

HABILIDADES DIGITALES PARA ADULTOS

Buenas prácticas de Albania,
Francia, Italia, y España



DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

© Miembros del consorcio DIGI-LEARN



Agis, Note et Innove
International

femxa



Índice



Sobre el proyecto DIGI-LEARN	5
Sobre la investigación	6
Estudio documental	9
<ul style="list-style-type: none">• Cambios demográficos en Europa• Estrategia digital europea• Una política digital para las personas y la sociedad: Competencias digitales y servicios públicos• El panorama digital en Albania, Francia, Italia y España	
Resultados clave	18
<ul style="list-style-type: none">• Barreras a la inclusión social de los ciudadanos senior• Principales requisitos de formación para el personal dedicado a la enseñanza de las TIC a las personas mayores• Tecnologías eficaces para enseñar competencias digitales a los mayores• Papel de las instituciones en la promoción de la competencia digital de los mayores• Recomendaciones	31
Buenas prácticas	
<ul style="list-style-type: none">• Buenas prácticas en Albania• Buenas prácticas en España• Buenas prácticas en Francia• Buenas prácticas en Italia	

GRÁFICOS Y FIGURAS

Figura 1: Evolución demográfica en Europa (2003 - 2023).....	10
Figura 2: Población de 65 a 79 años (en % de la población total).....	11
Figura 3: Competencias digitales y servicios públicos.....	13
Figura 4: Indicadores clave de resultados de Italia - Competencias digitales básicas.	14
Figura 5: Indicadores clave de rendimiento de España - Competencias digitales básicas.....	15
Figura 6: Indicadores clave de resultados de Francia - Competencias digitales básicas.....	16
Figura 7: Indicadores clave de resultados de Albania - Competencias digitales básicas.....	17
Figura 8: Barreras a la inclusión digital de las personas mayores.	19
Figura 9: Principales requisitos de formación de los educadores.....	23
Figura 10: Tecnologías o herramientas especialmente eficaces para enseñar competencias digitales a los mayores.....	25

ACERCA DEL PROYECTO DIGI-LEARN



La era digital está transformando nuestra forma de vivir, conectarnos, aprender y trabajar. Aunque ofrece increíbles oportunidades de aprendizaje, también pone de relieve la necesidad de un desarrollo continuo de las capacidades.

En este sentido, el proyecto DIGI-LEARN pretende dotar a los ciudadanos europeos de las capacidades necesarias para afrontar los cambios de la mano de obra impulsados por la tecnología.

Entre sus principales objetivos, el proyecto DIGI-LEARN prevé

- **Identificar buenas prácticas** para aprender a aprender en entornos digitales accesibles.
- **Desarrollar materiales de formación** diseñados para estudiantes senior y personas con competencias digitales bajas, con el fin de fomentar su capacidad para adaptarse y prosperar en un panorama tecnológico en constante evolución.
- **Crear un marco metodológico para formadores** que trabajan con adultos marginalizados, en riesgo de exclusión social, parados de larga duración etc.



SOBRE EL ESTUDIO



La sociedad actual está experimentando cambios fundamentales, como el envejecimiento de la población y la innovación digital. La innovación digital puede ser una oportunidad para mejorar la calidad de vida de nuestras sociedades envejecidas y para avanzar hacia sistemas sanitarios y asistenciales más sostenibles e integradores, creando crecimiento económico y empleo.

La investigación "DIGI-LEARN (Aprender a aprender en entornos digitales)" pretende evaluar cómo se perciben la digitalización y el aprendizaje permanente en distintos países y compartir buenas prácticas sobre el tema de las competencias digitales para mayores en los países socios del proyecto. Albania, Italia, España y Francia. El objetivo es identificar las buenas prácticas relevantes en las estrategias de aprender a aprender en entornos digitales y en la creación de programas de formación digital para estudiantes senior o con escasas competencias digitales.

Metodología

La metodología utilizada para el análisis presentado en este documento combina la investigación documental y las entrevistas en profundidad en cuatro países socios: Albania, Italia, Francia y España.

Investigación documental

La investigación documental examina el estado actual de la alfabetización digital y los programas de formación disponibles para las personas mayores, comparando las oportunidades de formación digital y los índices de participación entre las poblaciones mayores de Albania, Italia, España y Francia.

Cada país realizó una revisión bibliográfica exhaustiva, centrándose en varias áreas clave:

- Tendencias demográficas: Uso de Internet en cada país socio, la brecha digital de género y edad.
- Análisis de políticas y programas: Revisión de las iniciativas nacionales y regionales destinadas a mejorar la alfabetización digital de las personas mayores, incluidos los planes estratégicos y los programas específicos.
- Movimientos sociales y defensa: Panorama de los movimientos sociales y campañas que abogan por la inclusión digital de las personas mayores, destacando su impacto y respuesta pública.



Método Cuantitativo

La investigación utilizó un enfoque cuantitativo, combinando encuestas a las partes interesadas y entrevistas con alumnos adultos para recopilar información exhaustiva. Cada socio realizó entrevistas en profundidad a expertos y partes interesadas para evaluar los requisitos institucionales en materia de educación en TIC para mayores. Las preguntas se centraron en el nivel actual de los servicios para mayores, las áreas que necesitan mejoras, las estrategias para aumentar el impacto institucional y las necesidades de formación del personal.

Tipos de partes interesadas entrevistadas:

- Las bibliotecas públicas contribuyen al acceso electrónico a la información y a la formación en alfabetización digital de las personas mayores.
- Organizaciones de mayores que ofrecen programas educativos y servicios en TIC para mayores.
- Instituciones académicas que imparten formación para adultos y personas mayores.
- Residencias de ancianos que imparten programas educativos a ancianos en sus residencias.
- Partes interesadas de organizaciones que promueven el uso eficaz de la tecnología en la vida cotidiana, como centros de asistencia rural y asociaciones de personas con discapacidad.

Ejemplos de preguntas

1. *Desde tu punto de vista, ¿qué servicios esenciales se prestan actualmente a los mayores en materia de educación sobre las TIC, y cuál es su eficacia?*
2. *¿Cuáles son los retos más importantes a los que se enfrentan los mayores en relación con la competencia digital o la educación en TIC?*
3. *En tu opinión, ¿cuáles son los requisitos de formación fundamentales para los miembros del personal implicados en la educación de los mayores en las TIC?*
4. *¿Existen tecnologías o herramientas específicas que consideres especialmente eficaces para enseñar competencias digitales a los mayores?*
5. *¿Cómo pueden las instituciones aumentar su impacto en la promoción de la competencia digital entre las personas mayores?*
6. *¿Puedes dar ejemplos de iniciativas o programas de éxito destinados a promover la competencia y la alfabetización digitales entre las personas mayores?*



Entrevistas con alumnos adultos:

- Alumnos adultos mayores de 45 años con escasas competencias digitales.
- Estudiantes adultos mayores de 45 años que tienen competencias digitales medias y han estado inscritos en cursos y talleres para adquirir competencias digitales durante los últimos 12 meses anteriores a las entrevistas.

Ejemplos de preguntas:

1. *Desde tu punto de vista, ¿qué servicios esenciales se prestan actualmente a los mayores en materia de educación sobre las TIC, y cuál es su eficacia?*
2. *¿Cuáles son los retos más importantes a los que se enfrentan los mayores en relación con la competencia digital o la educación en TIC?*
3. *En tu opinión, ¿cuáles son los requisitos de formación fundamentales para los miembros del personal implicados en la educación de los mayores en las TIC?*
4. *¿Existen tecnologías o herramientas específicas que consideres especialmente eficaces para enseñar competencias digitales a los mayores?*
5. *¿Cómo pueden las instituciones aumentar su impacto en la promoción de la competencia digital entre las personas mayores?*
6. *¿Puedes dar ejemplos de iniciativas o programas de éxito destinados a promover la competencia y la alfabetización digitales entre los ciudadanos mayores?*
7. *¿Crees que hoy en día es esencial educar con dispositivos digitales?*
8. *¿Crees que el uso de dispositivos digitales con fines educativos nos hace menos reflexivos y más dependientes? ¿Por qué?*

Método cualitativo:

La investigación también consistió en recopilar buenas prácticas en competencias digitales y mayores como aprendices digitales en el ámbito nacional.

El objetivo era explorar enfoques exitosos, iniciativas de mejora de las competencias y proyectos con un impacto demostrado en la reducción de la brecha de las competencias digitales que tengan potencial para ser reproducidos en otros países y contextos diferentes.

Cada socio ha identificado entre 3 y 5 buenas prácticas a nivel nacional.



ESTUDIO DOCUMENTAL

El panorama digital en los 4 países participantes: Albania, España, Francia e Italia.

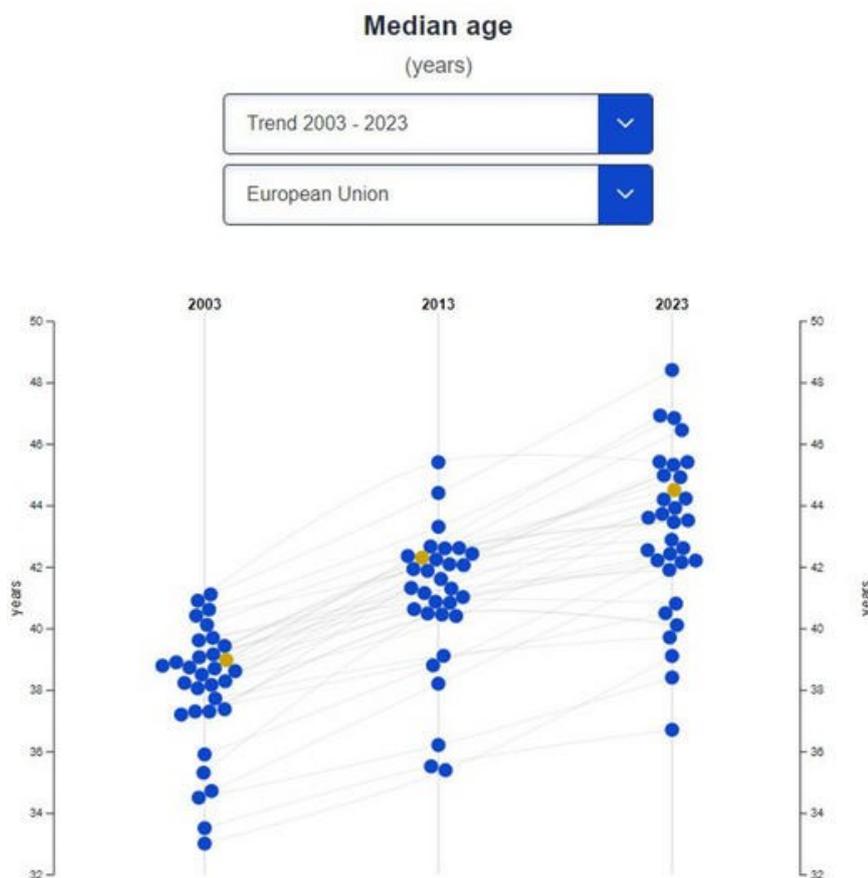
CAMBIO DEMOGRÁFICO EN EUROPA



El 1 de enero de 2023 vivían en la Unión Europea (UE) 448,8 millones de personas. El país más poblado de la UE era Alemania (84,4 millones, el 19% del total de la UE), seguido de Francia (68,2 millones, el 15%), Italia (59,0 millones, el 13%), España (48,1 millones, el 11%) y Polonia (36,8 millones, el 8%). En total, estos cinco países de la UE representaban el 66% de la población de la UE.

La edad mediana aumentó en el periodo de 2003 a 2023: era de 39,0 años en 2003, de 42,2 años en 2013 y de 44,5 años en 2023 (el 1 de enero). Esto supone un aumento de 5,5 años en la edad media en la UE durante este periodo de 20 años. Entre los países de la UE, la edad media más alta a 1 de enero de 2023 se observó en Italia (48,4 años).

Figura 1: Evolución demográfica en Europa (2003 - 2023)



Source: Eurostat - [access to dataset](#)

[1] <https://ec.europa.eu/eurostat/web/interactive-publications/demography-2024>

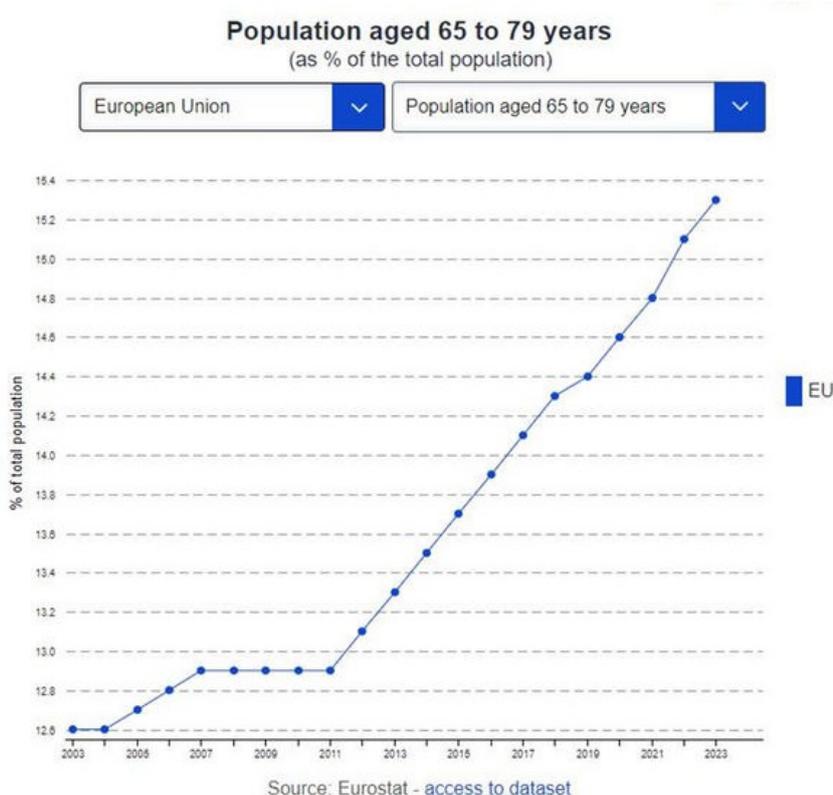


El envejecimiento de la población

La población de la UE está envejeciendo, como ponen de manifiesto diversas estadísticas como la proporción de población anciana, el índice de dependencia de la tercera edad y la edad media. Entre 2003 y 2023, la proporción de mayores de 80 años aumentó del 3,7% al 6,0%, siendo Grecia y Letonia los países que registraron los mayores incrementos. Mientras tanto, la proporción de individuos de 65 años o más aumentó 5,1 puntos porcentuales, del 16,2% al 21,3%. Por el contrario, la proporción de menores de 15 años bajó del 16,4% al 14,9%, con los descensos más significativos en Malta y Chipre.

Este cambio demográfico plantea retos, sobre todo en la digitalización y la integración de los mayores en el mundo digital. Según el Índice de la Economía y la Sociedad Digitales 2022, sólo el 54% de los europeos de entre 16 y 74 años poseen competencias digitales básicas, con tasas aún más bajas entre los adultos mayores³. Se prevé que la digitalización deje aún más obsoletas las competencias de los trabajadores mayores, ya que la diferencia de edad en el uso de las tecnologías digitales aumenta con su complejidad.

Figura 2: Población de 65 a 79 años (en % de la población total de)



[2] <https://ec.europa.eu/eurostat/web/interactive-publications/demography-2024>

[3] https://read.oecd-ilibrary.org/employment/preventing-ageing-unequally_9789264279087-es#page57

ESTRATEGIA DIGITAL EUROPEA



En un momento en que Internet y las tecnologías digitales están transformando nuestro mundo, una Europa preparada para la era digital es una de las seis prioridades políticas de la Comisión Europea.

⁴

En marzo de 2021, la Comisión propuso un camino hacia la Década Digital. La Década Digital pretende mejorar la digitalización "centrada en el ser humano" de Europa para 2030, estableciendo "objetivos cuantificables" en materia de conectividad, adopción de tecnología y mejora de las cualificaciones de la mano de obra.

La brújula indica cuatro puntos cardinales para esta trayectoria: competencias digitales, infraestructura digital segura y eficaz, transformación digital de las empresas y digitalización de los servicios públicos. Esta agenda política se alinea con las normas y estándares de la UE para reforzar la soberanía digital de la UE. Varios instrumentos presupuestarios apoyarán las inversiones necesarias para construir la Década Digital de Europa sobre bases sólidas.

La agenda exige una intensificación del trabajo iniciado en la década anterior para acelerar la transformación digital de Europa, basándose en los avances hacia un Mercado Único Digital plenamente operativo.

La Estrategia para el Mercado Único Digital de la UE allanó el camino para una mayor armonización digital entre los Estados miembros de la UE. Lanzada en 2015, pretendía contribuir al crecimiento económico, impulsando el empleo, la competencia, la inversión y la innovación en la UE, basándose en tres pilares:

- **Acceso:** mejor acceso de los consumidores y las empresas a los bienes y servicios digitales en toda Europa;
- **Entorno:** crear las condiciones adecuadas y la igualdad de condiciones para que florezcan las redes digitales y los servicios innovadores;
- **Economía y Sociedad:** maximizar el potencial de crecimiento de la economía digital.

Dado que lo digital es una prioridad de la UE, también lo es para los países socios estratégicos de la UE construir hacia un entorno digital mejor y más armonizado. Los objetivos políticos de la Asociación Oriental (AO) para después de 2020 incluyen acciones específicas que apoyarán el desarrollo del Mercado Único Digital: inversión en economías competitivas e innovadoras, en las personas y las sociedades del conocimiento, en seguridad y ciberresiliencia y en transformación digital.

Extender los beneficios del Mercado Único Digital a los países socios del Este es un objetivo importante del Mecanismo EU4Digital.

[4] <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/europes-digital-decade>

Una política digital para las personas y la sociedad: Competencias digitales y servicios públicos



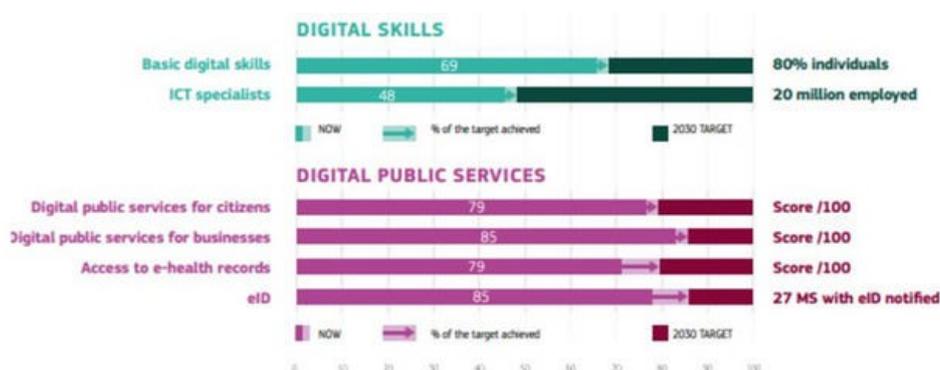
Aunque el número de personas mayores conectadas digitalmente sigue aumentando, todavía hay millones de personas mayores de 55 años que no están en línea. Y aunque factores como los ingresos y el nivel de estudios influyen, la edad sigue siendo el principal indicador de quién está excluido digitalmente.

La iniciativa de la Década Digital en Europa se creó con la visión de que la tecnología digital beneficie a todos los ciudadanos de la Unión Europea (UE). Propuesta en 2021, fijó una serie de objetivos para 2030 diseñados para capacitar a los ciudadanos y ayudar a las empresas a prosperar. Sin embargo, un nuevo informe sugiere que los avances actuales pueden ser insuficientes para alcanzar estos objetivos.

La última entrega del informe sobre el Estado de la Década Digital identifica ⁵ lagunas cruciales, incluida la necesidad de más inversión, tanto a nivel nacional como de la UE. Los objetivos de competencias digitales están "aún lejos de alcanzarse", ya que sólo el 55,6% de la población de la UE tiene al menos competencias digitales básicas. Las redes de fibra necesarias para que la gente utilice la tecnología de vanguardia, como la IA y la computación en la nube, sólo llegan al 64% de los hogares, mientras que la 5G de alta calidad sólo llega al 50% del territorio de la UE.

Otro reto importante identificado es hacer frente a la limitada difusión de las tecnologías digitales más allá de las grandes ciudades.

Figura 3: Competencias digitales y servicios públicos



* Not a KPI but gives an important indication on high quality 5G coverage
* The former Big data indicator is now replaced by the take up of Data analytics technologies. Progress are not fully comparable.

The EU says it has a way to go to meet key digital transformation targets.

Image: European Commission

[5] <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/europes-digital-decade>



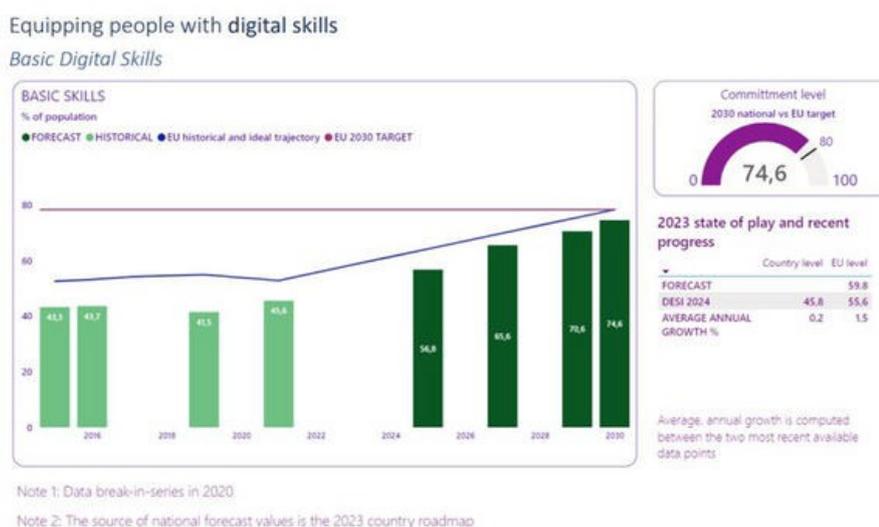
Por primera vez, los Estados miembros presentaron a la Comisión hojas de ruta nacionales, en las que detallaban sus acciones previstas para alcanzar los objetivos de la Década Digital 2030. La Comisión publicó recomendaciones específicas por país y transversales para cada Estado miembro de la UE con el fin de subsanar las deficiencias detectadas.

El panorama digital en Italia

Italia es uno de los Estados miembros de la UE con los niveles más bajos de competencias digitales básicas. En 2023, sólo el 45,8% de los habitantes de Italia tenían al menos competencias digitales básicas, frente a una media del 55,6% en la UE. En los últimos 2 años, no se ha producido ninguna mejora general significativa (el valor sólo aumentó un 0,2% anual con respecto a 2021). El indicador es especialmente bajo para las personas que tienen una educación formal baja o nula, ya que sólo el 22,6% de ellas tienen al menos competencias digitales básicas (frente al 33,6% en la UE), y para las personas de entre 55 y 74 años, para las que el valor es del 30% (frente al 37% en la UE).

La población que vive en zonas rurales también registra niveles más bajos de competencias digitales, con un 40,6% que registra al menos un nivel básico (frente al 47,5% de la UE). La brecha entre Italia y el resto de la UE es significativa, sobre todo si se tienen en cuenta las generaciones más jóvenes y las personas que viven en zonas urbanas, que son grupos de los que generalmente se espera que tengan mayores niveles de competencias digitales. En Italia, sólo el 59% de las personas de 16 a 24 años y el 54% de las de 25 a 54 años tienen al menos competencias digitales básicas. Las medias de la UE están 10 puntos porcentuales por encima, con un 70% y un 64% respectivamente. Del mismo modo, sólo el 51% de la población que vive en zonas urbanas tiene al menos competencias digitales básicas, frente al 63% de la UE, con una diferencia de 12 puntos porcentuales. Italia sólo reduce la diferencia con la UE en el caso de las personas con niveles educativos medio y alto.

Figura 4: Indicadores clave de resultados de Italia - Competencias digitales básicas



[6] <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/europes-digital-decade>



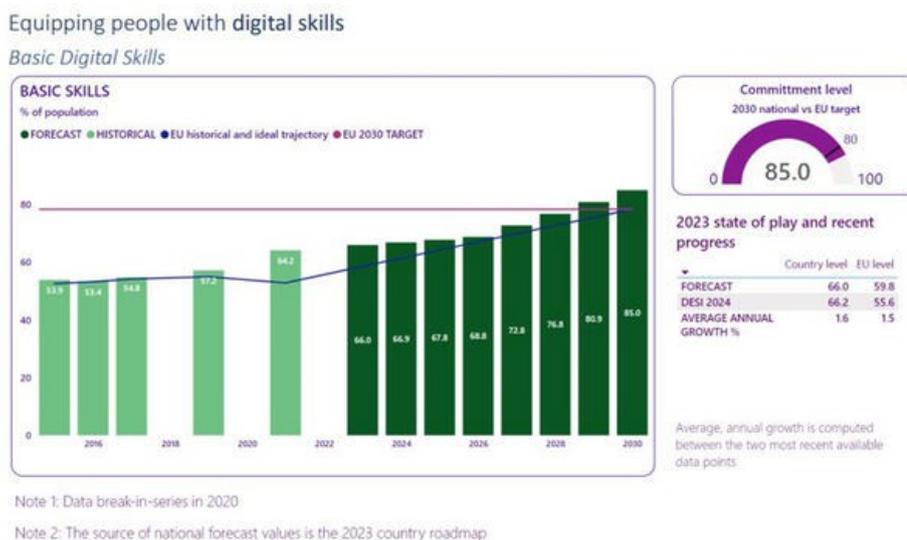
El panorama digital en España

España aporta una contribución muy fuerte al objetivo de la **Década Digital de la UE sobre competencias digitales básicas** y muestra una dinámica positiva. En 2023, el **66,2% de la población española tendrá al menos competencias digitales básicas**. Esto está por encima de la media de la UE del 55,6%, aunque España no es uno de los países punteros de la UE.

El crecimiento medio anual es del 1,6%, mientras que la media de la UE es del 1,5%. Otros indicadores de competencias digitales, como el uso de Internet (94,5%), las competencias digitales superiores a las básicas (38,7%) y las competencias digitales básicas en la creación de contenidos (73,8%) apuntan a un rendimiento similar en esos ámbitos.

Aunque el nivel de competencias digitales en todos los grupos sociodemográficos de España supera la media de la Unión Europea, la brecha digital hace que siga habiendo diferencias significativas entre grupos. Las diferencias están más relacionadas con la edad, la ocupación y el nivel de estudios, que con el lugar de residencia y el sexo (el 66% de la población con competencias digitales básicas estaba compuesto a medias por hombres y mujeres).

Figura 5: Indicadores clave de resultados de España - Competencias digitales básicas ⁷



En general, entre la población española, las actividades más realizadas en Internet en 2023 están relacionadas con la comunicación (93,8%), entre las que destacan los servicios de mensajería instantánea y la realización de videollamadas, seguidas de los servicios de información (85,8%) y las compras online (69,6%). Sin embargo, entre la población de 65 a 74 años, los usos más frecuentes de Internet son el uso de la banca electrónica, la búsqueda de información sobre bienes o servicios y la solicitud de citas en centros sanitarios.

[7] <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/europes-digital-decade>

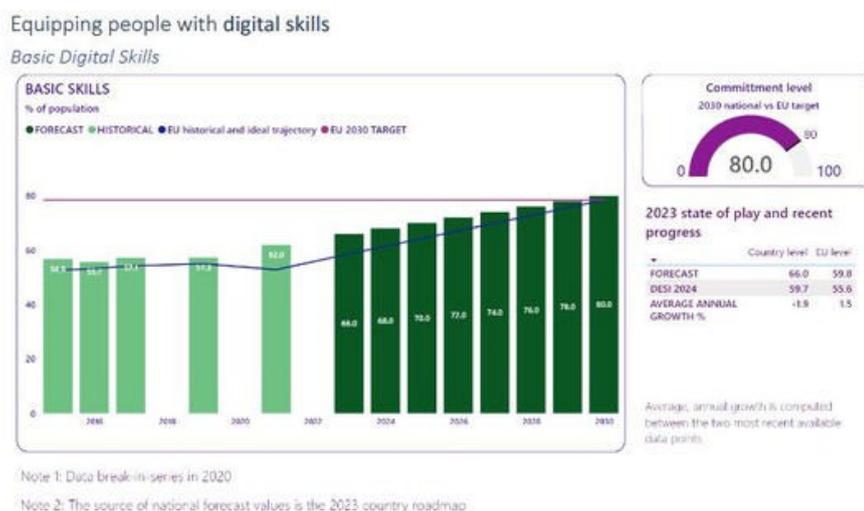


El panorama digital en Francia

Francia aporta una contribución positiva al objetivo de la Década Digital de la UE sobre competencias digitales básicas, pero muestra una dinámica muy limitada. En 2023, el 59,7% de la población francesa tendrá al menos competencias digitales básicas. Está por encima de la media de la UE del 55,6%, pero por detrás de los resultados de los países punteros.

El indicador está ligeramente por debajo del nivel alcanzado en 2021 (62,0%), mientras que la UE progresó ligeramente en el mismo periodo. Sin embargo, el descenso podría explicarse por los efectos posteriores a la COVID-19, con una menor actividad digital de la población, por ejemplo, con menos teletrabajo o uso del comercio electrónico entre 2021 y 2023. Otros indicadores de competencias digitales, como el uso de Internet (92,2%), las competencias digitales superiores a las básicas (30,6%) y las competencias digitales básicas en la creación de contenidos (71,8%) apuntan a un comportamiento similar: Francia está por encima de la media de la UE, pero por detrás de los punteros, y se sitúa en el segundo cuartil de la distribución de la UE.

Figura 6: Indicadores clave de resultados de Francia - Competencias digitales básicas⁸



[8] <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/europes-digital-decade>



El panorama digital en Albania

Las estadísticas comparativas de Eurostat para todos los países europeos revelaron que, en 2023, sólo el 23,32% de los albaneses de 16 a 74 años tenían conocimientos digitales básicos. Era el porcentaje más bajo entre los países europeos.⁹

Figura 7: Indicadores clave de resultados de Albania - Competencias digitales básicas

	United Kingdom	Bosnia and Herzegovina	Montenegro	North Macedonia	Albania	Serbia	Türkiye
2021	77.79	34.45	47.21	34.62	23.88	41.38	38.12
2023	77.52	38.88	52.82		23.32	33.41	33.11

Según los resultados de la Encuesta sobre el Uso de las Tecnologías de la Información (TI) para el año 2023, el 83,1% de la población de 16 a 74 años utiliza Internet. Los datos oficiales del Instituto de Estadística (INSTAT) de Albania sobre "El uso de las tecnologías de la información y la comunicación en los hogares, 2 0 2 3 " muestran que el 32,3% del grupo de edad de 65 a 74 años en Albania

10

declaran que nunca han utilizado Internet.

La transición a la prestación de servicios públicos exclusivamente en línea, con una ausencia total de mostradores físicos de servicios, ha dejado a los ciudadanos albaneses con muy pocas alternativas para acceder a los servicios públicos. Mientras tanto, según datos de AKEP, se estima que en 2022 la tasa de penetración del acceso de banda ancha desde redes fijas se situaba en torno al 81% para los hogares y al 20,9% para la población.

Albania sigue encontrando obstáculos para desarrollar la infraestructura de banda ancha, sobre todo en las zonas rurales. A pesar del continuo crecimiento de los últimos años, las cifras muestran que la brecha entre las zonas urbanas y rurales sigue siendo significativa. El acceso a Internet se está convirtiendo cada vez más en una necesidad para obtener y acceder a los servicios públicos, especialmente ahora que la mayoría de los servicios gubernamentales se ofrecen a través de la plataforma e-Albania. Esto supone un problema para quienes viven en zonas rurales o tienen escasos conocimientos de Internet, lo que crea una brecha importante para que los ciudadanos que viven en zonas rurales puedan acceder a los servicios ofrecidos en línea. Para abordar este problema, es necesario desarrollar un plan y mecanismos de financiación, así como diversos incentivos para la inversión en estas áreas.

[9] https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/TEPSR_SP410/custom_1227093/bookmark/table?lang=en&bookmarkId=14c634ce-9867-4c12-9361-06e4343152fa

[10] <https://www.instat.gov.al/al/temat/kushtet-sociale/teknologjis%C3%AB-s%C3%AB-informacionit-dhe-komunikimit-tik-n%C3%AB-familje-dhe-nga-individ%C3%ABt/publikimet/2023/p%C3%ABrdorimi-i-teknologjis%C3%AB-s%C3%AB-informacionit-dhe-komunikimit-n%C3%AB-familje-2023/>



RESULTADOS CLAVE

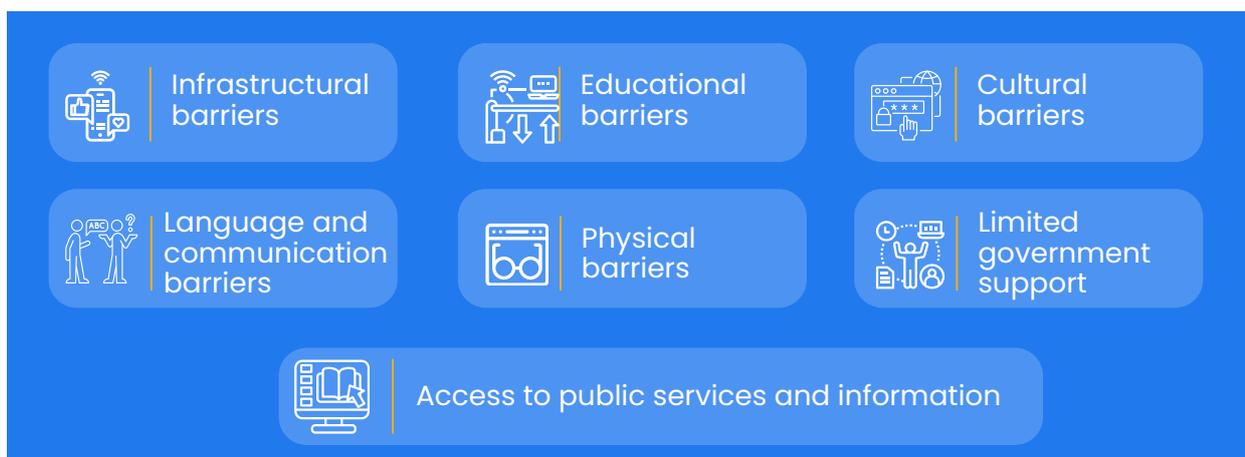
BARRERAS A LA INCLUSIÓN SOCIAL DE LOS CIUDADANOS SENIOR



Digital exclusion is a form of social exclusion, primarily due to low or nonexistent digital competence. Proficiency in information and communication technology (ICT), access to new media and the Internet, the ability to use popular e-services, motivation to use ICT, and critical-constructive analysis and attitudes towards ICT are crucial for effective functioning in the information society.

Based on inputs from seniors and stakeholders in four partner countries (Albania, Italy, France, and Spain), several barriers to the digital inclusion of seniors were identified. A summary of the most significant challenges seniors face regarding digital competence and ICT education is shown in Figure 7, while a detailed analysis of individual barriers is presented in the following subchapters.

Figure 8: Barriers to digital inclusion for seniors



• Infrastructural barriers

The lack of infrastructure significantly hinders seniors' ability to acquire basic digital skills, creating a digital divide that impacts their access to information, services, and social connections. In Albania, for example, many rural and remote areas still lack reliable internet connectivity. Seniors living in these areas often have little to no access to online resources, which prevents them from developing digital skills. Even in urban areas, internet affordability can be a barrier for those on fixed incomes.

Lack of digital devices is also notable in these areas. Seniors may not have access to digital devices such as computers, tablets, or smartphones, which are essential for practicing and developing digital skills.



• Barreras educativas

Las barreras educativas plantean importantes retos a los mayores a la hora de adaptarse a las tecnologías digitales. La falta de programas educativos específicos y de sistemas de apoyo dificulta que los mayores aprendan y se comprometan con las herramientas digitales. Además, el acceso limitado a ordenadores y otros dispositivos digitales es un obstáculo importante, ya que muchos mayores dependen de teléfonos móviles que no ofrecen la misma facilidad de acceso a cursos en línea y recursos digitales que los ordenadores. La ausencia de tutoriales y programas de formación a medida complica aún más esta situación, haciendo que los mayores dependan de otros para obtener ayuda y orientación. La formación personalizada y el apoyo continuo son cruciales para fomentar la confianza digital entre los mayores.

"Muchas personas mayores no tienen ordenador, y actualmente las plataformas para realizar cursos desde el móvil no facilitan este proceso. Una de las razones más comunes de abandono de cursos que observo es la imposibilidad de completar los cursos utilizando un teléfono móvil", dice un profesor de España.

• Barreras culturales

Para algunos mayores, las barreras lingüísticas o las actitudes culturales hacia la tecnología pueden influir en su disposición a utilizar herramientas digitales. Sin entornos de apoyo que fomenten el aprendizaje y la experimentación, los mayores pueden sentirse intimidados o desinteresados por las habilidades digitales. Muchos mayores experimentan miedo y ansiedad al utilizar nuevas tecnologías, a menudo por miedo a cometer errores, por problemas de seguridad o por romper el dispositivo. Este miedo puede impedirles probar o comprometerse plenamente con las herramientas digitales.

*Me siento incómodo cuando no sé cómo utilizar un aparato, y depender de alguien más listo me irrita. Por poner un ejemplo, algo que no puedo recordar son las contraseñas. El hecho de tener que crear siempre nuevas contraseñas e infinitas cuentas para distintos dispositivos no me ayuda en absoluto, no soy ágil con la tecnología. -
Un estudiante de último curso de Italia.*



• Barreras lingüísticas y de comunicación

Las barreras lingüísticas también dificultan a los mayores el uso de la tecnología digital, sobre todo en zonas donde la lengua principal de la tecnología difiere de la suya. Muchos mayores se encuentran con mensajes o instrucciones confusas en inglés, lo que les dificulta el uso de los dispositivos digitales. Esta brecha lingüística puede hacer que se sientan aislados y más propensos a recurrir a formas tradicionales de comunicarse y obtener información, como llamar por teléfono o tener interacciones cara a cara.

Barreras lingüísticas: mensajes incomprensibles, a menudo en inglés.

• Barreras físicas

Las barreras físicas también desempeñan un papel importante a la hora de limitar la inclusión digital de los mayores. A medida que las personas envejecen, pueden experimentar problemas de visión, audición y destreza, lo que puede dificultar su interacción con los dispositivos digitales. Los mayores a menudo se enfrentan a dificultades como leer textos pequeños en las pantallas, distinguir entre distintas alertas acústicas o utilizar pantallas táctiles y teclados si tienen temblores o una coordinación limitada de las manos.

Barreras físicas: problemas de visión y audición, manos temblorosas. - Una persona mayor de Francia.

• Acceso a los servicios públicos y a la información

La digitalización de los servicios públicos presenta otra barrera importante para la inclusión digital de los mayores. A medida que aumenta el número de procesos administrativos y gubernamentales en línea, los mayores pueden tener dificultades para acceder a servicios esenciales como la declaración de la renta, la gestión de las cuentas sanitarias, el acceso al transporte público, los centros comunitarios, etc. Es esencial garantizar que estas plataformas sean fáciles de usar y accesibles para las personas con conocimientos digitales limitados.



La digitalización de los servicios en Albania ha planteado dificultades a muchos ciudadanos, sobre todo a las personas mayores y a los jóvenes, que carecen de los conocimientos o la capacidad para realizar trámites en línea. Como consecuencia, a menudo tienen que gastar dinero en oficinas o servicios notariales para obtener documentos de la plataforma digital e-Albania. Para garantizar un acceso efectivo a los servicios digitales, es esencial orientar a la población sobre cómo utilizar estas plataformas en línea. - Un formador en TI de Albania

- **Apoyo gubernamental limitado**

Mejorar la alfabetización digital de los mayores requiere un enfoque polifacético que incluya la mejora de la infraestructura, el aumento del apoyo gubernamental y el desarrollo de programas de formación a medida. Italia, Francia y España suelen tener mejores infraestructuras para apoyar los programas de alfabetización digital que Albania, donde las zonas rurales están especialmente desatendidas.

Francia y España tienen estrategias nacionales más completas para la inclusión digital que incluyen medidas específicas para las personas mayores, mientras que Italia se ha esforzado por abordar las disparidades regionales. Albania, sin embargo, carece de una estrategia nacional coordinada y se basa más en esfuerzos localizados, como asociaciones con organizaciones no gubernamentales para impartir formación en competencias digitales.

REQUISITOS CLAVE DE FORMACIÓN PARA LOS MIEMBROS DEL PERSONAL IMPLICADOS EN LA EDUCACIÓN EN TIC DE LOS MAYORES



A medida que el mundo digital se integra cada vez más en la vida cotidiana, es crucial garantizar que los mayores puedan utilizar eficazmente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Esto exige un enfoque especializado de la formación del personal implicado en la educación de los mayores en las TIC. Los educadores deben estar equipados con las habilidades, conocimientos y actitudes adecuados para abordar los retos únicos a los que se enfrentan los mayores en el aprendizaje de las tecnologías digitales.

Se preguntó a las partes interesadas que participaron en el análisis sobre los requisitos de formación fundamentales para los miembros del personal que participan en la educación de los mayores en materia de TIC. Sugirieron varios requisitos de formación clave para los educadores, destacando la importancia de las habilidades sociales, los métodos de enseñanza innovadores y una profunda comprensión de las necesidades de aprendizaje de los mayores. En la Figura 8 se muestra un resumen, mientras que en los siguientes subcapítulos se presenta un análisis detallado de los requisitos clave de formación de los educadores.

Figura 9: Requisitos clave de formación para los educadores de



• Formación continua y mejora de las competencias

El desarrollo profesional continuo es esencial para que los educadores se mantengan al día de los últimos avances en TIC y metodologías de enseñanza. Las sesiones de formación periódicas, los talleres y los seminarios pueden ayudar a los educadores a perfeccionar sus habilidades y adaptarse a las nuevas tendencias de la educación digital. Este aprendizaje continuo garantiza que los educadores estén bien equipados para hacer frente a las necesidades cambiantes de los mayores en la enseñanza de las TIC.

• Pedagogía especializada y métodos adaptativos

Los educadores deben formarse en una pedagogía especializada que tenga en cuenta las necesidades de aprendizaje únicas de los mayores. Esto incluye desarrollar metodologías que se adapten a los distintos ritmos y estilos de aprendizaje, como la práctica, las ayudas visuales y las actividades interactivas. Los educadores también deben estar capacitados para utilizar tecnologías y

herramientas adaptativas que mejoren la accesibilidad y facilidad de uso para los mayores con limitaciones físicas o cognitivas.



- **Crear tutoriales y recursos a medida**

Desarrollar tutoriales y recursos a medida es crucial para facilitar el aprendizaje de las TIC a los mayores. Los educadores deben recibir formación para diseñar materiales didácticos claros, concisos y adaptados a las necesidades de los mayores. Los tutoriales deben incluir instrucciones paso a paso, ayudas visuales y ejemplos del mundo real para mejorar la comprensión y la retención.

- **Gamificación y técnicas pedagógicas innovadoras**

Incorporar la gamificación y técnicas de enseñanza innovadoras puede hacer que el aprendizaje de las TIC sea más atractivo y agradable para los mayores. La gamificación consiste en utilizar elementos similares a los juegos, como puntos, recompensas y retos, para motivar y mantener el interés de los alumnos. Este enfoque puede ayudar a transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia agradable, animando a los mayores a participar activamente y persistir en su educación.

- **Habilidades sociales y comunicación**

Unas sólidas habilidades sociales son fundamentales para que los educadores se relacionen eficazmente con los mayores. Es esencial una comunicación clara y accesible, así como la capacidad de explicar conceptos complejos en términos sencillos y comprensibles. Los educadores deben centrarse en establecer una buena relación con los mayores, creando un ambiente cordial y abierto en el que los alumnos se sientan cómodos haciendo preguntas y expresando sus preocupaciones.

- **Paciencia y empatía**

La paciencia y la empatía son cualidades fundamentales para los educadores que trabajan con personas mayores. Es vital comprender que los mayores pueden tardar más en comprender nuevos conceptos y que pueden necesitar explicaciones repetidas. Los educadores deben estar dispuestos a escuchar las preocupaciones de los mayores, reconocer sus frustraciones y tranquilizarlos y animarlos. Este enfoque empático fomenta un entorno de aprendizaje de apoyo en el que los mayores se sienten valorados y comprendidos.

TECNOLOGÍAS EFICACES PARA ENSEÑAR COMPETENCIAS DIGITALES A LOS MAYORES



La brecha digital entre los mayores es un problema importante, ya que los avances tecnológicos siguen moldeando la vida cotidiana. Para salvar esta brecha es necesario identificar y aplicar herramientas y tecnologías eficaces adaptadas a las necesidades de aprendizaje únicas de los mayores. En nuestra investigación, exploramos las perspectivas tanto de los mayores como de las partes interesadas, incluidas las bibliotecas públicas, las organizaciones de mayores que ofrecen programas y servicios educativos en TIC para mayores, y las instituciones académicas.

Nuestro objetivo era determinar las herramientas y métodos más eficaces para enseñar habilidades digitales a alumnos adultos mayores de 45 años con distintos niveles de competencia digital. En la Figura 9 se muestra un resumen, mientras que en los siguientes subcapítulos se presenta un análisis detallado de las tecnologías o herramientas especialmente eficaces para enseñar habilidades digitales a los mayores.

Figura 10: Tecnologías o herramientas especialmente eficaces para enseñar competencias digitales a los mayores



• Dispositivos fáciles de usar

Muchos mayores tienen un acceso limitado a los dispositivos digitales, y a menudo sólo poseen smartphones. Una formación eficaz debe centrarse en los dispositivos de propiedad común, como los smartphones, e incluir talleres sobre cómo maximizar su uso para búsquedas en la web, seguridad de la red, correo electrónico, gestión de la nube y procedimientos en línea. Las tabletas y los iPads, con sus interfaces táctiles fáciles de usar, son más fáciles de manejar para los mayores que los ordenadores tradicionales. Las aplicaciones de estos dispositivos pueden personalizarse para adaptarse a los distintos niveles de aprendizaje e intereses.

Los dispositivos con interfaces simplificadas y pantallas más grandes, como los Chromebooks u ordenadores especialmente diseñados para personas mayores (por ejemplo, Telikin), pueden ser muy eficaces. El desarrollo de tabletas como GrandPad, diseñadas para mayores de 75 años, ejemplifica la simplicidad, ofreciendo a los mayores una interfaz fácil de usar que facilita la conectividad sin las complejidades de los teléfonos móviles o tabletas típicos.



Además de herramientas de comunicación, los robots de compañía, como los de Ageless Innovations, proporcionan apoyo emocional y ayudan a aliviar el aislamiento social que a menudo sufren los adultos mayores. Sus mascotas animatrónicas ofrecen una compañía similar a la de tener una mascota real, sin tareas de cuidado.

- **Plataformas de aprendizaje online y apps especializadas**

Las plataformas de aprendizaje en línea de competencias digitales básicas se han convertido en herramientas esenciales para reducir la brecha digital de las personas mayores. Plataformas como Coursera, Udemy y Khan Academy ofrecen cursos específicamente diseñados para mayores o principiantes en habilidades digitales. Estos cursos dotan a las personas mayores de conocimientos informáticos básicos para mantenerse en contacto con hijos, nietos, amigos y familiares. Aplicaciones como Eldy, que proporcionan una experiencia simplificada de correo electrónico e Internet, y tutoriales para aplicaciones como Facebook o Zoom, ayudan a los mayores a conectar con sus seres queridos en Internet.

- **Tutoriales interactivos**

Sitios web como GCFGlobal y TechBoomers ofrecen tutoriales gratuitos y fáciles de seguir sobre diversas habilidades digitales, como el uso de las redes sociales, el correo electrónico y la navegación básica por Internet. YouTube alberga numerosos canales dedicados a enseñar a los mayores a utilizar la tecnología con guías paso a paso. Son preferibles los vídeos cortos, los tutoriales y las infografías sencillas, ya que proporcionan información concisa y fácil de digerir. Las videollamadas y las sesiones interactivas pueden facilitar el aprendizaje y la retroalimentación en tiempo real.

- **Medios sociales y comunicación online para mayores**

La tecnología permite a los mayores mantenerse conectados, y las redes sociales son cada vez más populares entre los adultos mayores. No se trata sólo de compartir fotos o noticias, sino también de crear vínculos y reducir la soledad. Los juegos interactivos y las simulaciones que enseñan habilidades digitales pueden hacer que el aprendizaje sea agradable para los mayores. Sitios web como Lumosity ofrecen juegos cognitivos que también mejoran las habilidades de navegación digital.

- **Tecnología para mayores - Un centro de recursos**

Tech for Senior, una comunidad en Facebook, es un centro de recursos inestimable. En su página organizan retransmisiones en directo y episodios archivados de su programa, proporcionando una plataforma interactiva para preguntas, consejos y compañía. Su canal de YouTube ofrece guías visuales para simplificar la comprensión de la tecnología, que abarcan desde la creación de chats de vídeo hasta la exploración de nuevas aficiones en Internet. Con recursos como éstos fácilmente disponibles, dominar las redes sociales resulta menos desalentador y más atractivo.

PAPEL DE LAS INSTITUCIONES EN LA PROMOCIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL DE LAS PERSONAS MAYORES

El papel de los gobiernos en la promoción de las competencias digitales entre las personas mayores es fundamental para lograr la inclusión digital.

Aplicando estrategias específicas, fomentando las asociaciones y promoviendo la sensibilización, los gobiernos pueden mejorar significativamente la alfabetización digital, capacitando a los ciudadanos para participar plenamente en el mundo digital. Estos esfuerzos contribuyen a la inclusión social, la independencia y la mejora de la calidad de vida de la población mayor.

Italia

Italia ha puesto en marcha varios programas para impulsar la alfabetización digital de los mayores, a menudo colaborando con comunidades locales y organizaciones privadas. Estas iniciativas incluyen cursos gratuitos de alfabetización digital y talleres centrados en habilidades prácticas necesarias para la vida cotidiana, como la banca electrónica y el acceso a los servicios de la administración. Dos de las principales medidas destinadas a dotar a los ciudadanos de competencias digitales básicas son:

- Servicio Cívico Digital: En 2023, este programa contó con la participación de unos 1.900 jóvenes voluntarios que llegó a unos 80.000 ciudadanos.¹¹
- Red de Servicios de Facilitación Digital: La apertura de 504 servicios de facilitación (Punti Digitale Facile)¹² en todo el país en 2023 ayudó a unas 6.000 personas a utilizar los servicios digitales.

Francia

El gobierno francés ha puesto en marcha varios proyectos en el marco de su estrategia digital nacional, centrados en reducir la brecha digital mediante una educación y un apoyo accesibles. Entre las iniciativas más destacadas se encuentran:

- Hub Francilien: Proporciona formación y recursos para personas mayores.¹³
- Formación de Asesores Digitales: Pretende formar a 20.000 "ayudantes" para 2025, que ayudarán a más de 2 millones de franceses a realizar tareas digitales.

Estas medidas son fundamentales para reducir la brecha digital, especialmente en las zonas rurales, y abordar los problemas relacionados con la centralización de las actividades y decisiones económicas.

[11] <https://www.italiadomani.gov.it/content/sogei-ng/it/en/Interventi/investimenti/competenze-digitali-di-base.html>

[12] <https://digitale.regione.emilia-romagna.it/punti-digitale-facile>

[13] <https://www.francilien.fr/>



España

El enfoque de España incluye programas integrales de inclusión digital dirigidos a zonas rurales y menos pobladas. Las campañas de formación y sensibilización dirigidas por voluntarios promueven las competencias digitales como esenciales para mejorar la calidad de vida y la independencia de los mayores.

Las iniciativas clave incluyen:

- Generación D Campaña: Lanzada en 2023 por RTVE a explicar la transformación digital y ayudar a los ciudadanos a adaptarse^{1,4}
- Pacto para la Generación D: Una iniciativa gubernamental que reúne a más de 200 miembros y 900 iniciativas de aprendizaje.
- Plan Reto Digital Rural: Anunciado en febrero de 2023 con una dotación de 90 millones de euros inversión para formar a más de 380.000 personas en zonas rurales de aquí a 2025.¹⁵
- Programa de Habilidades Digitales para la Infancia (CODI): Lanzado para enseñar habilidades digitales a los niños, con una subvención de 97 millones de euros destinada a formar a más de 418.000 niños.

España también participó en la prueba piloto del Certificado Europeo de Competencias Digitales y puso en marcha varios programas de competencias digitales avanzadas, como la Red Estatal de Centros de Formación Digital.

Albania

En Albania, se han realizado importantes esfuerzos para digitalizar los servicios públicos, pero sigue habiendo problemas para garantizar un acceso equitativo a los ciudadanos con escasas competencias digitales o acceso limitado a las TI.

equipamiento. El Informe Albania 2023 de la Comisión Europea destaca la necesidad de mejorar la pertinencia para el mercado laboral y la calidad de la educación y formación profesionales (EFP) e invertir en las competencias digitales de jóvenes y adultos.¹⁶

Los esfuerzos deben centrarse en reducir la brecha digital entre comunidades, reforzar la transformación digital en los sistemas de educación y formación, y mejorar la seguridad digital y la protección de los datos personales, especialmente tras los recientes ciberataques.

[14] <https://mijasinternacional.com/actualidad/27939/generation-d-an-initiative-to-bridge-the-digital-divide/>

[15] https://ec.europa.eu/enrd/sites/enrd/files/enrd_publications/digital-strategies_case-study_es.pdf

[16] https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/QANDA_23_5612

RECOMENDACIONES



01.

Dar prioridad a la inversión en educación y competencias digitales - Las instituciones públicas deben asignar recursos para desarrollar e implantar programas integrales de alfabetización digital para mayores, y garantizar que la financiación apoya tanto la infraestructura tecnológica como las iniciativas educativas.



02.

Apoyar el aprendizaje permanente y la exposición a las STEM - Promoviendo el aprendizaje permanente en TIC y fomentando la exposición temprana a las STEM, las instituciones pueden crear un entorno de apoyo tanto para los mayores como para los jóvenes. Estos esfuerzos son cruciales para fomentar la competencia digital y garantizar que todas las generaciones estén preparadas para afrontar los retos y oportunidades de un mundo cada vez más digital. Además, fomentar la exposición temprana a las STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) de los jóvenes, especialmente de las chicas, es esencial para crear oportunidades de aprendizaje intergeneracional.



03.

Aprovechar los centros comunitarios y las bibliotecas - Los centros comunitarios y las bibliotecas son recursos valiosos para promover la alfabetización digital entre los mayores, ya que ofrecen lugares accesibles y apoyo personalizado adaptado a sus necesidades. En Estados de la UE como Francia, Italia y España, estas instituciones están bien establecidas y equipadas para ofrecer una amplia gama de programas de alfabetización digital. En cambio, Albania se enfrenta a retos únicos, pero está progresando mediante asociaciones estratégicas e iniciativas localizadas. Aprovechando estos recursos comunitarios, los países pueden garantizar que los mayores estén equipados con las habilidades digitales necesarias para prosperar en el mundo actual, impulsado por la tecnología.



04.

Fomentar las asociaciones público-privadas - Las instituciones públicas deben buscar activamente colaboraciones con empresas del sector privado y organizaciones sin ánimo de lucro para crear oportunidades innovadoras de aprendizaje digital. Estas asociaciones pueden aprovechar diversos conocimientos y recursos para ampliar los programas de alfabetización digital y llegar a un público más amplio.



05.

Invertir en infraestructura digital - Los gobiernos deben centrarse en mejorar la conectividad a Internet en las zonas rurales y desatendidas. Invertiendo en infraestructuras, pueden garantizar que todos los ciudadanos tengan acceso a servicios digitales asequibles y fiables, reduciendo así la brecha digital.



06.

Aumentar la concienciación sobre seguridad digital - Las instituciones deben ofrecer programas de formación sobre seguridad digital, centrados en la protección de los datos personales y en la práctica de hábitos seguros en Internet. Debe prestarse especial atención a las poblaciones vulnerables, incluidas las personas mayores, para dotarlas de los conocimientos necesarios para navegar con seguridad por los entornos digitales.



07.

Promover la educación continua y la mejora de las cualificaciones - Animar a las personas a participar en el aprendizaje permanente facilitando el acceso a plataformas en línea que ofrezcan vías de aprendizaje flexibles. Estas plataformas deben adaptarse a las distintas etapas profesionales y circunstancias vitales, ayudando a las personas a adaptarse a los cambios tecnológicos.



08.

Garantizar servicios públicos digitales accesibles - Es crucial hacer que los servicios públicos digitales sean seguros, interoperables y accesibles para todos, incluidos los adultos mayores y las personas con discapacidad. La inversión y las medidas reguladoras deben centrarse en diseñar interfaces y sistemas de apoyo fáciles de usar para garantizar la inclusión.



09.

Apoya la alfabetización digital mediante la participación de la comunidad - Aprovecha los centros comunitarios, las bibliotecas y las organizaciones locales para ofrecer talleres de alfabetización digital y apoyo personalizado. Estos lugares pueden servir como centros de aprendizaje digital, proporcionando recursos y asistencia a las personas que deseen mejorar sus habilidades digitales.

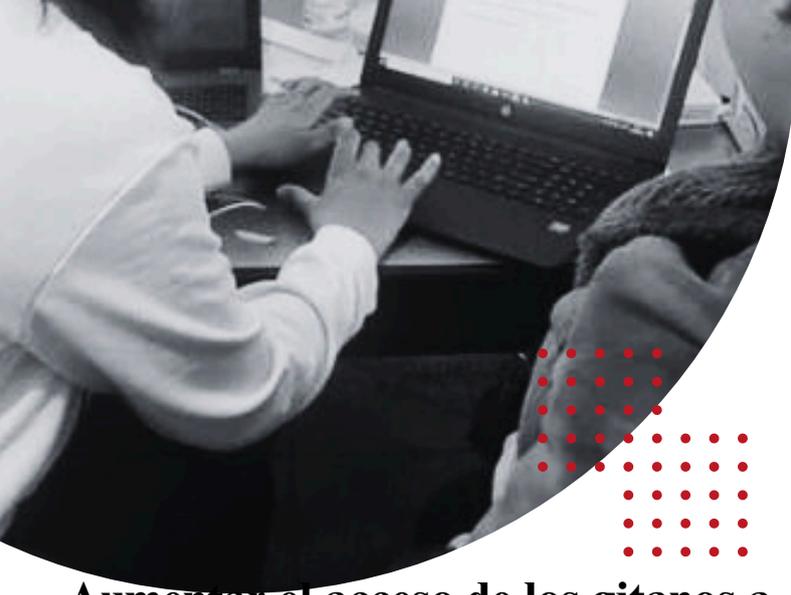


BUENAS PRÁCTICAS

Cada socio ha identificado entre 3 y 5 buenas prácticas en materia de competencias digitales y personas mayores como aprendices digitales a nivel nacional (Albania, Francia, Italia, España). El objetivo es explorar enfoques de éxito, iniciativas de mejora de las competencias y proyectos con un impacto demostrado en la reducción de la brecha de las competencias digitales que tengan potencial para ser reproducidos en otros países y en contextos diferentes.

AUTORIDAD/ORGANIZACIÓN RESPONSABLE

Institute of Romani Culture in Albania (IRCA)



Aumentar el acceso de los gitanos a los servicios públicos en línea en E-Albania

El objetivo de esta iniciativa era mejorar la concienciación y las capacidades de la comunidad romaní para acceder a los servicios a través de la plataforma digital E-Albania. El proyecto respondía a las dificultades de los gitanos para adaptarse al cambio del gobierno albanés hacia los servicios públicos en línea. Se utilizó una oficina móvil para facilitar el acceso de los gitanos a los servicios públicos en zonas remotas de los municipios de Divjake y Lushnje.

ACTIVIDADES

Sesiones informativas para miembros de la comunidad romaní sobre cómo acceder a los servicios en línea del portal E-Albania.

Se organizaron sesiones informativas en grupos de 10-15 participantes cerca de los asentamientos romaníes. Los facilitadores locales del IRCA formaron a los miembros de la comunidad sobre cómo abrir una cuenta personal en el portal en línea; cómo generar los documentos que necesitan del portal según las secciones pertinentes: familia, trabajo, educación, salud, etc..

Asistencia directa a los gitanos para acceder a los servicios en línea

Se prestó apoyo directo mediante una oficina móvil improvisada (monovolumen) a quienes carecían de acceso a Internet o dispositivos electrónicos, incluidos ancianos y personas con capacidades limitadas....

Gestión del carnet digital

100 miembros de la comunidad romaní recibieron ayuda para solicitar el carné de identidad.



Efectividad

El proyecto se llevó a cabo con éxito en dos municipios remotos de Albania, organizando 10 sesiones informativas con casi 150 participantes romaníes. Ayudó directamente a 100 personas a acceder a servicios en línea y adquirir documentos de identidad.



Transferibilidad

Las competencias digitales y los conocimientos adquiridos por los participantes permitirán un acceso continuado a los servicios en línea más allá de la duración del proyecto.

CUÁNDO

August 2023 – February 2024

DÓNDE

Municipality of Lushnje and Divjake in Albania

INFORMACIÓN ADICIONAL

La comunidad gitana suele tener bajos niveles educativos, con muchos analfabetos. El proyecto puso de relieve la necesidad permanente de mejorar las competencias digitales. Los jóvenes, que se adaptan rápidamente a los cambios tecnológicos, fueron identificados como objetivos clave de las intervenciones a corto plazo, ya que pueden ayudar a otros miembros de la familia. La adaptación de los enfoques a las necesidades individuales mediante reuniones cara a cara y trabajo en pequeños grupos resultó eficaz para transmitir conocimientos a los grupos vulnerables.



AKTIVIZON.AL

Plataforma de aprendizaje electrónico para trabajadores y profesionales de juventud

La plataforma Aktivizon.al es una plataforma virtual para trabajadores y profesionales de la juventud en Albania, con un enfoque de aprendizaje asíncrono.

ACTIVIDADES

Formación online y mentoring

La plataforma proporciona acceso al aprendizaje mediante el uso de formación en línea sin necesidad de reunirse cara a cara con un formador/facilitador.

En la plataforma encontrarás 5 módulos construidos por expertos relevantes en 5 temas diferentes de trabajo con jóvenes, según el modelo de Competencias Europeas y la teoría educativa integral de la educación no formal y la educación autodirigida.

La plataforma también ha integrado una serie de herramientas digitales padlet, mentimeter, kahoot etc., que harán el aprendizaje más interactivo para los usuarios. Cada formación tiene como objetivo aumentar las capacidades de los alumnos mejorando sus conocimientos, actitudes, habilidades y comportamiento. Un formador/facilitador apoya las formaciones durante los periodos de apertura de los cursos.

AUTORIDAD/ORGANIZACIÓN RESPONSABLE

Beyond Barriers Association



Efectividad

Hay 5 módulos en línea en la plataforma:

1. Educación en Derechos Humanos con jóvenes en el trabajo juvenil
2. Educación no formal y enfoque de competencias en el trabajo con jóvenes
3. Derechos sociales
4. Voluntariado, valores y beneficios para los jóvenes
5. Aprendizaje intercultural en el trabajo con jóvenes



Transferibilidad

En septiembre de 2024, el personal de BBA iniciará los preparativos para incorporar otro módulo en la plataforma mediante el apoyo de los fondos en cascada del programa Horizon. El módulo contendrá métodos en línea para formar a jóvenes investigadores en la metodología ORRI a través de herramientas de e-learning .

CUÁNDO

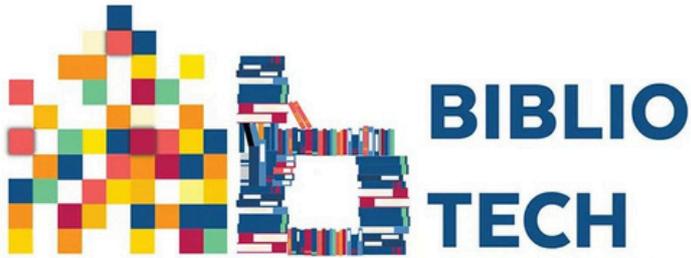
Started in November 2022 (first courses)

DÓNDE

Online platform, Albania

INFORMACIÓN ADICIONAL

Los cursos de la plataforma se abren en función de un calendario programado por BBA, son gratuitos para cualquier persona y desde cualquier parte de Albania -basta con tener acceso a internet- y están todos en albanés, de modo que cualquier joven albanés con conocimientos básicos de navegación por internet puede utilizarlos fácilmente.



AUTORIDAD/ORGANIZACIÓN RESPONSABLE

ASDO – Albania Sustainable Development Organization
<https://asdo.al/en/projects/bibliotech>

BIBLIOTECH

El programa BiblioTech pretende transformar los espacios públicos en centros tecnológicos al servicio tanto de los jóvenes como de los mayores. El programa se centra en mejorar la alfabetización digital y la seguridad de niños y adolescentes, contribuyendo así a una comunidad más fuerte y con mayores conocimientos tecnológicos.

ACTIVIDADES

Desde su lanzamiento en 2019, BiblioTech ha logrado varios hitos:

- Realizado más de 120 sesiones informativas y formativas en más de 30 escuelas y BiblioTech Corners, en las que han participado 815 niños y jóvenes.
- Organización de tres ediciones del BiblioTech Challenge, un programa de tutoría y competición para 440 jóvenes de Tirana, Shkodra, Kukes y Korça.
- Celebración de cuatro campamentos tecnológicos, en los que se forma a más de 90 jóvenes de Shkodra y Tirana.
- Produjo 18 tutoriales de vídeo en línea como herramientas de aprendizaje.
- Llegó a más de 750.000 jóvenes a través de las redes sociales con mensajes sobre competencias digitales, seguridad en línea y lucha contra la trata de seres humanos.

El programa tiene previsto seguir empoderando a los jóvenes albaneses:

- Ampliando su alcance a más regiones y municipios.
- Desarrollar programas y módulos de formación nuevos e innovadores.
- Mejorar la experiencia de los jóvenes en los Rincones BiblioTech existentes.



Efectividad

La estrategia de BiblioTech se centra en:

- Aprovechar las comunidades y redes preestablecidas.
- Utilizar los recursos humanos y de infraestructura locales.
- Minimizar el impacto medioambiental y los costes de desplazamiento.
- Mejorar las capacidades del personal y los expertos locales.



Transferibilidad

El programa involucra a todos los miembros de la comunidad, desde los niños a los ancianos, proporcionándoles conocimientos esenciales para el desarrollo comunitario, información sobre seguridad y alfabetización digital que aumenta su valor como trabajadores cualificados.

CUÁNDO

Iniciado en 2019 y en curso

DÓNDE

Albania

INFORMACIÓN ADICIONAL

La intervención ha demostrado ser sostenible, impactante y eficaz, dotando a los ciudadanos albaneses de competencias digitales esenciales y permitiéndoles participar positivamente y prosperar dentro de sus comunidades.

Para más información, visite www.asdo.al

AUTORIDAD/ORGANIZACIÓN RESPONSABLE

Fondazione Mondo Digitale



Nonni su Internet

Entre los objetivos del proyecto figura la formación de voluntarios especializados en ayudar a las personas mayores a alcanzar la alfabetización digital. Estos voluntarios necesitan competencias válidas en informática, gestión, enseñanza y relaciones personales. Pueden ser voluntarios del conocimiento hombres y mujeres de cualquier edad: estudiantes actuales e incluso profesores jubilados.

ACTIVIDADES

Los cursos se imparten en las aulas informatizadas de escuelas de todo tipo. Los "alumnos" son residentes locales mayores de 60 años, tal vez los abuelos reales de los alumnos de las escuelas o personas mayores inscritas en Centros Sociales de Mayores u otras asociaciones. **En cada colegio participante se forman clases de 20-25 personas mayores. Los tutores son escolares coordinados por un profesor experto en TIC. La proporción ideal tutor/alumno es 1/2.**

La duración del curso gratuito es de 30 horas, divididas en 15 lecciones semanales de 2 horas de duración cada una. Los alumnos de último curso participantes, los alumnos tutores y los profesores supervisores reciben un certificado de asistencia al final del curso.

La validez educativa del proyecto ha sido apreciada por las escuelas hasta el punto de que se ha incluido en su Plan de oferta formativa (Piano dell'offerta formativa) y se conceden créditos a los alumnos tutores.



Efectividad

En las 14 ediciones de este proyecto de alfabetización digital para mayores de 60 años realizadas hasta la fecha, más de 30.000 personas mayores se han convertido en "Internautas" certificados gracias a la instrucción de 21.000 alumnos tutores y 2.100 profesores coordinadores de informática.

En el curso 2015-16, este modelo de aprendizaje intergeneracional se aplicó en 20 regiones italianas y 11 naciones diferentes.

CUÁNDO

2007 - ongoing (18 editions)

DÓNDE

School classes all over Italy

INFORMACIÓN ADICIONAL

Para más información, visite <https://www.mondodigitale.org/en/projects/nonni-su-internet>



DIGIBREAKER PLUS

AUTORIDAD/ORGANIZACIÓN RESPONSABLE

Fondazione Mondo Digitale

Digi-Breaker+

Romper barreras y crear comunidad para una digitalización eficaz, sostenible e integradora de los servicios de orientación de adultos.

ACTIVIDADES

- **Investigación y análisis:** Recopilar y revisar 30 casos que muestren la aplicación de herramientas y metodologías digitales en el empleo.
- **BRIDGE THE GAP:** Desarrollar herramientas multimedia para integrar soluciones digitales en los servicios de orientación para adultos, apoyando el desarrollo de capacidades y las oportunidades de empleo.
- **Plan de Acción para el Desarrollo de la Comunidad (CDAP):** Construir una red transnacional de servicios de orientación para la educación de adultos.
- **Aplicación del enfoque DIGI-BREAKER:** Animar a los operadores, consultores, centros de aprendizaje locales y bibliotecas a adoptar métodos digitales innovadores.
- **Cursos integrados con actividades de laboratorio:** Ofrecer la aplicación práctica de la información adquirida para la búsqueda de empleo.
- **Plan de acción estratégico:** Elaborar una guía de recomendaciones políticas para transferir y ampliar los resultados a los países interesados.

Curso en línea masivo y abierto (MOOC)



Efectividad

Digi-Breaker+ diseñará, desarrollará y probará un marco de competencias digitales basado en la sostenibilidad. Este marco estará disponible como libro electrónico y MOOC para estudiantes adultos y orientadores laborales, promoviendo un enfoque digital, ecológico, abierto y multicanal de la orientación profesional. Su objetivo es fomentar el diálogo entre adultos desempleados y orientadores profesionales/educadores de adultos, a la vez que sensibilizar sobre la integración de la sostenibilidad digital en la búsqueda de empleo.

CUÁNDO

December 2022 – November 2024

DÓNDE

Belgium, Italy, Lithuania, Sweden, Bulgaria

INFORMACIÓN ADICIONAL

Gracias a un conjunto de materiales didácticos y a un planteamiento flexible, el proyecto aborda la necesidad de cualificar y recualificar a los trabajadores para que se adapten a las transformaciones del mercado durante la transición hacia una economía climáticamente neutra.

Socios del proyecto:

- [Alphabet Formation](#), Bélgica (socio principal)
- [Fondazione Mondo Digitale](#), Italia
- [All Digital Aisbl](#), Bélgica
- [Imotec](#), Lituania
- [Igitego](#), Suecia
- [Globalni Biblioteki](#) - Bulgaria, Bulgaria



Smile

SMart Innovative Learning for Employment

El proyecto se centra en el desarrollo de competencias digitales básicas (como Microsoft 365 y IA generativa/ChatGPT) y profesionales en áreas como Ventas, Atención al Cliente, Retail, Diseño Gráfico y Social Media Marketing.

ACTIVIDADES

La iniciativa SMILE pretende ayudar a los desempleados y desempleables de entre 34 y 50 años a reincorporarse al mercado laboral centrándose en la adquisición y mejora de competencias digitales. Estas competencias añaden valor a su experiencia profesional actual y facilitan la reinserción laboral.

Los cursos de formación son modulares y flexibles, divididos en tres áreas clave de 40 horas cada una:

- **Habilidades para la vida:** Incluye la gestión del estrés, la empatía y el pensamiento crítico.
- **Habilidades digitales básicas:** Cubriendo los programas de Microsoft 365 (Word, Excel, PowerPoint) y la inteligencia artificial generativa.
- **Habilidades digitales específicas de la profesión:** Adaptadas a áreas de trabajo específicas.

AUTORIDAD/ORGANIZACIÓN RESPONSABLE

Fondazione Mondo Digitale



Efectividad

El proyecto SMILE aplica un nuevo paradigma de formación que integra la competencia "aprender a aprender". Este enfoque anima a los participantes a autoevaluar sus necesidades de formación, buscar, seleccionar y utilizar los Recursos Educativos Abiertos (REA) disponibles en línea. El proceso se apoya en la interacción continua con tutores y formadores expertos dentro de la Comunidad "Smart Learning", inspirada en la metodología Smart Learning Design desarrollada por el Politécnico de Milán.

El proyecto incluye un 'Catálogo-Biblioteca' de cursos, que permite a los beneficiarios elegir con la orientación de un consejero-tutor la mejor manera de mejorar su potencial y perfiles profesionales para la inserción laboral. La plataforma cuenta con un chatbot que proporciona asistencia continua durante las sesiones de trabajo individuales. El proyecto prevé llevar a cabo 16 ediciones de clases con aproximadamente 15 participantes cada una. Los participantes podrán acceder a todos los cursos del catálogo-biblioteca de forma asincrónica mientras dure el proyecto.

CUÁNDO

2022-2026

DÓNDE

Emilia Romagna, Lazio, Piedmont, Lombardy, Tuscany



AUTORIDAD/ORGANIZACIÓN RESPONSABLE

Centro per l'educazione ai media (Italy)



Efectividad

Los talleres se centraron en el uso eficaz y creativo de los nuevos medios y aplicaciones en la alfabetización, el desarrollo de metodologías innovadoras para integrar los medios y la alfabetización digital en la educación de adultos migrantes, la promoción de la inclusión social y la mejora de las competencias sociales, cívicas e interculturales. Los 45 talleres probados pueden descargarse en inglés desde el sitio web del proyecto, con descripciones detalladas y materiales visuales para facilitar su reproducción y adaptación por parte de educadores y profesores. El kit de herramientas italiano, desarrollado por el coordinador de Zaffiria y la red Fo.Co., presenta 13 talleres: 8 probados en Italia y 5

Migrant Liter@cies

Migrant Liter@cies es un proyecto europeo, cofinanciado por el programa Erasmus plus de la Comisión Europea, cuyo objetivo es desarrollar **prácticas innovadoras en el uso de las TIC para la alfabetización mediática y la integración de la alfabetización digital en la educación de inmigrantes adultos** (refugiados, solicitantes de asilo, jóvenes y mujeres inmigrantes).

ACTIVIDADES

El proyecto pretende desarrollar múltiples vías de aprendizaje integradas en los contextos nacionales de los países socios, proporcionando herramientas innovadoras a educadores y profesores. Esto incluye el desarrollo de 45 talleres y 8 kits de herramientas nacionales centrados en el aprendizaje de idiomas utilizando las TIC y las habilidades de alfabetización mediática.

- **Desarrollo de talleres y kits de herramientas:** Creación de 45 talleres y 8 kits de herramientas nacionales para enseñar idiomas utilizando las TIC y las habilidades de alfabetización mediática.
- **Investigación:** Identificación de buenas prácticas y metodologías en los programas de alfabetización de inmigrantes adultos que utilizan métodos TIC innovadores para el aprendizaje de idiomas y los medios sociales.
- **Formación:** Impartir formación al personal de los socios y a unos 200 educadores de 8 países europeos.
- **Ejecución:** 45 talleres experimentales con unos 500 inmigrantes, en los que se han puesto a prueba y aplicado prácticas innovadoras en materia de TIC.

CUÁNDO	2017
---------------	------

DÓNDE	Alemania, Bélgica, Eslovaquia, España, Estonia, Italia, Países Bajos, Polonia
--------------	---

INFORMACIÓN ADICIONAL

For more information, please visit <https://www.migrantliteracies.eu/>





AUTORIDAD/ORGANIZACIÓN RESPONSABLE

Fundación "la Caixa"



Efectividad

The program has been successful, with 406,351 older adults participating in 16,986 activities across 629 centers during the 2022-2023 academic year. The workshops help seniors acquire new skills, enhance existing ones, and discover new abilities. The course promotes relationships, well-being, personal development, and active social participation among older adults.



Transferibilidad

This practice could be adapted for the DIGI-LEARN project, as both initiatives aim to provide digital skills to vulnerable populations, particularly older adults. Notable transferable elements include the widespread presence of courses across Spain and training volunteers from the same generation as participants, which fosters a deeper connection and understanding between educators and learners.

Mini-workshops Open Classroom

Dada la creciente digitalización de la sociedad y la brecha digital que puede limitar el acceso de los mayores a la información, la Fundación "la Caixa" proporciona herramientas y recursos para integrarlos en el mundo digital. El proyecto ofrece sesiones cortas de formación, o minitalleres, dirigidas a voluntarios mayores. Estos voluntarios ayudan luego a otros en sus centros comunitarios a familiarizarse con aplicaciones digitales comunes.

ACTIVIDADES

La Fundación "la Caixa" imparte los siguientes minitalleres, de 4 sesiones de 2 horas cada uno:

- **Introducción a la Informática y a la Comunicación por Internet:** Nociones básicas de uso del ordenador y comunicación en línea.
- **Trámites en Internet:** Aprender a utilizar las herramientas digitales para interactuar con los servicios de la Administración a través de "Mi Carpeta Ciudadana".
 - Mi Carpeta Ciudadana: Gestionar datos y realizar trámites con las administraciones públicas, como renovar el DNI o gestionar asuntos relacionados con los impuestos.
- **Mi Salud:** Navegar por los sistemas de salud pública en línea, acceder a historiales médicos, solicitar citas y descargar pruebas diagnósticas.
- **Reservas en línea:** Habilidades para comprar entradas para eventos y realizar compras en línea, al tiempo que se identifican y evitan los fraudes.
- **Finanzas en línea:** Uso seguro de aplicaciones bancarias y financieras en línea, incluidas aplicaciones como Bizum.

CUÁNDO

2022-2024

DÓNDE

España

INFORMACIÓN ADICIONAL

La Fundación "la Caixa" cuenta con más de un siglo de experiencia en programas para mayores, abordando los retos del envejecimiento, fomentando el desarrollo personal y construyendo relaciones de apoyo para una vida plena y comprometida con la comunidad.

Para más información, visite <https://fundacionlacaixa.org/es/home>



Alfabetización digital para mayores: reducir la brecha digital

La Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) ofrece un curso gratuito de 40 horas financiado por el Gobierno de Navarra. Su objetivo es dotar a la población mayor de formación, herramientas y recursos digitales para reducir la brecha digital intergeneracional y la desigualdad de oportunidades. La iniciativa apoya el envejecimiento activo y saludable salvando la brecha entre las tecnologías y la población nativa no digital. El curso fomenta las capacidades tecnológicas, ampliando el acceso al conocimiento y a las actividades sociales en condiciones equiparables a las del resto de la sociedad.

ACTIVIDADES

El programa consta de 20 cursos, cada uno de 2 horas de duración, que los participantes pueden tomar individualmente o como un conjunto completo. Quienes se matriculan y aprueban el curso completo obtienen 2 créditos ECTS. Una plataforma MOODLE complementa las sesiones con vídeos y materiales, y los participantes pueden interactuar con los ponentes para formular preguntas. Las opciones de asistencia incluyen sesiones presenciales, en línea en directo o grabadas.

Los temas principales son

- Introducción a Internet: navegación y correo electrónico
- Uso de teléfonos móviles: iPhone y Android
- Aprender a utilizar WhatsApp
- Videollamadas y videoconferencias: conectar con la familia y los amigos
- Utilizar las redes sociales

AUTORIDAD/ORGANIZACIÓN RESPONSABLE

National University of Distance Education (UNED)



Efectividad

El curso contó con una asistencia completa y proporcionó a los participantes herramientas esenciales para superar las lagunas digitales.



Transferibilidad

Esta buena práctica puede aplicarse eficazmente al proyecto DIGI-LEARN, que también pretende reducir la brecha digital. En particular, esta práctica ofrece varias características valiosas: su contenido es accesible en línea, a través de sesiones en directo y grabadas. Las sesiones son concisas, de apenas dos horas cada una, lo que ayuda a los usuarios a mantener la concentración. Esto se complementa con plataformas en línea que incluyen vídeos, materiales complementarios y foros.

CUÁNDO

Del 5 de octubre al 30 de noviembre de 2020

DÓNDE

Navarra, España

INFORMACIÓN ADICIONAL

Para obtener el certificado del curso, los participantes deberán responder correctamente a un breve cuestionario para cada sección en la plataforma MOODLE.

Para más información, visite

<https://extension.uned.es/actividad/23005>



**ONLINE SUPPORT
for PROFESSIONAL SKILLS
of DISADVANTAGED
PEOPLE**

Apoyo en línea a las competencias profesionales de las personas desfavorecidas

El proyecto pretende mejorar las cualificaciones profesionales de los profesionales de apoyo que trabajan con adultos desempleados desfavorecidos. Se centra en el desarrollo de habilidades tecnológicas básicas, la aplicación de metodologías de éxito de otras regiones y el aumento de las competencias tecnológicas de las personas desfavorecidas, reduciendo así sus barreras de acceso al mercado laboral.

ACTIVIDADES

El proyecto proporciona herramientas TIC para prestar servicios y formación a adultos desempleados, elimina barreras a los recursos en línea para grupos desfavorecidos e implanta plataformas de servicios de formación diseñadas para teléfonos inteligentes. Ha desarrollado dos actividades transnacionales de aprendizaje:

- C1: "Abordar los obstáculos al aprendizaje en línea en grupos desfavorecidos"
- C2: "Análisis de las herramientas TIC existentes para el desarrollo de servicios en línea para adultos desempleados desfavorecidos"

Principales actividades:

- Lograr la inclusión social y laboral de desempleados desfavorecidos mediante la enseñanza de competencias básicas a través de las TIC.
- Mejorar el perfil profesional de los beneficiarios, especialmente de los adultos vulnerables, proporcionándoles competencias clave para un entorno digital.
- Dotar a los adultos que se enfrentan a obstáculos de las capacidades prácticas y los conocimientos necesarios para la búsqueda de empleo mediante dispositivos digitales.
- Mejorar los servicios en línea para desempleados.

AUTORIDAD/ORGANIZACIÓN RESPONSABLE

Instituto Leonés de Desarrollo Económico, Formación y Empleo (ILDEFE)



Efectividad

Este proyecto ha sido muy eficaz a la hora de proporcionar herramientas TIC a adultos desempleados, eliminando así las barreras de acceso a los recursos en línea para los grupos desfavorecidos.



Transferibilidad

Esta práctica puede adaptarse al proyecto DIGI-LEARN, ya que ofrece formación a profesionales para mejorar su cualificación en competencia digital, apoyando a adultos desempleados desfavorecidos.

CUÁNDO

Septiembre 2020-
Agosto 2022

DÓNDE

León, España

INFORMACIÓN ADICIONAL

Para más información, visite <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2020-1-ES01-KA204-082753>

The Project

DigIT aims to promote digital skills among adult educators for them to be able to design high-quality digital educational programs for senior learners.

Creating high-quality learning opportunities for seniors and fostering an active ageing lifestyle addressing the digital gap of this group has become a key priority for the European Union as exemplified by the recent Green Paper on Digital and the call of Erasmus+ to include all generations particularly seniors. DigIT has highlighted not only the obstacles that this range of population face as lack of digital skills and

DigIT: Promotion of digital skills among older generation adult educators

El proyecto DigIT pretende fomentar las competencias digitales entre los educadores de adultos para que puedan diseñar programas educativos digitales de alta calidad para alumnos mayores

OBJETIVOS

Con este proyecto, los socios del proyecto pretendían promover la valorización de los educadores de adultos en la promoción del envejecimiento activo.

1. Promoviendo el intercambio de Buenas Prácticas y metodologías de trabajo, fomentando un fuerte trabajo en equipo internacional, capacitando a las organizaciones implicadas, especialmente en lo que se refiere al uso de herramientas digitales educativas innovadoras.
2. Proporcionar a los educadores de adultos la oportunidad de participar en un intercambio educativo transnacional entre profesionales de diferentes países, reforzando la identidad europea y el aprendizaje intercultural.
3. Capacitar a facilitadores y educadores sobre cómo promover las competencias digitales clave y el desarrollo personal entre las personas mayores.
4. Explorar diferentes herramientas digitales para el diseño de oportunidades educativas para mayores.
5. Introducir y reflexionar sobre el diseño de la educación no formal para mayores.
6. Profundizar en las necesidades y potencialidades de la población de mayores en materia de alfabetización digital.

AUTORIDAD/ORGANIZACIÓN RESPONSABLE

ADI & SALUS SERSOC SL (Spain); Associação Animam Viventem (Portugal); BASE3 Società Cooperativa (Italy).



Efectividad

Esta práctica ha formado con éxito a numerosos profesores, que posteriormente han capacitado a personas con escasas competencias digitales, contribuyendo así a reducir la brecha digital para las personas mayores y otras poblaciones vulnerables.



Transferibilidad

La metodología de este proyecto puede adaptarse para abordar la brecha digital y aplicarse al aprendizaje de cualquier tema de interés para los ciudadanos.

CUÁNDO

March 1, 2022 - July 2, 2023

DÓNDE

Spain, Italy, and Portugal

INFORMACIÓN ADICIONAL

[Para más información, visite https://www.projectdigit.eu/](https://www.projectdigit.eu/)





AUTORIDAD/ORGANIZACIÓN RESPONSABLE

ADI & SALUS SERSOC SL (Spain); Associação Animam Viventem (Portugal); BASE3 Società Cooperativa (Italy).

Technological attention in the library

Providing technological assistance in libraries

ACTIVIDADES

El Ayuntamiento de A Coruña emplea a un especialista para proporcionar asistencia tecnológica personalizada a las personas que tienen dificultades con los dispositivos digitales en cada una de las siete bibliotecas municipales de la ciudad. El servicio está disponible sin cita previa, por orden de llegada, y se ofrece en varios horarios a lo largo de la semana, incluyendo asistencia remota en caso necesario.

El experto en tecnología ofrece asistencia en tareas como reservar citas para la administración pública, enseñar el uso de dispositivos digitales y realizar llamadas a médicos. El experto ofrece orientación, pero no realiza tareas en nombre del usuario.



Efectividad

Este servicio es muy eficaz, ya que proporciona asistencia tecnológica personalizada, atendiendo a las necesidades específicas del usuario. Por ejemplo, el experto puede ayudar con tareas como enviar un currículum a una empresa o conectarse a una reunión de Teams.



Transferibilidad

Esta buena práctica puede trasladarse al proyecto DIGI-LEARN por su agilidad y atención personalizada, cruciales para ayudar eficazmente a las personas con retos digitales.

CUÁNDO

De lunes a viernes, con horarios específicos que varían según la biblioteca. También se ofrece asistencia a distancia.

DÓNDE

A Coruña

INFORMACIÓN ADICIONAL

Además de asistencia tecnológica personalizada, las bibliotecas ofrecen un completo programa educativo destinado a ayudar a los ciudadanos a mejorar sus competencias digitales. Los cursos, que son gratuitos, abarcan diversos temas como "Móvil desde cero", "El ordenador desde cero" y "Procedimientos administrativos", promoviendo el uso seguro, crítico y responsable de los dispositivos digitales para el ocio, el trabajo y la participación activa en la sociedad. También se ofrece asistencia a distancia para quienes lo prefieran.

Para más información, visite

<https://www.coruna.gal/bibliotecas/gl/usa-as-bibliotecas/as-bibliotecas-ofrecenche/atencion-tecnologica?argldioma=gl>

Solidarité Numérique, c'est la plateforme d'aide au service des citoyens pour tous leurs besoins numériques



La plateforme propose :

Ce site internet solidarite-numerique.fr regroupe des ressources pour les personnes ayant des compétences numériques de base et pouvant apprendre seules.



Solidarité Numérique

Proporcionar asistencia y recursos digitales a personas mayores y vulnerables.

ACTIVIDADES

Solidarité Numérique proporciona un servicio de atención telefónica para ayudar a los ciudadanos con las herramientas digitales. Ofrece tutoriales y guías en línea sobre diversos temas digitales y organiza sesiones individuales de apoyo para resolver problemas específicos.

Entre los servicios clave se incluyen:

- **Asistencia telefónica:** Una línea telefónica exclusiva para recibir asesoramiento personalizado sobre el uso de herramientas digitales.
- **Tutoriales y guías:** recursos en línea sobre temas como el uso del correo electrónico, la navegación por internet y el acceso a servicios públicos en línea.
- **Apoyo individual:** sesiones individuales para tratar temas específicos relacionados con la tecnología digital.

AUTORIDAD/ORGANIZACIÓN RESPONSABLE

El proyecto está gestionado por la Secretaría de Estado para la Transición Digital y las Comunicaciones Electrónicas, con la supervisión de la ANCT.



Efectividad

El programa Sociedad Digital de la ANCT supervisa la plataforma Solidarité Numérique, con el apoyo operativo de MedNum, la cooperativa nacional de agentes de mediación digital. Desde su creación, más de 30.000 personas han recibido apoyo personalizado.



Transferibilidad

Este proyecto podría transferirse eficazmente a países con similitudes socioeconómicas con Francia, donde también prevalecen las desigualdades digitales.

CUÁNDO

2020

DÓNDE

Francia

INFORMACIÓN ADICIONAL

Para más información, visite <https://www.solidarite-numerique.fr/a-propos/>



Etudes de marché, solutions ...

Recherche

Etude Omnibus

UEFA Euro 2024

Retail

Lancer une étude

TikTok

Fast Fashion

Etude sur mesure

IA

Brand tracking

Inflation

YouGov Platform

SPORT

JO 2024 : Ce que les Français redoutent le plus



VOYAGE

JO 2024 : Le défi des transports



YOU GOV DATA

Découvrez l'ensemble de nos études et articles

YouGov

AUTORIDAD/ORGANIZACIÓN RESPONSABLE

YouGov

Soluciones digitales para combatir la soledad

El programa se centra en ofrecer formación y apoyo a los mayores para el uso de las redes sociales, con el objetivo de reducir la brecha digital y combatir el aislamiento entre los mayores. El programa ofrece un enfoque integral que incluye talleres prácticos, tutorías personalizadas y grupos de apoyo en línea.

ACTIVIDADES

- **Talleres de formación**

Impartir talleres prácticos para que las personas mayores aprendan a usar Facebook y Messenger: creación de cuentas, navegación por las noticias, publicación de mensajes e interacción. En las sesiones también se aborda la seguridad y la privacidad en línea, incluida la configuración, la protección de la información personal y el reconocimiento de estafas

- **Apoyo personalizado**

Los jóvenes voluntarios o formadores digitales ofrecen tutorías individuales para responder a preguntas concretas y resolver problemas técnicos, ayudando a las personas mayores a adquirir confianza y destreza en el uso de las herramientas digitales.

- **Grupos de apoyo en línea**

Crear grupos en Facebook para que los mayores compartan experiencias, hagan preguntas y reciban consejos, fomentando una comunidad de apoyo y ofreciendo ánimos entre iguales.



Efectividad

Las encuestas realizadas por YouGov en 2017 y 2019 ponen de relieve la eficacia del programa, revelando que el 75 % de los mayores estaban en línea en 2017, y el 70 % utilizaba internet para investigar compras, incluso cuando compraban en tiendas físicas. Estas estadísticas demuestran el importante compromiso digital de los mayores.



Transferibilidad

Las estrategias digitales utilizadas para dirigirse a los mayores pueden ser eficaces y transferibles a otros contextos en los que estén conectados.

CUÁNDO

2017 hasta la actualidad

DÓNDE

Paris, Francia

INFORMACIÓN ADICIONAL

For more information, please visit <https://fr.yougov.com/>

AUTORIDAD/ORGANIZACIÓN RESPONSABLE

Agence Nationale de la Cohésion des Territoires (ANCT) / National Agency for Territorial Cohesion

 <h3>Efectividad</h3> <p>En 2022, aproximadamente 650.000 personas solicitaron ayuda a través de este programa.</p>	 <h3>Transferibilidad</h3> <p>Dado que muchos países europeos aspiran a acelerar la transición digital, los mediadores digitales pueden desempeñar un papel crucial para ayudar a las personas y las comunidades a adaptarse a las nuevas tecnologías y beneficiarse de ellas.</p>
---	---

CUÁNDO	2020 y hasta la actualidad
---------------	----------------------------

DÓNDE	París, Francia
--------------	----------------

INFORMACIÓN ADICIONAL

Para más información, visite <https://www.mediation-numerique.fr/>



Mediadores digitales

Educación digital y apoyo a las personas mayores y vulnerables

ACTIVIDADES

Esta iniciativa se centra en enseñar competencias digitales específicas, resolver problemas técnicos y educar a las personas en buenas prácticas digitales mediante apoyo personalizado y formación adaptada, a menudo impartida a domicilio.

Actividades principales

- Apoyo y formación personalizados: Sesiones de formación personalizadas a domicilio para ayudar a las personas a adquirir competencias digitales esenciales para el uso cotidiano.



AUTORIDAD/ORGANIZACIÓN RESPONSABLE

Agence Nationale de la Cohésion des Territoires (ANCT) / National Agency for Territorial Cohesion



Pass Numérique

Promover la inclusión digital mediante formación y talleres.

ACTIVIDADES

La iniciativa Pass Numérique pretende reducir la brecha digital ofreciendo cheques o cupones a las personas que tienen dificultades con la tecnología digital. Estos vales dan acceso a formación y talleres, fomentando la inclusión digital al apoyar a los más alejados de la tecnología. El programa facilita la transición digital ayudando a los ciudadanos a utilizar servicios en línea esenciales para las tareas administrativas, el empleo y la vida cotidiana.

Principales actividades

- **Talleres de formación:** talleres para enseñar habilidades digitales básicas, como el uso del correo electrónico y la navegación por Internet. Estas sesiones, a menudo impartidas en colaboración con bibliotecas y centros comunitarios, ayudan a reducir la brecha digital dotando a los participantes de habilidades digitales esenciales.



Efectividad

Desde 2020, se han distribuido más de 66.000 pases digitales, lo que ha supuesto una importante ayuda para las personas necesitadas.



Transferibilidad

Muchos países europeos se enfrentan a retos similares en relación con la brecha digital, especialmente entre las personas mayores, los desempleados, los inmigrantes y las personas con bajos ingresos. La cooperación entre las naciones europeas puede facilitar el intercambio de buenas prácticas, recursos y conocimientos en materia de inclusión digital. Podrían lanzarse proyectos piloto transnacionales para probar la eficacia del Pass Numérique en diferentes contextos.

CUÁNDO

2020 and ongoing

DÓNDE

Paris, France

INFORMACIÓN ADICIONAL

Para más información, visite <https://societenumerique.gouv.fr/fr/dispositif/pass-numerique/>

REFERENCIAS



- <https://ec.europa.eu/eurostat/web/interactive-publications/demography-2024>
- <https://ec.europa.eu/eurostat/web/interactive-publications/demography-2024>
- https://read.oecd-ilibrary.org/employment/preventing-ageing-unequally_9789264279087-en#page57 <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/europes-digital-decade>
- <https://www.italiadomani.gov.it/content/sogei-ng/it/en/Interventi/investimenti/competenze-digitali-di-base.html>
- <https://digitale.regione.emilia-romagna.it/punti-digitale-facile> <https://www.francilin.fr/>
- <https://mijasinternational.com/actualidad/27939/generation-d-an-initiative-to-bridge-the-digital-divide/> https://ec.europa.eu/enrd/sites/enrd/files/enrd_publications/digital-strategies_case-study_es.pdf
- https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/QANDA_23_5612
- https://akep.al/wp-content/uploads/2023/07/R2022_Treguesit-Statistikore-te-Tregut-te-Komunikimeve-Elektronike-DTMRr_.pdf
- <https://www.instat.gov.al/al/temat/kushtet-sociale/teknologjis%C3%AB-s%C3%AB-informacionit-dhe-komunikimit-tik-n%C3%AB-familje-dhe-nga-individ%C3%ABt/publikimet/2023/p%C3%ABrdorimi-i-teknologjis%C3%AB-s%C3%AB-informacionit-dhe-komunikimit-n%C3%AB-familje-2023/>
- https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/TEPSR_SP410__custom_1227093/bookmark/table?lang=en&bookmarkId=14c634ce-9867-4c12-9361-06e4343152fa
- https://avancedigital.mineco.gob.es/programas-avance-digital/Documents/EspanaDigital_2025_TransicionDigital.pdf

DIGI-LEARN

Aprendiendo a aprender en entornos digitales



What is DIGI-LEARN?

Digi-Learn is an Erasmus+ project, created to equip people with digital skills in digital environments.

The DIGI-LEARN project aims to equip Europe's citizens to navigate the technology-driven changes in the workplace. It focuses on **developing best practices for digital skills training** and those with limited digital skills, through **face-to-face training**. The project will produce **strategies to help adult learners** and **develop digital skills** through the program.



 <https://digilearnproject.eu/>

 <https://www.facebook.com/profile.php?id=61558592161946>