

Facilitador Digital para Adultos 55+

DIFA es un **partenariado Erasmus para la cooperación que tiene como objetivo desarrollar, probar e implementar un ecosistema de educación digital innovador para permitir a los educadores crear y compartir actividades de aprendizaje atractivas para estudiantes**

Gracias a la experiencia de „Saricam HALK Eđitimi Merkezi” de Turquía, “Formative Footprint” de España y „Voluntariat Pentru Viata” de Marasesti, liderados por la Asociación “Team4Excellence” de Constanta, Rumania, los educadores y el personal involucrado en la educación de adultos desarrollarán habilidades digitales y utilizarán métodos de enseñanza apropiados para apoyar a los estudiantes adultos en su camino hacia la transformación digital.

Evaluación de las competencias digitales cotidianas - Aplicación web

El Resultado 2 del Proyecto es una Web App que permite a los adultos identificar el nivel de comprensión del uso de la tecnología digital, proporcionando consejos para mejorar su comportamiento en línea.

La **aplicación web** se diseñó en colaboración con educadores y otros profesionales de la educación de adultos, y puede utilizarse para evaluar el nivel de comprensión del uso de la tecnología e Internet por parte de estudiantes adultos mayores de 55 años.

La Web App es una evaluación formativa objetiva diseñada en torno al marco DigComp que proporciona preguntas situacionales, respuestas y consejos sobre competencias digitales cotidianas. Las preguntas tienen la función de evaluar las competencias, así como de concienciar sobre el uso potencial de la tecnología que puede mejorar la vida adulta (por ejemplo, banco en línea, pago de facturas, programación de citas médicas, uso de Google Calendar para recordatorios). La aplicación ofrece consejos para mejorar el comportamiento en línea, mantener la seguridad y aumentar la competencia digital. También se informa a los usuarios sobre los riesgos asociados a estar en línea, como el ciberacoso, el trolling, el aislamiento, los contenidos inapropiados o las relaciones.

La aplicación aborda las 5 áreas de la competencia digital DigComp (Marco Europeo de Competencia Digital para los Ciudadanos) y consiste en una serie de preguntas sobre habilidades digitales cotidianas. El diseño de las preguntas se ha adaptado a las características de aprendizaje de los adultos, lo que hace que la aplicación sea más interactiva y atractiva. Las preguntas no sólo proporcionan un resultado, sino que también vinculan el resultado a un consejo para mejorar las 5 áreas de DigComp. Al finalizar, se genera un certificado en las 5 áreas principales de DigComp.

Estas áreas son:



Creación de contenidos digitales

- Desarrollo de contenidos digitales
- Integración y reelaboración de contenidos digitales
- Derechos de autor y licencias
- Programación

Seguridad

- Protección de dispositivos
- Protección de los datos personales y de la intimidad
- Protección de la salud y el bienestar
- Protección del medio ambiente

Resolución de problemas

- Resolución de problemas técnicos
- Identificar necesidades y respuestas tecnológicas
- Utilización creativa de las tecnologías digitales
- Identificación de carencias en competencias digitales

Alfabetización informacional y de datos

- Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales
- Evaluar datos, información y contenidos digitales
- Gestión de datos, información y contenidos digitales

Comunicación y Colaboración

- Interactuar a través de las tecnologías digitales
- Compartir a través de las tecnologías digitales
- Comprometerse con la ciudadanía a través de las tecnologías digitales
- Colaborar a través de las tecnologías digitales
- Etiqueta de red
- Gestionar la identidad digital

Proceso de desarrollo de aplicaciones web

Cada organización asociada confió en educadores y personal de educación de adultos para participar en un laboratorio de cocreación (LTTA) de 5 días de duración. 16 participantes intervinieron directamente en la creación de PR2 mediante su participación en el laboratorio de cocreación. Las secciones de la aplicación se desarrollaron en colaboración con los educadores, centrándose en la experiencia del usuario y la interfaz de usuario. Estos elementos eran cruciales para la aplicación, ya que el objetivo era proporcionar al usuario experiencias sencillas, eficaces, pertinentes y, en general, agradables.

La SHEM elaboró un marco y una lista de comprobación de requisitos para el desarrollo de preguntas y consejos. Los socios colaboraron en la creación de las preguntas y consejos basados en situaciones de la vida real que generan resultados específicos en función de las respuestas. Esta fase se basó en la información previa recopilada durante las encuestas de preparación con el grupo destinatario, garantizando la relevancia de los consejos para abordar soluciones a problemas de la vida real. El consorcio desarrolló un banco de preguntas para cada área y subárea de DigComp, compuesto por 50 preguntas basadas en posibles situaciones digitales y respuestas de opción múltiple, cada una asociada a un consejo.

La SHEM se encargó de crear la aplicación. La SHEM recopiló las preguntas y los consejos y los incorporó a la app.

La app fue probada internamente por todos los socios para garantizar la máxima calidad. Cada socio invitó a adultos de distintas áreas de conocimiento para garantizar un feedback multidisciplinar. El contenido y el diseño de la app fueron puestos a prueba por el grupo destinatario para obtener su validación. Para ello, se crearon formularios de Google en diferentes idiomas y más de 150 encuestados utilizaron la plataforma y rellenaron con su opinión nuestro cuestionario. Los resultados de la validación se utilizaron para mejorar y validar el trabajo. En seminarios organizados por los socios, la aplicación web se debatió y revisó en colaboración con educadores y otros miembros del personal de educación de adultos.

Seminarios de Validación de la Aplicación Web



15 de abril, España

El Consorcio del Proyecto DIFA organizó seminarios de validación para presentar el PR2 'Evaluación de las competencias digitales cotidianas - Web App'. El propósito del evento era compartir la 'Web App' y hacer que los educadores y otro personal de educación de adultos la debatieran y revisaran. El objetivo principal era sensibilizar a los participantes sobre la necesidad de mejorar el comportamiento en línea de los adultos para que sean más competentes digitalmente en las 5 áreas de DigComp.

Al principio de los seminarios se presentó el proyecto DIFA y, a continuación, la aplicación web. Tras la presentación de la aplicación web, se fomentaron los debates y los comentarios para ayudar a mejorar la aplicación web e integrarla en la educación de adultos. Más de 40 educadores y personal de educación de adultos participaron en los seminarios para revisar la aplicación y validarla.



5 de abril, Turquía



21 de abril, Rumania



27 de abril, Rumania

¿Qué sigue?

El ecosistema de educación digital DIFA será una plataforma de aprendizaje en línea diseñada con y para educadores y otro personal de educación de adultos, con información, herramientas y recursos para apoyar y mejorar la impartición y gestión de programas educativos.

El ecosistema de educación digital DIFA tiene como objetivo mejorar la transformación digital en las organizaciones de educación de adultos, proporcionando cursos electrónicos fáciles de usar y personalizables para capacitar a los adultos mayores de 55 años a ser usuarios activos de la tecnología.



Síganos en Facebook

<https://www.facebook.com/TrainingClubT4E/>



Visit our website

<https://trainingclub.eu/difa/>



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. El contenido refleja 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. Partenariado Estratégico Erasmus+: "Facilitador Digital para Adultos mayores de 55 años" DIFA55, ID 2021-1-RO01-KA220-ADU-000035297