

Befriending: Una aproximación intergeneracional al aprendizaje de competencias digitales

2022 – 2024

BESTIE Resultado de proyecto 1:
Informe de buenas prácticas



BESTIE

BEFRIENDING
FOR SOCIAL
+ DIGITAL
INCLUSION

www.bestieproject.eu

2022 – 2024
Befriending as an
Intergenerational Approach
to Digital Skills Development

contenidos

Page:

03

INTRODUCCIÓN

05

CATEGORÍAS Y METODOLOGÍA EXPLICADAS

08

APRENDIZAJE ENTRE IGUALES: **COMPETENCIAS DIGITALES**

26

APRENDIZAJES ENTRE IGUALES A TRAVES DEL **CAMBIO SOCIAL**

36

APRENDIZAJE ENTRE IGUALES: **ARTEE Y CULTURA**

46

CONCLUSIÓN



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

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein
2021-1-FR01-KA220-ADU-000033505





BESTIE

BEFRIENDING
FOR SOCIAL
+ DIGITAL
INCLUSION



INTRODUCCIÓN

www.bestieproject.eu



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



Introducción

SOBRE BESTIE

El proyecto BESTIE - Befriending for Social and Digital Inclusion promoverá la cooperación dentro de la comunidad sobre una base intergeneracional, reuniendo a personas mayores, inmigrantes y jóvenes, con la ayuda de educadores de adultos, para superar la exclusión digital y social de estos grupos, permitiéndoles trabajar juntos en mitigar las carencias de digitales habilidades clave

¿PORQUÉ UN INFORME DE BUENAS PRÁCTICAS?

PR1 Befriending as an Intergenerational Approach to Digital Skills Development un estudio/informe de buenas prácticas

Muestra las prácticas de aprendizaje transferible para implementar enfoques de aprendizaje de habilidades digitales entre personas mayores, inmigrantes y jóvenes. Su objetivo es ayudar a otros proyectos y personas en proyectos donde este conocimiento sea aplicable

CATEGORÍAS

A

**Aprendizaje entre
iguales:
Competencias
Digitales**

B

**Aprendizajes entre
iguales a través del
cambio social**

C

**Aprendizajes entre
iguales a través del
cambio social**

METODOLOGÍA

Nuestros casos de estudio siguen un enfoque de 3 pasos:

Problema > Acción > Resultado.

Esta estructura ha asegurado un aprendizaje eficiente, y comprensivo hacia el entendimiento de cómo se pueden replicar estos ejemplos prácticos y en qué centrarse cuando se quiere replicar esta metodología.



1

Problema

Se describe cada buena práctica. Cada una aborda una determinada necesidad, ya sea social, artística, de inclusión, patrimonial u orientada a las habilidades digitales. Algunas responden a necesidades a nivel micro, otras a nivel macro e involucran a diferentes participantes.

2

Acción

Aquí presentamos el tipo de soluciones que se diseñaron y quiénes fueron los actores clave para ello. Podrían ser personas mayores, inmigrantes, jóvenes involucrados en el diseño/implementación de BESTIE.

3

Resultado

Para cada buena práctica nos fijamos qué impacto tuvo cada acción y cómo mejoraron las competencias sociales, digitales u otras competencias, así como la cohesión de la comunidad.

TEMAS

Los estudios de caso de buenas prácticas BESTIE se derivan de iniciativas que provienen de diversas necesidades, objetivos y abarcan diferentes temas. Para una comprensión y navegación más fáciles, cada estudio de caso está marcado con los temas que cubre.

INTERCULTURAL

INTERGENERACIONAL

DIGITAL

INCLUSIÓN

IGUALDAD DE GÉNERO

APOYO RURAL

PARTICIPACIÓN

APRENDIZAJE DE IDIOMAS

PATRIMONIO CULTURAL

ARTE

HABILIDADES BLANDAS

DISCURSOS ANTI ODIO

NATURALEZA

A

Aprendizaje entre iguales: Competencias digitales





Más allá de simplemente combatir la exclusión digital ofreciendo más oportunidades digitales, BESTIE se centra en las experiencias más exitosas de intercambio comunitario para crear conexiones personales y humanas mientras se aprenden competencias digitales en compañía.

Hemos aprendido que las actitudes hacia las tecnologías digitales mejoran mucho cuando se aprenden en un ambiente de intercambio entre iguales. Esto lleva a una experiencia mucho más personal, motivadora y colaborativa.



Louth Super Connectors, Ireland

FUENTE: <https://www.louthcoco.ie/en/services/communities/programmes/louth-age-friendly/louth-super-connectors.html>

PROBLEMA

Mantenerse conectados durante y después del COVID 19 representa un reto para muchos grupos. El programa Super Connectors fue desarrollado en colaboración con Age Friendly Louth, Louth PPN y Health Louth en Irlanda. Ha provisto de manuales y tablets a diferentes colectivos locales para ayudarles a permanecer conectados en tiempos de confinamiento.

ACCIÓN

La campaña se presentó como un desafío para jóvenes y mayores.

“Si eres una persona joven, enséñale a un ser querido mayor cómo usar la tecnología e insiste a tus padres para que regalen un dispositivo a un pariente o amigo mayor. También retamos a las personas mayores a superar su miedo a la tecnología y mantenerse conectados esta Navidad”.

RESULTADO

La Campaña desafió a los jóvenes a convertirse en Súper Conectores y enseñar tecnología a un ser querido mayor. Pidió a los niños y jóvenes que usaran su “Poder de Insistencia” para animar a los padres a regalar un dispositivo inteligente a un pariente o amigo mayor y desafió a las personas mayores a superar su miedo a usar aplicaciones como Zoom para mantenerse conectado durante la temporada festiva y más allá.

La Campaña incluyó:

- Un video para las plataformas de redes sociales.
- Un comunicado de prensa para periódicos nacionales y locales
- RTE (National Radio and Television) apoyó el proyecto, el primer proyecto diseñado localmente en Irlanda bajo el Programa #KeepWell del Gobierno.

CLICA AQUÍ



<https://www.youtube.com/watch?v=iHR289ZqnF0&t=13s>



DIGITAL

INTERCULTURAL

ReDI, Escuela de Integración digital: Dinamarca

FUENTE: <https://www.redi-school.org/>

PROPÓSITO

ReDI School es una escuela de tecnología sin ánimo de lucro que ofrece educación en TI además de tecnología y trabajo en red para mujeres refugiadas o inmigrantes. Nuestro propósito es promover y desarrollar el empoderamiento digital de las mujeres que tienen acceso limitado a habilidades digitales y redes profesionales en Dinamarca.

ACCIÓN

ReDI ofrece programas gratuitos que consisten en cursos de TI, y actividades profesionales impartidos por voluntarios del sector empresarial y de TI.

- ✓ Su Programa de Principiantes Digitales proporciona las habilidades fundamentales para aprender a navegar y participar en la esfera digital. Los participantes desarrollan sus habilidades digitales y personales.
- ✓ Su programa Tech-Career proporciona competencias especializadas en TI dentro de varios campos tecnológicos.
- ✓ A través de actividades profesionales, entrenamiento y un programa de tutoría, los participantes también desarrollan su perfil profesional, sus habilidades y su red.

CONVERTIRSE EN PROFESOR/A VOLUNTARIO/A EN ReDI

La comunidad Y sus voluntarios es lo más importante de REDi

Como voluntarias, las maestras de la Escuela ReDI ayudan a las mujeres refugiadas y migrantes a crear nuevas oportunidades para ellas mismas.

Al mismo tiempo, tienen la oportunidad de dar forma y diseñar el trabajo del curso en estrecha colaboración con los co-profesores y alumnos.

Es una experiencia divertida, y los voluntarios tienen la oportunidad de desarrollar competencias, conocimientos y habilidades sociales y educativas.

RESULTADO

ReDI proporciona acceso a la educación digital de forma gratuita. Ayuda a acelerar la integración en el mercado laboral de los recién llegados y locales, que no pueden permitirse la educación digital. A través de su programa de voluntariado, promueven la inclusión social y digital.



Programa Louth Irlanda

PROBLEMA

Mantenerse conectado con eventos y personas y tener acceso a información práctica y oportuna es vital para el envejecimiento activo. La falta de conocimiento de lo que se ofrece, o de cómo acceder a él, impide que muchas personas mayores accedan a ello.

Un flujo confiable de información accesible sobre noticias, actividades y oportunidades de la comunidad mantiene a las personas mayores activas e involucradas, y es fundamental para quienes tienen pocas redes formales o informales a las que recurrir.

Hoy en día, la información se entrega de formas que pocos podrían haber imaginado hace diez o veinte años, y muchos aún no saben cómo abordar este cambio.

A medida que más y más servicios e información se mueven exclusivamente en línea, es vital asegurarse de que las personas mayores permanezcan conectadas.

Las comunidades amigables con las personas mayores reconocen que no todos tienen un smartphone o acceso a Internet, y que la información debe difundirse a través de una variedad de medios.

Las personas mayores han informado, a través de una amplia consulta en toda Irlanda, que quieren:

- Acceda a información sobre servicios, derechos, oportunidades y actividades fácilmente
- Tomar decisiones y elecciones informadas sobre lo que realmente les importa.

ACCIÓN

Los Programas Adaptados a la Edad de múltiples agencias están respondiendo a este problema de la siguiente manera:

Proporcionar sistemas de información accesibles a través de quioscos de "ventanilla única", directorios de servicios y sistemas simplificados de solicitud de autoridades locales sobre opciones de vivienda, subvenciones y servicios.

Elaborar y difundir orientaciones para proporcionar información y comunicación adaptadas a las personas mayores.

Alentar a los proveedores de servicios públicos, voluntarios y comerciales a ofrecer asistencia personal.

Ofrecer capacitación a bajo costo sobre el uso de teléfonos inteligentes y dispositivos de TI para personas mayores.

Brindar capacitación en comunicación amigable con la edad al personal del gobierno local, al personal de atención al cliente y a muchos proveedores de servicios.

RESULTADO

LMETB (Junta de Educación y Capacitación de Louth & Meath) está ejecutando una 'Iniciativa para mantenerse conectado' para ayudar a las personas a usar las tecnologías. Las solicitudes se pueden realizar por teléfono. Una vez que se reciben, estas se transmiten al tutor de TI, quien luego se pone en contacto para programar una llamada y analizar cualquier problema que deba abordarse.

Los tutores están disponibles para ayudar de forma remota a los estudiantes adultos de todas las edades a mantenerse conectados con amigos y familiares en línea. Brindan una hora de asistencia telefónica a cualquier persona que necesite ayuda para usar Internet o las redes sociales para chatear o enviar mensajes.

FUENTE: Louth County Council,
<https://agefriendlyireland.ie/>

Techfugees, Francia

INICIATIVA INTERNACIONAL

FUENTE:

<https://techfugees.com/fr/inclusion/>

DIGITAL

INTERCULTURAL



INCLUSIÓN

PROBLEMA

Las guerras y el cambio climático están obligando a millones de personas a abandonar sus hogares todos los días (2/3 desplazamiento forzado global). Para 2050, el Banco Mundial estima que 143 millones de personas se desplazarán por el cambio climático.

Enfrentando esta nueva realidad (no se trata de una «crisis» temporal), Techfugees cree que ahora debemos trabajar para mejorar la resiliencia y la preparación dentro de las comunidades, y mejorar nuestra capacidad para acoger a las personas desplazadas por la fuerza. Ya no tenemos tiempo para estar A FAVOR o EN CONTRA de la migración.

Es hora de adaptarse y prepararse. Solo construyendo herramientas escalables, éticas y sostenibles podremos abordar uno de los mayores desafíos de nuestro siglo.

ACCIÓN

Techfugees es una organización internacional que moviliza una comunidad de desarrolladores, humanitarios y emprendedores sociales, creando soluciones digitales sostenibles para contribuir a la inclusión de las personas desplazadas.

Apoya la recuperación de la autonomía de las personas desplazadas a través de innovaciones digitales hechas con, para y por ellas.

RESULTADO

Tienen una variedad de proyectos que ayudan a la integración digital y social de los refugiados:

Programa de becas - #TF4WOMEN (AHORA SISTECH GLOBAL) - TF4Women comenzó con Techfugees Francia en 2018 y fue su primer programa gratuito de para ayudar a las mujeres refugiadas a encontrar trabajo.

Programa Digital Spark: Es un programa de aprendizaje a distancia sobre diseño (UX, UI), soporte de TI, gestión de proyectos y análisis de datos accesible en todo el mundo. Cada participante obtiene acceso gratuito a una plataforma de autoaprendizaje y se une a una comunidad local de estudiantes digitales para obtener ayuda y asesoramiento.

Programa Corredor Digital - El programa Corredor Digital tiene como objetivo promover el acceso al empleo en el sector tecnológico para refugiados a través de dos medios diferentes: trabajo remoto y reasentamiento profesional. Lanzado en 2021, incluye 1/ un programa de aprendizaje de tres meses para que 30 personas se capaciten en anotación de datos, inglés profesional, TI y las llamadas habilidades "blandas" y encuentren oportunidades de trabajo remoto (el trampolín para la preparación laboral) 2/ a Servicio de apoyo a la búsqueda de empleo para desarrolladores que buscan salir de un país en crisis.



MIX@GES

Vinculación intergeneracional a través de nuevos medios creativos, proyecto internacional

FUENTES: https://issuu.com/ibk-kubia/docs/manual_mixages_web

INTERNACIONAL

INTERGENERACIONAL

PROBLEMA

El proyecto mix@ges exploró, en cinco países europeos, cómo el uso artístico de los medios digitales puede unir a jóvenes y mayores. El proyecto europeo invitó a jóvenes y mayores a descubrir conjuntamente la amplia gama de posibilidades creativas y artísticas que ofrece nuestro mundo digital contemporáneo. En Escocia, Alemania, Austria, Eslovenia y Bélgica, los socios del proyecto implementaron talleres creativos de nuevos medios en colaboración con organizaciones nacionales como museos, escuelas, asociaciones de jóvenes o de personas mayores.

ACCIÓN

Los talleres fueron guiados por artistas profesionales, formadores de medios y educadores de arte e involucraron la creación de productos de medios artísticos que incluyen películas de iPod, audioguías para un museo, blogs de arte, presentaciones de Tagtool, música digital y fotografía. Todos los talleres fueron evaluados tanto por los participantes como por los facilitadores.

RESULTADO

El proyecto entregó una plétora de experiencias y exploró enfoques innovadores para actividades intergeneracionales en entornos culturales y comunitarios. Los resultados del proyecto han sido publicados en el manual "LA EXPERIENCIA MIX@GES. Cómo promover el vínculo

DIGITAL

intergeneracional a través de medios digitales creativos". El lector encontrará en este manual tanto descripciones detalladas de cómo se desarrollaron los talleres mix@ges, como los hallazgos y lecciones aprendidas del proyecto, en torno a ocho temas inspiradores.

https://issuu.com/ibk-kubia/docs/manual_mixages_web

CLICA AQUÍ





INTERGENERACIONAL

DIGITAL

Talleres ICT para gente mayor, España

WEB: <https://www.fundacionwhynot.org/>

FUENTES: Why Not Foundation

PROBLEMA

Existe la necesidad de formar a las personas mayores de 55 años en riesgo de exclusión socio-digital -particularmente en las zonas rurales- en el uso de herramientas TIC que les ayuden a realizar las tareas cotidianas en diferentes ámbitos; como el ocio, la salud, la banca online, la comunicación virtual y la administración pública. También es necesario utilizar la tecnología de manera segura.

Esto se debe a la necesidad impuesta de usar y tener todo a través del smartphone. Si bien existen riesgos al navegar por Internet, incluso más cuando aún no se tiene el control de lo que está haciendo dentro de las aplicaciones, existen enormes ventajas que también pueden tener las personas mayores, cuando se trata de actividades de comunicación y administración digital

ACCIÓN

Los principales dispositivos electrónicos utilizados para la capacitación fueron los teléfonos inteligentes.

El curso se programó en sesiones de dos semanas, algo necesario para la cohesión social de los grupos y la consolidación de resultados

El curso se impartió en las instalaciones de la Fundación cuando el contexto sociosanitario lo permitió. Como la actividad se desplegó localmente y el pueblo no es muy grande, fue fácil facilitar la capacitación a todos los participantes interesados, pudiendo acceder al lugar sin problema

“El público objetivo es básicamente la gente mayor, sin embargo, nos gusta hablar de actividades intergeneracionales, teniendo en cuenta que la mayoría de los voluntarios que hay son menores de treinta años. Yo soy un voluntario en lugar de un participante; es genial enseñar a los compañeros ya que ellos también parecen conectarse y entender mejor el lenguaje y modismos que uso. Por supuesto, también es un gran activo ser entrenado por los jóvenes. Son dinámicos en el sentido de ser digitalmente fluidos y llenos de vitalidad, lo que las personas mayores de mi edad aprecian en el sentido de ser tratados como personas con intereses y necesidades, pero no solo como alguien a quien cuidar, sin autonomía propia”

Koldo, voluntario de Fundación Why Not.

RESULTADO

Como resultado general, las personas mayores desarrollaron una red local que los mantuvo en contacto, tanto cara a cara como digitalmente. El facilitador puede darles la oportunidad de crear un grupo en línea en la plataforma con la que cada grupo se sienta más cómodo, al final de las primeras sesiones. Esa sesión se puede usar primero para revisar diferentes modelos de herramientas de comunicación en los smartphones, luego pueden votar cuál es el preferido en un debate, poniendo en común los pros y los contras de las aplicaciones sobre las que han estado aprendiendo.

INNOVADORASTIC

INTERNACIONAL

INTERGENERACIONAL

DIGITAL

PROBLEMA

Even now that women in Spain count on normatives providing formal gender equality in enrolling studies or occupying professional scientific occupations, rates indicate there is still a significant difference amongst the percentages of female and male within these professional sectors.

There is a need for higher visibility of good practices and inventions from women in STEM careers, from history to current living examples.

ACCIÓN

En el programa se está aplicando el enfoque de género, así como el intercultural e intergeneracional. Los adultos trabajan con personas jóvenes, mostrándoles ejemplos de la trayectoria de mujeres innovadoras de todo el mundo.

Este programa reconoce la necesidad de mostrar modelos de roles, como un enfoque específico entre pares, para inspirar a las mujeres jóvenes a pensar sobre sus roles en el uso de herramientas digitales y carreras en el sector digital.

WEB: <https://innovadorastic.org/>

FUENTES: Fundación Cibervoluntarios



IGUALDAD DE GÉNERO

RESULTADO

Un conjunto de materiales didácticos Desarrollado por las 4 organizaciones socias y centrado en las posibilidades y herramientas digitales para las diversas formas de empleo (emprendimiento, autoempleo, búsqueda de empleo, etc.) Están diseñados para mentores, facilitadores y formadores, y consisten en una guía para facilitadores y contenidos formativos para cursos presenciales de 12 horas.

<https://eitic.innovadorastic.org/materials/?lang=en>

INCLUSIÓN

IGUALDAD DE GÉNERO

INTERGENERACIONAL

APOYO RURAL

DIGITAL



ExpertCLICK, España

PROBLEMA

Los avances tecnológicos parecen dejar fuera de alcance a las personas mayores. Ahora que todo se conduce a través de Internet. Otra preocupación con las personas mayores son sus temores respecto a la seguridad online: También están las necesidades de las personas mayores, relacionadas con las solicitudes y certificados sanitarios, como 'saber cómo solicitar y actualizar el certificado COVID y el pasaporte, o cómo programar una cita médica en línea'.

ACCIÓN

Un servicio gratuito basado en la formación en TIC para españoles mayores de 55 años, en modalidad semipresencial, consistente en sesiones presenciales y en línea sobre el uso de dispositivos electrónicos domésticos y la navegación por Internet, hacia la atención independiente de las necesidades diarias como la banca, el sistema de salud, los procedimientos administrativos públicos y la consulta informativa. La iniciativa está impulsada por la Fundación Cibervoluntarios y se realiza a nivel nacional. Los voluntarios son a menudo inmigrantes, motivados y dedicados a este trabajo. Por ejemplo, Mario, de Venezuela. Mario explica que las ONG relacionadas con la colectividad de mayores son las que se ponen en contacto para brindar y convocar a los participantes de las actividades de capacitación. Si bien son vistos normalmente como colaboradores, aquí también son beneficiarios activos como profesionales interesados en saber responder a las necesidades de

sus usuarios y asociados.

RESULTADO

Aunque el proyecto aún está en curso, se ha implementado a lo largo de muchos años. Mario, cibervoluntario puede brindarnos información sobre: "Los resultados son increíblemente buenos. Los participantes siempre están contentos ya que realmente no tenían idea de cómo desbloquear un dispositivo; sobre cómo funciona todo este mundo digital. Luego, me atrevo a decir que entendieron la idea y, bueno, para ser completamente honesto, si no practican después, se olvidan de todas las habilidades adquiridas"

Este es un problema de sostenibilidad que Mario explica que puede prevenirse si la red se fortalece a lo largo de las sesiones de capacitación: "He visto en los municipios que los profesionales también mantuvieron la comunicación con las personas mayores en línea en los canales de servicios de información. Además, algunas personas mayores que conocí en el proyecto todavía se comunican digitalmente con sus hermanos y nietos. Parece bastante interesante cómo las personas siguen adaptándose a su entorno sin importar cuál sea y qué edad tengan".

además de las competencias digitales, o el uso de herramientas tecnológicas para promover, digamos, su autonomía, la idea de volver a ser visibles: tener una cuenta de Facebook o Instagram, que es la red social más popular, para conectar con su entorno en todos etapas.

www.expertclick.org

Inclusión Digital para 65+ Grecia

www.50plus.gr

PROBLEMA

50plus Hellas es una organización sin ánimo de lucro fundada en 2005, con sede en Chalandri, Atenas.

Tiene como objetivo promover la mejora en la calidad de vida a través de acciones de empoderamiento e inclusión, programas de formación dirigidos a personas mayores y profesionales relevantes.

50plus Hellas participa en el Programa "Inclusión Digital para 65+", en colaboración con la organización 65+ Elder Rights Association de Turquía, con el objetivo de cooperación e

intercambio de buenas prácticas para el empoderamiento digital de personas mayores de 65 años.

La necesidad de habilidades y conocimientos digitales sobre el manejo de dispositivos inteligentes y sus aplicaciones es más apremiante que nunca. A través de este proyecto se capacitará a personas mayores en el uso de aplicaciones para realizar transacciones diarias en materia de salud, banca, compras, acceso a servicios públicos, etc. La capacitación de los participantes será realizada por jóvenes voluntarios que estarán formados para este propósito.

ACCIÓN

Se desarrolló un Programa de Fortalecimiento de Capacidades, a la medida de las necesidades de los adultos mayores que deseaban desarrollar sus habilidades digitales para mantenerse conectados con el mundo. El programa inicialmente fue diseñado para reuniones presenciales, sin embargo, debido a las restricciones del covid-19, se llevó a cabo en línea. El CBP constaba de 10 módulos; los temas incluyeron habilidades básicas de Internet, banca electrónica, problemas de seguridad, aplicaciones, etc. Cada módulo fue presentado a los participantes semanalmente por capacitadores profesionales y se asignó a los alumnos tareas para seguir practicando.

RESULTADO

jóvenes voluntarios (15-17 años) que fueron sus facilitadores de aprendizaje e implementaron los grupos de estudio.

Los beneficios generales positivos de la implementación de este programa intergeneracional se pueden ver en términos de habilidades digitales mejoradas de los adultos mayores que participaron, así como en las dimensiones emocionales y sociales del bienestar no solo para los estudiantes mayores, sino también para los jóvenes facilitadores.

INTERGENERACIONAL

PROBLEMA

El proyecto "The Knowledge Volunteers" (TKV) aborda el riesgo de exclusión del creciente envejecimiento de la población y la brecha entre generaciones, a través de las TIC y la metodología de aprendizaje intergeneracional.

TKV fomenta el debate sobre la exclusión de las generaciones mayores, y al mismo tiempo sensibiliza y contribuye concretamente al reconocimiento de cómo los adultos mayores pueden contribuir activamente a la sociedad utilizando las competencias digitales.

El proyecto fue desarrollado y coordinado por Fondazione Mondo Digitale, una ONG italiana, junto con la Universidad de Edimburgo y cinco organizaciones con sede en Europa y especializadas en aprendizaje y voluntariado de adultos: 50plus Hellas (Grecia) Societatea Romana Pentru Educatie Permanenta (Rumania), Fundación Para el Desarrollo Infotecnológico de Empresas (España), Centrum vizualizace a interaktivy vzdelávání Ostrava (República Checa) e International Communication Volunteers – ICVoluntarios (Suiza). El proyecto está financiado por el Programa Grundtvig de la Comisión Europea

ACCIÓN

El Voluntariado del Conocimiento fue diseñado para brindar la oportunidad a los adultos mayores de desarrollar sus habilidades digitales e introducirlos a la nueva realidad digital, al mismo tiempo que promueve el diálogo y la cooperación intergeneracional.

Los "estudiantes" eran adultos mayores (mayores de 60 años), mientras que sus "profesores" eran jóvenes estudiantes, quienes tenían la tarea de

guiarlos a través de la experiencia digital y ayudarlos a usar una computadora, permitiéndoles compartir un lenguaje y recursos comunes. con el resto del mundo.

El programa reunió a personas de todas las edades y promovió el entendimiento mutuo y la solidaridad, al tiempo que incentivó a las personas mayores a participar activamente en la sociedad a través de actividades de voluntariado, fortaleciendo así su autoestima, identidad y relaciones sociales.

RESULTADO

El intercambio intergeneracional y las relaciones con los jóvenes animaron a los mayores a aprender a utilizar las TIC para comunicarse, informarse y ser autónomos y fomentaron su participación activa en la sociedad potenciando su autoestima.

Durante 2 años, DE 2011 a 2013, TKV, logró la mejora de las competencias digitales de más de 1000 mayores en 5 países europeos. Generalmente, cada curso estaba compuesto por 10 a 20 lecciones de 1 a 2 horas, organizadas tanto en lecciones frontales como prácticas, basadas en el programa de aprendizaje, planes de estudio y kit didáctico desarrollados dentro del proyecto.

Los alumnos mayores evaluaron la experiencia en general de manera positiva y se alegraron de la oportunidad de socializar y conocer nuevos amigos de la generación más joven y mayor por igual. Declararon que la experiencia les dio la sensación de que pueden participar activa y plenamente en su comunidad exactamente como lo hacen sus nuevos amigos más jóvenes.

DIGITAL



BEST FRIENDS contra el edadismo

FUENTE: www.bestfriendsproject.eu

INTERNACIONAL

PROBLEMA

Symplexis es una organización griega sin fines de lucro que se esfuerza por garantizar la igualdad de oportunidades para todos a través de acciones y medidas que desarrollan habilidades, empoderan y promueven el compromiso y la participación activos centrándose en las categorías más vulnerables de la población y, en particular, en aquellos con menos oportunidades. La misión de Symplexis es elevar la cohesión social a través de acciones integradas y actividades basadas en proyectos que tienen como objetivo promover la inclusión de grupos desfavorecidos en riesgo de marginación y exclusión.

El proyecto BEST FRIENDS tiene como objetivo abordar el aislamiento de las personas mayores mediante el desarrollo de un currículo innovador y juegos en línea que promuevan la comunicación y el aprendizaje intergeneracional. El proyecto busca abordar las actitudes negativas contra las personas mayores y el "edadismo", que se están convirtiendo cada vez más en un desafío importante de las eras modernas. En palabras comunes, construyamos sobre la "solidaridad intergeneracional", que se está volviendo aún más importante en estos períodos.

ACCIÓN

Proporcionar un método innovador para trabajadores sociales, voluntarios y educadores que trabajan con personas mayores.

- Romper el aislamiento de las personas mayores a través de la participación social y la inclusión en las comunidades de la UE
- Mejorar la salud física y mental y enriquecer el aprendizaje de las personas mayores con la ayuda de niños.

- Superar estereotipos y potenciar la solidaridad intergeneracional contra la discriminación por edad a través de actividades lúdicas
- Aumentar la confianza en sí mismos y el sentido de responsabilidad de los niños a través del respeto a los mayores.

RESULTADO

Las siguientes actividades se implementarán en el marco de los resultados del proyecto BEST FRIENDS:

- Focus groups con personas mayores, trabajadores de atención social y voluntarios de atención social
- Registros de videos de historias de vida autobiográficas
- Colección de buenas prácticas para dotar a las organizaciones de un método para potenciar la planificación en el ámbito del aprendizaje intergeneracional y sensibilizar a nivel local y nacional sobre el aprendizaje intergeneracional como ámbito de actuación profesional y social
- Capacitación del personal sobre el enfoque Best Friends, buenas prácticas y conceptos metodológicos
- Colección de herramientas para trabajadores sociales, voluntarios, personas mayores, educadores.

Al finalizar este programa de capacitación, los participantes podrán reconocer la importancia del aprendizaje intergeneracional, demostrar cómo abordar la discriminación por edad y tomar medidas para implementar una actividad de aprendizaje intergeneracional que involucre a niños pequeños y personas mayores a través de una variedad de actividades.

Entrenamiento para asistentes de inmigrantes a través de juegos formativos.(MigCare)

FUENTE: www.migcare.org

INTERNACIONAL

PROBLEMA

El objetivo del proyecto es formar a inmigrantes a través de procesos de gamificación para que puedan trabajar en el sector del cuidado europeo y como consecuencia tengan una fácil integración en la sociedad europea y una mejor empleabilidad.

INTERCULTURAL



ACCIÓN

Los estudiantes siguieron contenido de aprendizaje en línea innovador (podcasts, videos, blogs). El contenido facilitó experiencias de aprendizaje compartido entre migrantes y trabajadores del sector de atención a personas mayores en toda la asociación y formadores de formación profesional técnica. Se brindaron webinars, dirigidos por formadores y estudiantes, a un amplio grupo objetivo de trabajadores.

RESULTADO

Los inmigrantes pueden aprovechar estas oportunidades profesionales. El próximo paso para esta relación beneficiosa para todos es la provisión de servicios de capacitación cualitativos hechos a su medida.

El objetivo del proyecto es formar a inmigrantes a través de procesos de gamificación para que puedan trabajar en el sector de los cuidados europeos y como consecuencia tengan una fácil integración en la sociedad europea.

La formación que se realizará con juegos formativos a través de MigCare Academy en línea dará como resultado un aumento de las habilidades de empleabilidad y tendrá un gran impacto a corto plazo en los niveles de habilidades de las personas inmigrantes.

Los socios en este Proyecto son: University of the Peloponnese, University of Ioannina, Oxfam Italia Intercultural, Frontida Zois, Interactive 4D

DIGITAL

DIGITAL

INTERCULTURAL

La evaluación aumentada como práctica de educación inclusiva

FUENTE: augmented-assessment.eu

INTERNACIONAL

PROBLEMA

El Proyecto de Evaluación Aumentada tiene como objetivo abordar la brecha que existe en la evaluación de los conocimientos previos de los estudiantes inmigrantes recién llegados en los campos de Ciencias y Matemáticas, utilizando la realidad aumentada para la evaluación. Esto se logrará mediante el desarrollo y la prueba piloto de un innovador conjunto de herramientas aumentadas en forma de biblioteca en línea y un curso de formación para profesores que les proporcionará los conocimientos necesarios para evaluar los conocimientos previos de los estudiantes inmigrantes recién llegados.

En base a lo anterior, parece muy probable que los migrantes recién llegados, que tienen habilidades lingüísticas extremadamente limitadas en el idioma del país de acogida, no encuentren los canales adecuados para comunicarse y expresar sus conocimientos a sus docentes.

Los docentes parecen necesitar nuevos enfoques y herramientas para construir puentes de comunicación para evaluar el conocimiento de los inmigrantes e incluirlos en su vida cotidiana en el aula.

ACCIÓN

El proyecto abordará el desafío anterior al combinar, por un lado, la investigación y la práctica en la educación en Ciencias y Matemáticas, que enfatizan el importante papel de la representación visual en la comprensión y el aprendizaje. Por otro lado, también se enfatiza que las tecnologías inmersivas, como la Realidad Aumentada, brinden una variedad de medios multimodales que pueden abordar las diversas necesidades de los estudiantes, en relación con diferentes estilos de

aprendizaje, motivación, género, idioma, cultura, discapacidades. Esta combinación podría brindar a los docentes una solución en su intento de comunicar, incluir y evaluar los conocimientos de los estudiantes inmigrantes recién llegados (y otros).

La respuesta del proyecto es un enfoque que promueve la evaluación para la inclusión, combinando:

Representaciones visuales

Evaluación multimodal

Tecnologías inmersivas

RESULTADO

Durante el proyecto, se creará una biblioteca en línea que contenga grupos de preguntas aumentadas con el uso de representaciones para Ciencias y Matemáticas. Esta biblioteca en línea proporcionará las preguntas para evaluar los conocimientos previos necesarios para cada grado según el plan de estudios. Complementario a esto, se diseñará e implementará un programa de desarrollo profesional para docentes que contribuirá a la implementación exitosa de la Biblioteca en línea en ambientes escolares reales y la futura sostenibilidad, replicación y escalamiento de la práctica propuesta.

El proyecto se enfoca en el grupo de edad de 9 a 15 años. Se eligió este grupo de edad en particular porque son principalmente estos estudiantes los que están ubicados de manera inapropiada en un grado escolar.

121 digital, Irlanda

FUENTE: www.121digital.ie

PROBLEMA

121 digital se inició en 2010 y es un proyecto social sin fines de lucro. Fintan Mulligan impartió clases de telefonía móvil en escuelas de Bray y Cabinteely para adultos. Inició 121 digital para ayudar a su comunidad local y rápidamente descubrió una demanda continua y más amplia de lecciones. Las habilidades de TI se transfieren a través de la ayuda de estudiantes en escuelas, universidades y facultades de TI que ofrecen su tiempo como voluntarios.

ACCIÓN

121digital se inició para ayudar a la comunidad local a adquirir habilidades digitales. Los cursos son para personas que todavía están en la fuerza laboral y no solo para aquellos que están jubilados. La solución fue que jóvenes voluntarios compartieran sus habilidades con la comunidad de personas mayores. Además, 121digital proporciona 17 documentos de la Guía del Tutor para ayudar al Tutor a enseñar a su alumno. Se anima a los tutores a pedir apoyo. Se les pide a los estudiantes que traigan sus propios dispositivos a la clase.

RESULTADO

Los estudiantes están contentos de haber adquirido las habilidades digitales. Algunos encuentran que realmente era necesario adquirir estas habilidades. Esto surge de las lecciones. Les resulta más fácil localizar los servicios que desean en línea. Se sienten más empoderados y menos temerosos de lo desconocido. Las lecciones les ayudan para socializar. Los jóvenes tutores se sienten orgullosos y valorado como maestros de la comunidad. Forman conexiones con los ancianos mientras escuchan sus historias durante la clase.





¿QUÉ SE HA APRENDIDO?

En el mundo digital actual, el aprendizaje intergeneracional e intercultural entre pares de habilidades digitales es esencial para el progreso. Para superar las brechas de habilidades digitales, diversos grupos interculturales e intergeneracionales están demostrando tener éxito en la tutoría y el aprendizaje mutuo.

Este enfoque implica el apoyo entre pares que estén interesados en la misma tecnología y en compartir conocimientos sobre interculturalidad o apoyos intergeneracionales.

El aprendizaje entre iguales ha demostrado ser una forma efectiva de desarrollar habilidades digitales de manera rápida y eficiente. La práctica permite que personas de diferentes edades y antecedentes se beneficien del conocimiento y la experiencia de los demás. También fomenta la colaboración entre personas de diferentes generaciones y culturas brindándoles una plataforma para compartir su experiencia.

Este tipo de aprendizaje se puede utilizar de varias maneras, tanto para alfabetización digital como para la adquisición de competencias profesionales. Con este enfoque, tanto los profesores como los alumnos pueden beneficiarse del conocimiento de los demás mientras desarrollan su propia comunicación intergeneracional e intercultural.

B

Aprendizaje
entre iguales a
través del
cambio social



NO HAY LÍMITES NI
FRONTERAS EN LA ERA
DIGITAL.

Karim Rashid.



Cultura conectada, Irland

www.cultureconnect.ie**PROBLEMA**

Culture Connect se fundó en 2010 en Drogheda, Co. Louth. Su objetivo es promover el intercambio de culturas entre ciudadanos irlandeses e inmigrantes.

Se trata de una organización sin ánimo de lucro que crea diversidad cultural, redes de amistad e intercambio de información. Su misión es promover la interculturalidad, la cohesión comunitaria, la igualdad racial y brindar servicios y programas apropiados que satisfagan las necesidades de una comunidad cultural y lingüísticamente diversa.

El centro de información de Culture Connect brinda asesoramiento y apoyo en temas como la vivienda, derechos laborales, derecho a la asistencia social e inmigración. Se puede brindar asesoramiento en más de 25 idiomas diferentes. También proporciona

información a los ciudadanos irlandeses que deseen conocer otras culturas de la comunidad.

La capacitación de conciencia cultural bidireccional también está disponible para ayudar a los proveedores de servicios y a los padres inmigrantes a minimizar los diversos desafíos que experimentan al trabajar juntos.

Las clases de conversación/ESOL están diseñadas para ayudar a los nuevos inmigrantes a relacionarse con voluntarios de la comunidad local y desarrollar su inglés. Las instalaciones generalmente están diseñadas para satisfacer las necesidades tanto de la comunidad indígena irlandesa como de las minorías étnicas dentro de Louth. El asesoramiento y la asistencia son confidenciales y están respaldados por un equipo dedicado y experimentado.

ACCIÓN

La iniciativa Expanding Youth Horizons de Culture Connect tenía como objetivo promover el aprendizaje y el desarrollo de niños vulnerables y académicamente en riesgo, de 12 a 18 años. Ofreció una oportunidad única que mejoró las perspectivas académicas, los logros, la autoestima y las oportunidades de vida de los niños pequeños desfavorecidos.

El objetivo del programa era ayudar a los estudiantes de 3.º y 6.º año que estaban académicamente en riesgo a aprobar sus exámenes de certificado Junior y Leaving, enseñándoles las habilidades que necesitaban para tener éxito. El programa duró 3 meses. Ofrecía apoyo de aprendizaje individual y grupal en Matemáticas, Inglés, Ciencias e Irlandés.

Desde 2011, Culture Connect ha apoyado a más de 5000 estudiantes, acomodando estudiantes de diferentes países cada semana.

RESULTADO

- *Mejora en la confianza en los participantes.*
- *Plataforma para la interacción académica de los participantes fuera del entorno escolar habitual.*
- *Gran alivio financiero para los padres desfavorecidos*
- *Participantes dándose cuenta de la importancia de las buenas notas y trabajando muy duro para lograrlas en sus exámenes.*
- *Se creó una plataforma social donde los estudiantes desarrollaron y construyeron relaciones con estudiantes de otras escuelas.*

El programa fue patrocinado por Skills and Opportunity Funds (ULSTER BANK) mientras que el segundo capítulo fue patrocinado por ESB Energy Generating Fund.



Biblioteca del condado de Louth

Irlanda

<https://www.louthcoco.ie/en/services/library/>

PROBLEMA

La biblioteca del condado de Louth proporciona acceso a la información y guía a las personas en su búsqueda de información. En el equipo de la biblioteca son guías expertos y pueden garantizar que la información a la que se acceda sea adecuada y relevante, y apoye a los usuarios que buscan aprendizaje permanente, asesoramiento laboral y comercial, y una vida saludable.

La biblioteca pública es ideal para apoyar el aprendizaje continuo en alfabetización, incluida la alfabetización digital, a través de la provisión de programas y el acceso a tecnologías esenciales de información y comunicación. La biblioteca puede contribuir significativamente a las aspiraciones de aprendizaje permanente de los usuarios mediante la provisión de cursos formales y autoguiados.

El perfil de edad en Irlanda está cambiando. Por ejemplo, se espera que la proporción de personas mayores de 65 años en Irlanda aumente hasta el 20 % de la población entre ahora y 2032.

El aprendizaje permanente proporciona beneficios significativos para una población que envejece, lo que se traduce en una mejor calidad de vida, no solo para los individuos, sino también para las personas que los rodean.

ACCIÓN

- **Grupo de Mujeres Migrantes:** Un grupo de mujeres para mujeres migrantes y refugiadas se reúne semanalmente.

Este es un espacio seguro para mujeres y madres migrantes y refugiadas que desean conocer a otras personas, establecer interacciones sociales y compartir problemas e inquietudes comunes.

RESULTADO

La biblioteca:

- Apoya comunidades conectadas e informadas y promueve la participación cívica de todas las secciones de nuestras comunidades, incluidas las nuevas comunidades.
- Consolida el papel de las bibliotecas públicas como la cara pública de las autoridades locales.
- Recopila, explora y celebra la memoria cultural de la población y las comunidades locales, y desarrolla y promueve colecciones y archivos de estudios locales a través de un programa nacional para mejorar el acceso digital.



INTERGENERACIONAL

PARTICIPACIÓN

El Proyecto Baltazar, Dinamarca



PROBLEMA

El proyecto Baltazar, financiado por el Ministerio de Educación e Investigación de Dinamarca, tiene como objetivo que adultos mayores y jóvenes se reúnan y trabajen juntos en torno a proyectos con un impacto positivo en la sociedad y que necesitan conocimientos y habilidades de ambas partes para que sucedan.

El proyecto Baltazar facilita encuentros intergeneracionales y colaboraciones basadas en proyectos a través de varios talleres y actividades.

ACCIÓN

Baltazar se desarrolla a través de una serie de talleres para equipos intergeneracionales, centrándose en el intercambio entre iguales y el aprendizaje de habilidades mientras se abordan desafíos sociales específicos.

Baltazar permite que personas de diferentes generaciones se reúnan y trabajen juntas en torno a proyectos que son importantes para la sociedad, mediante la aplicación de un proceso de Diseño Centrado en las Personas.

La generación #1 incluye personas ya jubiladas y próximas a jubilarse a las que les gustaría participar en desafíos sociales y ser parte de un equipo intergeneracional. La Generación #2 incluye

diseñadores, investigadores y “creadores” cuyas prácticas se enfocan en mejorar la vida de las personas a través de un enfoque de Diseño Centrado en las Personas.

RESULTADO

El proyecto Baltazar es un buen ejemplo de este interés por soluciones significativas e impacto social, y del enfoque holístico adoptado en el CIID. El proyecto, financiado por el Ministerio danés de Educación e Investigación, fue iniciado por CIID-Research en colaboración con FabLab Copenhagen y AeldreSagen; Durante el proyecto, tanto estudiantes como profesionales del CIID participaron en el proceso, construyendo sobre un enfoque altamente centrado en la vida y de aprender haciendo. Todo el proyecto está efectivamente documentado y compartido en forma de una revista interactiva desarrollada por The Exposed, una de las nuevas empresas organizadas por CIID Nest Incubator.



<https://ciid.dk/research/past-projects/baltazar-advisory-board-and-co-creation-of-good-senior-life>

El Programa de Voluntariado Ears to the Soul

INTERNACIONAL

Source: https://www.eoslhe.eu/wp-content/uploads/2020/12/FINAL-2020-Annual-Report_web.pdf

PROBLEMA

El Programa de Voluntariado Ears to the Soul, una línea telefónica directa para personas solitarias, fue lanzado en mayo de 2020 por el Departamento de Trabajo Social de la Facultad de Educación de la Universidad Matej Bel, Eslovaquia, en colaboración con un centro local de voluntarios. El programa se desarrolló utilizando los conceptos de aprendizaje-servicio en respuesta al escenario actual del coronavirus, que incluye un mayor estrés y una sensación de impotencia debido a los acontecimientos actuales, así como una creciente sensación de soledad y aislamiento social. En esta circunstancia, las personas mayores tienen pocas interacciones sociales debido al riesgo de contraer una infección cuando interactúan con su familia, amigos, vecinos, etc. **El propósito de este programa fue ayudar a las personas a superar los sentimientos de aislamiento social, manteniendo las conexiones sociales. y compartir sus emociones.**

ACCIÓN

El público objetivo del programa era principalmente personas de la tercera edad, pero también personas en grupos de riesgo como pacientes con enfermedades crónicas y oncológicas y personas con problemas cardiovasculares y respiratorios. El programa tomó un enfoque individualizado, una mejor comprensión mutua y consideración de la persona necesitada. El voluntario llamaba tres veces por semana a una persona en particular. Les dimos a los estudiantes de trabajo social la oportunidad de terminar el programa en lugar de una pasantía remunerada, que no pudieron hacer durante el semestre de verano. El objetivo pedagógico del programa era fomentar las habilidades de comunicación del cliente, la empatía y la responsabilidad social y personal. Estas representan algunas de las competencias esenciales para un graduado de trabajo social.

Los estudiantes fueron seleccionados para el programa luego de ser reclutados en base a un formulario de registro que se completó y una entrevista de introducción. Después de la entrevista, participaron en una sesión de capacitación en línea. Las parejas de clientes y estudiantes se formaron gradualmente después de la capacitación. La tarea principal de los estudiantes era hacer llamadas telefónicas a personas solas al menos tres veces por semana, siempre por iniciativa propia. Cada semana, los estudiantes completaban un formulario detallando las llamadas que habían realizado. Estos también incluyeron una revisión sucinta y una evaluación de las interacciones con los clientes. A un docente del Departamento de Trabajo Social se le asignó la responsabilidad de ser el tutor de cada estudiante.

The curriculum also required group supervision, which was designed to help participants reflect on their interactions with clients in difficult circumstances. Three months of working in the programme were scheduled after the training course. Students took part in the final online supervisory group meeting of the programme. Additionally, they had to complete the final written self-reflection and evaluation questionnaire, as well as wrap up the collaboration with the clients. After the partnership term ended, evaluation interviews with the clients were also undertaken.

RESULTADO

Un total de 12 estudiantes de trabajo social participaron en el programa de mayo a julio de 2020. De las 40 personas que expresaron interés, finalmente participaron 12. Con una media de 348 minutos por alumno, los alumnos realizaron 4.178 minutos de llamadas. La evaluación mostró que había logrado los objetivos educativos y de servicio requeridos.



DIGITOL

Inclusión Digital para Personas Mayores

INTERNACIONAL

PROBLEMA

Nuestros entornos digitalizados dependen cada vez más de Internet para informarse, comunicarse, comprar, pero también para acceder a servicios como banca, servicios de salud electrónica, servicios gubernamentales y administrativos, etc. Sin embargo, a pesar de que los europeos mayores utilizan cada vez más Internet, su presencia en línea sigue siendo baja en comparación con otros grupos de edad. Los esfuerzos para ello deben expandirse más allá de la adquisición de capacidades básicas en el funcionamiento de computadoras, tabletas y otros dispositivos para desarrollar la alfabetización mediática, el pensamiento crítico y la competencia para identificar información confiable en línea.

DIGITOL es un proyecto financiado por Erasmus+ que se llevó a cabo entre enero de 2020 y enero de 2022 y tenía como objetivo combatir el discurso de odio, la estigmatización y cualquier forma de discriminación dentro de la UE mediante el aumento de las habilidades digitales y el pensamiento crítico de los adultos mayores expuestos a noticias falsas.

ACCIÓN

Las personas mayores (mayores de 55 años) respondieron a una convocatoria abierta para trabajar con jóvenes en entornos interculturales e intergeneracionales, y debatir sobre los temas considerados más importantes para la cohesión social. Se les pidió que participaran plenamente en el Programa de Desarrollo de Capacidades impartido por 'jóvenes embajadores' seguido del diseño e implementación de Acciones Piloto,

abordando conceptos como la importancia de las habilidades digitales y la relevancia del compromiso y la participación activos para mejorar la cohesión social de las comunidades y ciudades.

Los Jóvenes Embajadores estuvieron involucrados, no solo en facilitar la entrega del Programa de Desarrollo de Capacidades, sino también en su propio desarrollo. Los módulos de formación fueron diseñados por los socios del proyecto y los Jóvenes Embajadores, haciendo que toda la experiencia fuera lo más participativa y creativa posible.

RESULTADO

El programa de capacitación fue diseñado para estudiantes mayores de entre 55 y 70 años. Las personas mayores pueden seguir desempeñando un papel destacado en su sociedad, pero acaban excluidas porque el entorno que las rodea no tiene en cuenta sus necesidades (para la formación digital, por ejemplo) o porque ellas mismas han interiorizado la idea edadista de que eran 'demasiado viejos' para encajar en este nuevo mundo.

El proyecto Digitol logró un mundo digital inclusivo para todas las edades, en momentos en que las intensas comunicaciones digitales tienden a facilitar la difusión de noticias falsas y dejó en claro que los enfoques intergeneracionales son sumamente importantes para construir una sociedad justa para todos.

INTERGENERACIONAL

CONTRA EL ODIO

DIGITAL

The Real Picture, INTERNACIONAL

PROBLEMA

The Real Picture involucra a los jóvenes en una campaña de educación pública en las redes sociales sobre el tema de la migración en la que los inmigrantes recientes explican qué los obligó a abandonar su país de origen y qué atravesaron durante el peligroso viaje desde los países subsaharianos hacia Europa.

La campaña va en contra de la percepción general que a menudo se transmite en campañas de desinformación de que los migrantes que no provienen de áreas de África devastadas por la guerra son migrantes económicos que toman la decisión de embarcarse en un viaje peligroso de manera frívola. Este proyecto garantizará que el público en general de la UE sea consciente de que otras causas, como la

pobreza extrema, la persecución, el hambre y la manipulación, también expulsan a las personas de sus países.

La campaña en las redes sociales también abordará a los jóvenes de Nigeria sobre los peligros de las rutas de migración ilegal a Europa. Esto tiene como objetivo reducir la susceptibilidad de los jóvenes en Nigeria a la manipulación sobre este tema. Nigeria fue elegida como un ejemplo típico de un país que actualmente no es una zona de guerra, pero sigue siendo el punto de partida de los inmigrantes subsaharianos hacia Europa.

The Real Picture ha sido seleccionado como Proyecto de Buenas Prácticas Erasmus+.

https://therealpicture.internprize.eu/Media_Education

ACCIÓN

El proyecto involucró a los jóvenes en la puesta en escena de la campaña de medios sociales del proyecto MARSА.

El proyecto MARSА utilizó una herramienta informativa de comunicación visual para provocar que la comunidad discutiera el tema de la migración y se diera cuenta de cuánto tendemos a expresarnos sobre la migración de una manera muy superficial sin ningún tipo de conocimiento, percepción o análisis

La campaña llevó contenido desarrollado por jóvenes de cinco países diferentes por el proyecto MARSА InternPrize hasta que luego fue asumido por el proyecto The Real Picture que extendió la vida útil de la campaña y amplió su alcance.

En el área de Educación en Medios, los jóvenes produjeron contenido sobre una mayor responsabilidad en las redes sociales mientras adquirían habilidades en producción de medios, estrategias conjuntas y gestión de redes sociales.

RESULTADO

LABA se ha asociado con la clase PAPS (Pôle d'accompagnement de la persévérance scolaire) del Lycée de la Morlette en Cenon y la asociación Coulisses en La Rochelle, para producir dos videos protagonizados por jóvenes inmigrantes llegados a Burdeos: un documental con testimonios, y el videoclip de una canción compuesta por los migrantes así como su backstage.

INCLUSIÓN





INSPIRACIÓN: I fall and get up



I FALL AND GET UP



INTERCULTURAL

INTERGENERACIONAL

DIGITAL

PARTICIPACIÓN



Age Action, Irlanda

FUENTES:

- <https://www.ageaction.ie/about-us/our-vision-and-mission>
- <https://www.ageaction.ie/how-we-can-help/generations-together>
- https://www.ageaction.ie/sites/default/files/attachments/2021_annual_report.pdf

PROBLEMA

A medida que crece el compromiso digital, la comunidad de personas mayores necesita adquirir las habilidades necesarias para los tiempos. Son un grupo vulnerable muchas veces olvidado en estrategias de tipo digital. Age Action tiene como objetivo lograr un cambio fundamental en la vida de todas las personas mayores al empoderarlos para vivir una vida plena como ciudadanos activamente comprometidos y asegurar sus derechos a servicios integrales de alta calidad de acuerdo con sus necesidades cambiantes.

ACCIÓN

El programa Generations Together se centra en establecer nuevos proyectos intergeneracionales y apoyar proyectos existentes. El programa apoya la creación de oportunidades para que las personas mayores y jóvenes se conozcan y aprendan unos de otros y para cerrar la brecha entre generaciones. Trabajamos con grupos de jóvenes y grupos de mayores en comunidades, escuelas y proyectos transfronterizos.

Los objetivos del programa son:

- *Sensibilizar y promover el trabajo intergeneracional en Irlanda*
- *Proporcionar orientación, asesoramiento y apoyo en actividades intergeneracionales.*
- *Para impartir talleres de formación.*
- *Organizar eventos intergeneracionales*
- *Adoptar un enfoque colaborativo para el trabajo intergeneracional.*

RESULTADO

Los beneficios de los programas intergeneracionales son muchos. Los ancianos y otras generaciones aprenden unos de otros y siguen aprendiendo todos los días. Al crear este entorno, las comunidades combaten la discriminación por edad y los estereotipos. El respeto y la comprensión aumentan entre generaciones. La formación de nuevas amistades combate el aislamiento de los ancianos.

Age action ha ayudado a más de 20.286 personas mayores en la comunidad. Logran su misión con la ayuda de 1.099 voluntarios involucrados en sus actividades. Han planteado muchos problemas que afectan a las personas mayores al ponerse en contacto con funcionarios del gobierno, hablar con los medios y publicar comunicados de prensa. La acción de la edad influye en la política dando así dignidad y seguridad a las personas mayores.

Programa Failte Isteach, Irlanda

INTERCULTURAL

INTERGENERACIONAL

INCLUSIÓN

PROBLEMA

Fáilte Isteach es un proyecto comunitario de la Tercera Edad con voluntarios que dan la bienvenida a nuevos inmigrantes a través de clases de inglés conversacional. Fáilte Isteach trabaja para derribar las barreras que enfrentan los migrantes y las comunidades extendiendo las manos de la amistad y la buena voluntad a través de la forma práctica, acogedora e inclusiva en la que se imparte el programa. El programa brinda más que la transferencia de habilidades y conocimientos: está marcando una diferencia positiva para todos los involucrados. Hay grupos de Failte Isteach en todos los condados de Irlanda.

ACCIÓN

Las clases son impartidas en su totalidad por voluntarios que se animan a dar la bienvenida a los participantes de su comunidad en su idioma. Las clases flexibles permiten a nuestros voluntarios apoyar a los participantes en sus requisitos lingüísticos inmediatos mientras ofrecen una cálida bienvenida.

El programa tiene como objetivo utilizar las habilidades, los talentos y la experiencia de los voluntarios mayores y aprovechar su deseo de contribuir a la sociedad. Nuestros voluntarios son todos adultos, pero varían en la etapa de la vida, desde aquellos que acaban de terminar la escuela hasta los jubilados.

Las clases están pobladas predominantemente por estudiantes ucranianos en este momento en Leitrim, pero hemos tenido una amplia gama de nacionalidades y culturas en nuestras clases. Hay estudiantes de Medio Oriente, África del Norte y Subsahariana, América del Sur, Sudeste Asiático y otros países europeos. También animamos a compartir las tradiciones culturales a través de la conversación, la comida y la música.



RESULTADO

Los estudiantes sintieron que las clases les brindaron beneficios lingüísticos e integración social inmediata dentro de situaciones de aprendizaje específicas, prácticas y realistas, lo que facilitó aún más su motivación para aprender inglés. Casi todos los estudiantes exitosos informaron que les gustaba el inglés. Afirmaron que tal gusto provino de sus satisfactorias experiencias de aprendizaje de inglés en las clases. Los estudiantes destacaron que la mayoría de los tutores de Fáilte Isteach trataron de involucrarlos como participantes activos en el proceso de aprendizaje. Además, se animó activamente a los estudiantes a ayudarse unos a otros.

Los voluntarios sienten que ayudan en los niveles de bienestar y aumentan la autoestima de los migrantes. También es una forma de fortalecer las redes informales y los sistemas de apoyo social. Para los voluntarios, el contacto social con una amplia gama de personas puede aumentar las posibilidades de encontrar apoyo social, contactos útiles e información útil. Reunirse con otros tutores y recién llegados “de todo el mundo” los expone a nuevas experiencias.

¿QUÉ HEMOS APRENDIDO?



Las iniciativas de cambio social positivo crean un entorno para el aprendizaje y el crecimiento que se basa en las interacciones entre pares. Este tipo de aprendizaje es intergeneracional, intercultural y multidimensional. Alienta a las personas a compartir sus experiencias y conocimientos entre sí, lo que conduce a una mayor comprensión de las diferentes culturas, perspectivas y creencias.

A través de este tipo de aprendizaje, las personas pueden ser más conscientes de los desafíos que enfrentan los diferentes grupos de la sociedad. Esta mayor conciencia puede conducir a una mayor empatía y comprensión entre personas de diferentes orígenes. Además, también puede ayudar a fomentar la colaboración entre individuos u organizaciones para lograr un cambio social positivo en sus comunidades.

Al mismo tiempo, el aprendizaje entre pares, cuando se establece primero, es una forma poderosa de lograr un cambio social positivo. Puede involucrar a personas de todas las edades, culturas y orígenes que se reúnen para aprender unos de otros y compartir sus conocimientos y experiencias.

Al fomentar el aprendizaje intergeneracional, intercultural y entre pares, podemos crear un entorno más inclusivo donde todos puedan beneficiarse de la sabiduría de los demás. También podemos crear una atmósfera que fomente el diálogo abierto entre diferentes generaciones y culturas para fomentar la comprensión y la empatía. A través de este proceso, podemos trabajar juntos para desarrollar soluciones que beneficiarán a nuestra sociedad en su conjunto.

C

Aprendizaje
entre iguales a
través del arte
y la cultura



El propósito de la educación artística no es producir más artistas, aunque eso es un subproducto. El verdadero propósito de la educación artística es crear seres humanos completos capaces de llevar vidas exitosas y productivas en una sociedad libre.

Dana Gioia



INTERGENERACIONAL

INCLUSIÓN

APRENDIZAJE DE LENGUAS

PATRIMONIO CULTURAL

Elderlearn:

Cuando las personas mayores vulnerables se vuelven voluntarias,

Dinamarca

PROBLEMA

Un proyecto intergeneracional, destinado a combatir la soledad de las personas mayores, al mismo tiempo que les enseña nuevas habilidades en el idioma y la cultura.

ACCIÓN

Este proyecto combinado de desarrollo e investigación ampliará la iniciativa, Elderlearn, y generará conocimiento sobre la importancia de Elderlearn para los daneses mayores.

El estudiante danés visita semanalmente al voluntario mayor para conversar en danés. A través de la conversación, Elderlearn crea relaciones significativas, que permiten a las personas mayores vulnerables ayudar a los demás y ser un recurso para la sociedad a través del voluntariado.

El propósito de Elderlearn es combatir la soledad entre las personas mayores frágiles conectándolas con extranjeros que están aprendiendo danés.

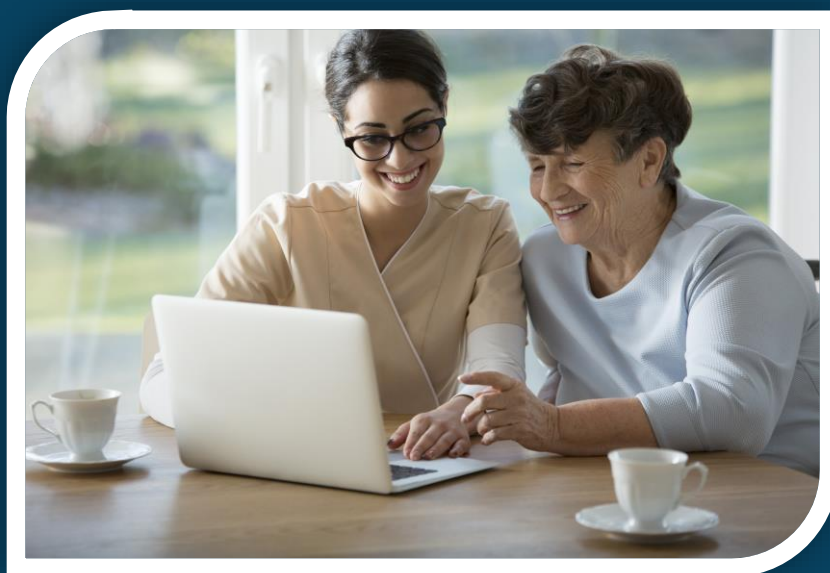
RESULTADO

Elderlearn tiene una gran importancia para la vida social de los voluntarios mayores, tanto entre el grupo objetivo existente de residentes de hogares de ancianos como entre los beneficiarios de atención domiciliaria.

Investiga en qué consisten las buenas relaciones sociales entre los voluntarios mayores y los estudiantes, y cómo se crean estas relaciones.

Elderlearn utiliza este conocimiento en el desarrollo posterior de la iniciativa.

Además, el estudio ilumina cómo se pueden activar las experiencias y competencias de las personas mayores frágiles, beneficiándose a sí mismas y a la sociedad de la que siguen siendo parte.



Cafe Lingua, INTERNACIONAL

PROBLEMA

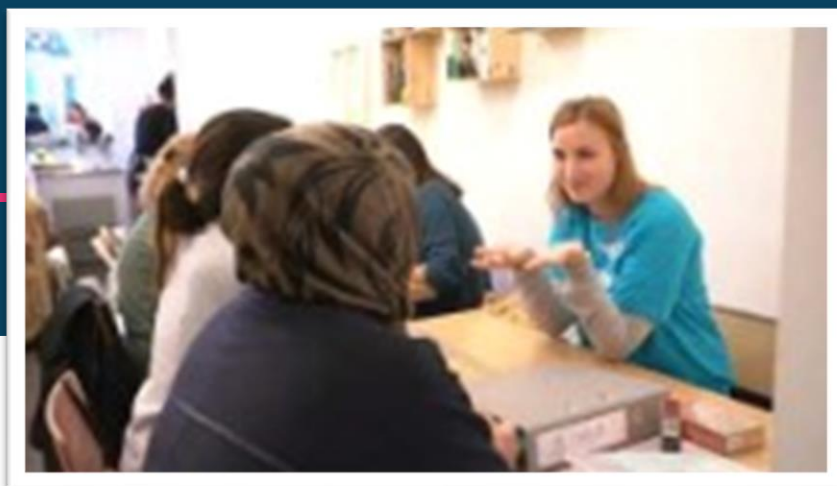
¡CON APRENDER IDIOMAS EL MUNDO ENTERO SE CONVIERTE EN CASA!

Café Lingua nació del proyecto Language Voices, un proyecto financiado por Erasmus+ que duró dos años y finalizó en 2019.

El objetivo de Language Voices era establecer un evento de mesa de idiomas gratuito para enseñar a los inmigrantes y refugiados el idioma de su país de acogida inscribiendo a miembros de la comunidad de habla nativa como tutores voluntarios.

El objetivo era cerrar las brechas en las formas no formales de educación del idioma del país de acogida y la comprensión cultural entre los recién llegados y los residentes nativos.

Mira este video para saber más



ACCIÓN

El lugar de nacimiento de Café Lingua fue un café en Schaerbeek, donde brindaba educación no formal gratuita de idiomas a cualquier persona interesada en aprender francés, holandés, inglés, español, árabe o farsi. Finalmente, a fines de 2019, se consideró necesario trasladar el evento al centro de recepción de refugiados, Le Petit Chateau, donde sería más accesible para quienes más lo necesitaban. Desde entonces Café Lingua creció exponencialmente. Hasta Covid, albergaba hasta 80 estudiantes refugiados recién llegados y una rotación de hasta 12 voluntarios de una lista de 60, todos los miércoles por la noche y los jueves por la mañana. Los consejos didácticos y el material para los tutores se suministran digitalmente a través del sitio web de Welcome Home International, y la operación se ha convertido en una de las favoritas de los residentes del centro.


RESULTADO

Language Voices fue un proyecto muy exitoso y surgió de su Café Lingua en Bruselas. Ayudó a promover y educar a los inmigrantes sobre el idioma y luchar por la inclusión social.

APRENDIZAJE DE LENGUAS

INCLUSIÓN

INTERCULTURAL



"Un idioma
diferente es una
visión diferente de
la vida".

Federico Fellini





HABILIDADES BLANDAS

INTERGENERACIONAL

PATRIMONIO CULTURAL

De una generación a la siguiente, Grecia

FUENTE: <https://apogenia.gr/en/>

PROBLEMA

Los ancianos tienen muchas historias que contar y compartir, pero por lo general no tienen a quién contárselas, mientras que los niños pequeños con frecuencia no tienen la experiencia de contar historias de su abuelo o abuela.

Como resultado, se crea una brecha entre las generaciones, mientras que la sabiduría y la cultura populares ya no se transmiten de una generación a la otra.

“De una generación a la siguiente” es un programa piloto organizado en la isla de Skopelos, con la participación de un Jardín de Infancia y un Centro de Atención Abierta para Ancianos, durante el cual los niños del jardín de infancia aprendieron sobre historia oral y cómo hacer preguntas, a través de un proceso que se asemeja a un juego.

El objetivo del programa es familiarizar a los niños con la metodología de la historia oral, y que pasen tiempo con hombres y mujeres de la generación mayor, donde puedan descubrir cómo esta convivencia puede volverse interesante y divertida.

ACCIÓN

Utilizando la metodología de la historia oral, registraron cuentos de hadas, historias de la vida cotidiana y los juegos que les describían los adultos mayores. La innovación de este programa radica en que nunca se ha hecho algo similar entre estos grupos de edad.

La acción se implementó en el marco del programa “Puntos de apoyo”, cofinanciado por TIMA Charitable Foundation, John S. Latsis Public Benefit Foundation, Hellenic Hope Charity y Bodossaki Foundation. La obra de arte fue incluida en el álbum temático publicado en junio por la organización sin fines de lucro “Plegma”.

RESULTADO

Durante estos encuentros, los niños tienen la oportunidad, con la orientación de docentes y un historiador especializado en historia oral, de recopilar información sobre los siguientes temas:

- Cuentos de hadas
- Juegos que solían jugar en el pasado
- Historias personales – experiencias.

Estas narraciones sirven de inspiración para los niños, quienes luego pasan a crear sus propias obras de arte.

Cada acción se completa con una pequeña celebración entre mayores y niños, donde tienen la oportunidad de cantar y jugar juntos, y los mayores mostrarán a los niños los juegos que practicaban cuando eran pequeños.

Los niños y los maestros se introducen en el mundo de la historia oral y aprenden a hacer preguntas/entrevistas sobre los temas del programa: la vida cotidiana, los juegos que jugaban cuando eran pequeños y los cuentos de hadas que escuchaban de sus propios abuelos.

Artes Intergeneracionales Trabajando Juntos con Jóvenes y Mayores

IRLANDA

PROBLEMA

El Programa de Artes Intergeneracionales fue iniciado por el Servicio de Artes del Consejo del Condado de Sligo. Había una necesidad de que las personas mayores fueran más sociales y se conectaran con la comunidad. El mismo problema existía para los jóvenes de la comunidad. Era una necesidad formar lazos generacionales que se han reducido por el distanciamiento geográfico o social de jóvenes y mayores.

ACCIÓN

Se planeó e implementó una iniciativa del Consejo del Condado de Sligo a través del Servicio de Artes. Se encontró una solución al involucrar a jóvenes como voluntarios en clases de arte con personas mayores de la comunidad junto con un facilitador. Las artes intergeneracionales se usaron para atraer a jóvenes y mayores a interactuar de una manera que les permita compartir experiencias, conocimientos, habilidades y prácticas creativas y construir amistades entre generaciones.

ARTE

INTERGENERACIONAL

RESULTADO

Los participantes de todas las edades se sorprendieron de las amistades genuinas que se desarrollaron, se sintieron más incluidos y también aumentó su sentido de pertenencia. Estaban felices de compartir habilidades y destrezas complementarias. Se volvieron más seguros para expresar sus opiniones y probar nuevos desafíos. Su sentido de autoestima mejoró a medida que descubrieron habilidades, capacidades y cualidades que habían pasado desapercibidas u olvidadas. Algunos adultos mayores experimentaron dificultades iniciales para manipular pinceles o lápices, pero su control manual mejoró con el tiempo. Se vio el potencial para ampliar el acceso a experiencias artísticas de alta calidad.



FUENTE:

<http://www.sligoarts.ie/ArtsinHealth/IntergenerationalArtsProgramme/>

INTERGENERACIONAL

PATRIMONIO CULTURAL

NATURALEZA

Sligo Children's Community Garden

– El relato e historia de compartir

IRLANDA

PROBLEMA

El jardín fue fundado por cuatro madres locales en respuesta a los eventos de 2020. Sligo Children's Community Garden es un lugar donde los niños y las familias pueden jugar, aprender y crecer. Comenzaron un proyecto intergeneracional llamado The Sharing of Story and Tale. Algunos de los niños no tienen abuelos que vivan cerca, así que esto les da esa conexión a través de la hora del cuento.

ACCIÓN

Las madres instalaron el jardín como una organización sin fines de lucro y se mantiene a través de membresías familiares de 15 por año. El intercambio de historias y cuentos involucra a miembros de la comunidad mayor que llaman para compartir historias del pasado de la ciudad y sus experiencias durante la juventud. Asan malvaviscos y se sientan alrededor de una fogata para compartir historias.

RESULTADO

En general, los niños se conectaron con un grupo de mayor edad y aprendieron sobre respeto. También es un gran espacio para el bienestar de todos. Las nuevas amistades se forman a través de interacciones intergeneracionales. Se ha convertido en un gran espacio al aire libre para que la comunidad se conecte. En el futuro, les gustará tener un jardín sensorial.



StoryTracks, Irlanda

FUENTE: www.storytracks.ie

INTERGENERACIONAL

PATRIMONIO CULTURAL

PROBLEMA

Fergal Nealon comenzó StoryTracks en 2017 y tiene experiencia en narración visual. Quería preservar las historias locales para las generaciones más jóvenes y las futuras. Los oyentes pueden disfrutar de historias locales pertenecientes a diferentes regiones de Irlanda de forma gratuita descargando la aplicación en sus teléfonos inteligentes o tabletas.



ACCIÓN

Los voluntarios comparten StoryTracks, ya que se ejecuta como una aplicación que debe descargar. La aplicación se puede descargar gratis y también se pueden cargar historias gratis. Las historias son compartidas por personas mayores para que los jóvenes las escuchen. También hay migrantes que comparten sus historias para que la comunidad local los conozca. Aporta cohesión e inclusión a la comunidad.

RESULTADO

Las historias locales se cuentan a las próximas generaciones y los turistas aprenden la historia del lugar que visitan. La comunidad se une a través de narraciones digitales para jóvenes, inmigrantes y turistas. StoryTracks tiene planes para desarrollar historias, elegir las mejores y lanzar un podcast. Están trabajando con la ilustradora Annie West, quien ayudará a dar vida al audio a través de sus caricaturas mundialmente famosas.



The Concert'ô residence project

– Ricochet Sonore

FRANCIA

INTERGENERACIONAL

PATRIMONIO CULTURAL

INCLUSIÓN

ARTE

PROBLEMA

El proyecto de residencia Concert'ô responde esencialmente a un doble problema:

- Envejecimiento de la población, y permanencia de las personas en casa lo más tarde posible: se reserva la mitad del alojamiento de la residencia para jubilados, con alojamiento adaptado y posibilidad de modular el alojamiento para alojamiento compartido, acogida de familiares, etc.

- Vínculos sociales: la residencia Concert'ô se encuentra en un área urbana que ha experimentado una importante remodelación urbana. En tal contexto, puede darse el aislamiento. El programa de acciones culturales propuesto pretende sobre todo potenciar el conocimiento entre vecinos y por tanto indirectamente la solidaridad entre ellos.

Más allá de eso, aquí el objetivo es permitir que las personas puedan ejercer plenamente sus derechos culturales, dentro de la residencia pero también dentro de su barrio.

ACCIÓN

Tras haber realizado un diagnóstico cultural inicial en 2015, la asociación Ricochet Sonore ofrece semanalmente actividades culturales dentro de los tres espacios que tiene a su disposición en la residencia Concert'ô:

- actividades culturales semanales, dirigidas a los residentes y sus familiares: (concursos musicales, escuchas musicales comentadas, etc.), conciertos íntimos y encuentros con músicos, pero también descubrimientos de proyectos culturales en el barrio, salidas a espectáculos, etc.

- talleres de música en grupo durante todo el año, en formato de escuela de música, para vecinos de la residencia y del barrio, con iniciación musical, guitarra, teclado, batería, etc.

RESULTADO

El aspecto intergeneracional está en el corazón del proyecto debido a la propia composición de la residencia. La opción de la asociación no fue ofrecer actividades por grupos de edad sino "para todos", lo que significa que las personas no son estigmatizadas, especialmente por su edad. Los vínculos entre generaciones son, por tanto, bastante naturales, aunque hay una mayor presencia de jubilados, que disponen de más tiempo libre.

La dimensión intercultural está muy presente, debido a la composición de la residencia, que, como la sociedad francesa, acoge a personas de diversos orígenes, algunas de las cuales han llegado recientemente a Francia. La asociación busca regularmente resaltar estos orígenes y fomentar el conocimiento entre vecinos, en particular a través de la cultura y la música de los países en cuestión.





INTERGENERACIONAL

DIGITAL

ARTE

Mahon

Grupo de fotografía intergeneracional, Irlanda

PROBLEMA

Se reunió semanalmente con un tutor de fotografía digital, un trabajador de desarrollo para personas mayores y un trabajador de jóvenes. El grupo aprendió técnicas de fotografía digital y armó una exposición temática, "Jóvenes y mayores", que se exhibió públicamente.

Antes de que se reuniera el grupo más grande de fotografía digital, los participantes más jóvenes y mayores se reunieron por separado. Esta sesión facilitada tuvo como objetivo establecer y registrar las actitudes y prejuicios existentes.

También se llevó a cabo una revisión intermedia en la que se recordó a ambos grupos sus comentarios originales. Esta fue una oportunidad para observar si había alguna diferencia de opinión. Un DVD captura las opiniones y el aprendizaje de los participantes. Destaca los puntos de vista estereotípicos que pueden existir antes de involucrarse con otro grupo de edad, y cómo después de un tiempo las ideas preconcebidas pueden transformarse, con el desarrollo del respeto mutuo.

ACCIÓN

El grupo se reunía una vez por semana en Mahón CDP en un horario acordado que era adecuado tanto para mayores como para personas más jóvenes. El trabajador juvenil y el trabajador de desarrollo estuvieron presentes y el tutor de fotografía dirigió la sesión. El tutor enseñó al grupo nuevas habilidades en relación con la fotografía digital. En semanas posteriores, trabajaron en la creación de imágenes para una exposición de fotografía pública, basada en el tema "Jóvenes y mayores".

RESULTADO

Ambos grupos de edad pudieron contribuir de manera significativa al grupo como un todo, pero también a nivel individual; en un caso particular, una de las personas más jóvenes ayudó a un hombre mayor a operar su cámara, a cambio, el mismo hombre le dio al joven una breve historia sobre el tema de su fotografía, que era de una antigua casa señorial en la zona. Esta fue una clara demostración del hecho de que ambas generaciones tienen mucho que enseñarse y aprender la una de la otra.

Se establecieron algunas relaciones positivas que han llevado a una reducción de la brecha entre los grupos de edad.

El equilibrio de género y de edad funcionó bien y se ha repetido con la formación de un nuevo grupo. La participación de los diferentes trabajadores, es decir, el trabajador de jóvenes y el trabajador de desarrollo para personas mayores, fue beneficiosa ya que cada trabajador conocía bien a los participantes.

El medio de la fotografía digital fue un buen punto focal ya que todos los participantes tenían interés en aprender más sobre el tema. Trabajar para la exhibición introdujo una nueva energía en el grupo y tener el tema de "jóvenes y mayores" alentó a los participantes a ver sus imágenes bajo una nueva luz.

¿QUÉ HEMOS APRENDIDO?



Las artes y la cultura brindan una plataforma poderosa para el aprendizaje entre pares, ya que pueden cerrar la brecha entre generaciones y culturas.

El aprendizaje entre iguales a través del arte y la cultura fomenta la libertad de expresión y la individualidad. Crea un ambiente agradable y así se crean las condiciones previas para el aprendizaje. Este tipo de aprendizaje nos ayuda a descubrir nuestra propia identidad al mismo tiempo que nos permite explorar las perspectivas de los demás. También proporciona una plataforma para el intercambio de ideas, que puede conducir a nuevas formas de pensar sobre nuestro mundo.

El aprendizaje a través del arte y la cultura es una forma eficaz de adquirir conocimientos, ya que fomenta el intercambio intergeneracional e intercultural. Permite que personas de diferentes orígenes aprendan unos de otros, creando un ambiente de aprendizaje más diverso y vibrante.

Al utilizar las artes y la cultura como medio para el aprendizaje, podemos crear un entorno que fomente la creatividad, el pensamiento crítico, la colaboración, la resolución de problemas y las habilidades de comunicación, todas habilidades esenciales para el éxito en el mundo actual.

Es posible integrar estos hechos en el aprendizaje de destrezas digitales y producir impactos más fuertes y mejores resultados de aprendizaje.

“NO HAY LÍMITES NI FRONTERAS EN LA ERA DIGITAL”

Karim Rashid





BESTIE

BEFRIENDING
FOR SOCIAL
+ DIGITAL
INCLUSION

¡Gracias por aprender sobre
Befriending como un enfoque
intergeneracional e intercultural para el
desarrollo de habilidades digitales!

www.bestieproject.eu

sigue tu viaje

