



DigIT

MANUAL DE CAPACITACIÓN

Promoción de las
competencias digitales entre
los educadores de adultos.

Módulo 4:

RECURSOS.



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

#4 RECURSOS

[Envejecimiento activo - La buena salud añade vida a los años](#)

[EDAD Y TECNOLOGÍA DIGITAL: Medidas de política para abordar la discriminación por edad como una barrera para la adopción y el uso de la tecnología digital](#)

[La discriminación por edad es un desafío global](#)

[El envejecimiento de Europa: una mirada a la vida de las personas mayores en la UE](#)

[Envejecimiento de Europa UNA MIRADA A LA VIDA DE LAS PERSONAS MAYORES EN LA UE – edición 2020](#)

[Eliminar el envejecimiento y la discriminación por edad.](#)

[Informe mundial sobre discriminación por edad](#)

[Aprendizaje para el Envejecimiento Activo Intergeneracional DG Educación y Cultura 7 diciembre 2012](#)

[Informe final y de aprendizaje](#)

[Aprendizaje permanente en sociedades que envejecen: lecciones de Europa](#)

[La Teoría del Aprendizaje de Adultos - Andragogía - de Malcolm Knowles](#)

[Enseñanza de adultos: lo que todo capacitador debe saber sobre los estilos de aprendizaje de adultos](#)

[Los beneficios del envejecimiento](#)

[Principales estrategias para enseñar a estudiantes adultos](#)

NOMBRE DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: MUDA - Movimento pela Utilização Digital Ativa

ENTIDAD RESPONSABLE (país y año de ejecución si procede): Portugal - El proyecto está impulsado por varios socios como el Estado portugués y empresas públicas y privadas de diferentes sectores del mercado.

TEMAS TRATADOS: Uso de Servicios Digitales

SITIO WEB: <https://www.muda.pt/>

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: El objetivo del proyecto es aumentar el uso de los servicios digitales por parte de los portugueses, en particular los relacionados con la banca a distancia, la atención médica, las comunicaciones, las compras en línea y los servicios públicos. La participación en la iniciativa está disponible para el público en general, aunque el enfoque intergeneracional tiende a centrarse en las generaciones mayores. MUDA tiene dos enfoques para capacitar a las personas sobre cómo usar los servicios digitales y mejorar las habilidades de las TIC: la capacitación intergeneracional y los recursos en línea.

SUBTEMA: EDUCADORES DE ADULTOS COMO GRUPO OBJETIVO - MOOCS PARA INSCRIBIRSE

POR QUÉ PUEDE SER ÚTIL PARA USTED: Brinda información sobre varios servicios en línea útiles para facilitar la vida diaria de los ciudadanos. Puede ser un buen recurso para los educadores de adultos que implementan este tipo de capacitación para personas mayores.

NOMBRE DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: Digital Skills Library

ENTIDAD RESPONSABLE (país y año de implementación si aplica): Estados Unidos de América -La Biblioteca de Habilidades Digitales es administrada por CrowdED Learning, la iniciativa de educación abierta del EdTech Center @ World Education.

TEMAS TRATADOS: Recursos digitales para educadores

SITIO WEB: <https://digitalskillslibrary.org/>

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: La Biblioteca de habilidades digitales es un depósito abierto de recursos de aprendizaje gratuitos diseñado para ayudar a todos los estudiantes adultos a desarrollar las habilidades digitales necesarias para lograr sus objetivos personales, cívicos, educativos y profesionales. La Biblioteca de habilidades digitales está administrada por CrowdED Learning, la iniciativa de educación abierta del EdTech Center @ World Education. Está financiado por educadores de adultos, navegadores digitales, proveedores de capacitación en habilidades digitales y otras personas dedicadas a garantizar que todos los adultos tengan acceso a contenido de habilidades digitales de calidad para ayudarlos a alcanzar sus objetivos personales, cívicos, educativos y profesionales. Esta biblioteca ha sido construida por educadores a través de eventos EdTech Maker Space centrados en la curación de contenido de actividades de habilidades digitales. A través de cientos de horas de servicio, los colaboradores voluntarios han ayudado a recopilar casi 2000 actividades de aprendizaje que respaldan el desarrollo de habilidades digitales.

SUBTEMA: MAYOR COMO GRUPO OBJETIVO

POR QUÉ PUEDE SER ÚTIL PARA USTED: Es un repositorio abierto de recursos de aprendizaje gratuitos, con una gran variedad de herramientas organizadas por temas, tales como: Comunicación; Creación; Vida en línea; Móvil; Privacidad y seguridad; El aprendizaje permanente; Habilidades Informativas, entre otras.

NOMBRE DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: ICTskills4All

ENTIDAD RESPONSABLE (país y año de implementación si aplica): Proyecto Europeo implementado por University of Porto Porto4Ageing (Portugal), All Digital (Bélgica), Cybermoor Services Ltd. (UK), ECIM Hypokamp (Polonia), RASA (Letonia). Referencia del proyecto 2018-1-PT01-KA204-047353 Duración del proyecto 09/01/2018 al 31/08/2020

TEMAS TRATADOS: Estrategia de aprendizaje

SITIO WEB: <https://www.up.pt/ictskills4all/>;
https://en.wikibooks.org/wiki/ICT4_Elderly;
<https://digital-skills-jobs.europa.eu/en/inspiration/resources/ict4-elderly-handbook>

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: ICTSkills4All aparece como un proyecto que tiene como objetivo explorar y probar prácticas innovadoras y enfoques efectivos para el diseño y la entrega de programas educativos, para apoyar la adquisición de habilidades digitales entre ciudadanos mayores de 55 años que tienen conocimientos digitales limitados o nulos. . El proyecto incluye The ICT4 the Elderly, un manual que sirve como un conjunto de herramientas que tiene como objetivo facilitar un camino para mejorar las competencias digitales de las personas entre 55 y 75 años y hacerlos conscientes de algunas de las muchas oportunidades que ofrece Internet. El ICT4 the Elderly Handbook es un espacio de formación en línea para formadores y aprendices sobre habilidades digitales específicas. El objetivo del manual es servir como un espacio de documentación colaborativa para todos los participantes en nuestras actividades de capacitación.

El contenido de este Manual incluye el contenido curricular utilizado por los educadores en las organizaciones que se ocupan de la educación de las personas mayores, así como por las propias personas mayores, y sirve para actividades de capacitación como una Academia en línea.

SUBTEMA: EDUCADORES DE ADULTOS COMO GRUPO OBJETIVO - PROYECTOS/HERRAMIENTAS

POR QUÉ PUEDE SER ÚTIL PARA USTED: La estrategia de aprendizaje contempla el contenido didáctico del proyecto ICT 4 the Elderly, introduciendo 6 Áreas de Competencias:

Comunicación digital (intencional)

Transacciones digitales

Vida inteligente para el bienestar

Colaboración digital

Seguridad y privacidad

Autoorganización

NOMBRE DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: Powerful Tools for Teaching and Learning: Digital Storytelling

ENTIDAD RESPONSABLE (país y año de implementación si corresponde): Universidad de Houston

TEMAS TRATADOS: Formación de Educadores

SITIO WEB: <https://www.coursera.org/learn/digital-storytelling>

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: Herramientas poderosas para la enseñanza y el aprendizaje: narración digital presenta a los educadores la narración digital y explora formas de usar historias digitales para mejorar las experiencias de aprendizaje de los estudiantes. El curso está diseñado para ser completo pero fundamental. Por completo queremos decir que el curso proporciona una base sólida para todos los componentes de una historia digital e ilustra estos componentes con tutoriales, historias de ejemplo y enlaces a lecturas adicionales. El curso también brinda una oportunidad práctica para que los alumnos creen sus propias historias digitales. El curso es fundamental porque cubre el proceso básico de creación de una historia digital a partir de un guión simple y tan solo con una imagen.

SUBTEMA: EDUCADORES DE ADULTOS COMO GRUPO OBJETIVO - MOOCS PARA INSCRIBIRSE

POR QUÉ PUEDE SER ÚTIL PARA USTED: Este curso está destinado a maestros de escuela en todas las disciplinas, aunque está abierto a cualquier persona interesada en la narración digital, y la metodología se puede adaptar fácilmente a otros grupos objetivo.

NOMBRE DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: Digital Educational Tools

ENTIDAD RESPONSABLE (país y año de implementación si aplica): Socialna akademija (Eslovenia)

TEMAS TRATADOS: Herramientas Educativas Digitales

SITIO WEB: <https://socialna-akademija.si/digitaleducationaltools/>

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: Proporciona un catálogo de herramientas digitales que pueden ser utilizadas con fines educativos. Está organizado en varios temas:

- Haz clic y juega;
- Contenido;
- Juegos;
- Herramientas Gráficas;
- Grupos;
- Gestión;
- Desarrollo personal;
- Planificación.

SUBTEMA: EDUCADORES DE ADULTOS COMO GRUPO OBJETIVO - PROYECTOS/HERRAMIENTAS

POR QUÉ PUEDE SER ÚTIL PARA USTED: Un catálogo útil de una variedad de herramientas educativas que se pueden adaptar a varios grupos objetivo.

NOMBRE DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: Scratch

ENTIDAD RESPONSABLE (país y año de implementación si corresponde): MIT (EE.UU.)

TEMAS TRATADOS: Codificación

SITIO WEB: <https://scratch.mit.edu/>

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: Scratch es la comunidad de codificación para niños más grande del mundo y un lenguaje de codificación con una interfaz visual simple que permite a los jóvenes crear historias, juegos y animaciones digitales. Scratch está diseñado, desarrollado y moderado por Scratch Foundation, una organización sin fines de lucro.

Scratch promueve el pensamiento computacional y las habilidades para resolver problemas; enseñanza y aprendizaje creativos; autoexpresión y colaboración; y la equidad en la informática.

SUBTEMA: EDUCADORES DE ADULTOS COMO GRUPO OBJETIVO -
PROYECTOS/HERRAMIENTAS

POR QUÉ ESTO PUEDE SER ÚTIL PARA USTED: Puede ser una herramienta poderosa para enseñar a las personas mayores a abordar la programación. A través de su enfoque visual paso a paso, Scratch ayuda a los usuarios a aprender a través de la exploración y a desempeñar un papel activo en el proceso de aprendizaje.

NOMBRE DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: The Digital Competences Development System (DCDS) tenía como objetivo establecer un marco que proporcionara a la población europea adulta poco cualificada las competencias digitales y transversales básicas necesarias para el empleo, el desarrollo personal, la inclusión social y la ciudadanía activa.

ENTIDAD RESPONSABLE (país y año de implementación si corresponde): ALL DIGITAL (BÉLGICA)
Años: 2017-2019

TEMAS ABORDADOS: Desarrollo de habilidades digitales para adultos poco calificados

SITIO WEB: <http://www.dcds-project.eu/>

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: El Entorno de Desarrollo de Competencias Digitales (DCDE) es la plataforma de aprendizaje en línea que soporta el enfoque de aprendizaje combinado empleado en DCDS (Sistema de Desarrollo de Competencias Digitales).

DCDE proporciona lo siguiente:

- Una herramienta de autoevaluación (SAT) para ser utilizada por los alumnos antes de comenzar la capacitación, para ayudarlos a identificar el nivel de sus competencias digitales y las brechas;
- Una herramienta de recomendación que combina la información del perfil del alumno junto con los resultados del SAT para sugerir al profesor (y al alumno) las rutas de aprendizaje a las que se debe dar prioridad;
- Diferentes rutas de aprendizaje (LP) compuestas por competencias DigComp, que contienen material de estudio que complementa lo explicado por el docente en cada lección presencial. Los itinerarios de aprendizaje se estructuran a partir de unidades básicas de aprendizaje agregadas en módulos de duración variable. Actualmente se ofrecen cuatro LPs: (a) BASE (obligatoria), (b) Comunicación y Redes Sociales, (c) Creación de Contenidos Digitales, (d) Explorando las Tecnologías de la Información y la Comunicación;
- Pruebas de evaluación (incluidos cuestionarios de aprendizaje y ejercicios prácticos) para ayudar a los alumnos y formadores a evaluar el progreso y el aprendizaje;
- Insignias que los alumnos obtendrán al aprobar las pruebas al final de cada módulo.
- Servicio de foro para comunicarse con profesores y compañeros.

SUBTEMA: LAS PERSONAS MAYORES COMO GRUPO OBJETIVO

POR QUÉ PUEDE SER ÚTIL PARA USTED: Las personas mayores tienen la oportunidad de probar una herramienta en línea dedicada expresamente a ellos para mejorar su competencia digital. El MOOC es de fácil acceso, simple pero riguroso. También proporciona a los usuarios muchas actividades prácticas (cuestionarios, juegos, etc.) para medir el dominio del contenido del curso por parte de los usuarios.

NNOMBRE DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: CINAGE ofrece emocionantes oportunidades de aprendizaje en la vida posterior, involucrando a las personas mayores con un análisis crítico del cine europeo y experiencia práctica en la realización de películas, y promoviendo así el envejecimiento activo.

CINAGE, un proyecto multilateral de Grundtvig, respaldado por el Programa de aprendizaje permanente de la UE, se componía de actividades interrelacionadas que dieron como resultado la producción de un paquete de aprendizaje, para uso de educadores de adultos y destinado a capacitar a las personas mayores para lograr un envejecimiento más activo.

Actividades incluidas:

- Investigación sobre los temas: "envejecimiento activo y aprendizaje para el envejecimiento activo", "cine europeo y envejecimiento" y "modelos de competencias para el envejecimiento activo";
- Grupos focales que, a través del análisis de películas europeas, hayan abordado competencias vitales para una vejez saludable;
- Producción del paquete CINAGE centrado en el proceso de envejecimiento activo por medio del cine;
- Acciones pilotos para probar el paquete y donde los participantes realizaron los cortometrajes CINAGE en talleres de cine, abordando competencias clave para estar saludable en la vejez;
- Talleres de valorización y conferencia final.

ENTIDAD RESPONSABLE (país y año de implementación si corresponde): AID LEAR, en colaboración con los socios del proyecto
Años: 2015-2017

TEMAS TRATADOS: Promoción del envejecimiento activo

SITIO WEB: <https://cinage.aidlearn.pt/en/>

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: El Paquete es el producto principal del proyecto, incluyendo estrategias de aprendizaje, métodos y recursos para apoyar el Curso CINAGE.

El curso CINAGE permite a los estudiantes mayores filmar sus propias películas sobre el envejecimiento activo en función de su autorreflexión sobre los problemas de la vejez y la identificación de estrategias adecuadas para el envejecimiento activo.

SUBTEMA: EDUCADORES DE ADULTOS COMO GRUPO OBJETIVO - PROYECTOS/HERRAMIENTAS

POR QUÉ PUEDE SER ÚTIL PARA USTED: Una metodología innovadora y creativa que puede desempeñar un papel clave para impulsar el compromiso de las personas mayores y apoyar el envejecimiento activo.

NNOMBRE DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: proADAS

ENTIDAD RESPONSABLE (país y año de implementación si corresponde): Centre for Social Innovation LTD, en colaboración con los socios del proyecto
Años: 2018-2020

TEMAS ABORDADOS: Promoción del envejecimiento activo a través de herramientas digitales.

SITIO WEB: <https://proadas.eu/>

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: Manual: da lineamientos en caliente para capacitar a los adultos mayores

Aprendizaje en línea: el curso de aprendizaje electrónico ProADAS brinda oportunidades de capacitación tanto para capacitadores como para aprendices que brindan competencias digitales para el envejecimiento activo. El espacio de e-learning se centra en 5 módulos:

1. Fragilidad
2. Prevención de caídas
3. Nutrición
4. SALUD MENTAL Y ENFERMEDAD EN ANCIANOS
5. Salud y enfermedad cardiovascular en el anciano

Cada módulo proporciona una parte teórica y un examen final.

SUBTEMA: MAYOR COMO GRUPO OBJETIVO

POR QUÉ PUEDE SER ÚTIL PARA USTED: La herramienta ayuda a adquirir algunos conocimientos relevantes sobre el envejecimiento activo mientras mejora las habilidades digitales. De hecho, el MOOC también es fácil de usar y puede ayudar a los usuarios a desarrollar su competencia digital.

NOMBRE DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: El proyecto DigitALAD tiene como objetivo desarrollar la capacidad de los educadores de adultos para enfrentar los desafíos y oportunidades digitales del mundo tecnológico.

Los objetivos del proyecto DigitALAD son:

- Desarrollar la capacidad de los educadores de adultos para alfabetizarse digitalmente en sus prácticas docentes.
- Desarrollar las competencias de los adultos para usar herramientas digitales para la empleabilidad.
- Desarrollar recursos innovadores de calidad para educadores/formadores de adultos y adultos.
- Promover la conciencia sobre la importancia de las habilidades digitales para adultos en Europa

ENTIDAD RESPONSABLE (país y año de implementación si corresponde): Asociación Europea para la Educación de Adultos (EAEA), en colaboración con los socios del proyecto
Años: 2019-2021

TEMAS TRATADOS: Habilidades digitales

SITIO WEB: <https://digitaladproject.eu/en/>

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: En el marco del proyecto DigitALAD se ha entregado un espacio de E-learning y módulos de aprendizaje online gamificados. Se ha desarrollado este entorno gamificado para educadores de adultos que incluirá material pedagógico y recursos innovadores y REA para que los utilicen para la empleabilidad.

El MOOC ofrece a los usuarios 6 cursos:

1. Introducción a la Competencia Digital
2. Competencias profesionales de los educadores
3. Competencias pedagógicas de los educadores
4. Competencias de los alumnos
5. Evaluación, validación y reconocimiento de resultados.

El MOOC incluye un manual destinado a proporcionar a los educadores/formadores de adultos el marco de las habilidades digitales que necesitan para ser competentes como profesionales.

SUBTEMA: EDUCADORES DE ADULTOS COMO GRUPO OBJETIVO - MOOCS PARA INSCRIBIRSE

POR QUÉ ESTO PUEDE SER ÚTIL PARA USTED: Las 22 competencias clave están alineadas con el Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores (DigCompEdu). Para cada competencia hay una definición, ejemplos de uso, técnicas para aplicarla en la práctica, herramientas relevantes y lecturas adicionales. El MOOC es una herramienta fácil de usar y eficiente para desarrollar/fortalecer las habilidades digitales de los educadores/formadores de adultos.

NOMBRE DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: Kwido

ENTIDAD RESPONSABLE (país y año de implantación si procede): Kwido, 2021, España

TEMAS ABORDADOS: Demencia, cuidado personal, estimulación cognitiva, medicina a distancia, monitorización, memoria.

SITIO WEB: <https://kwido.com/>

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: Solución asistencial completa compuesta por módulos flexibles que se pueden adaptar a las necesidades de cada centro o empresa. Todos los datos recogidos por cada módulo o solución están interrelacionados creando una completa solución de atención 360°.

SUBTEMA: MAYORES COMO GRUPO OBJETIVO, EDUCADORES DE ADULTOS COMO GRUPO OBJETIVO - PROYECTOS/HERRAMIENTAS

POR QUÉ ESTO PUEDE SER ÚTIL PARA USTED: Los capacitadores pueden inscribir a los estudiantes en diferentes módulos de capacitación y recopilar y analizar los resultados de los cursos

NOMBRE DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: Google's Applied Digital Skills

ENTIDAD RESPONSABLE (país y año de implementación si corresponde): Google, Alphabet

TEMAS TRATADOS: competencias digitales, vida cotidiana

SITIO WEB: <https://applieddigitalskills.withgoogle.com/>

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: Lecciones creativas con videos para ayudar a los estudiantes a prepararse para las necesidades de hoy y mañana.

SUBTEMA: LAS PERSONAS MAYORES COMO GRUPO OBJETIVO

POR QUÉ TE PUEDE SER ÚTIL: Curso muy accesible para todos, alcanzable (puedes buscarlo y encontrarlo fácilmente) y de apariencia sencilla.

NOMBRE DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: SENIOR CULTURAL VOLUNTEER PROGRAM

ENTIDAD RESPONSABLE (país y año de implantación si procede): CEATE (Confederación Española de Mayores) - iniciada en 1993 desde entonces se ha desarrollado en toda España.

TEMAS ABORDADOS: Envejecimiento activo - Difusión cultural - Formación continua para personas mayores

WEB: ceate.es

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: Este proyecto nació en 1993 con motivo del "Año Europeo de las Personas Mayores y la Solidaridad Intergeneracional".

Actualmente existe una red de más de 1.500 voluntarios mayores, con edades comprendidas entre los 55 y los 90 años, que realizan visitas guiadas en más de un centenar de museos españoles y más de 50 espacios culturales diferentes por toda España. Este programa incluye formación continua no formal para personas mayores con el fin de desarrollar las habilidades necesarias.

SUBTEMA: LAS PERSONAS MAYORES COMO GRUPO OBJETIVO

POR QUÉ ESTO PUEDE SER ÚTIL PARA USTED: Las personas mayores pueden continuar estando socialmente involucradas y ocupadas, mientras hacen lo que les gusta y brindan servicios de buena calidad a los usuarios de los servicios. Permitirles realizar diariamente actividad física e intelectual.

NOMBRE DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: SENIOR KNOWLEDGE CAMPUS (en desarrollo)

ENTIDAD RESPONSABLE (país y año de implantación si procede): CEATE (Confederación Española de Mayores)

TEMAS TRATADOS: envejecimiento activo - mejora de competencias digitales - e-learning

SITIO WEB: plataforma de e-learning en desarrollo con moodle

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: un campus de formación e-learning, alojado en una página web, con el fin de dar acceso, de forma innovadora, a los mayores voluntarios culturales de CEATE y promover la cultura en aquellos lugares donde las personas mayores son un grupo numeroso con mayor riesgo de exclusión social: la España rural y la llamada "España desierta".

Este campus virtual, una plataforma de e-learning, que permitirá a las personas mayores continuar el proceso de aprendizaje y ofrecerles un lugar de encuentro digital diseñado para llegar a todos los mayores de 60 años. El objetivo es crear comunidades y foros para compartir intereses comunes sobre múltiples temas, relacionados con el conocimiento y donde puedan encontrar acceso a la actualidad, información y aprendizaje continuo.

SUBTEMA: LAS PERSONAS MAYORES COMO GRUPO OBJETIVO

POR QUÉ PUEDE SER ÚTIL PARA USTED: Ampliar el conocimiento de la cultura y la ciencia a los adultos mayores, mejorando su salud integral y la calidad de vida. Intensificar la presencia de las personas mayores en el entorno digital y acercarlas a actividades dinámicas y participativas, minimizando el riesgo de aislamiento de las personas mayores.

NOMBRE DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: Udemy

ENTIDAD RESPONSABLE (país y año de implementación si corresponde): Udemy, Inc.

TEMAS TRATADOS: educación, certificación, digitalización

SITIO WEB: [udemy.com](https://www.udemy.com)

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: Udemy es una plataforma que permite a los instructores crear cursos en línea sobre sus temas preferidos. Con las herramientas de desarrollo de cursos de Udemy, los instructores pueden cargar videos, código fuente para desarrolladores, presentaciones de PowerPoint, PDF, audio, archivos ZIP y cualquier otro contenido que los alumnos puedan encontrar útil. Los instructores también pueden involucrarse e interactuar con los usuarios a través de foros de discusión en línea.

Los cursos se ofrecen en una amplia gama de categorías, que incluyen negocios y emprendimiento, académicos, artes, salud y estado físico, idiomas, música y tecnología. La mayoría de las clases son sobre temas prácticos, como capacitación en AWS y Azure, software de Excel o uso de la cámara de un iPhone. Udemy también ofrece Udemy Business (anteriormente Udemy for Business), que permite a las empresas acceder a un conjunto específico de más de 20 000 cursos sobre temas que van desde tácticas de marketing digital hasta productividad, diseño, administración, programación y más en la oficina. Con Udemy Business, las organizaciones también pueden crear portales de aprendizaje personalizados para capacitación corporativa. Para las empresas más pequeñas, Udemy ofrece un plan de equipo de Udemy que es una licencia de asiento limitada pero contenido idéntico al de Udemy Business.

SUBTEMA: ADULTOS MAYORES COMO GRUPO OBJETIVO, EDUCADORES DE ADULTOS COMO GRUPO OBJETIVO - MOOCS PARA INSCRIBIRSE, EDUCADORES DE ADULTOS COMO GRUPO OBJETIVO - PROYECTOS/HERRAMIENTAS

POR QUÉ PUEDE SER ÚTIL PARA USTED: Alta variedad de temas, certificación para algunos de ellos, dirigido a todas las edades.

NOMBRE DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: Seniors Go Digital

ENTIDAD RESPONSABLE (país y año de implementación si aplica): Varios

TEMAS TRATADOS: educación, digitalización, seguridad en línea

SITIO WEB: <http://seniorsgodigital.iit.demokritos.gr/>

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO O HERRAMIENTA: oportunidades de aprendizaje permanente innovadoras, específicas y de alta calidad para personas mayores para la adquisición de habilidades digitales, que apoyarán de manera sistémica el envejecimiento activo, el acceso, la inclusión social, la participación y el desarrollo personal mediante el uso de el ecosistema de aprendizaje digitalizado que se desarrollará, así como a través de los servicios electrónicos, la gobernanza electrónica, la participación electrónica y la comunicación electrónica proporcionada en cada país socio.

SUBTEMA: LAS PERSONAS MAYORES COMO GRUPO OBJETIVO

POR QUÉ ESTO PUEDE SER ÚTIL PARA USTED: El proyecto es similar a DigIT, los cursos son altamente especializados para la población de la tercera edad, brinda a las personas mayores recursos e información para aprender a usar tecnologías digitales, lo que puede ser desalentador o desafiante para algunas personas mayores que no han crecido con ellos. Además, el sitio web brinda a las personas mayores acceso a una comunidad de personas con ideas afines que también están aprendiendo a usar las tecnologías digitales. Esta comunidad brinda un entorno de apoyo para que las personas mayores compartan sus experiencias, hagan preguntas y obtengan ayuda con cualquier desafío que puedan enfrentar.