



**DigiIT**

# MANUAL DE CAPACITACIÓN

---

Promoción de las  
competencias digitales entre  
los educadores de adultos.

---



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](mailto: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

# ÍNDICE

04

INTRODUCCIÓN

05

#1 DIRECTRICES PARA EDUCADORES DE ADULTOS

13

#2 LO QUE DEBES SABER SOBRE EL TRABAJO CON PERSONAS MAYORES

22

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

34

#4 RECURSOS

# INTRODUCTION

Hola!

La formación que está a punto de inscribirse se desarrolló en el marco del proyecto DigIT.

El proyecto DigIT tiene como objetivo promover las habilidades digitales entre los educadores de adultos, para que puedan diseñar programas educativos digitales de alta calidad para la población senior.

Este es un Proyecto de Asociación Erasmus+ en Educación de Adultos financiado por la Comisión Europea y desarrollado por organizaciones de España, Portugal e Italia.

A través de esta capacitación, nuestro objetivo es capacitar a los educadores de adultos para que diseñen programas educativos de alta calidad para desarrollar competencias digitales entre los estudiantes mayores.

Los objetivos de esta formación son:

- Profundizar en las necesidades y potencialidades de la población mayor en materia de alfabetización digital y envejecimiento activo;
- Reflexionar sobre cómo codiseñar actividades digitales con estudiantes senior para volver a capacitar o mejorar las competencias digitales de las personas mayores;
- Explorar diferentes herramientas digitales para el diseño de oportunidades educativas para personas mayores;
- Innovar las oportunidades de Aprendizaje Permanente que brindan las organizaciones de educación de adultos, así como mejorar el material didáctico y los recursos utilizados para satisfacer las necesidades de las personas mayores.

La formación está compuesta por 4 Módulos:

El primer módulo consta de algunas "Pautas generales para educadores de adultos", donde exploraremos los principios de la educación no formal y algunos conceptos clave importantes para desarrollar sus actividades educativas y planificar el proceso de aprendizaje.

El segundo módulo se centra en "Lo que debe saber sobre el trabajo con personas mayores", cuyo objetivo es dar una idea del proceso de envejecimiento.

En el tercer módulo tendrás la oportunidad de aprender a "Codiseñar actividades para promover la competencia digital con personas mayores".

Finalmente, en el módulo 4, encontrará ejemplos de recursos que puede utilizar como herramientas o actividades digitales.

¡Disfruten!

# #1 DIRECTRICES PARA EDUCADORES DE ADULTOS

La intención de este módulo es transferir algunos conocimientos transversales a educadores y facilitadores creando actividades educativas para la población adulta mayor. Una actividad educativa eficaz se basa en el aprendizaje tanto individual como grupal, siempre respetando las necesidades de los participantes. Para lograr los objetivos de aprendizaje, el proceso de aprendizaje debe planificarse y enmarcarse cuidadosamente, aunque sea flexible y adaptable.

Objetivos:

- Explorar los principios de la Educación No Formal;
- Comprender el papel del facilitador;
- Comprender diferentes estilos y preferencias de aprendizaje;
- Familiarizarse con el Aprendizaje Experiencial.

Resultados:

El resultado general de este módulo es tener una introducción completa de algunos conceptos clave relacionados con la Metodología de la Educación No Formal que cada Educador/Facilitador puede profundizar de acuerdo a sus necesidades e intereses.

## El aprendizaje permanente

Las políticas de la UE reconocen el potencial del aprendizaje permanente: empodera a las personas, fomenta el crecimiento económico sostenible y promueve sociedades justas. Con el tiempo, las naciones de la UE han mejorado su cooperación, creando un conjunto de principios universales de aprendizaje de adultos y decidiendo objetivos y actividades. A pesar de este desarrollo, el desafío aún persiste. Según Eurostat, solo uno de cada diez adultos en la UE participó en la formación en 2019. Lamentablemente, la tasa de participación de los europeos inactivos, desempleados y poco cualificados fue aún más baja.

Los líderes de la UE tomaron una serie de decisiones audaces para abordar tales preocupaciones. Establecieron el derecho a la educación, la formación y el aprendizaje permanente de alta calidad e inclusivos para todos como su principio rector en 2017 cuando proclamaron el Pilar Europeo de Derechos Sociales. A través de Declaración de Oporto, reforzaron su compromiso en 2021 y acordaron el objetivo a nivel de la UE de que al menos el 60 % de los adultos participen en el aprendizaje cada año para 2030.

Estos pasos significativos eventualmente conducirán a una revolución de habilidades muy necesaria. Una visión compartida se establece cuando el acceso al aprendizaje a lo largo de la vida se considera un derecho. Tener un objetivo permite guiar y seguir el progreso. Juntos, ofrecen una plataforma sólida para la acción y la colaboración entre las instituciones y naciones europeas.

## Educación formal, no formal y aprendizaje informal

Es difícil cubrir todas las definiciones, vínculos y puntos de vista sobre este tema en este documento porque los desacuerdos sobre las nociones de educación y aprendizaje se remontan a Sócrates.

La gente está siempre y en todas partes aprendiendo cosas nuevas. Cada día resulta en el desarrollo de nuevas habilidades, competencias y/o habilidades para cada persona. El aprendizaje es un elemento constante e integral de la vida. A veces, ni siquiera reconocemos todos los recursos que utilizamos para educarnos y adquirir nuevos conocimientos, pero hacerlo nos ayuda a crecer, adquirir nuevas habilidades y manejar las situaciones del día a día. Sin embargo, a veces se supone que el aprendizaje solo ocurre en entornos formales y de aprendizaje, sin darse cuenta del hecho de que una gran cantidad de aprendizaje importante en realidad ocurre de manera consciente o no intencional en la vida diaria.

Junto con otros, hemos descubierto que hacer la distinción entre: El aprendizaje es un proceso y la Educación es un sistema.

Estas ideas inevitablemente generan varias preguntas sobre las conexiones entre las diversas formas de educación y las formas en que se pueden distinguir los componentes formales, no formales e informales. Sin simplificar demasiado, el consenso actual parece ser que:

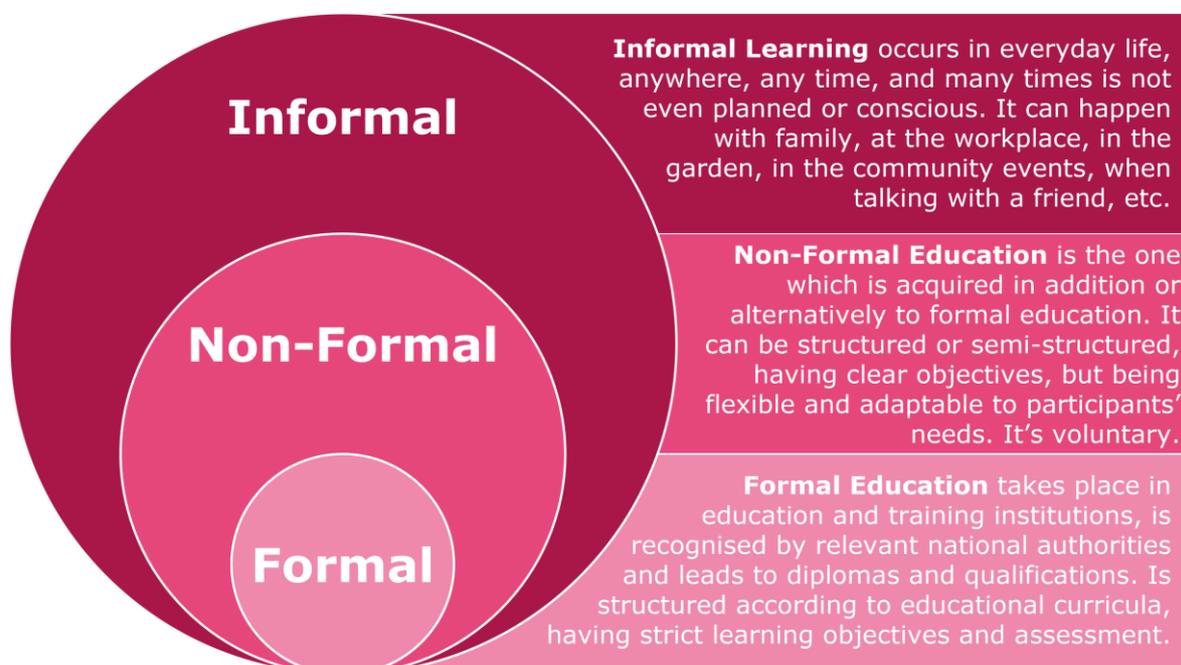
- el aprendizaje informal ocurre casi constantemente en la vida diaria (en casa, en la calle, en los cafés, etc.);
- la educación no formal es voluntaria, cuenta con la ayuda de otros y está planificada; y
- la educación formal está estructurada, regulada desde el exterior e implica algún tipo de certificación.

Por lo tanto, se puede pensar en la educación no formal como un sistema que opera independientemente de la educación formal y que combina recursos, personal, metas, herramientas y metodologías para crear un ambiente de aprendizaje organizado.

La educación no formal se define a los efectos de esta capacitación como un proceso educativo planificado que coexiste con los sistemas tradicionales de educación y capacitación, pero que a menudo no da como resultado una credencial. Debido a que la participación es voluntaria, cada participante participa activamente en el proceso de aprendizaje.

En contraste con el aprendizaje informal, donde el aprendizaje ocurre de manera menos consciente, una persona que recibe educación no formal generalmente es consciente de que está aprendiendo. A través de sus conexiones con el mundo real, el énfasis en el aprendizaje social y los procesos de reflexión crítica del conocimiento y los valores centrados en el alumno, el aprendizaje no formal ha demostrado un tremendo potencial para mejorar o complementar la educación formal.

Este enfoque educativo generalmente emplea métodos inmersivos, interactivos y participativos mientras se aprende en grupos. La mayoría de las personas encuentran atractivas estas estrategias, lo que aumenta su motivación y realmente las involucra.



## El papel del facilitador

Hacer algo simple es cómo se define la facilitación. Planear, dirigir y administrar un grupo es el trabajo del facilitador, quien también se asegura de que las metas del grupo se logren con éxito. En lugar de proporcionar las respuestas correctas, hacer preguntas ayuda al grupo a llegar a un consenso durante una discusión.

Para facilitar con eficacia, el facilitador debe ser objetivo y adoptar una postura neutral, alejándose de su punto de vista personal y centrándose en el proceso del grupo.

El facilitador debe tener una comprensión profunda del resultado previsto, el contexto y los antecedentes antes de formular una estrategia y un plan que responda a las necesidades del grupo meta y promueva el objetivo general. El facilitador ayuda a los participantes del grupo en una variedad de capacidades, incluyendo apoyo, recurso informativo y socio.

Para llevar al grupo a una conclusión exitosa y lograr el resultado deseado, el facilitador:

- **Crear un ambiente de aprendizaje seguro y confiable**, brindando seguridad física, emocional e intelectual al grupo, un espacio para compartir, pensar, crecer y aprender;
- **Diseñar y planificar el proceso grupal.**, seleccionando las **herramientas de aprendizaje** que mejor se adapten a la dinámica de ese grupo;
- **Guiar al grupo**, asegurando que:
  - Los participantes tienen un buen nivel de **autoconciencia y motivación**;
  - Los participantes logran un **entendimiento mutuo** sobre el resultado deseado;
  - Hay una **participación efectiva** de todos los miembros y que las contribuciones se consideran e incluyen en la discusión;
  - Hay una **atmósfera de autosuficiencia** entre el grupo;
  - Los participantes asumen la **responsabilidad compartida** por el resultado.
- **Supervisar, evaluar y resumir los resultados** e impacto de las actividades realizadas por el grupo.

## Aprendiendo a aprender

La capacidad de organizar el propio aprendizaje, incluso mediante la gestión eficiente del tiempo y la información, tanto individualmente como en grupo, se denomina "aprender a aprender".

Incluye la conciencia del propio proceso de aprendizaje y sus necesidades, la identificación de oportunidades disponibles y la capacidad de superar obstáculos para aprender con éxito. Implica adquirir, analizar y asimilar nueva información y habilidades, así como buscar y utilizar orientación.

Con el fin de utilizar y aplicar los conocimientos y habilidades en una variedad de contextos, incluidos el hogar, el trabajo, la educación y la formación, y también en otros contextos, aprender a aprender anima a los alumnos a aprovechar los conocimientos previos y las experiencias de vida. La motivación y la confianza son cruciales para la competencia de un individuo.

Las preguntas que pueden ayudar al alumno a reflexionar son:

- ¿Qué significa aprender para mí en general? ¿Cuáles son mis experiencias hasta ahora?
- Cuáles son/eran mis objetivos de aprendizaje? ¿Cómo cambiaron (si es que cambiaron)? ¿Cómo los alcanzaré?
- ¿Cómo quiero aprender? ¿Cómo aprendí?
- ¿Qué actividades de una formación en particular me motivaron más en mi aprendizaje?
- ¿Dónde mejoraron mis habilidades y conocimientos?
- ¿Qué métodos quiero/utilicé para evaluar lo que aprendí?
- ¿Qué estilo de aprendizaje prefiero: aprender haciendo, leyendo y pensando, ¿observando? ¿Cómo exploré las diferentes formas de aprender en comparación con el aprendizaje en la escuela o la universidad?
- ¿Cómo usaré lo que aprendí?
- ¿Cómo lidié con los desafíos en mi proceso de aprendizaje?
- ¿Cómo me motivo para enfrentar los obstáculos y seguir aprendiendo?

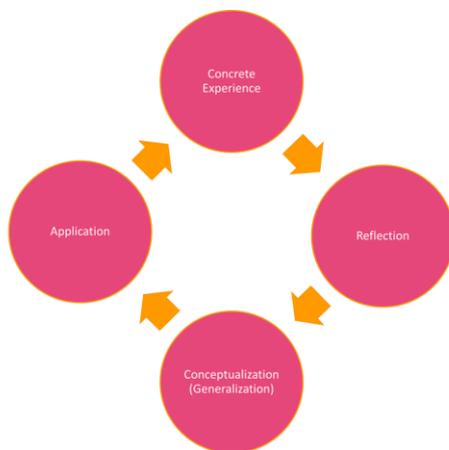
## Aprendizaje experimental

Es común que los cursos de capacitación se describan como prácticos o teóricos: ya sea que impliquen hacer o que impliquen pensar. Para aprender no basta simplemente con tener una experiencia. Sin reflexionar sobre esta experiencia, puede olvidarse rápidamente o perderse su potencial de aprendizaje. Es a partir de los sentimientos y pensamientos que emergen de esta reflexión que se pueden generar generalizaciones o conceptos. Y son las generalizaciones las que permiten abordar con eficacia nuevas situaciones.

De manera similar, si se pretende que el comportamiento cambie mediante el aprendizaje, no basta simplemente con aprender nuevos conceptos y desarrollar nuevas generalizaciones. Este aprendizaje debe ser probado en nuevas situaciones. El alumno debe establecer el vínculo entre la teoría y la acción planificando esa acción, llevándola a cabo y luego reflexionando sobre ella, relacionando lo que sucede con la teoría.

**No basta con hacer, ni tampoco basta con pensar. Tampoco basta simplemente con hacer y pensar. Aprender de la experiencia debe implicar vínculos entre el hacer y el pensar.**

**Aprender de la experiencia implica cuatro etapas que se suceden en un ciclo, como en el siguiente diagrama:**



Los términos utilizados aquí como etiquetas para las cuatro etapas provienen de la Teoría del aprendizaje experiencial de Kolb y, colocados en esta secuencia, forman el ciclo del aprendizaje experiencial.

**Experiencia concreta:** es donde el alumno experimenta activamente una actividad como una sesión de laboratorio o trabajo de campo.

**Reflexión:** es cuando el alumno reflexiona conscientemente sobre esa experiencia.

**Conceptualización (Generalización):** es cuando el aprendiz intenta conceptualizar una teoría o modelo de lo que observa.

**Solicitud:** es cuando el alumno está tratando de planificar cómo probar un modelo o teoría o planificar una próxima experiencia.

Una de las etapas más desafiantes es qué sucede después de las experiencias de aprendizaje y cómo se pueden extraer los puntos de aprendizaje a través de la reflexión estructurada. El siguiente diagrama relaciona las etapas de un **informe estructurado completo** con las etapas del ciclo de aprendizaje experiencial:



**Descripción:** ¿Qué pasó? No emita juicios todavía ni trate de sacar conclusiones; simplemente describir.

**Sentimientos/reacciones:** ¿Cuáles fueron sus reacciones y sentimientos? Una vez más, no pases a analizarlos todavía.

**Evaluación:** ¿Qué fue bueno o malo de la experiencia? Hacer juicios de valor.

**Análisis:** ¿Qué sentido puedes darle a la situación? Trae ideas de fuera de la experiencia para ayudarte. ¿Qué estaba pasando realmente? ¿Fueron las experiencias de diferentes personas similares o diferentes en los aspectos importantes?

**Conclusiones (generales):** ¿Qué se puede concluir, en un sentido general, de estas experiencias y los análisis que ha realizado?

**Conclusiones (específicas):** ¿Qué se puede concluir acerca de su situación o forma de trabajar específica, única y personal?

**Planes de acción personales:** ¿Qué vas a hacer diferente en este tipo de situación la próxima vez? ¿Qué pasos vas a dar en base a lo que has aprendido?

## Herramientas de aprendizaje

Una herramienta suele ser cualquier elemento físico que se puede utilizar para lograr un resultado físico particular, especialmente si el elemento no se consume en el proceso.

Sin embargo, de manera informal, la palabra también ha llegado a usarse para describir un procedimiento o proceso con un propósito específico.

Las herramientas se pueden clasificar según sus funciones básicas (herramientas de corte, herramientas de cocina, herramientas de dibujo, etc.) pero, de hecho, se pueden utilizar creativamente para otros fines.

**Una herramienta de aprendizaje es algo que inicia o apoya de manera creativa e inventiva una acción o proceso que conduce a un resultado o resultado de aprendizaje.**

Las herramientas por sí solas no tienen influencia. Es tarea del educador/facilitador adaptarlos al contexto, los objetivos y el grupo objetivo, pero lo más importante es poseer habilidades para convertirlos en algo poderoso.

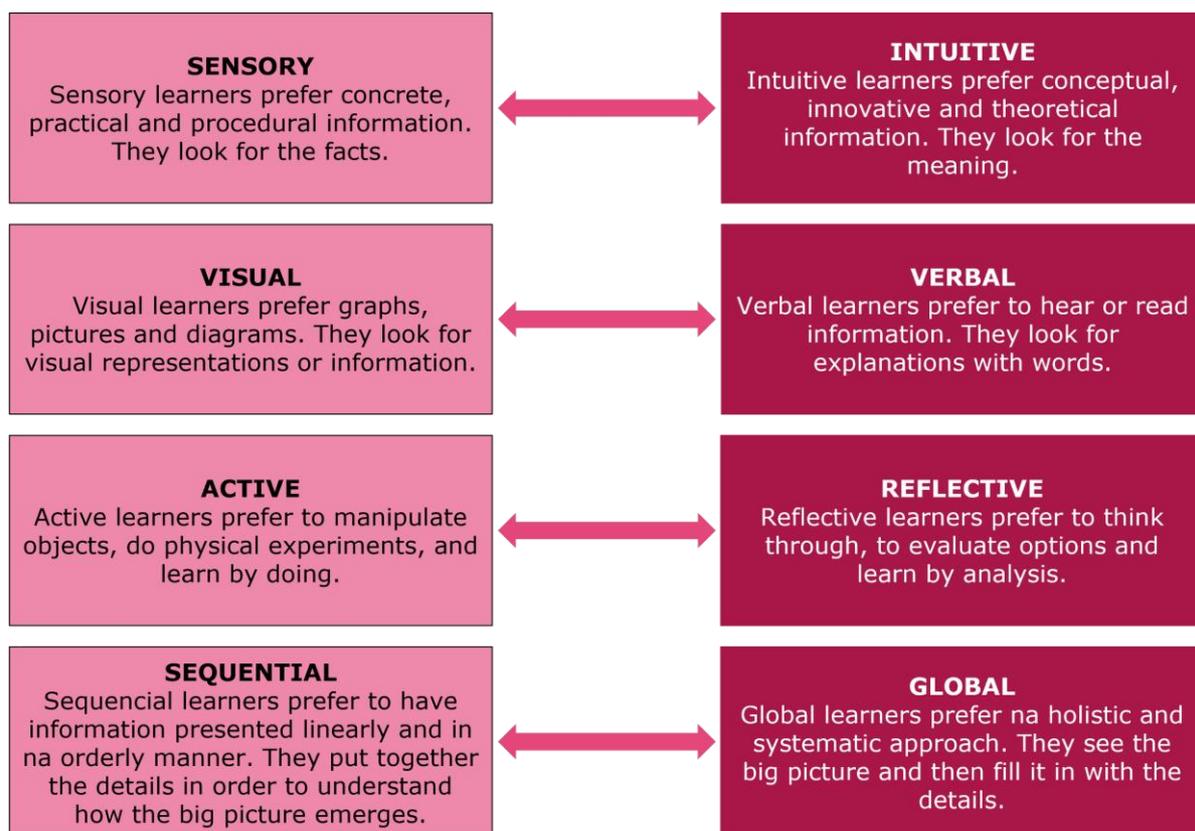
Por lo general, una herramienta de aprendizaje:

- Puede ser transferible y capaz de un mayor cambio y desarrollo según el contexto;
- Resultados en resultados de aprendizaje identificables;
- Puede adaptarse a una variedad de métodos y enfoques de aprendizaje, por ejemplo, trabajo en grupo, juegos, debates, simulaciones;
- Puede ayudar a los participantes a identificar sus propias necesidades y capacidades de aprendizaje;
- Involucra y estimula a los participantes en el proceso de aprendizaje;
- Debe ser fácil de usar y flexible.

## Preferencias de comunicación y aprendizaje

Cada vez que está facilitando/entrenando o comunicándose con otros, tiene ideas e información que quiere que entiendan y aprendan de manera efectiva y eficiente. Las preferencias y estilos de aprendizaje varían para cada persona y en diferentes situaciones. Al considerar y comprender que otras personas pueden tener preferencias de aprendizaje bastante diversas, puede mejorar su comunicación para transmitir su mensaje de manera efectiva, de manera que más personas puedan entender, aprovechando al máximo su potencial de aprendizaje.

Uno de los modelos de estilos de aprendizaje más utilizados es el Índice de Estilos de Aprendizaje. Según este modelo hay cuatro dimensiones de los estilos de aprendizaje. Piense en estas dimensiones como una línea continua con una preferencia de aprendizaje en el extremo izquierdo y la otra en el extremo derecho. El medio de la línea es el equilibrio, y esta es la clave para una gran capacidad de aprendizaje, que no limite su capacidad de recibir y comprender nueva información.



Sus métodos de facilitación y comunicación preferidos pueden, de hecho, estar influenciados por sus propias preferencias de aprendizaje, por lo que es importante comprender sus propias preferencias de aprendizaje y desarrollar habilidades que lo ayuden a aprender y enseñar de diversas maneras. Por ejemplo, si prefiere el aprendizaje visual en lugar del verbal, puede tender a proporcionar una experiencia de aprendizaje visual para sus alumnos, que puede no ser el mejor enfoque de aprendizaje para ellos.

Sea consciente de sus preferencias y del rango de preferencias de su grupo. Proporcione una experiencia de aprendizaje equilibrada y bien ajustada al:

- Sensorial-Intuitivo: Proporcione hechos concretos y conceptos generales.
- Visual-Verbal: Incorpore señales tanto visuales como verbales.
- Activo-Reflexivo: Permita tanto el aprendizaje experiencial como el tiempo para la evaluación y el análisis.
- Secuencial-Global: Proporcione detalles de forma estructurada, así como el panorama general.

# #2 LO QUE DEBES SABER SOBRE EL TRABAJO CON PERSONAS MAYORES

## Objetivos

Este módulo tiene como objetivo dar una idea del proceso de envejecimiento, explorando los cambios y los aspectos positivos del envejecimiento. De hecho, aunque a veces la percepción de la edad y el envejecimiento es predominantemente negativa, la investigación muestra que en muchas áreas mejoramos a medida que envejecemos. El módulo también brinda una descripción general de la andragogía, el término utilizado para describir un conjunto de principios, métodos y prácticas para enseñar a estudiantes mayores.

Además de explorar los aspectos positivos del envejecimiento, este módulo también introduce los principios clave del envejecimiento activo, definidos por la Comisión Europea como "ayudar a las personas a mantenerse a cargo de sus propias vidas durante el mayor tiempo posible a medida que envejecen y, cuando sea posible, contribuir a la economía y la sociedad". Por lo tanto, exploraremos la relevancia del aprendizaje a lo largo de toda la vida en las sociedades que envejecen.

El módulo también tiene como objetivo ofrecer una visión general de la discriminación por edad, o más bien, los estereotipos, prejuicios y discriminación hacia los demás o hacia uno mismo por motivos de edad.

## Estructura del Módulo

- 2.1 Comprender el proceso de envejecimiento
- 2.2 Envejecimiento activo: definición y estrategias para promover el envejecimiento activo
- 2.3 Edadismo en la era digital

## Resultados

- Ser capaz de analizar la estructura y el envejecimiento de la población en Europa
- Ser capaz de comprender los cambios y los aspectos positivos del envejecimiento.
- Entender los cambios y los aspectos positivos del envejecimiento.
- Ser capaz de indagar en los principios fundamentales de la andragogía
- Ser capaz de explorar los principios del envejecimiento activo
- Ser capaz de comprender el papel del aprendizaje permanente en las sociedades que envejecen
- Poder descubrir los beneficios del envejecimiento activo
- Para poder entender la discriminación por edad.
- Ser capaz de comprender las consecuencias de la discriminación por edad para la salud y el bienestar de las personas
- Ser capaz de comprender las barreras clave que la discriminación por edad trae para el uso de la tecnología digital.

# Comprender el proceso de envejecimiento

En este módulo, los participantes conocerán el proceso de envejecimiento y comprenderán los cambios que experimentan las personas mayores, así como los beneficios que conlleva el envejecimiento.

Al final de este módulo, los participantes deberán:

- Ser capaz de comprender el fenómeno demográfico del "envejecimiento de Europa"
- Ser capaz de explorar el papel del aprendizaje a lo largo de toda la vida en sociedades que envejecen
- Estar al tanto de los cambios de envejecimiento
- Ser capaz de comprender los aspectos positivos del envejecimiento.
- Ser capaz de identificar los principios fundamentales de la andragogía.
- Ser consciente de los tres tipos principales de estilos de aprendizaje.

El envejecimiento de Europa, es un fenómeno demográfico en Europa caracterizado por bajas tasas de natalidad y una mayor esperanza de vida. De acuerdo a Eurostat, estos dos factores "están transformando la forma de la pirámide de edad de la UE; probablemente el cambio más importante será la marcada transición hacia una estructura de población mucho más antigua, un desarrollo que ya es evidente en varios Estados miembros de la UE. Los datos presentados en este artículo también pueden ayudar a evaluar si la pandemia de COVID-19 ha tenido un impacto en el tamaño y la estructura de la población de la UE". Eurostat afirma que en 2021 más de una quinta parte de la población de la UE tenía 65 años o más; Los datos de 2021 de Statista muestran que Europa lidera la proporción de población anciana con un 19 %.

## Edad-cambios relacionados

¿Qué sucede durante el envejecimiento? El cuerpo cambia con el envejecimiento porque los cambios ocurren en las células individuales y en los órganos completos. Estos cambios dan como resultado cambios en la función y en la apariencia. Los cambios relacionados que experimentan las personas mayores son:

- Cambios físicos y sensoriales (visión, oído, olfato, función motora, equilibrio, energía y gusto)
- Cambios cognitivos (capacidad de atención, memoria y velocidad de procesamiento/inteligencia fluida, disminuyen gradualmente con el tiempo).
- Cambios Psicológicos (Cambios de identidad, integridad versus desesperación, estrés, miedo a morir, menos paciencia)
- Cambios sociales (jubilación, duelo, aislamiento social, menos niveles de dopamina)

Los desafíos del envejecimiento de la población a menudo se han presentado de una manera que retrata la vejez como una etapa problemática. Sin embargo, es importante centrarse también en los aspectos positivos de envejecer:

- La neuroplasticidad no se detiene a los 55 años, la búsqueda muestra que nos volvemos más sabios.
- Inteligencia cristalizada mejorada y capacidad para detectar relaciones entre diversas fuentes de información, capturando el panorama general y comprendiendo las implicaciones globales de problemas específicos. |

- El vocabulario es resistente al envejecimiento del cerebro e incluso puede mejorar con la edad, incluso con la dificultad de buscar palabras.
- Nuevos estudios comienzan a mostrar que con la práctica, las habilidades de orientación mejoran entre cuatro y cinco veces desde la mediana edad hasta la edad adulta, mientras que el control ejecutivo aumentó hasta mediados o finales de los años 70.
- Puede tomar un poco más de lo normal completar las tareas en el trabajo, pero las personas mayores aún pueden terminarlas con calidad y las empresas que tienen diferentes generaciones trabajando tienen una mejor toma de decisiones.
- Mejor resiliencia mental, regulación emocional y manejo del estrés.
- Más conexión con la espiritualidad, el altruismo y la creatividad en la vejez cuando las personas tienen una imagen positiva del envejecimiento.
- Mejor resiliencia mental, regulación emocional y manejo del estrés.
- Más conexión con la espiritualidad, el altruismo y la creatividad en la vejez cuando las personas tienen una imagen positiva del envejecimiento.
- Más feliz y mayor bienestar (menos depresión).

### Enseñando a los adultos mayores

Enseñar a personas mayores es diferente de enseñar a niños y jóvenes, y comprender cómo las personas mayores acceden y procesan nueva información es crucial para brindar oportunidades de aprendizaje significativas y de calidad. De hecho, los facilitadores deben tener experiencia en la aplicación de estrategias efectivas de aprendizaje de adultos.

Andragogía se refiere a un conjunto de principios, métodos y prácticas para enseñar a los estudiantes mayores. La teoría de la andragogía fue desarrollada por Malcolm Knowles, un educador estadounidense. A diferencia de la pedagogía que describe principios para enseñar a niños y jóvenes, la andragogía es el arte y la ciencia del aprendizaje de adultos, por lo que la andragogía se refiere a cualquier forma de aprendizaje de adultos (Kearsley, 2010).

**Differences Between Children and Adults as Learners:**

CHILDREN	ADULTS
Rely on others to decide what is important to be learned.	Decide for themselves what is important to be learned.
Accept the information being presented at face value.	Need to validate the information based on their beliefs and experience.
Expect what they are learning to be useful in their long-term future.	Expect what they are learning to be immediately useful.
Have little or no experience upon which to draw – are relatively “clean slates.”	Have much experience upon which to draw – may have fixed viewpoints.
Little ability to serve as a knowledgeable resource to teacher or fellow classmates.	Significant ability to serve as a knowledgeable resource to trainer and fellow learners.

De: Enseñanza de adulto tipos de aprendizaje de adultos

Malcolm Knowles sugirió 4 principios que se aplican al aprendizaje de adultos:

1. Los adultos deben participar en la planificación y evaluación de su instrucción.
2. La experiencia (incluidos los errores) proporciona la base para las actividades de aprendizaje.
3. Los adultos están más interesados en aprender temas que tienen una relevancia e impacto inmediatos para su trabajo o vida personal.
4. El aprendizaje de adultos se centra en los problemas y no en el contenido (Kearsley, 2010).

## Conclusiones y consejos

Los estudiantes de todas las edades logran más cuando están motivados. De hecho, es crucial para inspirar, desafiar, estimular y motivar a los estudiantes. Sin embargo, al enseñar a adultos, desarrollar la comprensión de cómo aprenden las personas mayores ayuda a los facilitadores a tener más éxito. Por lo tanto, los facilitadores deben centrarse en comprender cómo aprenden las personas mayores, teniendo en cuenta sus habilidades, experiencia y expectativas al planificar una experiencia educativa.

Para ello, además de ser conscientes de la edad relacionados con los cambios experimentados por las personas mayores, los facilitadores deben estar familiarizado con los tres tipos principales de estilos de aprendizaje:

- **Aprendices visuales:** los aprendices visuales son aquellos que generalmente ganan más cuando la información se presenta en un formato de lenguaje escrito o en otro formato visual. Recuerdan mejor las cosas al ver algo.
- **Estudiantes auditivos:** los estudiantes auditivos son aquellos que generalmente aprenden escuchando y escuchando. Un aprendiz auditivo depende de escuchar y hablar como forma principal de aprendizaje. Los estudiantes auditivos deben poder escuchar lo que se dice para comprender y pueden tener dificultades con las instrucciones dibujadas, pero si la escritura está en un orden lógico, puede ser más fácil de entender ([Wikipedia](#)).
- **Aprendices kinestésicos:** los aprendices kinestésicos son aquellos que aprenden mejor tocando, sintiendo y experimentando lo que están tratando de aprender. Recuerdan mejor escribiendo o manipulando físicamente la información. (Kelly, 2010).

A continuación, puede encontrar algunos consejos para acomodar y alentar mejor el aprendizaje de los estudiantes mayores:

1. Haz que el aprendizaje sea relevante
2. Evaluar los intereses y la experiencia de las personas mayores.
3. Utilizar la experiencia de vida de las personas mayores como recurso
4. Deja que exploren por su cuenta.
5. Poniendo la teoría en acción
6. Adapte las actividades a las necesidades de las personas mayores.
7. Considere los patrones y estilos de aprendizaje de las personas mayores
8. Dividir la información para evitar la sobrecarga cognitiva
9. Proporcionar material educativo de manera interactiva y basada en problemas (p. ej., cuestionarios, actividades interactivas y debates para involucrar a los alumnos) Ayudar a los alumnos a escuchar que los alumnos mayores a menudo tienen pérdida auditiva. Los facilitadores deben hablar claramente y repetir.
10. Ayude a los estudiantes a ver que los estudiantes mayores a menudo tienen mala vista. Los facilitadores deben usar una fuente más grande y escribir claramente en la pizarra.
11. Ayude a los estudiantes a recordar: El desarrollo cognitivo, la memoria y la resolución de problemas pueden mostrar un declive con el envejecimiento. Los facilitadores deben ayudar a los alumnos a integrar actividades de memoria.

Y sobre todo... ¡sé flexible! Es importante estructurar sus cursos y planificar las sesiones con anticipación. Sin embargo, es imperativo ser flexible: prepárese para hacer algunos ajustes en su plan de lecciones según las necesidades de los estudiantes.

# Envejecimiento activo: definición y estrategias para promover el envejecimiento activo

Este módulo tiene como objetivo aumentar su comprensión de los principios fundamentales del envejecimiento activo y la relevancia de las estrategias para promoverlo. De hecho, después de la Pandemia, la necesidad de una estrategia a largo plazo sobre el envejecimiento activo y saludable es más evidente que nunca. "Para contrarrestar el impacto del COVID-19 en las personas mayores es necesario actuar en múltiples aspectos. En primer lugar, mejorar la alfabetización digital de las personas mayores debería convertirse en una prioridad aún mayor: ya no es una ventaja, sino una necesidad para prevenir la soledad. [...] Se necesita un plan a largo plazo. Si bien la crisis del COVID-19 llegó a nuestras ciudades en un instante, los efectos están aquí a largo plazo. Las poblaciones europeas siguen envejeciendo y se espera que la proporción de personas mayores aumente hasta el 30 % hasta 2030. La COVID-19 ha hecho que las estrategias a largo plazo sobre el envejecimiento activo y saludable sean la prioridad número uno" El envejecimiento saludable y activo es más importante que nunca.

Al final de este módulo, los participantes:

- tener una mejor comprensión del envejecimiento activo
- explorar los beneficios de mantenerse saludable y activo
- ser capaz de reconocer que el envejecimiento activo es el resultado de la interacción entre un individuo y su propio entorno
- ser capaz de comprender la relevancia de adoptar un plan a largo plazo para promover un envejecimiento saludable y activo

## *Envejecimiento activo: definición y principios*

La población de Europa está envejeciendo rápidamente y en las últimas dos décadas, la proporción de personas mayores de 65 años ha aumentado significativamente. Según la Comisión Europea, la única forma en que Europa podrá hacer frente a los desafíos del cambio demográfico es a través del envejecimiento activo. De hecho, la Comisión Europea está promoviendo el envejecimiento activo y saludable para "ayudar a las personas a mantenerse a cargo de sus propias vidas durante el mayor tiempo posible a medida que envejecen y, cuando sea posible, contribuir a la economía y la sociedad" (Comisión Europea). La Organización Mundial de la Salud (OMS) define el envejecimiento activo como "el proceso de optimizar las oportunidades de salud, participación y seguridad para mejorar la calidad de vida a medida que las personas envejecen", mientras que según el Consejo Internacional sobre el Envejecimiento Activo, "promueve la visión de todas las personas, independientemente de su edad, estado socioeconómico o salud, participando plenamente en la vida dentro de las siete dimensiones del bienestar: emocional, ambiental, intelectual/cognitiva, física, profesional/vocacional, social y espiritual". Con el objetivo de ayudar a los gobiernos y organizaciones a promover el envejecimiento activo, el Consejo Internacional de Envejecimiento Activo identificó nueve principios clave: Políticas, Programas, Poblaciones, Personas, Percepciones, Potencial, Productos, Promociones, Ubicaciones.

## ***Envejecimiento activo: una prioridad en toda Europa***

El envejecimiento saludable y activo ocupa un lugar destacado en la agenda política europea. De hecho, permitir que las personas mayores se mantengan sanas y mayores se ha vuelto clave para la sostenibilidad de las políticas sociales y de salud en Europa.

En ese sentido, las siguientes cuestiones pueden considerarse claves para el envejecimiento activo:

1. Promoción de la actividad física: según la OMS, la actividad física es uno de los predictores más fuertes de un envejecimiento saludable. La actividad física moderada regular promueve el bienestar mental, físico y social y ayuda a prevenir enfermedades y discapacidades”.
2. Promoción del aprendizaje a lo largo de toda la vida: existe una necesidad creciente de promover el aprendizaje a lo largo de toda la vida en entornos locales y comunitarios y para todos los grupos de edad. De hecho, el aprendizaje a lo largo de toda la vida desempeña un papel clave en las sociedades que envejecen, ya que tiene un “papel central en la promoción del bienestar y una buena calidad de vida en la vejez” (UNESCO, Adoptar una cultura de aprendizaje permanente: aprendizaje permanente en sociedades que envejecen: lecciones de Europa). El aprendizaje permanente es, de hecho, la herramienta clave que puede ayudar a las personas mayores a permanecer socialmente activas e involucrarse en la comunidad.

En este punto, exploraremos mejor las razones por las que es importante mantenerse saludable y activo a medida que envejecemos.

Desde el punto de vista sanitario, el envejecimiento activo contribuye a promover una vida saludable y, por tanto, a alargar la vida, esperanza y calidad de vida. Sin embargo, el envejecimiento activo es mucho más que esto.

De hecho, si nosotros mantenemos sanos y activos a medida que envejecemos, podemos mantener nuestro bienestar mental y físico, y esto es crucial para garantizar nuestro compromiso activo con la vida y la participación en la sociedad. Por lo tanto, es claro que saludable y el envejecimiento activo puede desempeñar un papel clave para facilitar la ciudadanía activa.

## **Conclusiones y consejos**

El envejecimiento de Europa plantea retos y oportunidades que uno debe considerar para construir una sociedad más sostenible y más igualitaria. En ese sentido, el envejecimiento activo y saludable puede desempeñar un papel importante en el cumplimiento de los desafíos del cambio demográfico. El concepto de activo y envejecimiento saludable es muy amplia y compleja, ya que implica diferentes dominios sociales y políticos: desde la participación en el mercado laboral, la participación social y la salud. Teniendo en cuenta que el envejecimiento activo consiste en envejecer mejor, que se refiere al bienestar de las personas a medida que envejecen. El aprendizaje permanente es una clave elemento del marco conceptual de envejecimiento activo. En efecto, los estudiantes mayores pueden experimentar el envejecimiento activo a través de la participación en el aprendizaje permanente.

La investigación muestra que el aprendizaje permanente es un catalizador para una vida más saludable y más comprometida socialmente. De hecho, el aprendizaje permanente puede ayudar a las personas mayores a: Mejorar su salud y bienestar psicológico; Adquirir/desarrollar nuevos conocimientos y habilidades; Mejorar las relaciones con personas de la misma edad o mayores/menores.

A continuación, puede encontrar algunos consejos para promover el envejecimiento activo en entornos no formales e informales:

1. Ayude a los estudiantes mayores a obtener un mejor conocimiento sobre tres dimensiones clave: su bienestar social, salud y participación cívica.
2. Apóyalos para expandir su red promoviendo la interacción con otras personas.
3. Ayúdelos a desarrollar nuevos intereses.
4. Reconocer sus habilidades y conocimientos.

## Edadismo en la era digital

Este módulo tiene como objetivo proporcionar una idea de la discriminación por edad que consiste en estereotipar o discriminar a las personas en función de su edad. La Organización Mundial de la Salud pide una acción rápida para implementar estrategias efectivas contra el envejecimiento, ya que las actitudes discriminatorias conducen a una peor salud física y mental y reducen la calidad de vida de las personas mayores, lo que cuesta a las sociedades miles de millones de dólares cada año [..]. La discriminación por edad se filtra en muchas instituciones y sectores de la sociedad, incluidos los que brindan atención médica y social, en el lugar de trabajo, los medios de comunicación y el sistema legal. El racionamiento de la atención médica basado únicamente en la edad está muy extendido. Una revisión sistemática en 2020 mostró que, en el 85 por ciento de 149 estudios, la edad determinó quién recibió ciertos procedimientos o tratamientos médicos. La discriminación por edad es un desafío global: ONU.

La discriminación por edad también puede ser una barrera para el uso de la tecnología digital en la edad adulta y sugiere recomendaciones para abordarla. De hecho, “en una sociedad que se digitaliza rápidamente, la igualdad de oportunidades para acceder y utilizar la tecnología digital es esencial para la inclusión y participación social” 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.

Después de completar este módulo, usted:

- Para poder entender la discriminación por edad.
- Ser capaz de comprender las consecuencias de la discriminación por edad para la salud y el bienestar de las personas
- Ser capaz de comprender las barreras clave que la discriminación por edad trae para el uso de la tecnología digital.

### *Edadismo: definición e impacto*

La Sra. Claudia Mahler, experta independiente de la ONU sobre el disfrute de todos los derechos humanos por parte de las personas mayores, afirma que “la discriminación por edad se manifiesta en estereotipos, prejuicios y/o discriminación contra las personas mayores en función de su edad o de la percepción de que una persona es mayor”.

Considerando que, según ella mitad de la población mundial es discriminatoria contra las personas mayores, es una prioridad garantizar que las personas mayores estén protegidas contra la discriminación. De acuerdo con la OMS. La discriminación por edad se refiere a los estereotipos

(cómo pensamos), los prejuicios (cómo nos sentimos) y la discriminación (cómo actuamos) hacia los demás o hacia uno mismo en función de la edad. [...]La discriminación por edad está en todas partes: desde nuestras instituciones y relaciones hasta nosotros mismos. Por ejemplo, la discriminación por edad se encuentra en las políticas que apoyan el racionamiento de la atención médica por edad, las prácticas que limitan las oportunidades de los jóvenes para contribuir a la toma de decisiones en el lugar de trabajo, el comportamiento paternalista utilizado en las interacciones con personas mayores y jóvenes, y el comportamiento autolimitante, que puede derivarse de estereotipos internalizados sobre lo que una persona de una edad determinada puede ser o hacer. [...]La mitad de la población mundial es discriminatoria por edad contra las personas mayores y, en Europa, la única región para la que hay datos disponibles sobre todos los grupos de edad, las personas más jóvenes reportan más discriminación por edad que otros grupos de edad. La discriminación por edad puede cambiar la forma en que nos vemos a nosotros mismos, puede erosionar la solidaridad entre generaciones, puede devaluar o limitar nuestra capacidad de beneficiarnos de lo que pueden contribuir las poblaciones más jóvenes y mayores, y puede afectar nuestra salud, longevidad y bienestar, al mismo tiempo que tiene consecuencias económicas de gran alcance”.

La Alta Comisionada de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos, la Sra. Michelle Bachelet, afirma que “la discriminación por edad es tan generalizada en nuestra sociedad que en gran medida no se reconoce ni se cuestiona. [...]Para combatir la discriminación por edad, debemos cambiar nuestra mentalidad y desafiar la narrativa de las personas mayores como frágiles, dependientes y vulnerables”.

¿Cuáles son las consecuencias sobre la discriminación por edad?

- La discriminación por edad tiene un impacto negativo en la salud física y mental. La discriminación por edad también se asocia con un mayor aislamiento social y soledad, mayor inseguridad financiera, disminución de la calidad de vida y muerte prematura. De acuerdo con la OMS“ Se calcula que unos 6,3 millones de casos de depresión en todo el mundo son atribuibles a la discriminación por edad”.
- El Informe de UN Global sobre discriminación por edad establece que “la discriminación por edad agrava otras formas de desigualdades basadas en el género, la discapacidad, la identidad de género y la identidad sexual, el origen étnico y otros motivos. El informe enfatiza que para garantizar que las personas mayores se den cuenta del potencial de una vida más larga con dignidad e igualdad, es importante abordar cómo la vejez se cruza con otros “ismos”, como el racismo, el sexismo y el capacitismo”.
- La discriminación por edad puede ser un factor de desventaja que impide la igualdad de acceso y la adopción de tecnología.

### **La discriminación por edad y el uso de la tecnología digital**

El documento EDADISMO Y TECNOLOGÍA DIGITAL identifica tres niveles de discriminación por edad en el contexto de la adopción y el uso de la tecnología digital:

1. **El nivel macro: Diseño y política:** cómo los estereotipos y la exclusión de los adultos mayores (discriminación) dan forma al diseño de productos y políticas de tecnología digital y, en consecuencia, a nuestro entorno cotidiano.
2. **El nivel meso: entorno social y organizacional:** cómo los estereotipos de otras personas (familiares, amigos, proveedores de servicios, profesionales de la salud, etc.) influyen en el uso de la tecnología digital por parte de las personas mayores.

3. **El nivel micro: el individuo:** cómo se internalizan los estereotipos de la edad a lo largo de la vida e impactan en cómo las personas ven su capacidad para usar la tecnología digital a medida que envejecen.

Con el desarrollo de nuevas tecnologías y el uso cada vez mayor de las TIC, es más probable que las personas mayores se enfrenten a la exclusión social. Durante la pandemia de Covid-19, la brecha digital se ha vuelto más evidente que nunca. De hecho, "en una sociedad que se digitaliza rápidamente, la igualdad de oportunidades de acceso y uso de la tecnología digital es esencial para la inclusión y participación social. Sin embargo, las personas mayores a menudo son altamente estereotipadas con respecto a sus habilidades para usar y aprender a usar la tecnología digital. [...] La discriminación por edad puede ser una barrera para el uso y la adopción de la tecnología digital y sugiere recomendaciones para abordar este tema candente" (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).

Con el objetivo de combatir todas las formas de envejecimiento y discriminación por edad, es necesario un cambio de paradigma. De acuerdo con la Sra. Claudia Mahler "Se necesita un enfoque de derechos humanos para pasar del paradigma del bienestar a uno que reconozca a las personas mayores como sujetos de derechos que tienen las mismas garantías de dignidad, igualdad, participación, autonomía e independencia durante todo el curso de su vida. [...]. Sociedades más inclusivas, equitativas y adaptadas a las personas mayores serán más resilientes, sostenibles, seguras y justas".

## Conclusiones y consejos

A pesar del rápido envejecimiento de la población mundial, la discriminación por edad está generalizada y es una de las formas de discriminación más experimentadas en toda Europa. El envejecimiento y la discriminación por edad son entonces generalizados en nuestra sociedad, y en gran medida no se reconocen ni se cuestionan.

Según la OMS, se cree que una de cada dos personas en el mundo tiene actitudes de discriminación por edad, lo que conduce a una peor salud física y mental y a una menor calidad de vida para las personas mayores, lo que le cuesta a las sociedades miles de millones de dólares cada año, según un nuevo informe de las Naciones Unidas sobre discriminación por edad.

De hecho, la discriminación por edad puede disuadir a las personas mayores de adoptar la tecnología digital. Por lo tanto, existe una necesidad creciente de promover oportunidades de por vida para los adultos mayores y alentarlos a aprender nuevas habilidades, facilitar las interacciones sociales y mejorar su envejecimiento activo.

A continuación, puede encontrar algunos consejos para mejorar la alfabetización digital y aumentar el uso y la adopción de tecnología digital entre las personas mayores:

1. Abordar la discriminación por edad relacionada con la tecnología digital a través de la sensibilización y la formación.
2. Involucrar a las personas mayores en el proceso de diseño e investigación (para obtener más información sobre la metodología de codiseño, consulte el Módulo nr.3).
3. Apoyar a las personas mayores para acceder y utilizar la tecnología digital en la vida cotidiana.
4. Promoción de actividades destinadas a desmentir los estereotipos relacionados con la edad.
5. Fomentar el desarrollo de actividades intergeneracionales.

# #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**

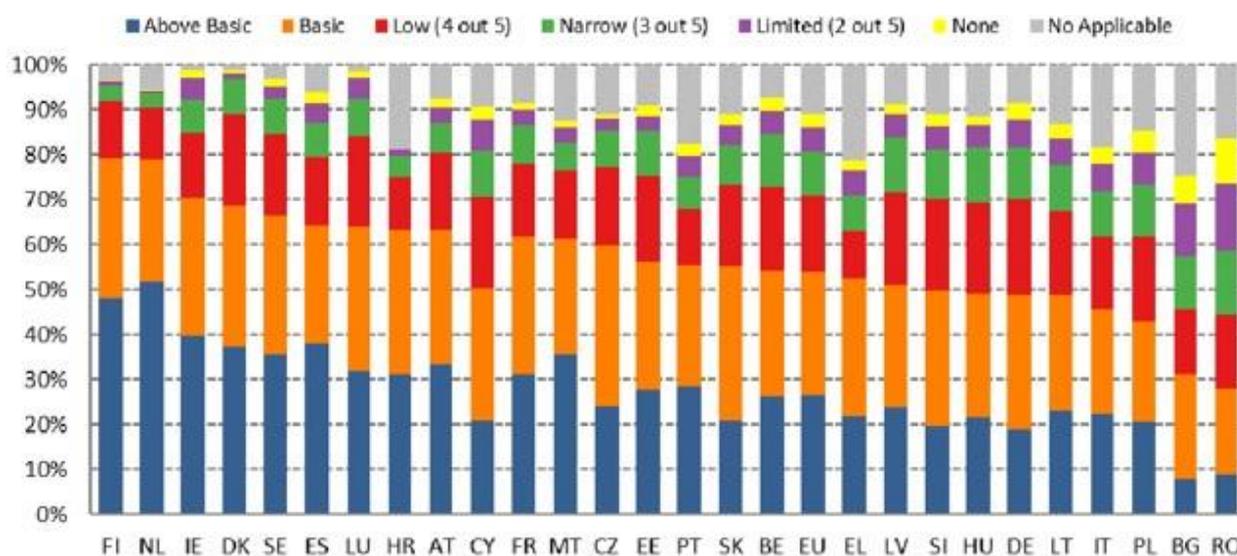
Tras el llamamiento de la presidenta de la Comisión, Ursula von der Leyen, a un mayor liderazgo digital y una visión común para 2030, así como la solicitud del Consejo Europeo de que la UE desarrolle una brújula digital, la Comisión adoptó en marzo de 2021 la Comunicación *2030 Digital Compass: the European 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.

# #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://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.



[WWW.PROJECTDIGIT.EU](http://WWW.PROJECTDIGIT.EU)

