiento o viaje hacia adelante?".

Conclusiones y consejos

1. En primer lugar, el conocimiento que se brinda a los adultos mayores debe ser útil para aprender y debe responder a las necesidades sociales personales de los adultos mayores.
2. En segundo lugar, la formación dirigida a la mejora de 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.
3. En tercer lugar, la formación también debe fomentar la inclusión social proporcionando conocimientos sobre las posibilidades de ampliar la comunicación a través de la web con sus amigos y familiares.
4. En cuarto lugar, la formación debe promover la autonomía de los adultos mayores para que sean protagonistas de su propio aprendizaje. Por lo tanto, el contenido de la formación debe diseñarse considerando los estilos de aprendizaje de los adultos mayores, los intereses y las expectativas del individuo senescente.