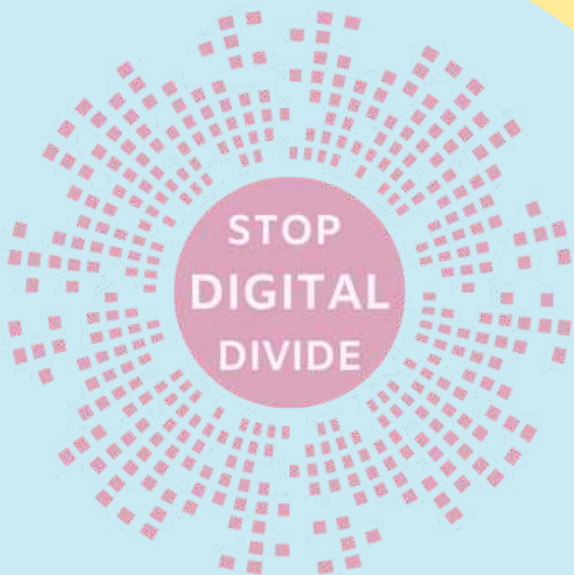
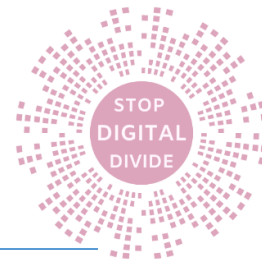




ACABAR CON LA BRECHA DIGITAL

Herramientas didácticas para profesionales de la educación de personas adultas





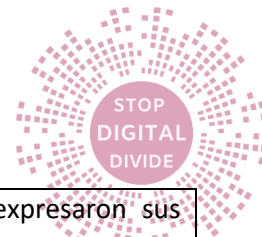
Herramientas didácticas para profesionales de la educación de personas adultas

2021-2-RO01-KA210-ADU-000048969

Stop Digital Divide

Revisión: v.1.0

Resultado del proyecto	PR1 - Herramientas pedagógicas para profesionales de la educación de personas adultas
Actividad	Informe del estudio de investigación
Responsable de la entrega	Romanian Intermodal Association
Fecha de vencimiento	2022
Autores	Nicoleta Acomi, Daria Barbu, Flavia Chiarelli, Enrico Fontana
Resumen	Las competencias digitales son esenciales para las personas adultas, ya que permiten aumentar la confianza en sí mismos y el bienestar de las personas y de la sociedad. Aprender a utilizar dispositivos informáticos como un ordenador, una tableta o un teléfono móvil para buscar y utilizar información en internet, para comunicarse, o simplemente para hacer compras o realizar operaciones bancarias en línea, ayuda en la vida diaria y en la carrera profesional, contribuyendo a la inclusión social digital. Dispuesto a proporcionar un conjunto de métodos educativos transferibles para organizaciones de educación de personas adultas, el consorcio dirigido por la Romanian Intermodal Association inició una amplia investigación entre organizaciones educativas, recopiló, analizó y resumió en este conjunto de herramientas las mejores prácticas a escala de la UE. El conjunto de herramientas contiene doce prácticas y métodos que pueden aplicarse en la educación de personas adultas en clases presenciales o en línea, con el fin de capacitarlos. Para validar las prácticas seleccionadas, el consorcio puso en marcha una encuesta



	dirigida a 45 educadores de personas adultas que expresaron sus conocimientos sobre la educación a través de los nuevos métodos digitales y su experiencia personal con ellos. Además, este kit de herramientas le ofrece una serie de herramientas digitales disponibles en línea y de forma gratuita que pueden hacer de la enseñanza una actividad más interactiva e inclusiva para todos.
Palabras clave	Herramientas digitales, Educación de personas adultas, Inclusión digital

Agradecimiento

Este documento ha recibido financiación de la Comisión Europea en virtud del Acuerdo de subvención-2021-2-RO01-KA210-ADU-000048969, ERASMUS+ Small Scale Partnerships

Descargo de responsabilidad

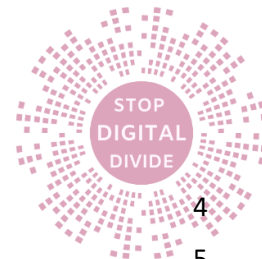
El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Aviso de derechos de autor

2022 - 2024 Consorcio SDD

La **Creative Commons License Attribution CC BY** permite que otros distribuyan, remezclen, adapten y construyan a partir de tu obra, incluso con fines comerciales, siempre que te atribuyan el mérito de la creación original. Es la licencia más flexible que se ofrece. Se recomienda para la máxima difusión y uso de los materiales bajo licencia.





Resumen	4
Introducción	5
Capítulo 1 - Metodología de la investigación	6
Capítulo 2 - Buenas prácticas en la educación de personas adultas	9
Buena práctica 1. TICTac+55	10
Buena práctica 2. Herramientas digitales para alumnado adulto: cómo integrar las herramientas digitales en la educación de personas adultas	11
Buena práctica 3. Expertclick	13
Buena práctica 4. Probémoslo	15
Buena práctica 5. Formación informática - Competencias digitales - Certificado de aptitudes	17
Buena práctica 6. Curso de informática según Digcomp	18
Buena práctica 7. Talleres para mayores "Fake news - la verdad es otra"	19
Buena práctica 8. Mayores de 60 años en la red	20
Buena práctica 9. Optimizar la tecnología para las personas mayores	21
Buena práctica 10. Cómo abordar la brecha digital	22
Buena práctica 11. Plata no Oro	23
Buena práctica 12. El digitalizador de la memoria	24
Capítulo 3 - Análisis de buenas prácticas	26
Metodología	26
Revisión por los socios	26
Validación por educadores de personas adultas	26
Capítulo 4 - Herramientas e instrumentos para la educación de personas adultas	32
Padlet	32
¡Kahoot!	33
Quizlet	34
Mentimeter	35
Canva	36
Socrative	37
Google Forms	38
Thinglink	39
Conclusiones y recomendaciones	40
Referencias	42



Resumen

En el mundo digital, a menudo asumimos que el acceso digital mejora el acceso a los servicios. En general, es cierto para muchas personas, pero no para todas. En varias situaciones, el verdadero reto es el acceso a los servicios digitales y no la digitalización.

Lo notamos en nuestras actividades cotidianas cuando tenemos que rellenar documentos, transferir dinero, matricularnos o participar en cursos en línea, incluso para reservar un asiento en el transporte público. Existe una enorme brecha digital entre el acceso en línea de las generaciones. Es vital aumentar el acceso equitativo y la participación en la educación de personas adultas.

Preocupados por la educación de personas adultas, llevamos a cabo una amplia revisión bibliográfica sobre qué competencias clave deberían poseer los profesionales de la educación de personas adultas para capacitarlas y mejorar sus habilidades digitales. El resultado fue que el desarrollo de las competencias clave en el ámbito de la educación de calidad, el desarrollo de programas, la facilitación del acceso a las actividades, la capacitación y la evaluación ayudará al personal de la educación de personas adultas a desempeñar un papel importante en el aprendizaje permanente.

En muchos países europeos sigue habiendo un desfase entre la forma de aprender de las personas adultas y las competencias de los educadores sociales de personas adultas. Los educadores necesitan instrumentos para facilitar el aprendizaje práctico, para transferir conocimientos y experiencia a nivel individual y organizativo.

Además, COVID-19 instó a la digitalización y subió el listón abriendo nuevas brechas digitales. Incluso si la mayoría de las personas adultas tienen las habilidades y conocimientos para entender cómo acceder a las TIC (por ejemplo, WhatsApp), todavía hay varias limitaciones para acceder a diversos conocimientos y servicios.

En este contexto, tomamos la iniciativa de apoyar la educación inclusiva y las competencias digitales, mejorando las competencias en inclusión social digital de educadores y voluntarios sociales.



Introducción

Nuestra vida cotidiana se ve fuertemente afectada por la digitalización. Apoya el sueño de un mejor acceso a los servicios, precios más bajos, mayor eficiencia y mayores posibilidades de participación cívica. Nuestro proyecto aborda la inclusión social mediante el desarrollo de un marco para llevar a cabo actividades de coaching social. Así, beneficiándose de una cartera de herramientas y habilidades, los socios mejorarán sus capacidades para abordar las necesidades del grupo objetivo. Los socios podrán aplicar nuevos modelos educativos para crear programas educativos atractivos en el ámbito de la educación digital de las personas adultas con el fin de reducir las brechas digitales.

Sin embargo, sin conexión a Internet, acceder a los servicios públicos, organizar viajes, matricularse en cursos, etc. resulta cada vez más difícil. En los últimos años se han puesto en marcha numerosas medidas para garantizar que todos los residentes tengan acceso a una cobertura de Internet adecuada. Aunque este sigue siendo un empeño vital para muchas comunidades rurales europeas, sigue existiendo otra cuestión crítica: las competencias digitales. La edad y el nivel socioeconómico tienen un gran impacto en las capacidades digitales. El 79% de los ciudadanos de la UE utiliza Internet al menos una vez a la semana, pero sólo lo hace el 57% de los que tienen entre 55 y 74 años, frente al 96% de los que tienen entre 16 y 24. Cuando las cifras se comparan con el nivel educativo, resultan extremadamente comparables.

Cuando se trata de lo que hacen las distintas personas en Internet, las diferencias son aún más pronunciadas. Cuando se trata de utilizar Internet para participar cívicamente, interactuar con las autoridades públicas o intercambiar correos electrónicos y redes sociales, se observan grandes diferencias: sólo el 6% de las personas de entre 55 y 74 años utiliza Internet para consultas y votaciones en línea, frente al 10% de las personas de entre 16 y 54 años; el 4% de las personas sin estudios o con un nivel educativo bajo lo hace, frente al 12% de los estudiantes y el 15% de las personas con un nivel educativo formal alto.

La brecha digital se refiere a la diferencia entre los grupos demográficos y las regiones que tienen acceso a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) contemporáneas y los que no lo tienen o tienen un acceso limitado. Teléfonos, televisores, ordenadores personales y acceso a Internet son ejemplos de esta tecnología. Así, en una era altamente tecnológica, la educación se desarrolla gracias a los beneficios de las herramientas digitales. Pero, ¿cómo podemos reducir esta diferencia entre los que acceden a estas herramientas y los que no están debidamente integrados? Este material está dirigido a educadores de personas adultas y voluntarios sociales que deseen desarrollar sus competencias digitales y quieran aprender más sobre las prácticas de la educación inclusiva.

El conjunto de herramientas contiene doce prácticas y métodos que pueden aplicarse en la educación de personas adultas para empoderarlas. Este informe también incluye una encuesta a 45 educadores de personas adultas sobre la educación a través de los nuevos métodos digitales y su experiencia personal con ellos. Y además, les ofrecemos una serie de herramientas digitales disponibles en línea y de forma gratuita que pueden hacer de la enseñanza una actividad más interactiva e inclusiva para todos.

Capítulo 1 - Metodología de la investigación



Queremos mejorar el trabajo de 15 profesionales de la educación de personas adultas, educadores sociales y voluntarios sociales que participan en la planificación de la educación inclusiva para grupos sociales desfavorecidos ofreciendo actividades de aprendizaje y prácticas sociales digitales. Nuestra prioridad es mejorar las competencias de los educadores y demás personal de educación de personas adultas. Ayudaremos a la transformación individual de 60 personas a través de la inclusión social digital mediante la participación en actividades/proyectos de iniciativas de inclusión social con el fin de crear diversidad en todos los ámbitos de la educación y la formación.

Este conjunto de herramientas y los demás resultados del proyecto contribuirán a la mejora de la garantía de calidad en la educación de personas adultas aumentando la capacidad de 12 organizaciones de educación de personas adultas para operar transnacionalmente y promover la inclusión social mediante la incorporación de prácticas digitales, técnicas y pedagogías basadas en las TIC y modelos de coaching social en sus operaciones normales de educación de personas adultas mejorando la garantía de calidad en la educación de personas adultas.

La investigación para el conjunto de herramientas dirigió el proceso de identificación de material pertinente para las TIC aplicado a la educación de personas adultas y las iniciativas de inclusión social. Los socios implicados representan a centros de educación de personas adultas, centros de formación profesional, servicios sociales y servicios sanitarios.

El propósito de la metodología de investigación es establecer los pasos para desarrollar un conjunto de herramientas de enseñanza cualitativa para el personal de educación de personas adultas a través del método ADDIE (Analizar, Diseñar, Desarrollar, Implementar y Evaluar).

A continuación, se explican los cinco pasos de ADDIE¹ :

- **ANÁLISIS.** En la fase de análisis, se aclara el reto pedagógico, se fijan las metas y los objetivos, se determina el entorno de aprendizaje y se anotan los conocimientos y habilidades previos del alumno.
- **DISEÑO.** Los objetivos de aprendizaje, las herramientas de evaluación, las actividades, el contenido, el análisis de la materia, la preparación de las clases y la elección de los medios se incluyen en el proceso de diseño. El proceso de diseño debe ser metódico y preciso.
- **DESARROLLO.** Los activos de contenido producidos durante la fase de diseño son creados y ensamblados por los desarrolladores durante la fase de desarrollo.
- **IMPLEMENTACIÓN.** Durante la fase de implementación se crea un proceso para formar a los facilitadores y a los alumnos. El programa del curso, los objetivos de aprendizaje, la estrategia de impartición y los procedimientos de evaluación deben incluirse en la formación de los facilitadores.
- **EVALUACIÓN.** La fase de evaluación se divide en componentes formativos y sumativos. Cada nivel del proceso ADDIE incluye una evaluación formativa. La evaluación sumativa comprende exámenes creados para elementos referenciados relacionados con criterios que son específicos del dominio y ofrecen oportunidades para la respuesta del usuario.

Análisis

¹ <http://eprints.umg.ac.id/1075/4/5.%20Chapter%203.pdf>



El análisis es el primer paso en la elaboración del material. En este paso, los investigadores aclaran el problema, establecen las metas y los objetivos, e identifican los conocimientos y habilidades existentes del alumno.

➡ Para el ámbito del proyecto SDD, el equipo de investigación empezó a recopilar buenas prácticas e información en el campo del uso de las TIC en la educación de personas adultas.

Fase I - Identificación y recopilación de buenas prácticas en la educación de personas adultas

Los expertos llevaron a cabo investigaciones en el ámbito de proyectos europeos, organizaciones de educación de personas adultas, centros de formación o cualquier otra institución que trabaje con personas adultas para identificar prácticas, ejercicios/talleres o actividades prácticas que integren las TIC en la educación de personas adultas. Cada socio recopiló un mínimo de 4 buenas prácticas que se analizaron durante la reunión transnacional en línea.

Las prácticas enfatizan las habilidades digitales necesarias durante el training desde la perspectiva de los educadores de personas adultas, así como las habilidades digitales mejoradas por los estudiantes.

Título de la actividad	
Propósito	
Duración	
Objetivo/ Resultados del aprendizaje	
Materiales (entorno de aprendizaje, TIC)	Por favor, detalla las habilidades digitales necesarias para organizar la actividad
Pasos para la aplicación	Mientras explica los pasos para la implementación, detalle las herramientas digitales que se utilizarán, su papel en la actividad, las habilidades digitales mejoradas por los alumnos. Si es posible, aborde DigComp (información, comunicación, creación de contenidos, seguridad y resolución de problemas).
Método	
Evaluación	
Enlaces/ Referencias	

Fase II - Análisis en dos etapas

- Durante la reunión en línea, los investigadores presentaron las buenas prácticas, las analizaron en función de los factores de éxito y seleccionaron aquellas más eficaces y reproducibles.
- Para comprender la relevancia para los educadores de personas adultas, el consorcio implicó a los educadores expertos en el sector en la validación de las prácticas recopiladas con un cuestionario de encuesta.

A partir de los resultados de los análisis, el equipo de investigación inició la fase de diseño.

Diseño



La fase de diseño contiene los objetivos de aprendizaje, los instrumentos de evaluación, los ejercicios, el contenido, el análisis de la materia, la planificación de las clases y la selección de los medios. Esta fase es específica y sistemática.

- ➡ El equipo de investigación ha creado un marco pedagógico en el que se han integrado las herramientas seleccionadas. Las competencias se presentan de forma progresiva, para ofrecer al alumno la posibilidad de adaptarse a la transformación digital.

Desarrollo

La fase de desarrollo consiste en crear y ensamblar los contenidos diseñados en la fase de diseño. En esta fase, los investigadores crearon contenidos y diseñaron gráficos.

- ➡ El equipo de investigación del proyecto SDD elaboró un conjunto de herramientas de enseñanza cualitativa para el personal de educación de personas adultas que integra contenidos teóricos y actividades prácticas.

Implementación

La fase de implementación consiste en desarrollar procedimientos para formar a educadores y alumnos.

- ➡ El equipo de investigación ofrece información detallada sobre los procedimientos para poner en marcha la formación. La formación de educadores abarca los resultados del aprendizaje, los métodos de impartición del plan de estudios y los procedimientos de evaluación.

Evaluación

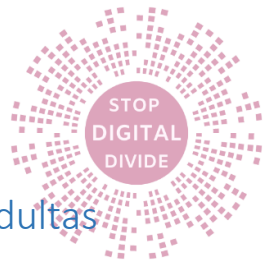
La fase de evaluación puede dividirse en dos partes: evaluación formativa y evaluación sumativa.

- ➡ El equipo de investigación explica qué método de evaluación es adecuado para la actividad, qué se medirá en la taxonomía de Bloom² y de qué manera se integrará la evaluación.

Publicación

El equipo de investigación publicó el "Conjunto de Herramientas didácticas para profesionales de la educación de personas adultas" como guía de buenas prácticas para ayudar a los educadores sociales y voluntarios sociales a adquirir y desarrollar competencias digitales básicas. El kit de herramientas es disponible en inglés, rumano, polaco y español.

² <https://bloomstaxonomy.net/>



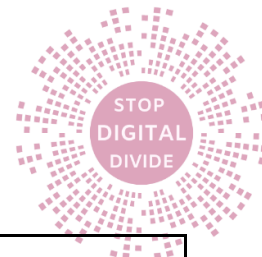
Capítulo 2 - Buenas prácticas en la educación de personas adultas

Este capítulo presenta las buenas prácticas en educación de personas adultas identificadas mediante la realización de investigaciones en el ámbito de proyectos europeos, organizaciones de educación de personas adultas, centros de formación o cualquier otra institución que trabaje con alumnado adulto.

Así, se recogieron actividades, ejercicios/talleres o tareas prácticas, que integran las TIC en la educación de personas adultas. Entre los factores de éxito que los investigadores consideraron relevantes para la educación de personas adultas, se encuentran:

- Duración: la actividad será adaptable en términos de duración
- Número de herramientas TIC utilizadas durante la actividad
- Accesibilidad de las herramientas
- Correlación con las necesidades de la vida real
- Diversidad en términos de DigComp
- Adecuado para la actividad presencial
- Replicabilidad

En las páginas siguientes se presenta el conjunto de 12 buenas prácticas recogidas por el equipo de investigación.



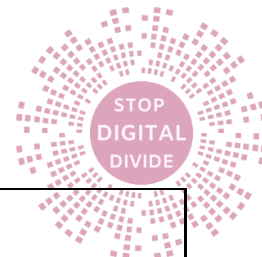
Buena práctica 1. TICTac+55

Título de la actividad	TICTac+55
Propósito	Abordar la brecha digital en el segmento de población de edad avanzada ofreciendo directrices a las instituciones educativas para promover la inclusión digital de las personas mayores a través de sus programas de formación en TIC.
Duración	10 horas
Objetivo/ Resultados del aprendizaje	● Promover el uso de las TIC en la educación de personas adultas. ● Ofrecer formación especializada en el uso de las TIC a profesores y formadores de alumnado adulto. ● Compartir buenas prácticas en el uso de las TIC. ● Dar a conocer herramientas innovadoras y generar un debate sobre sus posibles usos en la educación de personas adultas. ● Generar oportunidades para la aplicación de las TIC en la educación de personas adultas.
Materiales (entorno de aprendizaje, TIC)	Material de formación: Herramientas en línea, ordenador, proyector, presentaciones PowerPoint. Un formador experto para cada módulo de aprendizaje
Pasos para la aplicación	<u>Número de plazas</u> – max. 20 participantes, asignados por riguroso orden de inscripción en la solicitud en línea. Se dará prioridad al personal docente e investigador. <u>Herramientas digitales utilizadas</u>: Popplet, Genially, Twiddla (acceso gratuito) <u>Papel en la actividad</u>: las dos primeras son herramientas interactivas de comunicación visual que educadores y alumnado adulto pueden utilizar para crear presentaciones, imágenes interactivas, infografías, cuestionarios y mucho más. La tercera es una pizarra en línea para el aula moderna que permite marcar páginas web, gráficos y fotos, o dibujar en un lienzo en blanco. Permite navegar por la web con los alumnos o realizar sesiones productivas de tutoría a distancia. <u>Mejora de las competencias digitales de los alumnos</u>: Información, comunicación, creación de contenidos y enseñanza virtual.
Método	Clases presenciales Clases prácticas con uso de herramientas digitales Educación formal y no formal
Evaluación	Asistencia (mínimo 80% del total de horas del curso)
Enlaces/ Referencias	https://web.ua.es/de/upua/estudios/acciones-formativas/curso-tictac-55-innovacion-y-buenas-practicas-tic-hacia-una-revolucion-metodologica-en-la-investigacion-y-formacion-de-adultos.html

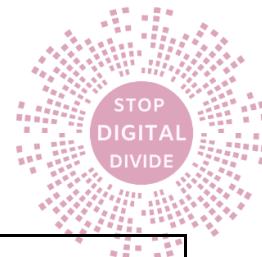


Buena práctica 2. Herramientas digitales para alumnado adulto: cómo integrar las herramientas digitales en la educación de personas adultas

Título de la actividad	Herramientas digitales para alumnado adulto: cómo integrar las herramientas digitales en la educación de personas adultas
Propósito	Este curso pretende enseñar a los educadores a integrar las herramientas digitales en su programa de enseñanza y cómo aprovechar al máximo todas las herramientas digitales disponibles.
Duración	20 horas
Objetivo/ Resultados del aprendizaje	Los principios que se enseñan en este curso pueden aplicarse no sólo en programas y proyectos educativos en el ámbito de las TIC, sino también en cualquier otra área de aprendizaje en la que los educadores planeen digitalizar o utilizar un enfoque digital. ● Utilizar herramientas y recursos digitales para mejorar la calidad de la oferta educativa para personas adultas; ● Obtener una idea general de las mejores prácticas nacionales e internacionales relativas a las aulas digitales; ● Comprender los elementos esenciales para planificar y gestionar con éxito proyectos educativos en cualquier ámbito a través del uso de herramientas digitales; ● Ser capaz de planificar secuencias de aprendizaje lógicas en programas educativos que integren recursos interactivos y digitales atractivos y útiles;
Materiales (entorno de aprendizaje, TIC)	Número de participantes: 15 personas adultas Materiales: Directrices DigComp, folletos detallados que describen y manejan las herramientas digitales estudiadas, vídeo tutoriales.
Pasos para la aplicación	Durante este curso se asociará una herramienta digital a cada una de las tres primeras competencias DigComp para entrenarla y alcanzar un mayor nivel de competencia digital. Información ● TedEd: vídeo lecciones organizadas por temas y edades ● Inshorts: app que selecciona las últimas y mejores noticias de múltiples fuentes nacionales e internacionales y las resume. Comunicación: ● Google Meet: Reuniones en tiempo real ● Trello: herramienta de colaboración que organiza los proyectos en tableros ● Slack - herramienta de comunicación en equipo Creación de contenidos: ● Fotor -editar imágenes

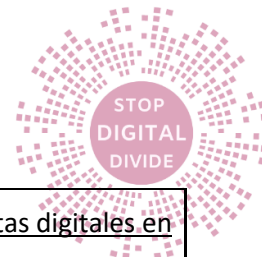


	• Canva - diseño gráfico en línea • Quik - editar vídeos
Método	• El curso está dirigido a: Profesores, educadores, mentores, formadores, profesionales de la educación, empleados de organismos que prestan servicios de orientación profesional, asesoramiento profesional e información; personal administrativo del sector educativo. • Clases presenciales + prácticas en ordenador con formadores expertos • Tras la clase teórica, habrá una parte práctica en la que los participantes trabajarán en equipo para poner en práctica la habilidad de utilizar las herramientas digitales explicadas.
Evaluación	• Cuestionario final • Certificado de asistencia que incluya una descripción del contenido de la formación y el tiempo empleado • Certificado de Movilidad Europass - expedido por la Agencia Nacional del solicitante
Enlaces/ Referencias	http://eutrainings.eu/embrace-digital-transformation/

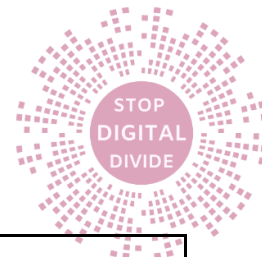


Buena práctica 3. Expertclick

Título de la actividad	EXPERTCLICK
Propósito	Programa de formación para dotar a las personas mayores de las herramientas necesarias que les permitan aprovechar al máximo las nuevas tecnologías con el fin de mejorar su calidad de vida.
Duración	6 horas repartidas en 2 o 3 sesiones
Objetivo/ Resultados del aprendizaje	• Mayor independencia y autonomía personal; • Comunicación; • Llevar a cabo procedimientos y participar activamente en la sociedad; • Uso seguro de la tecnología digital; • Mejorar su autoestima y promover un envejecimiento activo y saludable.
Materiales (entorno de aprendizaje, TIC)	El curso se impartirá tanto en línea como presencialmente. En ambos casos, se utilizarán herramientas en línea en la medida de lo posible. Se utilizará principalmente: • PowerPoint - para presentar teóricamente el funcionamiento de las aplicaciones • Youtube - para mostrar vídeo tutoriales • GoToMeeting - para conectar con participantes en línea • Google Keep - para tomar notas de las preguntas de los participantes El material teórico consiste en directrices que pueden descargarse gratuitamente en la página del proyecto. Para utilizar estas herramientas los educadores necesitarán: ordenador, un aula con sillas y proyector, una conexión directa con personas en línea
Pasos para la aplicación	Los formadores dan la bienvenida a los participantes, tanto en línea como en presencial, presentando su organización y el programa que tratarán durante el curso. A continuación, compartirán con los participantes el documento con las pautas teóricas sobre el uso de todas las apps que explicarán durante el curso. Además de la parte teórica, se explicarán las actividades prácticas que consistirán en familiarizarse con las apps que se indican a continuación.

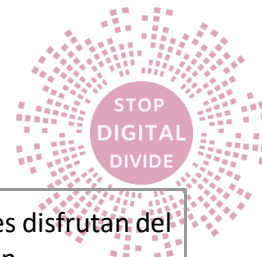


Pasos para la aplicación	Se enseñará el uso de las siguientes aplicaciones y herramientas digitales en línea: ● Cámara - para hacer fotos ● Calendario - para la gestión y programación del tiempo ● Google maps – Recorrer la ciudad de manera rápida y fácil, buscar tiendas y servicios, controlar tráfico etc. ● WhatsApp: aplicación de mensajería gratuita y multiplataforma que permite hacer videollamadas y llamadas de voz, enviar mensajes de texto, etc. ● GoToMeeting - aplicación de videoconferencia ● Bizum - envía o recibe pagos al instante a través de la app del banco ● Ayúdame - Contacto instantáneo con los servicios de emergencia ● Swiftkey - para aumentar el tamaño del teclado ● Booste de volumen definitivo: el terminal suena más alto en llamadas, alarmas o notificaciones. <u>Habilidades DigComp mejoradas:</u> ● Seguridad, resolución de problemas y comunicación.
Método	Programa de formación en línea o presencial Curso dividido en dos niveles de dificultad y para cada nivel 3 módulos: <u>Principiante:</u> Módulo 1. Primeros pasos con el teléfono móvil Módulo 2. Introducción práctica a las aplicaciones Módulo 3. Servicios bancarios y médicos en línea <u>Avanzado:</u> Módulo 1. Introducción a las apps de forma práctica. WhatsApp y Google Meet. Módulo 2. Servicios bancarios y médicos en línea Módulo 3. Compras en línea seguras y certificados
Evaluación	Certificado final de asistencia
Enlaces/ Referencias	https://expertclick.org/#experiences



Buena práctica 4. Probémoslo

Título de la actividad	Probémoslo
Propósito	El objetivo de la actividad es enseñar a un público adulto el uso de herramientas digitales de forma divertida e interactiva.
Duración	2 horas
Objetivo/ Resultados del aprendizaje	El objetivo de estas aplicaciones es conseguir que la participación de las personas adultas sea activa. Además de este objetivo, los alumnos serán capaces de: ● Aprender nuevas informaciones con herramientas digitales no ordinarias ● Fomentar la curiosidad y la creatividad ● Aprender a utilizar otras herramientas digitales
Materiales (entorno de aprendizaje, TIC)	Entorno de aprendizaje: aula con mesas y sillas, ordenador conectado a un vídeo proyector, conexión wi-fi estable TIC: PowerPoint para presentar la teoría ● Answergarden - para la lluvia de ideas ● ¡Kahoot! ● Mentimeter ● Geocaching
Pasos para la aplicación	1. Los educadores explicarán el funcionamiento teórico de las tres herramientas digitales seleccionadas. 2. La parte práctica consistirá en el uso eficaz de las tres herramientas digitales diferentes. 3. Gracias a la teoría y la práctica, los alumnos podrán trabajar en tres grupos diferentes. A cada grupo se le asignará una herramienta digital de las tres presentadas en la parte teórica. El primer grupo tendrá que crear un cuestionario temático, el segundo una presentación y el tercero un breve ejemplo de escondite al aire libre. 4. Al final de la actividad, habrá tiempo para la evaluación, la sesión informativa y la conclusión de la clase. <u>Herramientas digitales que se utilizarán:</u> <u>¡Kahoot! Play & Create Quizzes:</u> es una plataforma de aprendizaje digital que utiliza juegos de estilo quiz para ayudar a los estudiantes de todas las edades a aprender haciendo que la información sea atractiva de una manera divertida. También es una herramienta útil para una clase híbrida que utiliza tanto el aprendizaje digital como el presencial. <u>Mentimeter:</u> presentaciones fáciles de crear, encuestas interactivas, cuestionarios y nubes de palabras que aumentan la participación y reducen el estrés. <u>Geocaching:</u> el juego del escondite al aire libre es una forma estupenda de interrumpir la jornada de los mayores y hacer que se muevan al aire libre. Es

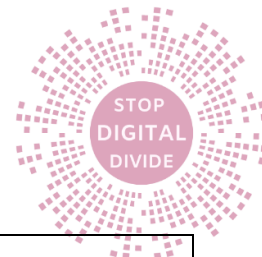


	entretenido para todas las edades, y muchas personas mayores disfrutaban del geocaching con familiares o amigos para compartir la diversión. <u>Mejora de las competencias digitales de los alumnos:</u> Creación de información y contenidos.
Método	Actividad práctica presencial
Evaluación	Cada grupo creará una prueba final utilizando una de las apps descritas durante el curso y la presentará al resto de los participantes.
Enlaces/ Referencias	https://kahoot.com/ https://www.mentimeter.com/ https://www.geocaching.com/play



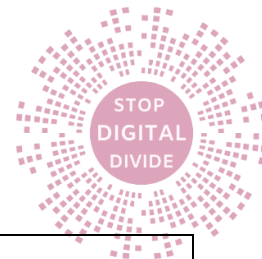
Buena práctica 5. Formación informática - Competencias digitales - Certificado de aptitudes

Título de la actividad	FORMACIÓN INFORMÁTICA - COMPETENCIAS DIGITALES - CERTIFICADO DE APTITUDES Hacia el futuro con el ordenador- Formación informática gratuita
Propósito	Ámbito de la formación: • Información y comunicación por Internet, • Creación de contenidos informáticos: trabajar con un editor de texto y una hoja de cálculo, • Seguridad en las redes sociales y en Internet, • Resolución de problemas técnicos
Duración	Curso de informática de 60 horas
Objetivo/ Resultados del aprendizaje	Adquisición de competencias en el ámbito de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) y preparación de un examen externo que confirme la adquisición de competencias digitales de nivel A de acuerdo con la norma de requisitos para las competencias informáticas (Marco de Competencia Digital - DIGCOMP).
Materiales (entorno de aprendizaje, TIC)	Material de formación: libro de texto/guión, unidad flash, cuaderno, bolígrafo Profesorado cualificado,
Pasos para la aplicación	Grupos de formación - 10-12 personas, Número de horas por grupo: 60 horas didácticas, Cada formación termina con un examen interno y externo, Realización de las clases: durante la semana, fines de semana - según el horario acordado - 4 horas. (45 min.) / 1 día.
Método	• Clases prácticas en laboratorio informático. • Participación gratuita en un curso de informática de 60 horas de preparación para un examen externo, • Realización de las clases: durante la semana, fines de semana - según el horario acordado - 4 horas. (45 min.) / 1 día.
Evaluación	Exámenes externos - realizados por una comisión examinadora externa (comisión imparcial nombrada por el promotor del proyecto - examinadores externos). Certificado interno: confirma la finalización de la formación y permite al candidato presentarse al examen externo que confirma la adquisición de competencias en TIC, Un certificado externo (tras superar un examen externo) - que confirma la adquisición de competencias en TIC.
Enlaces/ Referencias	http://zdz.kalisz.pl/z-komputerem-w-przyszlosc-bezplatne-szkolenia-komputerowe



Buena práctica 6. Curso de informática según Digcomp

Título de la actividad	Curso gratuito de informática según DIGCOMP Prueba de certificación Digital Europe correspondiente al marco DIGCOMP para personas de Podkarpackie Voivodeship
Propósito	Apoyo en forma de curso de informática de acuerdo con DIGCOMP
Duración	El programa de formación incluye 110 horas de clases de nivel A o B en 5 áreas y 21 competencias de acuerdo con el Marco de Competencia Digital Competencias informáticas e informacionales
Objetivo/ Resultados del aprendizaje	El objetivo de la actividad es mejorar las competencias digitales y proporcionar cualificaciones de acuerdo con DIGCOMP de nivel A o B confirmadas mediante la obtención del certificado DIGITAL EUROPE correspondiente al marco DIGCOMP.
Materiales (entorno de aprendizaje, TIC)	Grupos de 10 personas 110 horas de clases en 5 áreas y 21 competencias en línea con el Marco de Competencia Digital Competencias de TI e información, completadas con un examen de certificación externo. El horario de las clases se adaptará a las necesidades de los participantes y prevé la posibilidad de impartir las clases también por la tarde o los fines de semana.
Pasos para la aplicación	¿Cómo participar en el programa paso a paso? PASO 1 - LEA LAS NORMAS DE PARTICIPACIÓN EN EL PROYECTO Información sobre la contratación y el apoyo prestado PASO 2 - PRESENTAR EL FORMULARIO DE SOLICITUD Se ruega a las personas interesadas en participar en el proyecto que presenten los documentos pertinentes en la oficina del proyecto en persona o por correo. PASO 3 - ESPERE A QUE NOS PONGAMOS EN CONTACTO CON USTED Los documentos de contratación se comprobarán y evaluarán de forma continua. Los documentos incompletos podrán ser completados por el Candidato / portafolio inmediatamente después de recibir la llamada del coordinador del curso. Se creará una lista de personas cualificadas para participar en el proyecto. Las personas cualificadas serán informadas al respecto por correo electrónico o por teléfono. PASO 4 - FIRMA DEL ACUERDO DE PARTICIPACIÓN Las personas cualificadas para participar en el proyecto serán invitadas a firmar un acuerdo de participación con los anexos requeridos.
Método	Formación presencial o en línea
Evaluación	La formación finalizará con un examen interno y un examen externo DIGITAL EUROPE correspondiente al marco DIGCOMP y la expedición de un certificado que confirme la adquisición de competencias específicas en TIC de acuerdo con el Marco de Competencias Digitales Competencias en TI e información
Enlaces/ Referencias	http://kwalifikacje-podkarpackie.pl/

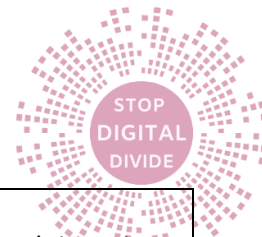


Buena práctica 7. Talleres para mayores "Fake news - la verdad es otra"

Título de la actividad	Talleres para mayores "Fake news - la verdad es otra"
Propósito	Campaña educativa para mayores Se trata de dos series de talleres en línea para ciudadanos mayores. Periodistas del Consejo Editorial de Podlasie Senior y de los Consejos de Mayores de la región. También se trata de una campaña mediática en forma de película y anuncio de radio y una serie de artículos en la página web de Podlaski Senior. También habrá una guía en PDF.
Duración	2 horas
Objetivo/ Resultados del aprendizaje	La campaña está dirigida a las personas mayores, y la lleva a cabo la Asociación Looking for Poland y Podlasie Seniors en colaboración con TechSoup Europe. El Día de Internet Seguro, que se celebra el 9 de febrero, es una buena oportunidad para hablar de la campaña educativa "Noticias falsas: la verdad es otra".
Materiales (entorno de aprendizaje, TIC)	Una guía en PDF disponible en línea y gratuita [https://podlaskisenior.pl/wp-content/uploads/2021/03/PORADNIK-FAKE-NEWSY_PRAWDA-JEST-INNA-poprawione-linki-3.pdf]. Los talleres son en línea y utilizan el método de autoaprendizaje.
Pasos para la aplicación	El periodista invita a todo aquel que tenga un ordenador o smartphone con cámara y micrófono y acceso a la plataforma ZOOM. Los organizadores de los talleres, el Consejo Editorial de Podlaska Senior, preparan una guía y publican temas como: • Prestar atención a la búsqueda de fuentes de información fiables, • Reconocer las noticias falsas, • Aprendizaje de nuevos conceptos, como por ejemplo burbuja de información, homofilia, desinformación, malinformación. La información es esencial para las personas que escriben artículos y crean información. También es útil para los lectores.
Método	Los talleres son en línea. Autoestudio.
Evaluación	CUESTIONARIO antes y después de los talleres para evaluar las habilidades y competencias adquiridas.
Enlaces/ Referencias	Información sobre los talleres: https://podlaskisenior.pl/kampania-edukacyjna-dla-seniorow-fake-newsy-prawda-jest-inna/ Guía para seguir los talleres y el autoaprendizaje: https://podlaskisenior.pl/wp-content/uploads/2021/03/PORADNIK-FAKE-NEWSY_PRAWDA-JEST-INNA-poprawione-linki-3.pdf

Buena práctica 8. Mayores de 60 años en la red

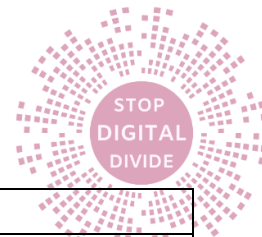
Título de la actividad	Mayores de 60 años en la red
------------------------	-------------------------------------



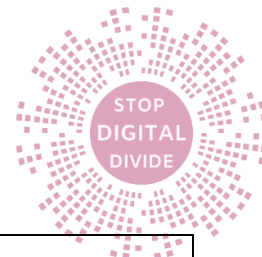
Propósito	Clases de informática para mayores. Formar a las personas mayores en el uso básico de ordenadores e Internet. La Biblioteca Pública Municipal de Mysłowice invita a las personas mayores (límite inferior de edad: 60 años) a un curso gratuito de informática.
Duración	8 horas - 4 veces al mes durante 2 horas
Objetivo/ Resultados del aprendizaje	El objetivo principal del taller es activar este grupo social desarrollando intereses y pasiones, introduciendo técnicas modernas de comunicación y contrarrestando la exclusión social.
Materiales (entorno de aprendizaje, TIC)	El material didáctico incluye: ● componentes informáticos básicos y sus funciones, ● servicios básicos del sistema operativo Windows y gestión de recursos (archivos y carpetas), ● trabajo independiente y seguro con un ordenador, ● buscar y ejecutar programas, ● edición de textos por ordenador en el paquete Microsoft Office, ● técnicas básicas de búsqueda en Internet, ● página web de la biblioteca y catálogo en línea, ● correo electrónico y mensajería instantánea Skype, ● el ordenador como herramienta de apoyo y desarrollo de intereses.
Pasos para la aplicación	Información detallada sobre la formación: 1. Tamaño del grupo: 4 personas. 2. Tiempo de formación - 4 clases de 2 horas cada una (total - 8 horas). 3. Fechas de las clases: todos los jueves del mes. 4. Lugar de formación 5. Método de formación: conferencias y ejercicios prácticos. 6. Contenidos de aprendizaje: ● los fundamentos del funcionamiento del ordenador en Windows, ● edición de texto con el paquete Microsoft Office suite, ● Internet y correo electrónico, ● comunicación y entretenimiento (redes sociales, chats, mensajería instantánea).
Método	Método de formación: conferencias y ejercicios prácticos. Grupos de debate, ejercicios prácticos en la biblioteca informática.
Evaluación	Las clases se imparten en forma de ejercicios prácticos en grupos de cuatro.
Enlaces/ Referencias	Biblioteca Pública Municipal de Mysłowice https://seniorzy.slaskie.pl/content/46 https://archiwum.myslowice.net/aktualnosci/kultura-i-edukacja/senior-60-w-sieci-x9zv2 https://www.katowice.eu/SiteAssets/dla-mieszka%C5%84ca/dla-senior%C3%B3w/Informator%20dla%20Senior%C3%B3w%20-%20edycja%202022.pdf

Buena práctica 9. Optimizar la tecnología para las personas mayores

Título de la actividad	Optimizar la tecnología para las personas mayores
Propósito	El objetivo de este programa es ayudar a las personas mayores a mejorar sus conocimientos tecnológicos.

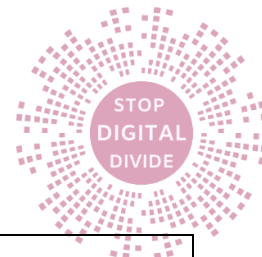


Duración	1 h
Objetivo/ Resultados del aprendizaje	A pesar del creciente uso de la tecnología entre las personas mayores, algunas pueden necesitar ayuda para cualquier cosa, desde manejar su SmartTV hasta navegar en Internet o utilizar una nueva aplicación en su smartphone. Afortunadamente, el soporte técnico para mayores es fácil de encontrar. Los cuidadores de Papa Pal no solo entienden de tecnología, sino que también tienen la paciencia necesaria para enseñar a todos a utilizarla de forma eficiente. Las personas mayores pueden comunicarse gradualmente con sus nietos o hijos. Los mayores pueden acceder más fácilmente a conocimientos sobre temas que les interesan. El otro objetivo de este programa es promover una conducción segura. Algunos académicos emplean la tecnología para investigar las mejores formas de mejorar la seguridad de la conducción entre las personas mayores, incluso en coches autoconducidos.
Materiales (entorno de aprendizaje, TIC)	Para ello, deben contratar recursos humanos, como psicólogos, y materiales, como un laboratorio para realizar diversos estudios. En el laboratorio se podrán probar los robots.
Pasos para la aplicación	Los psicólogos colaboran en el estudio, diseño y adaptación de diversas tecnologías para hacerlas intuitivamente inteligibles para las personas mayores. Empezaron con una instalación de investigación. El espacio parece una casa espaciosa y ultramoderna repleta de tecnología inteligente de vanguardia y artilugios como frigoríficos, hornos, asistentes digitales, sensores domésticos e incluso cafeteras inteligentes. También incluye una sala de control aislada donde los investigadores pueden reproducir operaciones remotas como la telesalud, así como un laboratorio de innovación y aulas. El desarrollo de tecnología doméstica para hacer la vida más fácil, segura y entretenida a las personas mayores es una de las principales prioridades de los psicólogos de la zona. CHART está a la vanguardia de este esfuerzo, reuniendo a profesores y estudiantes de salud comunitaria, psicología, ingeniería, arquitectura, salud pública y otras disciplinas para construir e investigar tecnologías de envejecimiento de éxito.
Método	Debates Explicación Aprender haciendo
Evaluación	Cuestionario
Enlaces/ Referencias	https://www.apa.org/monitor/2021/07/tech-older-adults



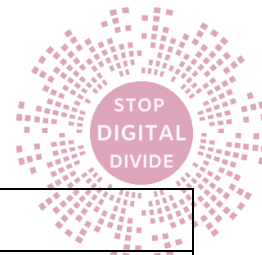
Buena práctica 10. Cómo abordar la brecha digital

Título de la actividad	¿Cómo abordar la brecha digital?
Propósito	Este taller se centró en la brecha digital en la medida en que afecta a los jóvenes, dada la naturaleza prospectiva de la investigación. Sin embargo, en su investigación la Comisión reconoce las necesidades de otros grupos excluidos digitalmente, como las personas adultas con discapacidades, las minorías y las personas mayores.
Duración	2 h
Objetivo/ Resultados del aprendizaje	Objetivos: - sensibilizar sobre la brecha digital - intercambiar ideas y perspectivas - trabajar en equipo y reflexionar sobre problemas reales
Materiales (entorno de aprendizaje, TIC)	Lugar con mesas, papeles, rotuladores, pizarra blanca
Pasos para la aplicación	El taller constó de tres sesiones: Sesión 1: ¿Cuál es la naturaleza de la brecha digital que debería preocupar a su país? Sesión 2: Si usted fuera Ministro de Educación, ¿daría prioridad al acceso digital? Sesión 3: Si se resolviera el problema del acceso, ¿resolveríamos la brecha digital? Los participantes se dividieron en cuatro mesas y cada una de ellas dispuso de tiempo para debatir las preguntas en grupo. A continuación, resumieron su debate en un "resumen de 60 segundos". Tras la lluvia de ideas en equipo, el moderador anotó las ideas de los participantes y sacó ciertas conclusiones. Al final, los participantes recibieron un cuestionario con preguntas sobre los métodos digitales que utilizan y su eficacia.
Método	Lluvia de ideas, preguntas y respuestas, trabajo en grupo, juegos de rol
Evaluación	Cuestionario
Enlaces/ Referencias	https://www.productivity.govt.nz/assets/Documents/9262141681/NZPC-Digital-Divide-Workshop-Summary-Aug-2019-v2.pdf



Buena práctica 11. Plata no Oro

Título de la actividad	Plata, no oro
Propósito	Talleres literarios para mayores que utilizan dispositivos digitales para combinar el arte con la tecnología y hacer que se sientan valorados.
Duración	1 h 30 min
Objetivo/ Resultados del aprendizaje	El ejercicio de la creatividad, los ensayos literarios creativos, la posibilidad de hacer nuevos amigos, el aprovechamiento de los talentos literarios, el fortalecimiento de la actitud de competencia, la cooperación intergeneracional, la ampliación de los conocimientos sobre la promoción de la literatura.
Materiales (entorno de aprendizaje, TIC)	Equipo técnico: ordenador portátil, micrófonos y altavoces para la música de fondo, alargadores, sillas, mesa con pantalla - antes de la gala habrá un refresco para los participantes y el público (café, té, galletas, fruta), al que invitaremos después del concierto.
Pasos para la aplicación	Una cuestión importante es el creciente acceso a la información a través de formas digitales y electrónicas: el contacto con los mayores a través del correo electrónico. Los trabajos de los concursos también se envían electrónicamente, cada vez con menos frecuencia con la ayuda de nietos o amigos más jóvenes. La presentación electrónica de los ganadores en la página web es también una forma de estimular la actividad de los mayores en Internet y los medios sociales, lo que también mejora la imagen de los mayores como personas que utilizan las nuevas tecnologías y aumenta su acceso a la información. Se necesita un lugar espacioso que permita la participación de personas con discapacidades físicas. Debe haber suficientes sillas y una plataforma (escenario) con 3 sillones para las personas que vayan a presentar las obras ganadoras. Se necesitan al menos 3 micrófonos, incluido uno con trípode para el intérprete del mini concierto de música al final del acto. Selección de libros y preparación de catálogos: los libros que se seleccionen se presentarán en un catálogo, y los títulos que en él figuren deberán representar una categoría de personas que puedan servir de modelo a las jóvenes generaciones como experiencia vital y profesional, pero también libros que a menudo son objeto de prejuicios, estereotipos e incluso discriminación. Corresponde a los organizadores interpretar esto en función del contexto en el que se encuentren. Elaboración de dos catálogos en línea con las obras de los galardonados y distinguidos, el catálogo se publica anualmente en el portal y proporciona un acceso rápido y fácil a las obras de todos los galardonados.
Método	Debates, Aprender haciendo, Concurso



Evaluación	Encuesta
Enlaces/ Referencias	https://podlaskisenior.pl/category/srebro-nie-zloto/

Buena práctica 12. El digitalizador de la memoria

Título de la actividad	El digitalizador de recuerdos
Propósito	Taller sobre memoria colectiva y digitalización de archivos personales para promover los beneficios de la tecnología que nos ayuda a preservar el pasado.
Duración	La actividad propiamente dicha dura 2 horas, pero todo el proceso puede durar más de una semana dependiendo de la organización.
Objetivo/ Resultados del aprendizaje	Objetivos: • Educación mediática sobre la evolución tecnológica • Comunicación intergeneracional • Preservar el pasado
Materiales (entorno de aprendizaje, TIC)	El papel de los coleccionistas es fundamental, ya que es a través de sus aportaciones como se elaborará el producto final, ya sea un vídeo o una exposición de fotografías que narre la memoria colectiva de ese momento o acción. Material técnico: videocasete, fotografías, reproductores de vídeo, ordenadores para digitalización, escáner, cables, proyector, pantalla portátil para proyección. Material: carteles, folletos.
Pasos para la aplicación	1. Fase preliminar: localización de las colecciones • En esta fase, los contactos iniciales se realizarían a través de llamadas telefónicas, redes sociales, correo electrónico, de boca en boca, reuniones, y terminarían con una reunión inicial entre los coleccionistas y el equipo que lleva a cabo la digitalización del material. 2. Fase inicial: Inventario y desarrollo del plan de acción. • Esto implica un conocimiento general de la colección, con la participación de los coleccionistas, los colaboradores y el equipo de digitalización. Se elaboraría una guía/formulario para el inventario preliminar de la colección. Finalizaría con la elaboración del plan de acción. 3. Digitalización y selección:



	- En esta fase se digitalizarían los fondos seleccionados, donde se daría una guía para digitalizar los fondos, que aplicación y dispositivo se va a utilizar para realizarlo y como resultado obtendríamos las copias digitales. Una vez digitalizadas las copias, entramos en la edición post-digitalización, con un visionado del vídeo y especificación de los contenidos y descarte de fragmentos sin interés. 4. Fase de actividad: - Nos adentraríamos en la descripción de la colección con un manejo de vocabulario controlado, elaborando una guía y formulario para la descripción de la memoria colectiva. Se realizará un debate o una sesión de preguntas y respuestas con un profesional y con los participantes que hayan digitalizado sus archivos sobre el desarrollo de la tecnología. Por ejemplo, se puede mantener un debate sobre la fotografía analógica y la fotografía digital y animar a los mayores a que intenten hacer fotos digitales. 5. Fase de difusión y participación: - Interacciones entre los agentes/personas/colectivos implicados en el proceso y la zona (territorio) en la que se desarrolla, a través de las páginas web de las asociaciones participantes, acciones para activar la participación, proyecciones públicas. El material digitalizado se hará público en una colección de libre acceso. 6. Fase de replicación: - Orientado a la replicación del proceso atendiendo a la temática a realizar.
Método	Presentación, exposición, debate, preguntas y respuestas.
Evaluación	Evaluación de los organizadores
Enlaces/ Referencias	https://ladigitalizadora.org/



Capítulo 3 - Análisis de buenas prácticas

Metodología

Tras la recopilación de buenas prácticas, éstas fueron revisadas por los socios y los educadores de personas adultas en un proceso de análisis en dos fases.

- Durante la reunión en línea, los investigadores presentaron las buenas prácticas, las analizaron en función de los factores de éxito y seleccionaron aquellas que son eficaces y reproducibles.
- Para comprender la relevancia para los educadores de personas adultas, el consorcio implicó a los educadores de personas adultas en la validación de las prácticas recopiladas con un cuestionario de encuesta.

Revisión por los socios

Todos los socios recopilaron buenas prácticas sobre el uso de la tecnología y los instrumentos digitales en la educación de personas adultas y las presentaron en una reunión en línea para llegar a un entendimiento común sobre el diseño de experiencias de aprendizaje con pedagogía digital. Al presentar las prácticas, respondieron a dos preguntas:

1. ¿Qué competencias digitales son necesarias durante la formación desde la perspectiva **de los educadores de personas adultas**?
2. ¿Cuáles son las competencias digitales mejoradas por **los alumnos**?

Tras presentar las buenas prácticas, el equipo de investigación debatió sobre los factores de éxito que debían tenerse en cuenta a la hora de elegir las prácticas que se iban a pilotar. Factores de éxito:

- Duración: la actividad será adaptable en términos de duración, con un máximo de 2 horas
- Número de herramientas TIC utilizadas durante la actividad
- Herramientas de accesibilidad, gratuitas o de pago
- Correlación con las necesidades de la vida real
- Diversidad en términos de DigComp
- Adecuado para la actividad presencial
- Replicabilidad

Los temas principales fueron la tecnología, las herramientas de aprendizaje, los estilos de aprendizaje, los programas educativos atractivos y las habilidades de seguridad en Internet. Entre las herramientas atractivas presentadas: la app Mentimeter (que te ayuda a obtener una evaluación rápida) y Padlet (que te ayuda a obtener feedback para portafolios digitales).

Basándose en los resultados de la reunión, el equipo propuso una encuesta de 9 preguntas e invitó a 45 profesores/educadores a rellenar el cuestionario para evaluar las prácticas.

Validación por educadores de personas adultas

El cuestionario de validación se ha distribuido entre educadores de personas adultas de España, Rumanía y Polonia para fomentar un análisis más profundo del nivel de digitalización necesario en el proceso de enseñanza. La encuesta se ha distribuido con el formulario de Google junto con las prácticas recogidas, como se indica a continuación.



Encuesta de opinión sobre "Herramientas didácticas para profesionales de la educación de personas adultas"

La mejora de las competencias digitales desempeña un papel decisivo en el futuro de Europa. Los métodos utilizados para diseñar los materiales de los cursos influyen en el compromiso del alumnado adulto, en sus niveles de rendimiento y en el impacto a lo largo de la vida de las competencias adquiridas.

Para desarrollar cursos atractivos y adaptados a las necesidades del alumnado adulto, hemos consultado fuentes pertinentes y recopilado 12 prácticas aplicadas por instituciones educativas europeas. Le presentamos el conjunto de herramientas junto con una serie de preguntas para la encuesta y le pedimos su valiosa aportación, que utilizaremos para mejorar nuestros cursos y métodos de enseñanza.

Esta encuesta forma parte del proyecto Erasmus+ Stop Digital Divide, para evaluar el conjunto de herramientas.

Su respuesta hasta el 25 de noviembre de 2022 es muy apreciada.

Gracias por su apoyo.

Q1. Seleccione su país

- ☐ Polonia
- ☐ Rumanía
- ☐ España
- ☐ Otros: añadir

Q2. ¿Ha utilizado alguna vez juegos digitales en la enseñanza?

- ☐ Sí
- ☐ No

Q3. En caso afirmativo, ¿cuál?

- ☐ Su respuesta aquí:

Q4. Seleccione las ventajas más importantes del uso de herramientas digitales en la enseñanza a personas adultas (máximo 3)

- ☐ Mayor conexión entre las personas
- ☐ Mayor compromiso
- ☐ Acceso flexible a los materiales en línea
- ☐ Mayor motivación para aprender
- ☐ Mayores posibilidades de utilizar métodos interactivos
- ☐ Mejorar el trabajo en equipo
- ☐ Mejora de la colaboración en el proceso de enseñanza
- ☐ Reducción de costes
- ☐ Mejor acceso a la información mundial

Q5. ¿Cuáles de las siguientes son las principales desventajas del uso de herramientas digitales en la educación de personas adultas?

- ☐ Mayores posibilidades de engaño



- ☐ Falta de disponibilidad tecnológica para todos
- ☐ Falta de capacidad para seleccionar la información correcta (noticias falsas)
- ☐ Pérdida de datos importantes
- ☐ Menos interactividad directa (socialización)
- ☐ Mayor riesgo de plagio

P6 ¿Qué herramientas digitales utiliza (o le gustaría utilizar) para digitalizar las clases?

- ☐ Kahoot - para hacer quiz
- ☐ Mentímetro - para obtener una evaluación rápida
- ☐ Padlet - para recibir comentarios o para portafolios digitales
- ☐ Canva - para hacer presentaciones, carteles y logotipos
- ☐ Thinglink - para explorar una imagen
- ☐ Popplet - para crear mapas mentales
- ☐ Socrative - para hacer pruebas
- ☐ Google Forms - para crear cuestionarios en línea
- ☐ Wordwall - para crear "Muros" colaborativos
- ☐ Quizlet - para crear flashcards interactivas, tests
- ☐ Bitable - Crea vídeos con efectos y animación
- ☐ Prezi - para hacer presentaciones
- ☐ Otros:

Q7. Mientras enseñan, los educadores, formadores o profesores, pasan por las 5 E (en inglés) del modelo de diseño instruccional: Involucrar, Explorar, Explicar, Elaborar y Evaluar. Seleccione 3 para las que, en su opinión, es más necesario el uso de la tecnología digital.

- ☐ Implicar a los alumnos en el curso
- ☐ Explorar varios conceptos
- ☐ Explicar nuevas ideas e introducir información
- ☐ Elaboración por parte de los alumnos para poner en práctica los nuevos logros
- ☐ Evaluar los resultados del aprendizaje

Q8. ¿Qué tipo de método de evaluación cree que es el más adecuado para la educación de personas adultas?

- ☐ Cuestionarios en línea
- ☐ Preguntas abiertas/de redacción
- ☐ Actividades de tipo lúdico
- ☐ Entrevistas en línea
- ☐ Encuestas en línea
- ☐ Mensajes del foro

Q9. No cabe duda de que las 5 competencias digitales, a saber: **Información, Comunicación, Creación de contenidos, Seguridad y Resolución de problemas**, definidas en el Marco Europeo de Competencia Digital, son importantes. Por favor, seleccione las 3 más urgentes para el alumnado adulto.



- ☐ Información
- ☐ Comunicación
- ☐ Creación de contenidos
- ☐ Seguridad
- ☐ Resolución de problemas

En la fase previa al cuestionario y con el fin de desarrollar cursos interesantes y adaptados a las necesidades del alumnado adulto, consultamos fuentes pertinentes y recopilamos 12 prácticas aplicadas por instituciones educativas europeas. El resultado fue un conjunto de herramientas digitales.

De hecho, la mejora de las competencias digitales desempeña un papel decisivo para el futuro de Europa. Los métodos utilizados para diseñar los materiales de los cursos influyen en el compromiso del alumnado adulto, en sus niveles de rendimiento y en el impacto de las competencias adquiridas a lo largo de su vida.

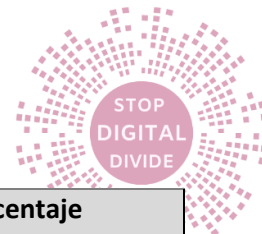
A continuación, mostraremos los resultados de las respuestas al cuestionario "Herramientas didácticas para profesionales de la educación de personas adultas" dirigido a educadores de personas adultas y destinado a mejorar nuestros cursos y métodos de enseñanza.

Según los datos que hemos centralizado, la distribución de los participantes por países fue la siguiente: 37,8% de España, 35,6% de Polonia, 22,2% de Rumanía y 4,4% de Italia. Entre ellos, el 55,6% nos dijo que utilizaba juegos digitales en la enseñanza, mientras que el 44,4% no lo hacía.

A la tercera pregunta, relacionada con las herramientas digitales que utilizaban durante sus clases, mencionaron las siguientes:

Herramientas digitales utilizadas en la enseñanza	Nº de encuestados
Cuestionarios	1
Juego de rol	1
Canva	8
Ajedrez	1
Jamboard	1
duolingo.com	1
Minecraft	1
Wordwall	2
Get color	4
Kahoot	5
Menti	1
Interactive word cloud	1
Two Dots	1
Prezi	1
Miro board drawing canvas	1

En la cuarta pregunta, en la que tenían que identificar las ventajas más importantes del uso de herramientas digitales en la educación de personas adultas, los profesores encontraron varios beneficios. Aquí los participantes podían elegir varias respuestas hasta un máximo de 3.



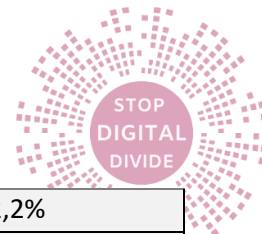
Ventajas del uso de herramientas digitales en la enseñanza a personas adultas	Porcentaje
Mayor conexión entre las personas	44,4%
Mayor compromiso	31,1%
Acceso flexible a los materiales en línea	42,2%
Mayor motivación para aprender	33,3%
Mayores posibilidades de utilizar métodos interactivos	51,1%
Mejorar el trabajo en equipo	31,1%
Mejora de la colaboración en el proceso de enseñanza	22,2%
Reducción de costes	13,3%
Mejor acceso a la información mundial	22,2%

A continuación, se encuestó a los participantes sobre las principales desventajas del uso de herramientas digitales para la educación de personas adultas y tuvieron que responder con un máximo de tres opciones.

Desventajas del uso de herramientas digitales en la enseñanza a personas adultas	Porcentaje
Mayores posibilidades de engaño	44,4%
Falta de disponibilidad tecnológica para todos	55,6%
Falta de capacidad para seleccionar la información correcta (noticias falsas)	26,7%
Pérdida de datos importantes	22,2%
Menos interactividad directa (socialización)	44,4%
Mayor riesgo de plagio	31,1%

A continuación, quisimos analizar qué herramientas son las más populares entre los educadores de personas adultas que participaron en la encuesta o qué herramientas les gustaría implantar en la enseñanza. Así, mencionaron enfoques diferentes e interactivos, desde cuestionarios hasta programas para editar presentaciones.

Herramientas que utilizan o quieren utilizar en su enseñanza	Porcentaje
Canva	53,3%
Kahoot	48,9%
Formularios de Google	46,7%
Mentimeter	40%
Quizlet	35,6%
Padlet	28,9%
Prezi	15,6%
Wordwall	13,3%
Socrative	8,9%
Popplet	6,7%
Thinglink	4,4%



Minecraft	2,2%
Bitable	0%

En cuanto al papel o función de estas herramientas digitales en su enseñanza, respondieron a la pregunta número siete - *Mientras enseñan, los educadores, formadores o profesores, pasan por las 5 E del modelo de diseño instruccional: Involucrar, Explorar, Explicar, Elaborar y Evaluar. Seleccione 3 para las que, en su opinión, es más necesario el uso de la tecnología digital.* Los participantes pueden tener varias opciones de respuesta.

El uso de la tecnología digital, que es la más requerida	Porcentaje
Explicar nuevas ideas e introducir información	57,8%
Implicar a los alumnos en el curso	51,1%
Elaboración por parte de los alumnos para poner en práctica los nuevos logros	48,9%
Evaluar los resultados del aprendizaje	35,6%
Explorar varios conceptos	33,3%

A continuación, los participantes respondieron con múltiples opciones a la pregunta relacionada con los métodos de evaluación más adecuados en la educación de personas adultas.

El uso de la tecnología digital, que es la más requerida	Porcentaje
Cuestionarios en línea	46,7%%
Preguntas abiertas/de ensayo	22,2%%
Actividades de tipo lúdico	37,8%
Entrevistas en línea	26,7%
Encuestas en línea	35,6%
Mensajes del Foro	17,8%

Se observa que sólo el 55,6% de los encuestados utiliza juegos digitales en la enseñanza, pero al mismo tiempo muchos de ellos indican más de un ejemplo (respuestas 3 y 6). Esto demuestra que los educadores acostumbrados a utilizar juegos digitales hacen un uso continuo y numeroso de ellos.

Pasando a analizar las ventajas e inconvenientes del uso de herramientas digitales en la enseñanza, resulta que entre las primeras destaca la mayor posibilidad de hacer las clases más interactivas y aumentar la conexión entre las personas. En cuanto a las desventajas, destaca el problema de la falta de acceso a la tecnología para todos, y en segundo lugar la ausencia de interactividad física. Es interesante ver cómo las mismas personas pueden reflexionar y destacar los pros y los contras de las herramientas que utilizan en su trabajo diario.

La mayoría de los educadores que respondieron creen que el uso de la tecnología es más necesario para explicar nuevas ideas e introducir información y para implicar a los alumnos.



Capítulo 4 - Herramientas e instrumentos para la educación de personas adultas

Padlet

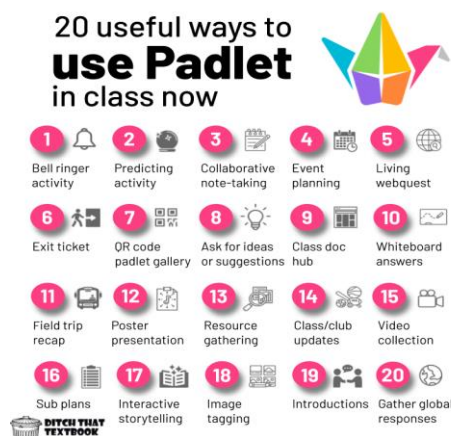
Objetivo: Esta sesión ayudará a los participantes a entender qué es Padlet, sus ventajas y cómo crear proyectos colaborativos en línea. También aprenderán el proceso de conexión con los compañeros y observarán varios proyectos para inspirarse. Esta herramienta puede utilizarse en la fase de **elaboración** del aprendizaje.

Padlet es una plataforma sencilla de colaboración en línea que permite a los estudiantes publicar textos, fotos, enlaces, documentos, vídeos y grabaciones de voz. Puedes acceder a ella aquí:

<https://padlet.com/>

Desarrolla **habilidades de coaching**:

- Invite a los alumnos a participar; no es necesario inscribirse.
- Trabaje con un número infinito de colaboradores.
- Permita el acceso de sólo lectura, escritura, moderador o administrador, y retírelo en cualquier momento.
- Permita que otros recreen su trabajo como plantilla.
- Pida ideas y sugerencias.
- Centraliza todos tus recursos de enseñanza o aprendizaje en un solo lugar y también puedes permitir que otros practiquen el brainstorming y aporten nuevas ideas
- Puede utilizarse como herramienta de narración creativa y hace que la sesión de formación sea mucho más visual.



Caso práctico

Uso en el aula: Invite a los participantes a elaborar y practicar una lluvia de ideas sobre un tema, enunciado, proyecto o idea mientras imparte la clase. De este modo, todos pueden poner sus referencias, ideas y propuestas en un mismo lugar para implicarlos en tu sesión de formación.



Uso privado: Almacena y comparte recuerdos y planifica eventos.

¡Kahoot!

Objetivo: Esta sesión ayudará a los participantes a entender qué es Kahoot!, sus ventajas y cómo utilizar los cuestionarios en línea y la gamificación en sus sesiones de enseñanza. También aprenderán el proceso de conexión con los compañeros y observarán varios proyectos para inspirarse. Esta herramienta puede utilizarse en la fase de **evaluación** del aprendizaje.

Kahoot! es una plataforma de aprendizaje basada en juegos que facilita la creación, el intercambio y la reproducción de juegos o cuestionarios de aprendizaje en cuestión de minutos. Puede acceder a ella aquí: <https://kahoot.com/>

Desarrolla **habilidades de coaching**:

- Haga participar a su clase con lecciones interactivas
- Acceda a contenidos de aprendizaje listos para usar por asignatura y curso
- Obtenga comentarios instantáneos de todos los alumnos de la clase
- Seguimiento del progreso del aprendizaje a lo largo del tiempo para la evaluación formativa
- Fomentar la creatividad y el trabajo en equipo para convertir a los alumnos en líderes
- Revisar contenidos desafiantes con modos de juego



Caso práctico

Uso en el aula: Cree cuestionarios en línea para que sus alumnos evalúen sus conocimientos sustituyendo a los aburridos exámenes. Utilice esta herramienta para que los alumnos se interesen más por la autoevaluación. O, por ejemplo, puedes hacer cuestionarios Kahoot! durante la clase para hacerla más atractiva.



Uso privado: Juega al trivial con tus amigos.

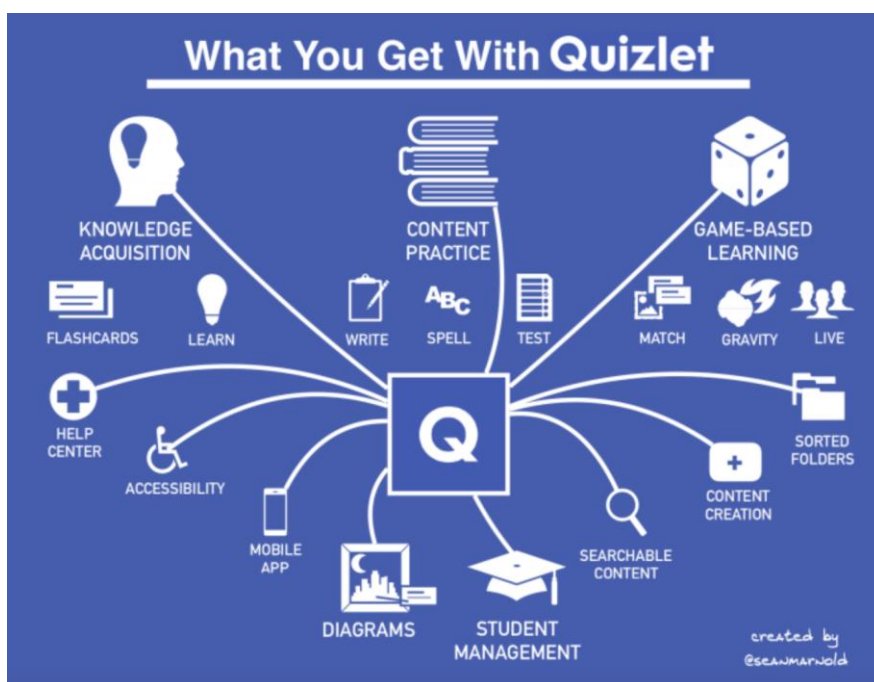
Quizlet

Objetivo: Esta sesión ayudará a los participantes a entender qué es Quizlet, sus ventajas y cómo utilizar los cuestionarios en línea y la gamificación en sus sesiones de enseñanza. También aprenderán el proceso de conexión con los compañeros y observarán varios proyectos para inspirarse. Esta herramienta puede utilizarse en la fase de **evaluación** del aprendizaje.

Quizlet es una herramienta web que permite a los usuarios crear herramientas de estudio como fichas interactivas, tests y juegos de estudio. Puedes acceder a ella aquí: <https://quizlet.com/>

Desarrolla **habilidades de coaching**:

- Haga participar a su clase con lecciones interactivas
- Acceda a contenidos de aprendizaje listos para usar por asignatura y curso
- Obtenga comentarios instantáneos de todos los alumnos de la clase
- Seguimiento del progreso del aprendizaje a lo largo del tiempo para la evaluación formativa
- Organice y planifique sus clases
- Ideal para emparejar una palabra con su definición al estilo diccionario



Caso práctico

Uso en el aula: Quizlet es una herramienta fantástica que los educadores pueden utilizar para crear cuestionarios para el aprendizaje presencial y a distancia que son rápidos y fáciles de desarrollar y evaluar. Incluso es lo suficientemente inteligente como para proporcionar un aprendizaje adaptativo basado en las necesidades del alumno. Esta herramienta ayuda a los alumnos a autoevaluar sus conocimientos y a estudiar para próximas pruebas/exámenes.



Uso privado: Juega al trivial con tus amigos.

Mentimeter

Objetivo: Esta sesión ayudará a los participantes a entender qué es Mentimeter, sus ventajas y cómo utilizar los cuestionarios en línea y la gamificación en sus sesiones de enseñanza. También aprenderán el proceso de conexión con los compañeros y observarán varios proyectos para inspirarse. Esta herramienta puede utilizarse en la fase **Engage** (Involucrar) del aprendizaje.

Mentimeter es una plataforma de colaboración en línea que le permite crear presentaciones interactivas, cuestionarios, sesiones de preguntas y respuestas y mucho más para involucrar a sus alumnos en su clase. Puede acceder a ella aquí: <https://www.mentimeter.com/>

Desarrolla **habilidades de coaching**:

- Acceda a contenidos de aprendizaje listos para usar por asignatura y curso
- Obtenga comentarios instantáneos de todos los alumnos de la clase
- Acceda a la función de preguntas y respuestas para dialogar con los alumnos o los profesionales invitados durante la clase
- Colabora para crear cuestionarios
- Cree una experiencia atractiva en la que todos puedan votar, hacer preguntas y participar.
- Establezca una conexión inmediata con su público e inclúyalo en su presentación.
- Las encuestas son una forma perfecta para que el público vote sobre las diapositivas antes o después de la presentación.
- Cree una encuesta para mejorar la participación y hacer que una presentación sea emocionante y memorable.
- Elimine cualquier torpeza en el proceso de toma de decisiones utilizando la rueda giratoria



Caso práctico

Uso en el aula: Una vez elegido el tema de la clase, intente crear un juego para romper el hielo con la función Rueda giratoria. Después, incorpora una encuesta a tu presentación para interactuar con tus



alumnos y termina con una sesión de preguntas y respuestas. Para la evaluación, utilice un breve cuestionario o encuesta.

Uso privado: Participa o crea webinars sobre los temas que te interesen.

Canva

Objetivo: Esta sesión ayudará a los participantes a entender qué es Canva, sus ventajas y cómo utilizar presentaciones, documentos y vídeos colaborativos en línea. También aprenderán el proceso de conexión con los compañeros y observarán varios proyectos para inspirarse. Esta herramienta puede utilizarse en la fase de aprendizaje **Elaborar/Explorar**.

Profesores y alumnos de todo el mundo utilizan Canva for Education para crear, comunicar y demostrar visualmente su aprendizaje a través de presentaciones, carteles, cómics, infografías y mucho más. Puedes acceder a ella aquí: <https://www.canva.com/>

Desarrolla **habilidades de coaching**:

- Haga participar a su clase con lecciones interactivas
- Colabore para crear las presentaciones más ingeniosas
- Cree su propio material didáctico utilizando elementos visuales
- Cree diagramas e infografías para apoyar su lección
- Haga presentaciones clásicas mucho más animadas y personalizadas
- Puede crear documentos como pruebas, certificados y hojas de trabajo utilizando plantillas



Caso práctico

Uso en el aula: Los alumnos pueden utilizar Canva para crear y mostrar conocimientos. También pueden tomar imágenes o vídeos de sus trabajos de clase, deberes, tareas y actividades de formación y publicarlos en su cuenta personal o en una cuenta de clase, donde se pueden comentar. Los profesores pueden animar presentaciones y crear vídeo-ensayos educativos para su clase.



Uso privado: Puedes utilizar sus plantillas o inventar algo nuevo para editar fotos, crear invitaciones y editar vídeos.

Socrative

Objetivo: Esta sesión ayudará a los participantes a comprender qué es Socrative, sus ventajas y cómo utilizar esta plataforma en línea para la gamificación en sus sesiones de enseñanza. También aprenderán el proceso de conexión con los compañeros y observarán varios proyectos para inspirarse. Esta herramienta puede utilizarse en la fase **Evaluar** del aprendizaje.

Los educadores pueden iniciar evaluaciones formativas a través de cuestionarios, encuestas de preguntas rápidas, boletos de salida y carreras espaciales, todo ello con su aplicación Socrative Windows. Puede acceder a ella aquí: <https://www.socrative.com/>

Desarrolla **habilidades de coaching**:

- Haga participar a su clase con lecciones interactivas
- Acceda a contenidos de aprendizaje listos para usar por asignatura y curso
- Obtenga comentarios instantáneos de todos los alumnos de la clase
- Seguimiento del progreso del aprendizaje a lo largo del tiempo para la evaluación formativa
- Fomentar la creatividad y el trabajo en equipo para convertir a los alumnos en líderes
- Crear cuestionarios para atraer y evaluar a los alumnos



Caso práctico

Uso en el aula: Crea una serie de preguntas de sondeo en torno a un tema, como la seguridad en Internet, para apoyar un debate sobre ciudadanía digital, o involucra a los alumnos en una Carrera Espacial para repasar los conceptos de la semana pasada y facilitar el inicio de las lecciones de esta semana; la posibilidad de proporcionar comentarios instantáneos en forma de explicaciones puede ser especialmente útil para sentar las bases del aprendizaje.

Uso privado: Crea concursos de preguntas y respuestas con tus amigos.

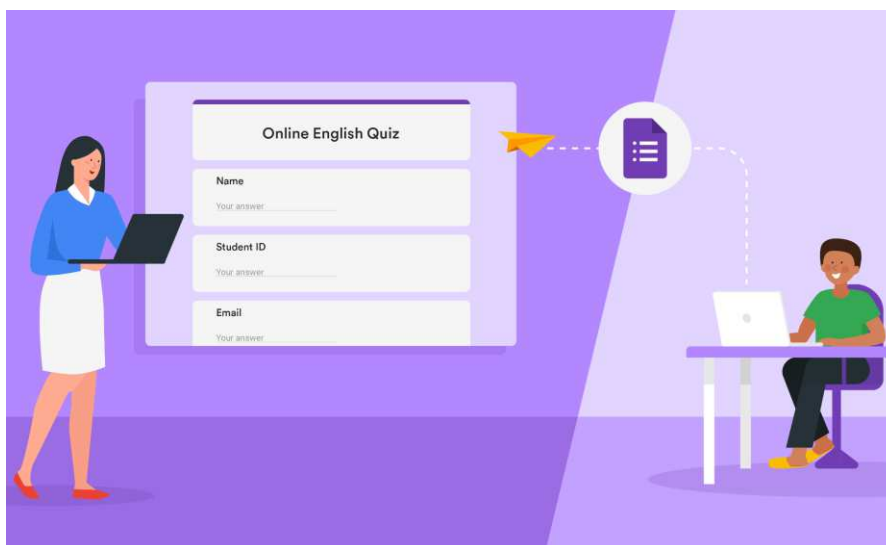
Formularios de Google

Objetivo: Esta sesión ayudará a los participantes a entender qué es Google Forms, sus ventajas y cómo utilizar encuestas en línea en sus sesiones de enseñanza. También aprenderán el proceso de conexión con los compañeros y observarán varios proyectos para inspirarse. Esta herramienta puede utilizarse en la fase de **evaluación** del aprendizaje.

Google Forms es una herramienta en línea gratuita de Google que permite a los usuarios crear formularios, encuestas y cuestionarios, así como editarlos en colaboración y compartirlos con otras personas. Puede acceder a ella aquí: <https://www.google.com/forms/about/>

Desarrolla **habilidades de coaching**:

- Creación automática del informe de resumen de respuestas
- Dirigir el flujo de la encuesta en función de la respuesta
- Califique un cuestionario automáticamente
- Análisis de datos mediante tablas y gráficos dinámicos
- Digitaliza el proceso de evaluación
- Seguimiento del progreso del aprendizaje a lo largo del tiempo para la evaluación formativa
- Es una herramienta de colaboración que permite generar estadísticas



Caso práctico

Uso en el aula: Los educadores pueden utilizar los Formularios de Google para evaluar a sus alumnos al comienzo de la clase y calibrar los conocimientos preexistentes. Otra forma de utilizar los Formularios de Google es para recopilar datos y averiguar las necesidades reales que existen en la clase.

Uso privado: Cree una encuesta mientras planifica un evento o unas vacaciones con amigos para determinar la fecha, las horas de asistencia, el lugar, las actividades y las preferencias de comida y bebida.



Thinglink

Objetivo: Esta sesión ayudará a los participantes a entender qué es Thinglink, sus ventajas y cómo utilizar esta aplicación con la que pueden hacer interactivas imágenes y mapas para sus sesiones de enseñanza. También aprenderán el proceso de conexión con los compañeros y observarán varios proyectos para inspirarse. Esta herramienta puede utilizarse en la fase **Explicativa** del aprendizaje.

ThingLink es una herramienta que facilita la ampliación de imágenes, vídeos y visitas virtuales con información adicional y enlaces a sitios web, páginas de redes sociales, vídeos, mapas, imágenes y audio. Puede acceder a ella aquí: <https://www.thinglink.com/>

Desarrolla **habilidades de coaching**:

- Hacer las lecciones mucho más visuales
- Acceda a los contenidos de aprendizaje mediante un pin que le muestra más detalles
- Obtenga comentarios instantáneos de todos los alumnos de la clase
- Seguir el progreso del aprendizaje a lo largo del tiempo y ver el número de personas que han accedido al proyecto para comprobar el impacto de su enseñanza
- Fomentar el trabajo en equipo o el trabajo independiente para ser creativo durante una investigación



Caso práctico

Uso en el aula: Por ejemplo, se puede encargar a los alumnos la tarea o hacer un taller en el que puedan trabajar en la plataforma para generar mapas interactivos, donde se anoten partes de las imágenes y se envíen a otros recursos.

Uso privado: Cuando te vayas de vacaciones, utiliza la aplicación para recopilar en el mapa todos los lugares turísticos que quieras visitar.

Conclusiones y recomendaciones



Basándonos en las buenas prácticas que hemos recopilado y en la investigación en la que hemos identificado la opinión de los grupos destinatarios, podemos afirmar que existe una necesidad real de facilitar la educación de personas adultas utilizando herramientas digitales. A través de talleres y actividades de formación podemos mejorar las competencias digitales de las personas adultas para acabar con la brecha de uso, una composición que divide las categorías sociales en los que tienen conocimientos informáticos básicos y los que no.

Dado que las herramientas pedagógicas son cada vez más eficaces, los profesores deben seguir este movimiento para hacer más accesibles determinados métodos con el fin de lograr un resultado educativo eficaz. En nuestra encuesta realizada en España, Rumanía, Polonia e Italia, descubrimos que sólo el 55,6% de los educadores utilizaban herramientas digitales o introducían juegos en su proceso de enseñanza. El mayor obstáculo a la hora de difundir e implantar estas herramientas digitales como materiales esenciales para una enseñanza interactiva y eficaz es la falta de acceso de las personas a la tecnología digital. Aunque los educadores han señalado que la introducción de la tecnología digital puede hacer que los alumnos conecten mejor con el tema de la lección y se comprometan con él, al mismo tiempo, el mayor índice de respuesta a cómo utilizan actualmente las herramientas es para explicar. Así, vemos que las apps y plataformas que más utilizan tienen la capacidad de crear presentaciones, una de estas herramientas es Canva. De hecho, en la enseñanza, las presentaciones son muy importantes y pueden hacer la lección más amena y visual para los alumnos. Sustituyen a la antigua escritura con tiza en la pizarra y digitalizan el proceso de enseñanza.

Al mismo tiempo, para reducir la brecha digital, también hay que informar a los educadores de otros métodos que pueden utilizar fácilmente y, por supuesto, formar a los alumnos en competencias TIC. Los alumnos necesitan conocer las ventajas de adquirir estas competencias y ver cómo se ponen en práctica en la educación. Las buenas prácticas recopiladas nos muestran que a través de algunas actividades no formales podemos apoyar a las personas adultas en su formación continua. A través de estas actividades y sesiones de formación también podemos reducir la brecha existente en el nivel de calidad con el que las distintas edades utilizan la tecnología. Los mayores, por ejemplo, no se benefician o no han sido educados con los mismos recursos que los más jóvenes, y esto crea una diferencia de comprensión de la tecnología. Para combatir algunos estereotipos, es necesario integrar a todos los grupos de edad y géneros en programas de educación digital en los que puedan comunicarse entre sí e intercambiar conocimientos. ¡Los métodos de gamificación, como los ensayos en vídeo, los concursos y las pruebas, son adecuados para todas las edades, y deberían promoverse más plataformas como Quizlet y Kahoot!



Referencias

- David Mallows, "The use of digital tools in adult education", <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/use-digital-tools-adult-education>
- Matthew Lynch, "6 Practical Strategies for Teaching Across the Digital Divide", <https://www.thetechadvocate.org/6-practical-strategies-for-teaching-across-the-digital-divide/>
- Google Forms, "Online Tools for Teaching & Learning", <https://blogs.umass.edu/onlinetools/assessment-centered-tools/google-forms/>
- Socrative Review by Teachers, <https://www.common sense.org/education/reviews/socrative>
- Digital Divide, https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_divide
- Katie Terrell Hanna, "What Is The Digital Divide and How Is It Being Bridged? ", <https://www.techtarget.com/whatis/definition/digital-divide>
- Gideon Fakomogbon, "6 Ways We Can Improve the Digital Divide's Impact on Education in 2022", <https://www.globalcitizen.org/en/content/digital-divide-education-impact-improve/#:~:text=In%20the%20case%20of%20education,low%20income%20backgrounds%20do%20not.>
- By Luke Edwards, "What is Quizlet and How Can I Teach With It?", <https://www.techlearning.com/how-to/what-is-quizlet-and-how-can-i-teach-with-it>,
- Wang Alf Inge, Tahir Rabail, [The effect of using Kahoot! for learning – A literature review](https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818), <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- 20 useful ways to use Padlet in class now, <https://ditchthattextbook.com/20-useful-ways-to-use-padlet-in-class-now/>

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

