



# IO1- LIBRO DEL DOCENTE

2019-1-SE01-KA204-060575

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



El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.



# Título del proyecto: 4E

Nº: 2019-1-SE01-KA204-060575

Editor: FM Consulting, s.r.o.

Redacción: Socios del proyecto 4E.

- Sverigefinska folkhögskolan
- Método Estudios Consultores SLU
- TREBAG SZELLEMI TULAJDON- ES PROJEKTMENEDZSER KFT
- TENDER di Sdogati Claudio
- ACTION SYNERGY SA
- Vsl Ziniu kudas

*El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.*



## Contenidos

1	Introducción	4
1.1	Principales resultados del estudio en los países participantes del proyecto	4
2	Formas innovadoras de formar a personas mayores de 50	6
2.1	Aprender con tecnologías	6
2.2	Educación personalizada	7
2.3	Aprendizaje flexible	8
2.4	Aprendizaje por competencias	9
2.5	Aprendizaje basado en problemas (ABP)	10
2.6	E-learning (aprendizaje a distancia)	11
2.7	Certificación de conocimientos y habilidades blandas adquiridos a través de educación no formal.12	
3	Desarrollo de habilidades blandas	14
3.1	Habilidades de comunicación	15
3.2	Trabajo en equipo	17
3.3	Resiliencia	19
3.4	Creatividad	20
4	Métodos específicos para formación en idiomas	23
4.1	Aprendizaje basado en tareas	23
4.2	Aprendizaje de idiomas asistido por ordenador (CALL)	24
4.2.1	Aprendizaje de idiomas mejorado a través de herramientas tecnológicas. Nuevos enfoques metodológicos.	24
4.2.2	Principios didácticos para el aprendizaje de idiomas basado en TIC	25
4.2.3	Elementos clave para el éxito del aprendizaje de idiomas basado en las TIC	26
4.2.4	Ideas prácticas para la implementación	28
4.3	Enfoque comunicativo	29
5	Métodos específicos para la formación en TIC	32
5.1	Aprendizaje orientado a problemas	33
5.2	Aprendizaje orientado a aplicaciones	34
5.3	Aprendizaje orientado a menús	35
5.4	Aprendizaje orientado a funciones	35



5.5	Orientado a conceptos	36
5.6	Abstracto orientado a herramientas	37
6	Intercambio de buenas prácticas	38
6.1	República Checa	38
6.2	Suecia	41
6.3	Hungría	43
6.4	Italia	45
6.5	España	48
6.6	Grecia	49
6.7	Lituania	51
7	Conclusiones	54
8	Bibliografía	55



# 1 Introducción

El Libro del Docente es parte de los resultados del proyecto 4E. Está destinado a profesores y docentes que se dedican a la enseñanza de adultos y tiene el propósito de mostrarles cuales son las necesidades de las personas desempleadas mayores de 50 años, y qué habilidades necesitan para reincorporarse al mercado laboral; así como las mejores prácticas que abordan este problema en los países de los socios del proyecto.

El resultado destaca la importancia del aprendizaje permanente y demuestra los medios teóricos para implementarlo. A la descripción general del problema le siguen las ideas basadas en la investigación sobre formas innovadoras de educar a los adultos, así como las áreas en las que la educación debe centrarse, terminando con acciones ejemplares de los países socios participantes sobre el tema.

El Libro del Docente es la primera parte, teórica, de la metodología, que luego se complementará con el material formativo basado en los resultados de la primera investigación realizada por los socios sobre el mercado laboral, abarcando ejemplos prácticos de los conceptos presentados anteriormente.

## 1.1 Principales resultados del estudio en los países participantes del proyecto

---

Los socios han realizado una investigación en profundidad con el fin de abordar las necesidades reales de los trabajadores mayores en el presente libro.

Se puede acceder al documento con los resultados de la investigación en la siguiente dirección: <http://4eproject.eu/2020/07/30/desk-research-situation-of-the-citizens-50-on-the-labour-market-and-the-required-skills/>

Los principales hallazgos sobre el nivel de desempleo en los países participantes muestran algunas disparidades. El país con la tasa más baja de desempleo de personas mayores es Italia con un 7% y el más alto es el 36,5% de la República Checa. Los países con tasas más altas son Grecia (34,3%), Lituania (21,5%) y Hungría (20,16%). España (11,79%) y Suecia (7,1%) tienen tasas inferiores al 20%.

Las **habilidades más demandadas** por los trabajadores son similares para todos los países, en este sentido el informe muestra la importancia que tienen las habilidades blandas, digitales y comunicativas para los empleados. Los idiomas extranjeros también se mencionan con frecuencia como habilidades clave para los trabajadores. El término **habilidades blandas** implica muchas habilidades diferentes, las más mencionadas en los países participantes son el trabajo en equipo; adaptabilidad y flexibilidad y creatividad.



Los participantes en las entrevistas comparten opiniones comunes sobre **las principales barreras** a las que se enfrentan los trabajadores mayores de 50 años cuando intentan reincorporarse al mercado laboral o cuando intentan postularse para un nuevo puesto. En todos los países se mencionan la falta de flexibilidad, la resistencia a los cambios y las dificultades para trabajar en equipos heterogéneos. Las partes interesadas entrevistadas también han mencionado que muchas empresas suelen tener preocupaciones sobre la salud de los trabajadores mayores y su energía para realizar tareas relacionadas con el trabajo. **Los prejuicios** sobre los trabajadores mayores parecen comunes en todos los países participantes, por lo que las medidas para combatirlos también pueden ser comunes a todos los países.

En general, parece que la forma más eficaz de apoyar a los trabajadores senior es una combinación de **apoyo individual personalizado** con **programas de formación a medida**. También se detecta la necesidad de educar a la sociedad y trabajar juntos para derribar las barreras y prejuicios que dificultan el acceso de los trabajadores mayores al mercado laboral.





## 2 Formas innovadoras de formar a personas mayores de 50

Evidentemente, los trabajadores mayores necesitan métodos de formación innovadores en los que el contenido de la formación no solo sea teórico, sino también útil en la práctica y pueda aplicarse en el lugar de trabajo. Sin embargo, el proceso de aprendizaje de los trabajadores mayores puede ser muy singular: no son tan flexibles como los estudiantes más jóvenes, tienen sus propias vidas y trabajos, actividades y otros deberes personales, por lo que esto puede plantear algunos desafíos tanto para los formadores como para los estudiantes. Por otro lado, los empleados mayores tienen más experiencia, son especialistas en su campo y luchan por la mejora diaria.

El desarrollo de competencias y habilidades que los empleadores valoran es crucial para las perspectivas laborales futuras de los trabajadores mayores. Por esta razón, este capítulo abordará los tipos innovadores de aprendizaje que se utilizan ampliamente en la enseñanza, así como en los programas de educación no formal. A continuación, encontrará información más detallada sobre los siete tipos innovadores clave de aprendizaje, que son adecuados y eficientes para educar a los trabajadores mayores.

### 2.1 Aprender con tecnologías

---

Otra visión que se encuentra en todo el mundo rodea el uso de tecnologías como clave para que los estudiantes mejoren su aprendizaje y su 'comercialización'. Dentro del ámbito de las tecnologías, los maestros alientan a los estudiantes a innovar, llevándolos al círculo completo en el siglo XXI donde la visibilidad y la adaptabilidad regla.

Las **tecnologías de aprendizaje** son herramientas de comunicación, información y tecnología que se utilizan para mejorar el aprendizaje, la enseñanza y la evaluación. Esto puede involucrar aprendizaje digital o materiales multimedia que podrían usarse para complementar las actividades de la clase. Las categorías clave incluyen tutoriales, simulaciones, herramientas de productividad, herramientas de comunicación, correo electrónico, etc.

La **tecnología de impresión tridimensional (3D)** implica el uso de software de diseño asistido por computadora (CAD) para desarrollar un modelo u obtener un archivo de impresión 3D de una base de datos u otra fuente y usar una impresora 3D para producir un objeto físico. Los beneficios de utilizar las tecnologías de impresión 3D como herramienta educativa fomenta la innovación; crea ciudadanos digitales responsables; alimenta el proceso creativo y promueve las habilidades de resolución de problemas, así como el pensamiento creativo.



En cuanto a la **realidad aumentada**, el esquema básico de este método es mediante el uso de dispositivo tecnológico, que permite visualizar diferentes fuentes de información de un objeto físico dentro del mundo real con componentes virtuales. En educación, la realidad aumentada nos permite crear modelos interactivos con fines de aprendizaje y formación.

Una población activa cada vez más envejecida, junto con el uso cada vez mayor de la tecnología en los lugares de trabajo modernos, significa que está en juego la empleabilidad de los adultos mayores. Por lo tanto, el método de enseñanza de aprendizaje con tecnologías es adecuado para los adultos mayores, ya que les proporciona las habilidades necesarias para aumentar su empleabilidad en el entorno laboral actual.

## 2.2 Educación personalizada

---

De acuerdo con el modelo de aprendizaje tradicional, las capacitaciones generalmente se llevan a cabo en grupos; esto significa que cada alumno tiene ciertos conocimientos, competencias, percepciones, pero se encuentran en diferentes niveles. Teniendo en cuenta los avances del siglo XXI en nuevas tecnologías e innovaciones, el **aprendizaje personalizado** está ganando popularidad en estos días. La enseñanza personalizada responde al caso de cada alumno: conocimiento actual, habilidades, necesidades de aprendizaje y ritmo de aprendizaje.

En el caso de los alumnos de mayor edad en particular, la formación personalizada puede resultar beneficiosa ya que considera no solo las capacidades existentes del alumno, sino también las posibles dificultades que afrontan los trabajadores de mayor edad en el lugar de trabajo. Además, las tecnologías más nuevas crean la posibilidad de evaluar su nivel de habilidad antes de la formación y las expectativas, su progreso durante la formación, así como la capacidad de determinar los próximos pasos, que son necesarios para seguir mejorando. En otras palabras, cada alumno obtiene un plan individual de formación que se basa en sus habilidades e intereses individuales.

Sin embargo, existen algunos riesgos del aprendizaje personalizado. En primer lugar, no debe confundirse con el autoaprendizaje. El alumno aún debe poder recibir apoyo del formador, por lo tanto, el aprendizaje personalizado debe combinarse también con otras técnicas de formación, como la enseñanza en grupo o la tutoría. Además, el uso de nuevas tecnologías no debería ser una necesidad para el aprendizaje personalizado. Aunque la educación personal se asocia principalmente con el aprendizaje electrónico, funciona perfectamente en clase durante las interacciones personales con los alumnos.



En general, el tipo de aprendizaje de educación personalizada considera las habilidades y fortalezas de los alumnos de antemano y garantiza que cada alumno obtenga los mejores resultados posibles.

### 2.3 Aprendizaje flexible

Otra forma de aprendizaje que está ganando popularidad entre los estudiantes jóvenes y mayores es el aprendizaje flexible, que ofrece a los estudiantes la posibilidad de elegir cómo, qué, cuándo y dónde aprender.

En otras palabras, los alumnos pueden determinar el tiempo, el lugar y el ritmo de aprendizaje. El ritmo se refiere a la capacidad del alumno de planificar el tiempo y estudiar en un momento y al ritmo que le convenga. El lugar es especialmente importante para un alumno que estudia y trabaja al mismo tiempo. Durante el aprendizaje flexible, el alumno puede elegir dónde estudiará, por ejemplo, en el lugar de trabajo, casa, cafetería, habitación de hotel en el extranjero o cualquier otro lugar conveniente para él o ella. Modo significa la aplicación de métodos de aprendizaje a distancia y de aprendizaje combinado, así como el uso de tecnologías de aprendizaje flexibles.

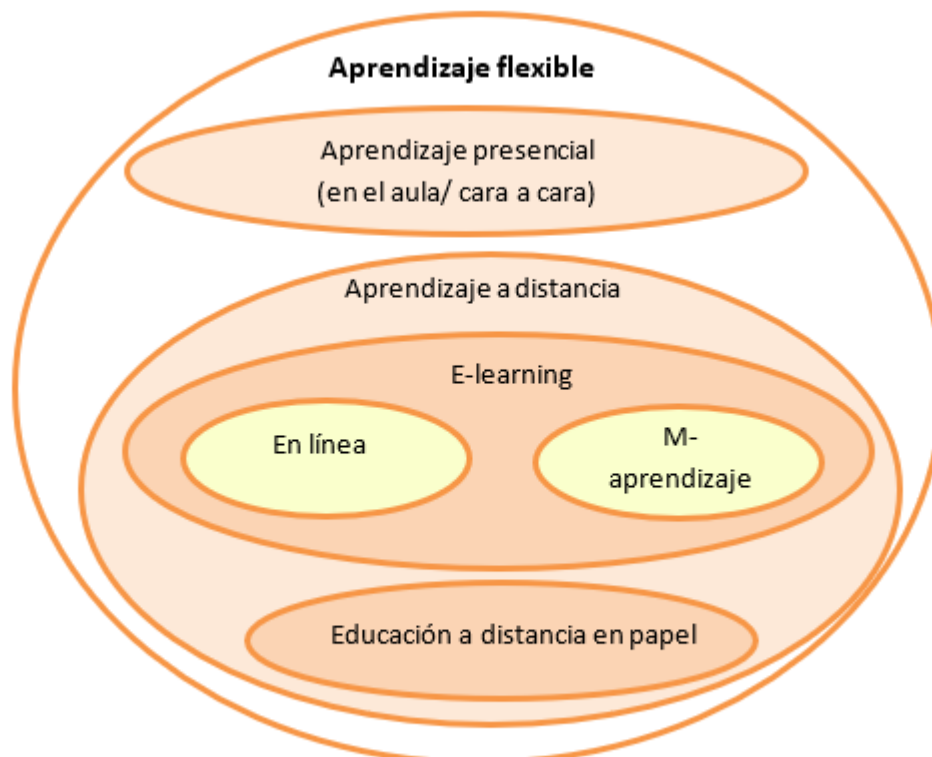


Diagrama No 1: Los subconjuntos del aprendizaje flexible (Brown, 2004)

La posibilidad de tener el control y elegir estos aspectos del aprendizaje es extremadamente importante para los estudiantes mayores. Este tipo de aprendizaje brinda la oportunidad de combinar el proceso de aprendizaje con el trabajo y la vida personal, lo cual es un gran beneficio para los trabajadores mayores.

Como muestra el diagrama, el aprendizaje flexible puede incluir tanto el aprendizaje a distancia como el aprendizaje por contacto. En resumen, una forma flexible de aprendizaje es posible tanto en línea como en los entrenamientos de contacto y le da al estudiante más control para elegir la naturaleza del proceso de aprendizaje.

## 2.4 Aprendizaje por competencias

El **aprendizaje basado en competencias** es “un enfoque de la enseñanza y el aprendizaje que se utiliza con más frecuencia en el aprendizaje abstracto que en habilidades concretas”. También podría describirse como un tipo de aprendizaje, que se centra en los resultados y en el desempeño de los alumnos en el mundo real.

En consecuencia, esta forma de aprendizaje se centra en el desarrollo y aplicación de las competencias adquiridas en el lugar de trabajo una vez finalizada la formación. El aprendizaje basado en competencias es particularmente útil para los trabajadores mayores, ya que se centra en las brechas en las competencias necesarias en el lugar de trabajo.



*Diagrama no 2: Marco de formación basado en competencias, 2017*

El diagrama muestra que, en la formación basada en competencias, el mapeo de las competencias de los empleados actuales es particularmente importante. Este es el primer paso para lanzar con éxito un programa de aprendizaje basado en competencias. Le sigue una evaluación de competencias, durante la cual se identificarán las lagunas específicas de competencia. Superar estas lagunas es esencialmente el



objetivo principal de la formación. El siguiente paso es la creación de un Programa de Capacitación y Desarrollo, que se enfoca en cubrir las brechas de competencia de los estudiantes, así como mejorar las competencias necesarias para un puesto de trabajo específico.

El aprendizaje basado en competencias se orienta principalmente hacia los resultados observables de las capacitaciones. Este tipo de aprendizaje suele ser útil para los trabajadores mayores, mientras que es relevante para los últimos requisitos laborales y se centra en gran medida en las necesidades del lugar de trabajo.

## 2.5 Aprendizaje basado en problemas (ABP)

---

Con respecto a la educación superior, el aprendizaje basado en problemas está ganando popularidad en Australia. A los estudiantes se les presenta un problema del mundo real y luego trabajan juntos para encontrar una solución. En Australia, los programas de enfermería han comenzado a adoptar este estilo de enseñanza y aprendizaje porque desafía a los estudiantes a trabajar como si estuvieran lidiando con problemas reales que encontrarán en el lugar de trabajo. Los profesores lo encuentran invaluable porque los estudiantes aprenden más con este método. El aprendizaje basado en problemas es un método educativo en el que se utilizan problemas complejos de la vida real como vehículo para promover el aprendizaje de conceptos y principios por parte de los estudiantes, en oposición a la presentación directa de hechos y conceptos. El aprendizaje basado en problemas puede ayudar a desarrollar habilidades de pensamiento crítico, habilidades de resolución de problemas y habilidades de comunicación.

El aprendizaje basado en problemas suele estar orientado a grupos. ABP anima a los estudiantes a examinar y definir el problema; explorar su conocimiento ya existente sobre los problemas subyacentes; determinar lo que necesitan aprender y dónde y cómo pueden adquirir las herramientas y la información necesarias para resolver el problema; evaluar posibles soluciones al problema; resolver el problema por sí mismos e informar sobre sus hallazgos.

Para utilizar eficazmente el método ABP, el maestro primero debe: articular los resultados del aprendizaje del proyecto; crear el problema de la vida real y establecer reglas básicas desde el principio para garantizar un trabajo en equipo eficaz; presente a los estudiantes los procesos de grupo y haga algunos ejercicios de preparación y establezca cómo se evaluarán y evaluarán los resultados del proyecto.

El aprendizaje basado en problemas tiene muchas ventajas tanto para los estudiantes como para los profesores y las instituciones. El aprendizaje de ABP está orientado al estudiante y los estudiantes tienden a encontrarlo más agradable que otras formas de aprendizaje. Además, ABP fomenta una mayor



comprensión y los estudiantes que tienen experiencias con ABP manifiestan una mejora de habilidades. Además, con el uso de ABP, los estudiantes desarrollan habilidades para toda la vida.

Los adultos que trabajan, especialmente los mayores de 50 años, aprenden de manera diferente que los jóvenes. El método PBL es ideal para adultos que trabajan y / o personas mayores, ya que en lugar de esperar que los estudiantes reciban información pasivamente, PBL hace que los estudiantes demuestren su conocimiento al completar con éxito un proyecto o resolver un problema. Es un modelo de aprendizaje más activo que ha demostrado producir conocimientos sostenidos y habilidades para la resolución de problemas.

## 2.6 E-learning (aprendizaje a distancia)

---

La educación a distancia (o e-learning) es un sistema de enseñanza y aprendizaje diseñado específicamente para llevarse a cabo de forma remota mediante el uso de la comunicación electrónica. Dado que el aprendizaje a distancia es menos costoso de mantener y no está limitado por consideraciones geográficas, ofrece oportunidades en situaciones en las que la educación tradicional tiene dificultades para funcionar. Los estudiantes con problemas de horario o distancia, así como los empleados, pueden beneficiarse del e-learning, ya que este método educativo tiende a ser más flexible y se puede llevar a cabo prácticamente en cualquier lugar.

Entre algunas de las tecnologías populares de aprendizaje a distancia se encuentran: tecnología centrada en la voz (grabaciones en CD o MP3 o webcasts); Tecnología de video (como videos instructivos, DVD y videoconferencias interactivas); y tecnología centrada en la computadora (entregada a través de Internet o intranet corporativa).

Los principios básicos del e-learning son individualidad y flexibilidad, independencia, multimedia, apoyo al estudiante (alta información sobre posibilidades de estudio, motivación para estudiar, conjuntos de programas de estudio individualizados, etc.) y apertura.

El método de enseñanza e-learning es adecuado para adultos que trabajan y personas mayores (mayores de 50 años) en las que se centra el proyecto, ya que tiene varios beneficios: no solo mejora la retención de conocimientos, sino que también se adapta a su horario. Los estudiantes no tienen que hacer arreglos de viaje y pueden personalizar su experiencia de aprendizaje sin que interfiera con su trabajo o su vida familiar. Además, la gama de opciones disponibles es amplia y no tiene barreras de edad.

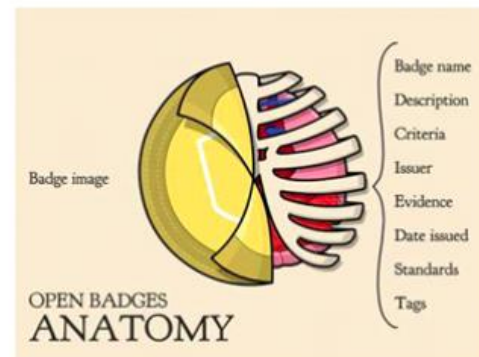
## 2.7 Certificación de conocimientos y habilidades blandas adquiridos a través de educación no formal.

---

Las habilidades blandas y sociales son esenciales para la economía y el desarrollo tecnológico en rápida evolución de hoy en día.

El reconocimiento de los conocimientos, habilidades y competencias adquiridos fuera de la educación formal se especifica de forma exhaustiva en la Recomendación del Consejo Europeo sobre la validación del aprendizaje no formal e informal (2012 / C 398/01) y en la Comunicación de la Comisión Apertura de la educación: enseñanza innovadora y aprendizaje para todos a través de las nuevas tecnologías y los recursos educativos abiertos (SWD (2013) 341 final).

Las insignias digitales abiertas son herramientas que tienen el potencial de comunicar logros, habilidades, fortalezas y cualidades de los alumnos. En los últimos años, las insignias han atraído la atención de los reformadores educativos, ya que las insignias se pueden utilizar en el sistema escolar en varios niveles como complemento a los certificados o calificaciones estandarizados. En la educación superior, los estudiantes deben completar cursos en entornos virtuales



de aprendizaje o en instituciones de educación de adultos fuera de la educación formal, p. centros de educación no formal, que no evalúan competencias y habilidades de forma estandarizada.

Una insignia contiene metadatos sobre la descripción de la insignia, una lista de criterios para obtener la insignia, la organización emisora, la fecha de emisión y posiblemente la fecha de vencimiento y, finalmente, la dirección web vinculada a la evidencia para verificarla. Los empleadores, las instituciones educativas o las asociaciones pueden acceder a los metadatos guardados en cada imagen digital y verificar en línea qué tuvo que hacer el ganador de la insignia para obtenerla.

Hay tres actores principales involucrados en el proceso de creación y emisión de una insignia digital: el emisor, el ganador de la insignia y el consumidor.

El emisor es la institución educativa o empresa encargada de diseñar y emitir el distintivo. También decide quién del personal tiene derecho a otorgar insignias. El emisor otorga insignias cuando los alumnos han cumplido con los criterios o han alcanzado los puntos de referencia en sus experiencias de aprendizaje.

Las insignias representan diferentes habilidades, logros, a menudo alineados con ciertos marcos de



competencias, como el Marco Europeo de Referencia para las Lenguas o el Marco Europeo de Competencias Clave para el Aprendizaje Permanente. Idealmente, el Emisor quiere que sus credenciales sean reconocidas como un documento confiable y tengan un alto valor para asociaciones, instituciones o mercado laboral externos. Dado que el Emisor es responsable de la autenticidad y calidad de las insignias, supervisa y valida que el alumno haya obtenido la insignia correctamente. Las insignias también se consideran una forma de marketing, ya que los de fuera verán qué habilidades o resultados de aprendizaje se pueden obtener dentro de un entorno educativo.

El beneficiario es el alumno que recibe la insignia como prueba de los logros de aprendizaje, el progreso y la participación en diferentes eventos y cursos. Una sola insignia puede ser parte de una constelación más grande de insignias y servir como un hito para un camino de aprendizaje. La relación entre el Emisor y el Ganador de la insignia es verificable. En el nivel de educación de adultos, los perceptores pueden ser adultos jóvenes que trabajan para obtener calificaciones generales de finalización de estudios, estudiantes de por vida, estudiantes de cursos de formación profesional o incluso formadores, etc. El perceptor debe poder almacenar y exportar las insignias obtenidas e incorporarlas a un CV o redes profesionales online.

El tercer actor involucrado es el consumidor, que puede ser un empleador, una institución educativa o una asociación de algún tipo.

Los consumidores comprobarán las credenciales y los metadatos contenidos; Quieren ver insignias, que sean valiosas, transparentes, auténticas y fácilmente verificables. Según los metadatos y las insignias, podrán evaluar al titular de la insignia.



### **3 Desarrollo de habilidades blandas**

Hoy en día, casi todos los anuncios de empleo incluyen "excelentes habilidades de comunicación y resolución de problemas" como expectativa, pero ¿qué significa eso exactamente? ¿Cómo puede un candidato determinar si sobresale en estas áreas y por qué esta línea de habilidades tiene tanta importancia?

Al crear una biografía, los candidatos tienden a enumerar en orden sus estudios, experiencia laboral y todas las oportunidades que resultaron en su crecimiento profesional a lo largo de los años. Estas habilidades medibles y verificables se denominan habilidades duras. Sin embargo, también hay cuestiones que parecen no tener nada que ver con el trabajo en cuestión y pueden ser irrelevantes al principio. Los empleadores tienden a hacer preguntas de entrevistas basadas en el comportamiento para monitorear las habilidades sociales. Las habilidades blandas, también conocidas como habilidades sociales, no pueden describirse mediante la educación, ya que son subjetivas y no son visibles de inmediato. Sin embargo, si el candidato posee las habilidades blandas requeridas para el puesto, las tasas de éxito de las entrevistas personales aumentarán enormemente.

#### **¿Cómo sé que estoy bien?**

Independientemente del trabajo al que se postule el candidato, los empleadores esperarán que el candidato posea al menos algunas habilidades blandas. Para tener éxito en la entrevista de trabajo, o más tarde durante el trabajo, las personas deben llevarse bien e interactuar con muchos de sus colegas de diferentes departamentos, así como con gerentes, compañeros de trabajo, clientes, proveedores o incluso sus futuros clientes. Las habilidades sociales son esencialmente valoradas por todos los empleadores; por lo tanto, es mejor mejorar, y lo más importante, tomar conciencia de nuestras propias habilidades sociales. Si el candidato se lleva bien con otros colegas, una gran habilidad blanda en su repertorio podría ser una comunicación eficaz.

#### **¡Se pueden desarrollar habilidades blandas!**

En el siguiente capítulo, se discutirá la naturaleza y la importancia general de las habilidades blandas, que es un término colectivo, la suma de todas las habilidades que significan habilidades interpersonales o habilidades sociales. La buena noticia es que las habilidades interpersonales pueden mantenerse y desarrollarse aún más. Sin embargo, estas habilidades también son muy difíciles de enseñar, por lo que este capítulo tiene como objetivo resaltar algunas habilidades blandas importantes, al tiempo que muestra varias mejores prácticas en el sentido de enseñarlas con éxito.



## ¿Sabes?

Las habilidades blandas se pueden clasificar en cuatro categorías diferentes: autoimagen y visión del mundo; relacionados con el contexto y el desempeño; interacción social y pensamiento metodológico, intuitivo y lateral.

### 3.1 Habilidades de comunicación

---

Es de conocimiento común que la comunicación en todos los niveles de la vida y en todas las edades es una de las competencias clave. En las altas exigencias del mercado laboral actual, la comunicación es esencial para el éxito, especialmente para aquellos mayores de 50 años que podrían necesitar cambiar de trabajo o encontrar un nuevo trabajo.

Según la definición, la comunicación es “un proceso mediante el cual se intercambia información entre individuos a través de un sistema común de símbolos, signos o comportamiento”. La necesidad de una comunicación adecuada es inevitable, tanto en la comunicación oral como escrita. Pero la comunicación adecuada es cuestión de numerosos aspectos. Requiere un conjunto compartido y la comprensión de los sistemas de símbolos, como el lenguaje, las letras, los gestos, etc.

Cuando las personas se comunican, en realidad no piensan conscientemente sobre el proceso en sí, el tipo de interacción que necesitan, y piensan en estos aspectos desde la perspectiva de la otra persona. Pero no debería sorprendernos que existan diferentes tipos y tipos de comunicación. Cuando tenemos conscientemente claro lo que queremos como resultado del proceso de comunicación, y el tipo de comunicación que queremos, podemos trabajar intencionalmente para crear lo que queremos y considerar lo que la otra persona quiere, por lo tanto, podemos convertirnos en mejores comunicadores.

#### **Tipos de comunicación**

La comunicación se puede categorizar de más de una forma, dependiendo de nuestros criterios de clasificación:

*Por canal de comunicación:*

Verbal – utilizando palabras

Oral – hablar: charlas, reuniones, conferencias, etc.

La comunicación oral hace uso de palabras habladas. Básicamente, se supone que las personas conversan entre sí, ya sea a través de una conversación cara a cara o una llamada telefónica, Skype, etc. Pero también





incluye otras manifestaciones orales como conferencias, discursos, presentaciones, debates, entrevistas, etc.

Escrito: cartas, correos electrónicos, notas, etc.

La comunicación escrita es básicamente cualquier tipo de comunicación que emplea palabras escritas. La comunicación por escrito es necesaria en el mundo moderno, ya que vivimos en la era de la información y todo tiene que estar documentado. El uso cada vez mayor de computadoras y redes de computadoras para organizar y transmitir información significa que está aumentando la necesidad de habilidades de escritura competentes.

No verbal; por ejemplo: contacto visual, lenguaje corporal, emoticonos, etc.

La comunicación no verbal consiste básicamente en comunicarse sin palabras. Puede existir como soporte para la comunicación verbal, pero también puede existir por sí solo. La comunicación que no sea oral y escrita, como gestos, lenguaje corporal, postura, tono de voz o expresiones faciales, se denomina comunicación no verbal. La comunicación no verbal tiene que ver con el lenguaje corporal del hablante.

*Por tipo de destinatario (s):*

Comunicación intrapersonal: comunicación con uno mismo

Comunicación interpersonal - comunicación entre 2 personas

Comunicación grupal: comunicación entre más de 2 personas

Comunicación masiva: comunicación a grandes grupos de personas

*Por estilo y propósito:*

Formal

El estilo de comunicación en esta forma mantiene la distancia y es oficial. Para la comunicación se utilizan conferencias oficiales, reuniones y memorandos escritos y cartas corporativas. Por lo tanto, la comunicación formal es sencilla, oficial y siempre precisa y tiene un tono estricto y rígido.

Informal

Requiere que las personas tengan una relación más cercana que los extraños por lo que ocurre principalmente entre amigos y familiares. La comunicación informal no tiene reglas ni pautas rígidas.

Por supuesto, existen muchos otros enfoques para clasificar la comunicación por otros aspectos.



### **Comunicarse de manera eficaz en el lugar de trabajo.**

Las habilidades de comunicación se utilizan en diferentes escenarios y momentos, pero hay algunas buenas prácticas que puedes utilizar en el entorno laboral:

Ser claro y conciso. Trate de reducir la posibilidad de malentendidos haciendo que su mensaje sea lo más fácil de consumir. Reducir su mensaje a su significado central y cortar oraciones largas y detalladas ayuda a otros a comprender rápidamente sus objetivos. Si bien brindar contexto es útil, es mejor brindar la información más necesaria cuando intente comunicar su idea, instrucción o mensaje.

Practicar la empatía. Comprender los sentimientos, ideas y objetivos de su colega puede ayudarlo a comunicarse con ellos. Por ejemplo, es posible que necesite ayuda de otros departamentos para iniciar un proyecto. Si no están dispuestos a ayudar o tienen inquietudes, practicar la empatía puede ayudarlo a posicionar su mensaje de una manera que aborde su aprensión.

Asertividad. Ser asertivo puede ser necesario para alcanzar sus metas en diversas situaciones en el lugar de trabajo. Puede pedir a algunos colegas que cooperen para alcanzar sus metas, pedir un aumento de sueldo o resistirse a una idea que no cree que sea beneficiosa. Si bien presentarse con confianza es una parte importante del lugar de trabajo, siempre debe ser respetuoso en la conversación. Mantener un tono uniforme y proporcionar razones sólidas para sus afirmaciones ayudará a otros a ser receptivos a sus pensamientos.

Usar y leer el lenguaje corporal. Como se indicó anteriormente, el lenguaje corporal es una parte muy importante de las comunicaciones en general y en el lugar de trabajo. Puede obtener una comprensión más profunda de los mensajes que se le comunican si presta mucha atención a las expresiones y movimientos faciales y corporales de las personas. También debe prestar mucha atención a la forma en que podría comunicarse (intencionalmente o no) con su propio lenguaje corporal.

## **3.2 Trabajo en equipo**

---

Como ocurre en otros campos, incluso el trabajo en equipo es una palabra de moda a la que atribuimos significados totalmente diferentes.

Consideramos importante comenzar por definir el objetivo que queremos obtener a través del Trabajo en Equipo: movilizar el potencial de todos los participantes a un grupo.



Si utilizamos este punto de vista, es fundamental contar con técnicas de facilitación que se han desarrollado para este fin, desde Liberating Structures [Lipmanowicz 2014] hasta LEGO Serious Play [Kristiansen 2014].

Incluso partiendo de este punto de vista, tenemos que concienciar a nuestros alumnos de que, como seguramente lo han experimentado en su lugar de trabajo, solo unas pocas empresas están lo suficientemente desarrolladas para utilizar estas técnicas, ubicadas principalmente en lo que [Laloux 2014] llama verde y verde azulado. Organizaciones de nivel: considerando que nuestro objetivo es el de desarrollar trabajadores preparados para el futuro, la capacidad para facilitar o participar en reuniones facilitadas es de suma importancia.

Todos los métodos de facilitación recientes tratan de imponer turnos en la discusión, para permitir a cada persona involucrada en la reunión la posibilidad de hablar y explotar su propia creatividad.

Pero el trabajo en equipo no se basa solo en reuniones: en los últimos 50 años ha habido un florecimiento de teorías y técnicas organizativas, en parte derivadas de la producción (Toyota Production System, Lean, ...), en parte de empresas tecnológicas (Agile, Scrum, ...); en la base de todos ellos hay un impulso hacia una mayor autonomía y responsabilidad de cada trabajador.

Todos ellos se centran en el uso de metáforas visuales y herramientas visuales, desde Kanban hasta Obeya Rooms: es una revolución con respecto a una educación basada en el uso de palabras.

Todos estos comentarios quieren subrayar la necesidad de una atención especial a la hora de formar a los trabajadores mayores: la mayoría de ellos han sido cultivados con una imagen de la Vida como un camino lineal (la edad del juego, la edad del estudio, la edad del trabajo, la edad del descanso) y de la educación como actividad asimétrica, hetero dirigida; ahora estas mismas personas tienen que aprender que la vida es cíclica, que el aprendizaje es de por vida y que tienen que ser protagonistas de sus propias actividades de aprendizaje y trabajo.

Como se subraya en [Burns 2002], “La andragogía requiere que los docentes de adultos sepan cuándo dejar de hablar y escuchar”: el deber del docente en la educación de adultos es el de acompañar a los educandos desde un estado de dependencia a un estado de autonomía, potenciando autoestima y autodirección y ayudando a encontrar la motivación para aprender.

En este dominio específico, el aprendizaje puede tener lugar en pequeños intervalos de 30 a 45 minutos, para respetar el lapso habitual de atención, y el juego de roles tiene un papel central, siempre junto con períodos de descanso, para permitir que los alumnos se reajusten a sus roles habituales.



### 3.3 Resiliencia

---

En el mercado laboral actual, los solicitantes de empleo son evaluados principalmente en función de sus CV, aunque los empleadores exigen cada vez más cualidades personales como, por ejemplo, Resistencia al estrés y capacidad para manejar situaciones complejas. En estos tiempos de pandemia y situación muy insegura en el mercado laboral, las habilidades blandas juegan un papel más importante que nunca para quienes buscan trabajo. Especialmente la capacidad para lidiar con el estrés, las dificultades y / o el trauma se encuentra entre los más importantes en este momento. En psicología se le llama resiliencia y es una de las habilidades blandas buscadas y apreciadas de los empleados.

#### **¿Qué es la resiliencia?**

En psicología, la resiliencia significa la capacidad de un individuo para manejar una situación difícil o estresante. El concepto de resiliencia se puede explicar por el "arte de saber navegar entre" tormentas e inundaciones repentinas ". Más precisamente, la resiliencia es un fenómeno psicológico que permite a un individuo que sufre una experiencia traumática aceptar este evento para superar la conmoción, recuperarse y seguir adelante. Una persona "resiliente" puede manejar una situación difícil que le causa estrés o dolor y mantener una actitud positiva a pesar de las circunstancias.

El concepto de resiliencia también se puede definir como un grado de resistencia individual y resiliencia ante los contratiempos y desafíos, alta resiliencia corresponde a una mayor resistencia y capacidad de recuperación.

Los investigadores no están de acuerdo sobre qué parte de la capacidad de resistencia es genética. Las personas parecen diferir en términos de capacidad innata para manejar el estrés de la vida. Pero es obvio que también es probable que la resiliencia sea consciente. Por lo tanto, es posible fortalecer el yo interior y la fe en uno mismo, redefinirse como una persona capaz y competente que puede resistir los reveses. Es posible fortalecer la propia psique y es posible desarrollar un sentido de control sobre la vida.

La resiliencia también es una capacidad que se encuentra en otras habilidades blandas; manejo del estrés, optimismo, motivación, flexibilidad, adaptabilidad, creatividad, etc. Un individuo resiliente también tiene muchas otras habilidades que le ayudan a superar sus fases traumáticas en la vida y situaciones estresantes en el trabajo y hacerlo de manera efectiva. Según un estudio, la adaptabilidad es una de las competencias blandas más valoradas en el mercado laboral.



La psicóloga estadounidense Edith Grotberg cree que todo el mundo necesita que se le recuerden sus puntos fuertes. Ella anima a las personas a desarrollar su resiliencia pensando y tomando conciencia de los siguientes aspectos:

**YO TENGO:** Piensa en el apoyo externo que tienes, por ejemplo, tus relaciones, tus rutinas y la estructura diaria, es decir, las "reglas" por las que vive y los modelos a seguir que tiene.

**YO SOY:** Piensa en quién eres, por ejemplo, que eres una persona con una visión de la vida, una persona que se preocupa por los demás, una persona que puede estar orgullosa de sí misma y que tiene fortalezas internas que pueden desarrollarse.

**YO PUEDO:** Piensa en lo que puedes hacer, por ejemplo, que eres bueno comunicando, resolviendo problemas, tratando a otras personas con respeto, formando nuevas relaciones y adquiriendo nuevas habilidades que te den felicidad, bienestar y éxito.

En resumen, la resiliencia es una capacidad de adaptación importante para los seres humanos y se ha demostrado que la resiliencia tiene fuertes conexiones positivas con las emociones positivas y con el significado de la vida.

### 3.4 Creatividad

---

A medida que los mercados se saturan y la competencia se fortalece, es necesario encontrar enfoques innovadores para abordar los problemas comerciales, o incluso mejorar las posibilidades de aprendizaje. El concepto de creatividad es, por supuesto, difícil de alcanzar. ¿Cómo es posible potenciar la creatividad si no se puede definir y medir adecuadamente? Esencialmente, la creatividad rige una gran cantidad de novedades, que deben aplicarse correctamente para lograr el objetivo deseado. Al obtener una mentalidad creativa, las personas pueden abordar hábilmente los obstáculos y problemas que se presentan, con el objetivo de lograr el triunfo en cada caso.

Se recomienda considerar la creatividad en múltiples escenarios, en lugar de depender exclusivamente de las explicaciones proporcionadas por diccionarios y artículos únicamente. La inteligencia, el talento y los factores del entorno social son capaces de influir en el potencial de la creatividad, pero no restringen ni dan prioridad a las personas, lo que significa que todos pueden ser creativos. No puede haber suficiente énfasis en los resultados positivos, o, por el contrario, los perjudiciales de los efectos socioambientales, debido a la retroalimentación positiva o negativa inmediata de otros miembros de la sociedad. Su poder de influencia es enorme, ya que, en la mayoría de los casos, estos factores juegan un papel crucial en el



movimiento de una persona hacia una decisión final, ya sea en casos de negocios, personales o orientados al aprendizaje. Al considerar otros puntos de vista, las personas pueden remodelar sus pensamientos para crear una respuesta creativa final a un determinado problema, sin embargo, en muchos casos, la frágil chispa creativa original es propensa a borrarse por completo debido a la fuerte influencia externa. Las opiniones externas pueden reunirse cuidadosamente para proporcionar pautas para el individuo, por la razón de que el papel del individuo es de suma importancia para evaluar la idea final en términos de viabilidad y conveniencia. (Amabile 2012)

Sin embargo, sigue abierta la cuestión de cómo mejorar la creatividad de alguien. Las técnicas y los métodos fomentan las acciones creativas, independientemente del campo de estudio de un individuo. La atención se centra en una variedad de aspectos de la creatividad, incluidas las técnicas para la generación de ideas y el pensamiento divergente, o métodos para reformular el problema.

### **Técnicas para promover la creatividad:**

#### **HAZLO**

El método HAZLO (DO IT) de Robert W. Olsen es un proceso estructurado para la creatividad. Significa, definir el problema, tener la mente abierta, identificar las mejores soluciones y, finalmente, transformar. Todo el proceso funciona como una autoevaluación, que otorga la capacidad de visualizar, conceptualizar y dar forma a los pensamientos en una tarea consciente y real que debe resolverse. Sirve como una maravillosa herramienta de autoevaluación.

#### **Método SCAMPER:**

Esta técnica promueve la creatividad y el pensamiento creativo elaborado por Bob Eberlee a mediados de la década de 1920. La técnica consiste en una minuciosa lista de verificación, donde puedes generar nuevas ideas cuando comienzas a trabajar con una idea básica. Esta técnica está especialmente diseñada para mejorar un producto, un servicio o un proceso en una empresa.

#### **Método 3-6-5:**

Este método es una variación escrita de la técnica de lluvia de ideas, donde los participantes escriben ideas en una hoja de papel que se pasa para que todos contribuyan con sus ideas.

#### **MAPA MENTAL:**

El mapeo mental es una técnica clásica para potenciar la creatividad que se utiliza para representar visualmente ideas, palabras, tareas u otros conceptos vinculados, que se basan en una idea o palabra



clave. Este método realmente brilla cuando se dan muchas entradas, creando conexiones lógicas entre ellas y enganchando estas ideas en una forma corporal de una manera creativa.

### **Formas de mejorar tu creatividad en el trabajo**

Estos puntos se centran en la mejora de la creatividad individual, reflejando los factores que influyen en la creatividad.

- Viste y decora tu espacio de trabajo de manera que refleje tu pasión y energía.
- Todos tienen un estilo de vida y hábitos de trabajo preferidos. Adoptar sus estilos de toma de decisiones y resolución de problemas, y sus intereses personales, impactan positivamente en quién es usted en el trabajo.
- ¿Qué te apasiona? ¿En qué tipo de cosas canalizas tu energía? ¿A qué estás comprometido? Lleve los tres a trabajar con usted y póngalos a trabajar para usted.
- Todo acto creativo comienza con una concepción. Asegúrese de realizar y dar forma a sus ideas en conceptos prácticos.
- Todo acto creativo se desarrolla a través de una fase de incubación. Asegúrese de establecer límites seguros alrededor de su propio tiempo de trabajo creativo, para que no se vea abrumado por otras responsabilidades. Es esencial dejar que el flujo de pensamientos se desvíe de vez en cuando. ¿Quién sabe lo que una persona puede recuperar o descubrir durante uno de esos viajes?
- Todo acto creativo termina con la realización. Asegúrese de ayudar a que cada uno de sus proyectos personales o profesionales crezca al siguiente nivel. ¡Cada pequeño paso cuenta!
- Celebre sus comienzos y sus finales. Marca los grandes momentos, busca razones para jugar y ¡diviértete! Es uno de esos factores que tendemos a descartar, afirmando que no hay tiempo para divertirse o jugar.
- Sepa cuándo es el momento de avanzar (de ideas o proyectos) y comenzar a implementarlos, para llegar a un destino final.

Entonces, ¿cuándo podemos hablar de desarrollo y crecimiento en términos de creatividad? Tendrá consecuencias visibles. Independientemente del campo en el que el individuo esté realizando actos, los productos desarrollados se volverán más refinados, sofisticados y únicos. Los primeros pasos pueden ser los más difíciles en cada proceso de aprendizaje, pero con consistencia y determinación, incluso la piedra en bruto más tosca puede refinarse para convertirla en una piedra preciosa única y hermosa.



## 4 Métodos específicos para formación en idiomas

En el cambiante y acelerado mercado laboral actual, donde los trabajadores deben ser versátiles y estar listos para adquirir nuevas habilidades, la posición de las personas mayores de 50 años se ve desafiada. Por lo tanto, existe una aparente necesidad de oportunidades educativas accesibles y de calidad para los trabajadores de más de 50 años. Más concretamente, un gran obstáculo al que se enfrentan estos profesionales es la falta de competencias lingüísticas, especialmente del idioma inglés, que se está convirtiendo cada vez más en una parte importante de las cualificaciones necesarias en la actualidad, y los ciudadanos europeos mayores de 50 años muestran una deficiencia en esta competencia específica. Para cumplir con los requisitos mínimos en un gran número de sectores, los trabajadores mayores de 50 años deben tener dominio de al menos un idioma extranjero, preferiblemente inglés.

Es vital tener en cuenta las necesidades de este grupo objetivo cuando se propone y considera una metodología para el aprendizaje de idiomas. El grupo destinatario de trabajadores mayores de 50 años comparte muchas de las especificidades de los estudiantes adultos, como el aumento de responsabilidades, en comparación con los estudiantes no adultos, que hacen evidente la necesidad de un enfoque más flexible y no formal de la enseñanza de idiomas. Es más, este grupo objetivo se enfrenta a la situación de esta edad, en la que la mayoría de las habilidades y experiencias ya se han consolidado, y es difícil lograr la mentalidad de un aprendiz de por vida si no ha sido el caso en el pasado.

Es de vital importancia brindar a los estudiantes adultos la posibilidad de autoevaluarse antes del comienzo de cualquier formación, ya que pueden poseer habilidades de las que no son conscientes o pueden no ser capaces de evaluar sus niveles de competencia con precisión. Es más, al adquirir la habilidad de autoevaluarse, pueden monitorear su propio aprendizaje, que es una herramienta vital en el concepto de aprendizaje permanente. El seguimiento de la experiencia de aprendizaje también les proporciona un elevado sentido de autonomía, y son más capaces de motivarse y continuar con el proceso de aprendizaje.

### 4.1 Aprendizaje basado en tareas

---

El aprendizaje basado en tareas, un refinamiento del enfoque comunicativo, se centra en la realización de tareas específicas a través de las cuales se enseña y aprende el idioma. Los estudiantes de idiomas usan el idioma que conocen para completar una variedad de tareas, adquiriendo nuevas estructuras, formas y vocabulario según sea necesario.





Se proporciona una pequeña corrección de errores. En este tipo de entorno de aprendizaje, los segmentos de tres a cuatro semanas se dedican a un tema específico: ecología, seguridad, medicina, religión, cultura juvenil, etc. Los estudiantes aprenden sobre un tema específico, paso a paso, utilizando una variedad de recursos, y cada unidad culmina en un proyecto final, como un informe escrito o una presentación.

Las actividades son similares a las que se encuentran en un aula comunicativa, pero siempre se basan en un tema único y específico. Los estudiantes reciben materiales que se adaptan a las necesidades del grupo destinatario específico, como hojas de trabajo, libros, folletos y archivos de audio, pero no actúan como la principal fuente de aprendizaje, sino más bien como herramientas y pautas para los estudiantes. para crear su propio aprendizaje. Como se mencionó anteriormente, es importante brindar a los trabajadores / estudiantes mayores de 50 años la flexibilidad y el espacio para que utilicen sus habilidades preexistentes con el fin de avanzar en su experiencia de aprendizaje. Una extensión avanzada de esta práctica de independencia y autonomía es ayudar a los alumnos a crear y establecer sus propios objetivos para aprender el idioma de destino.

## 4.2 Aprendizaje de idiomas asistido por ordenador (CALL)

---

### 4.2.1 Aprendizaje de idiomas mejorado a través de herramientas tecnológicas. Nuevos enfoques metodológicos.

El aprendizaje y la enseñanza de lenguas extranjeras han ido cambiando a lo largo de los años con los nuevos desarrollos tecnológicos que han introducido **nuevos enfoques** para hacer que el aprendizaje sea más eficiente y atractivo para los alumnos. Las innovaciones en el campo de las TIC ofrecen nuevos beneficios para el fomento de las competencias en lenguas extranjeras y permiten a los alumnos participar más activamente en el proceso.

Los profesores también deben asumir un **papel activo** en la planificación cuidadosa de los enfoques didácticos para hacer coincidir el potencial del aprendizaje que mejora la tecnología con las necesidades de sus estudiantes y aprovechar todo el potencial de las tecnologías utilizadas.

En este sentido, debemos diferenciar dos tipos de aprendizaje de lenguas extranjeras mediante métodos TIC, el que utiliza el e-learning como sistema de apoyo y el aprendizaje que se basa completamente en las TIC.

Los **enfoques didácticos** y las herramientas que se presentan en las secciones Los elementos clave del éxito en el aprendizaje de idiomas basado en las TIC y las ideas prácticas para la implementación se pueden



utilizar en el e-learning como un sistema de apoyo o en el aprendizaje basado en las TIC con las correspondientes particularidades que se señalarán.

El uso del e-learning como sistema de apoyo para el aprendizaje y la enseñanza de idiomas se basa en dos enfoques didácticos; comúnmente denominado Aprendizaje combinado o Blended Learning y Aula Invertida o Flipped Classroom.

**Aprendizaje combinado:** el aprendizaje combinado es un enfoque didáctico que combina los métodos tradicionales del aula con la formación en línea. El proceso de aprendizaje es una combinación de sesiones presenciales con aprendizaje en línea. Las sesiones en línea pueden ocurrir de forma sincrónica y asincrónica.

**Aula invertida:** esta técnica educativa consta de dos componentes, el uso de tecnologías informáticas y la implicación de actividades interactivas en sesiones presenciales. La información que se utilizará en las sesiones presenciales se presenta a los estudiantes antes de las sesiones a través de plataformas de e-learning o aplicaciones móviles. Los estudiantes tienen más oportunidades de participar en actividades interesantes durante las sesiones de clase. El aula invertida se basa en la idea central de proporcionar y crear una comunidad de aprendizaje en la que los estudiantes desarrollen conocimientos a través de experiencias de aprendizaje constructivas, interacción entre compañeros y colaboración.

El propósito de ambas estrategias de aprendizaje es encontrar la combinación óptima de aprendizaje presencial y a distancia para alcanzar los objetivos de aprendizaje y los criterios de eficiencia en la medida de lo posible. El uso de nuevas tecnologías crea un valor agregado y debe implementarse teniendo en cuenta la finalidad educativa final.

#### 4.2.2 Principios didácticos para el aprendizaje de idiomas basado en TIC

Todos los principios pedagógicos que se aplican al aprendizaje presencial tradicional se pueden aplicar en la formación en e-learning con algunos cambios para introducir avances tecnológicos. El aprendizaje de idiomas con TIC requiere la creación de entornos de aprendizaje basados en la web; lo que contribuye a la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Los requisitos que se deben tener en cuenta para el diseño son:

- Diseño del curso
- Habilidades informáticas de profesores y alumnos.
- Soporte técnico a los usuarios.



- Motivación de los alumnos.
- Creación de comunidad.
- Herramientas de gestión del tiempo.

Con base en estos requisitos, Trepule et al. (2015) sugieren los siguientes principios didácticos para apoyar el éxito de los alumnos en el aumento de su dominio de una lengua extranjera:

- **Centrado en el alumno:** el aprendizaje de idiomas mejorado por la tecnología debe estar centrado en el alumno para lograr resultados de aprendizaje positivos.
- **Actividades metacognitivas:** fomentando y apoyando las actividades metacognitivas de reflexión, autoevaluación y autoeficacia de los alumnos para el aprendizaje autónomo.
- **Interacción social:** construcción de presencia social en términos de canales de discusión u otras formas de conexión con profesores y otros estudiantes.
- **Gestión del tiempo:** ofreciendo herramientas de gestión del tiempo para la consecución de hitos y metas en un tiempo determinado.

Además de estos principios, el marco de la Comunidad de Investigación (CoI) abarca tres elementos interdependientes que facilitan el aprendizaje en línea significativo (Wu et al., 2017):

- **Presencia docente:** se refiere a cómo los profesores secuencian las actividades de aprendizaje y facilitan el aprendizaje; engloba el diseño, dirección y apoyo de las actividades de los estudiantes.
- **Presencia social:** se refiere a la comunicación social e interpersonal necesaria para el aprendizaje en línea; Idealmente incluye comunicación abierta con otros y respuestas comunicativas cohesivas.
- **Presencia cognitiva:** se refiere al desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, la capacidad de crear significado a partir de ideas.

#### 4.2.3 Elementos clave para el éxito del aprendizaje de idiomas basado en las TIC

Los entornos digitales para el aprendizaje de idiomas deben estar bien equilibrados para permitir un enfoque que se centre en el estudiante y ayude a aumentar la calidad del aprendizaje y el sentimiento de pertenencia a una comunidad.

Wu et al (2017) señalan los siguientes elementos de un entorno de aprendizaje electrónico exitoso:

**Interacción social:** construcción de presencia social: el aprendizaje no se produce de forma aislada, el proceso de compartir y discutir con otros alumnos tiene un impacto enorme en la motivación y los logros de los alumnos. Las discusiones en línea pueden proporcionar espacios para dar y recibir retroalimentación



directa, intercambio de ideas y reflexiones. Se pueden utilizar foros, chats y otras herramientas de las TIC para promover la interacción social. En este sentido, los cursos de idiomas basados en las TIC también pueden ayudar a mantener el espíritu de un grupo entre diferentes años de estudiantes o entre cursos presenciales.

**Interactividad y cooperación:** En entornos de e-learning, los ejercicios pueden ser dinámicos e integrar un componente lúdico. La gamificación juega un papel fundamental a la hora de captar y mantener la atención de los alumnos. Con el fin de facilitar el dominio del idioma extranjero, las actividades deben diseñarse para estar centradas en el estudiante y alentar a los estudiantes a participar activamente en actividades interactivas basadas en situaciones de la vida real.

**Individualización:** una de las principales ventajas que ofrece el e-learning es la individualización de los itinerarios y contenidos formativos para los participantes.

**Autonomía del alumno:** el e-learning cultiva la autonomía de los alumnos y les permite trabajar a su propio ritmo. La personalización de los itinerarios formativos promueve la autonomía de los estudiantes a medida que los contenidos de aprendizaje se van adaptando a sus necesidades, el estudiante se hace responsable de su propio aprendizaje.

**Auténtico aprendizaje de idiomas:** el e-learning permite crear actividades en contextos de aprendizaje auténticos, solidarios, interactivos y colaborativos. Las comunidades de aprendizaje en línea brindan oportunidades de aprendizaje para usar idiomas extranjeros de una manera más auténtica. La experiencia demuestra que el aprendizaje de idiomas basado en la web ofrece a los estudiantes la posibilidad de comunicarse en un entorno más "natural".

**El papel de los profesores:** el papel de los profesores cambia considerablemente en el aprendizaje en línea. El profesor es la figura central en el proceso de aprendizaje potenciado por la tecnología. El papel principal del profesor es la planificación del curso y el apoyo y orientación de los estudiantes.

**En los cursos combinados,** el papel del profesor está más vinculado a las habilidades de instrucción y a proporcionar actividades de aprendizaje atractivas y afectivas y promover su participación en las actividades de la clase.

**En los cursos virtuales,** el profesor sirve más como guía, guiando a los estudiantes a través de sus rutas de aprendizaje.



#### 4.2.4 Ideas prácticas para la implementación

**Software de diseño:** existen muchos programas de diseño para crear materiales de capacitación en línea que sean interactivos y para involucrar a los estudiantes. Por ejemplo:

- **Moodle:** <https://moodle.org/>. La plataforma de e-learning más famosa del mundo. Plataforma de código fuente abierto, gratuita y multilingüe.
- **ATutor:** Sistema de gestión de aprendizaje (LMS) de código abierto basado en la web que se utiliza para desarrollar e impartir cursos en línea. <https://atutor.github.io/atutor/index.html>
- **Dokeos:** herramienta LMS de código abierto para empresas farmacéuticas y sanitarias. Ofrece funciones como la creación de cursos, el seguimiento del progreso, los informes y la gestión de certificaciones. <http://www.dokeos.com/>

**Herramientas de información y planificación:** herramientas que permiten al docente comunicarse con los alumnos y compartir información con ellos.

- **Google Calendar:** <https://calendar.google.com/>. Los profesores pueden crear un calendario con la planificación del curso y compartirlo con los estudiantes. Los calendarios de Google se pueden exportar.

**Herramientas de comunicación:** las herramientas de comunicación son esenciales para crear un sentido de comunidad y promover experiencias de aprendizaje auténticas. Hay muchas herramientas que se pueden utilizar.

- **Mensaje / foros:** las plataformas Moodle permiten a los estudiantes enviar mensajes al profesor y a otros estudiantes. El sistema también permite crear foros de discusión en los que se invita a participar a todos los participantes de los cursos.
- **Tandem:** aplicación móvil en la que estudiantes de todo el mundo pueden conectarse con hablantes nativos y practicar lo aprendido en conversaciones de la vida real. <https://www.tandem.net/es>
- **Otras aplicaciones de conexión gratuitas:** Skype, Hangouts, WhatsApp, Viber, etc.

**Recomendaciones para la práctica:**

- Una comunidad de aprendizaje en línea asistida por tecnología debe proporcionar un entorno auténtico para una interacción genuina entre los estudiantes.



- Estudios recientes señalan que las interacciones sincrónicas son un motivador clave para involucrar a los estudiantes en las tareas. Los estudiantes informaron que los idiomas se aprenden mejor mediante la interacción con hablantes nativos. Por tanto, se recomienda el desarrollo de una comunidad de practicantes (Mhichil, Appel, Ó Ciardubháin, Jager & Prizel-Kania, 2015).
- La responsabilidad de los estudiantes de realizar las actividades de aprendizaje en línea es fundamental. Para apoyar el progreso del aprendizaje de los estudiantes, los profesores deben tener herramientas para monitorear su progreso durante todo el proceso. (Wu et al., 2017)
- En el caso de un aula invertida, mantener abiertos los cursos en línea para los participantes durante al menos medio año después de finalizado el curso, ofreciendo así posibilidades para un proceso de aprendizaje longitudinal. (Mullamaa, 2010)
- Cada entorno de aprendizaje en línea debe proporcionar tareas particulares de moderación para abordar el posible mal uso. (Michil et al., 2015)

### 4.3 Enfoque comunicativo

---

El enfoque comunicativo es el enfoque más utilizado y más aceptado para la enseñanza de lenguas extranjeras en el aula en la actualidad y, en muchos sentidos, es la culminación de esos enfoques y metodologías que aparecieron antes.

Enfatiza la capacidad del alumno para comunicar varias funciones, como hacer y responder preguntas, hacer solicitudes, describir, narrar y comparar. La asignación de tareas y la resolución de problemas, dos componentes clave del pensamiento crítico, son los medios a través de los cuales opera el enfoque comunicativo.

A diferencia del método directo, la gramática no se enseña de forma aislada. El aprendizaje ocurre en contexto; la corrección de errores detallada se restará importancia a la teoría de que los estudiantes desarrollarán naturalmente un habla precisa mediante el uso frecuente. Los estudiantes desarrollan la fluidez al comunicarse en el idioma en lugar de analizarlo.

Un aula comunicativa incluye actividades a través de las cuales los estudiantes pueden resolver un problema o situación a través de la narración o la negociación, y así establecer la competencia comunicativa. Así, algunas actividades pueden incluir componer un diálogo en el que los participantes negocian cuándo y dónde van a cenar, crear una historia a partir de una serie de imágenes o comparar similitudes y diferencias entre dos imágenes.



## **Café de idiomas**

El enfoque comunicativo se puede implementar de varias maneras. Una de esas prácticas es el café de idiomas. El café de idiomas es una forma sociable de aprender y practicar el idioma extranjero de su elección, porque los estudiantes no solo tienen la oportunidad de practicar con otros estudiantes, sino que también adquieren e intercambian información, habilidades y experiencias útiles relacionadas con la búsqueda de empleo. Además, podría proporcionar empleados (potenciales) mayores de 50 años para crear un grupo de apoyo social sólido. Dado que los estudiantes de 50 años o más tienden a evitar la formación formal, la metodología del café de idiomas parece ideal debido a que se basa en los principios de la libre expresión y el intercambio de ideas e información. Los temas de las conversaciones de los cafés de idiomas pueden girar en torno a la realización de búsquedas de empleo en línea, la presentación de solicitudes, la preparación para entrevistas y la supervivencia en el competitivo mercado laboral actual. Por lo general, debe estar presente un facilitador que hable el idioma de destino para ayudar a los estudiantes a mantener el rumbo y responder a cualquier pregunta que pueda surgir. Se recomienda mantener las reuniones periódicas para mantener altos los niveles de motivación. Este método tiene la ventaja adicional de que es un método de aprendizaje de bajo costo, ya que los estudiantes pueden avanzar a costa de una bebida.

## **Cibercafé**

Una variación del café de idiomas, que es una adaptación moderna, es el cibercafé. Los principios son los mismos que los del café de idiomas, pero el entorno cambia drásticamente, ya que las reuniones se llevan a cabo en línea. Los estudiantes pueden aprender una lengua extranjera en la práctica en una sala virtual, con la ayuda de herramientas audiovisuales como un chat, un video chat o una teleconferencia. El facilitador también está presente en esta forma de café de idiomas, tiene la función similar de dar a los estudiantes temas que pueden discutir en el idioma de destino y responde preguntas. La función adicional que es específica del cibercafé es que también deberían facilitar el registro y ayudar con el uso de las herramientas en línea, como la plataforma en línea y las herramientas de teleconferencia (como Skype, Zoom, etc.). Los temas de discusión pueden ser similares a los temas de los cafés de idiomas. Dependiendo del modo, los alumnos tienen la oportunidad de practicar no solo sus habilidades para hablar y escuchar, sino también sus habilidades para leer y escribir cuando la comunicación se logra a través del texto escrito. La ventaja adicional en comparación con el café de idiomas es que hay una mayor flexibilidad en el tiempo y el espacio, ya que los estudiantes no necesitan reunirse físicamente, pero pueden aprender en la comodidad de su propia casa y no necesitan viajar al café real. lugar de eventos. Una posible desventaja



es que para el grupo objetivo específico de personas mayores de 50 años, puede haber algunos obstáculos prácticos relacionados con las bajas habilidades digitales que podrían resultar un obstáculo. Sin embargo, durante el análisis de las necesidades del grupo destinatario antes de la formación, se puede evaluar si el café de idiomas o el cibercafé se ajusta mejor al grupo específico de estudiantes.

### **Tandem**

La aplicación de intercambio de idiomas Tandem que se mencionó anteriormente es una herramienta que ayuda a los estudiantes de un idioma extranjero a mejorar sus habilidades en parejas. El alumno elige el idioma que quiere mejorar y se empareja con otros usuarios que también están interesados en aprender y practicar el mismo idioma. La aplicación brinda la oportunidad de practicar todos los aspectos del idioma, escuchar y hablar, y también leer y escribir. El objetivo del intercambio de idiomas en tándem es asegurarse de que se haya producido la comunicación y de que ambos socios se hayan entendido claramente. Aunque no es necesario que las personas de más de 50 años se comuniquen entre sí, sería una forma más eficaz de ayudarse entre sí, ya que sus necesidades para un nivel específico del idioma suelen ser similares. En el caso de que el alumno no posea ni siquiera un nivel básico de comprensión del idioma, generalmente se aconseja que el compañero sea un hablante nativo o tenga las competencias de enseñanza para ayudar al alumno a alcanzar el primer nivel de habilidades de comunicación en el idioma extranjero.





## 5 Métodos específicos para la formación en TIC

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son una suma de herramientas y recursos tecnológicos para crear, difundir, modificar y gestionar la información. La llegada de las TIC a la educación ha traído muchas novedades y esencialmente ha cambiado sus valores, métodos y resultados. Se supone que estas habilidades, una vez desarrolladas por los estudiantes / aprendices, conducirían a la mejora de su situación en la vida, el desarrollo de la economía de la nación, la creación de empleo por cuenta propia y la utilización adecuada de los recursos humanos y materiales.

En la era de las tecnologías de la información, los métodos educativos tradicionales no son lo suficientemente eficaces. El sistema educativo actual exige introducir en el proceso educativo métodos y formas educativas rápidos y no tradicionales que puedan adquirir el proceso educativo de forma más activa y motivar a los estudiantes a la autoeducación. El proceso es complicado y exige a los profesores y formadores, así como a los estudiantes y participantes, que adquieran habilidades para trabajar con herramientas y software de TI. Computadora, pizarra interactiva, proyector de datos multimedia, internet, etc. Las herramientas tecnológicas han descubierto nuevas posibilidades para los profesores y formadores en el proceso de enseñanza y para los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Las TIC dan acceso a fuentes de información no tradicionales, aumentan la eficacia de la autoeducación, promueven la creatividad y llevan a la realización de nuevas formas y métodos educativos. El éxito de la educación depende de la rapidez y la facilidad con que podamos obtener información de diferente magnitud.

Como la enseñanza de las TIC no puede presumir de una larga trayectoria, en la mayoría de los casos no han sido formuladas con claridad, y su formación no es tan consciente sino instintiva, lo que también hace que la mayoría de los docentes no utilicen un solo método sino una especie de combinación de métodos, donde uno de ellos está representado de manera dominante.

Se enumeran y revisan los métodos de enseñanza de aplicaciones más extendidos:

**Aprendizaje orientado a problemas** (elige herramientas de aplicación para la serie de tareas que se expande gradualmente, o extiende los conceptos y funciones utilizados de la herramienta requerida),

**Aprendizaje orientado a la aplicación** (enseña las habilidades necesarias para crear un determinado tipo de documento en el orden de su estructura y expansión),

**Aprendizaje orientado a menús** (enseña el conocimiento de la aplicación a través de una aplicación, o más precisamente, a través de los elementos del menú de la aplicación),



**Aprendizaje orientado a funciones** (define las funciones generales de un sistema de aplicación, por ejemplo, insertar, corregir, imprimir, formatear, etc. para aplicaciones de oficina, y luego vincula elementos de conocimiento concretos con ellos),

**Aprendizaje orientado a conceptos** (define los conceptos utilizados por un sistema de aplicación, por ejemplo, celda, fila, columna, bloque, hoja, etc. para hojas de cálculo, y luego analiza las funciones relacionadas con ellos),

**Aprendizaje orientado a herramientas abstractas** (define la serie en constante expansión de herramientas abstractas, por ejemplo, para crear y dar formato a textos, y luego analiza los conocimientos necesarios para cada nivel).

## 5.1 Aprendizaje orientado a problemas

---

El método de enseñanza orientado a problemas puede utilizarse para enseñar aplicaciones informáticas, donde esencialmente significa lo mismo que en cualquier área temática. La enseñanza de las TIC se puede adaptar al método orientado a problemas con un poco de creatividad. Si bien los problemas centrales variarán entre disciplinas, hay algunas características de los buenos problemas de POM que trascienden los campos (Duch, BJ, Groh, S. E, & Allen, DE (Eds.). (2001). *El poder de los problemas basados en problemas aprendizaje*. Sterling, VA: Stylus). Además del contenido del curso, el método orientado a problemas puede promover el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, habilidades de resolución de problemas y habilidades de comunicación. También puede brindar oportunidades para trabajar en grupos, encontrar y evaluar materiales y aprendizaje permanente.

Solo para demostrarlo, considere una serie de tareas de aplicación que se construyen unas sobre otras y estructúrelas de una manera que se necesite un conocimiento de aplicación cada vez más reciente para resolverlas; pero mientras tanto, uno debe usar continuamente el conocimiento previamente adquirido. Se puede ilustrar con un ejemplo tomado del procesamiento de texto:

Cuando enseñamos a un alumno a pegar imágenes, por ejemplo, no es práctico utilizar tareas que se concentren exclusivamente en eso. Al emplear este método, se pueden elegir tareas que hagan que los alumnos aprovechen las oportunidades de pegar otros objetos y el formato de párrafos y objetos aprendido anteriormente.

El uso continuo de conocimientos previos es esencial para un proceso de adquisición de habilidades más profundo, mientras que la práctica continua ayuda a mejorar la adquisición y el uso rutinario en el futuro.



Los elementos de una serie de tareas pueden apoyar la introducción de varios elementos de conocimiento nuevos:

el conocimiento de un tipo de aplicación, su estructura general, habilidades de pensamiento y planificación (¿cómo se puede resolver más rápido, más fácil y simplemente? etc.), buen dominio de las herramientas (¿qué funciones del sistema de aplicación se necesitan para resolver la tarea dada?).

La característica distintiva de este método podría ser que conducirá fácil y lógicamente a los alumnos de una función o conjunto de operaciones dentro de la aplicación a otras si la solución de un problema se puede realizar más fácilmente utilizando otro conjunto de operaciones o funciones.

El problema principal que puede enfrentar al emplear este método, en comparación con otras áreas temáticas, es una pequeña cantidad de libros de tareas necesarios. Además, es posible que las tareas de estos libros no estén tan bien estructuradas. Es posible que los capacitadores necesiten resolver la tarea ellos mismos para usar este método de manera eficiente.

El método orientado a problemas es adecuado para las escuelas secundarias donde el enfoque está en probar diferentes vías de solución y no en el dominio completo de una herramienta o aplicación de TIC.

## 5.2 Aprendizaje orientado a aplicaciones

---

El método orientado a la aplicación es una especie de variación reducida del método anterior con la diferencia de que no anima a enseñar todas las posibilidades, sino que se concentra en aquellas que son necesarias para una esfera de aplicación o un tipo de documento si se aplica al procesamiento de textos. Con respecto al procesamiento de textos, puede ser, por ejemplo, un CV, un formulario, una combinación de documentos, un artículo y una larga lista de tareas similares.

Consideremos un CV como un tipo de documento. Un CV tiene una información de contacto, tiene encabezados y líneas ordinarias, etc. Por lo tanto, es posible que sea necesario formatear párrafos (sangrías y espacios), caracteres (efectos de fuente, tamaño o incluso tipo). También es muy probable que entre las líneas ordinarias aparezcan listas. En un CV más avanzado se puede incluir una imagen y hay que asegurar su posicionamiento y tamaño.

Este método hace una distinción característica entre por ej. artículo y CV, ya que los tipos de documentos iniciales son diferentes. Aunque una parte significativa de los conceptos, operaciones y herramientas relacionados son, por supuesto, idénticos a los aprendidos en el procesamiento de textos (incluso pueden



crearse con las mismas herramientas), su importancia, la frecuencia de aplicación es claramente diferente (por ejemplo, columna, tabla de contenidos, numeración de páginas, índice, etc.).

El método se puede aplicar incluso en otros ámbitos de las TIC. Cuando se trata de ilustraciones, pueden incluir carteles, líneas, ilustraciones, logotipos, mosaicos, diseños, gráficos, mapas, etc. En las hojas de cálculo no definimos tanto los tipos de documentos, pero pueden ser, por ejemplo, análisis, estadísticas, matemáticas aplicaciones, tabulaciones, gráficos, simulaciones, etc.

El método orientado a la aplicación es uno de los adecuados para la educación de adultos, donde los alumnos aprenden a gestionar los tipos de documentos o archivos más comunes, así como a pasar por diferentes posibilidades para trabajar con ellos.

### 5.3 Aprendizaje orientado a menús

---

El método orientado a menús se basa en la idea de que el conocimiento de las funciones asignadas a los botones en una aplicación equivale a saber cómo utilizar un sistema de aplicación. Este método se concentra principalmente en los botones, las funciones detrás de ellos y el uso rutinario de ellos. Definitivamente, las rutinas pueden ser necesarias, ya que es una forma garantizada de lograr un objetivo específico. Algunas rutinas son más efectivas que otras. Algunas rutinas eficaces son el resultado de la experiencia y no se pueden construir desde cero. Sin embargo, el formador no solo debe centrarse en el "cómo hacer", sino que debe ayudar a los alumnos a construir rutinas por sí mismos, en lugar de pedirles que memoricen rutinas conocidas. Este método no da prioridad a la planificación o el diseño estético y práctico, etc. De acuerdo con este método, le gustaría enseñar todos los elementos del menú de una aplicación, reduciendo el rol de un aprendiz a un usuario de la aplicación que presiona botones y ejecuta un Lista memorizada de acciones a realizar como receta a seguir siempre.

El método orientado a menús se considera uno de los peores métodos de enseñanza de las TIC y es completamente inapropiado para entrenar las habilidades de uso de aplicaciones.

### 5.4 Aprendizaje orientado a funciones

---

Método orientado a funciones en la enseñanza de aplicaciones informáticas donde la aplicación se puede descomponer en un conjunto de módulos interactivos donde cada uno de estos módulos tiene una función claramente definida. Así, se estudia el sistema de aplicación desde un punto de vista funcional y se intenta construir el proceso de enseñanza sobre el alcance de las acciones dentro de cada una de las funciones disponibles en una aplicación.



Dentro de este método, se introduce al alumno en estas funciones y se le ofrece a elegir qué función estudiar y practicar. Por ejemplo, las aplicaciones de oficina tratan de crear, almacenar, modificar, formatear y luego mostrar y, a veces, imprimir documentos. Para crear un documento, se pueden utilizar materiales ya existentes o crear uno nuevo desde cero. Almacenar un documento significa guardarlo o crear una versión del mismo. La modificación de un documento asume su transformación quitando o agregando algunas partes, cambiando o moviendo. El diseño y la maquetación consisten en ajustar fuentes, párrafos, tablas, elementos. Incluso hay configuraciones de idioma para lidiar con la ortografía y la gramática, la función de impresión se utiliza para formatear el diseño del documento, diapositivas, hojas de cálculo antes de imprimir.

El orientado a funciones se centra en la gran variedad de cosas que se pueden hacer en la aplicación, que generalmente no se adapta a la formación básica, sino que se utiliza para una formación de aplicaciones más profesional, es decir, cuando los alumnos necesitan utilizar una aplicación de forma frecuente y diversa en su trabajo diario.

## 5.5 Aprendizaje orientado a conceptos

---

Este método de enseñanza de aplicaciones se concentra en explicar primero los elementos básicos que se utilizan en un determinado campo de aplicación, en los que se puede desglosar la aplicación.

En consecuencia, tan pronto como el alumno se familiariza con los conceptos básicos de una aplicación, le sigue la introducción de las operaciones que se pueden realizar con cada uno de esos elementos.

Para el procesamiento de textos, los ejemplos de los conceptos básicos son palabra, columna, borde, fondo. Para hojas de cálculo: celda, columna, hoja, libro de trabajo y punto, línea, forma, capa para editores gráficos y aplicaciones de presentación, solo algunos para mencionar. Las operaciones que se pueden realizar son bastante similares en todas las aplicaciones: agregar, insertar, eliminar, seleccionar, copiar, formatear, etc. El éxito del proceso de enseñanza y aprendizaje depende de elegir el orden correcto de los conceptos introducidos y de qué tan bien el plan de estudios está estructurado.

El método orientado a conceptos se centra en estructuras y conceptos de la aplicación que, en general, no se ajustan a la formación básica, sino que se utilizan para una formación de aplicaciones más profesional, es decir, cuando los alumnos necesitan utilizar una aplicación de forma frecuente y diversa en su trabajo diario.



## 5.6 Aprendizaje abstracto orientado a herramientas

---

Este método tiene como objetivo y fomenta la enseñanza de habilidades o conocimientos avanzados de una herramienta TIC. El método es útil cuando los aprendices ya tienen alguna experiencia previa en la aplicación y tienen que ser entrenados en una nueva herramienta similar o necesitan aprender nuevas características y opciones de la herramienta que complementen las aprendidas antes para ser más eficientes en su trabajo.

En tales circunstancias, una de las mayores dificultades proviene del conocimiento previo y el nivel de habilidades de las herramientas antiguas y nuevas (por ejemplo, existe una gran diferencia en el uso de Paint y Photoshop para el procesamiento de imágenes, donde los mismos atajos se pueden usar para cosas diferentes). Con los estudiantes adultos, es una situación común cuando aquellos que tienen buenas habilidades para usar la herramienta a la que están acostumbrados, les resulta bastante difícil aprender una nueva. El método orientado a herramientas tiene como objetivo abordar este problema y planificar el proceso de aprendizaje. El proceso de enseñanza se divide en varios niveles de transición para que los alumnos vayan adquiriendo gradualmente las nuevas habilidades, un nivel a la vez, para aprender a utilizar la nueva herramienta.

Finalmente, el método orientado a herramientas abstractas es uno de los métodos adecuados para la educación de adultos, donde los aprendices con la experiencia previa del área son capacitados y adquieren habilidades en una nueva herramienta o aplicación de las TIC de manera significativa.



## 6 Intercambio de buenas prácticas

En el presente capítulo, se presentará una colección de mejores prácticas de los países socios. Una buena práctica es una iniciativa como un proyecto, una metodología, un desarrollo de material de formación, etc. que tiene el potencial de ser transferido a una ubicación geográfica diferente y tiene resultados positivos similares para el grupo objetivo.

Estas mejores prácticas se centran principalmente en la educación de **adultos mayores**, en las áreas de desarrollo de habilidades digitales y desarrollo de **habilidades lingüísticas**. El objetivo de estas mejores prácticas era mejorar la empleabilidad de las personas mayores de 50 años que se encuentran en la fase de búsqueda de empleo o que desean mejorar su valor para su empleador mediante la formación de las habilidades necesarias para la población activa moderna.

El propósito del intercambio de **buenas prácticas** es proporcionar una fuente de inspiración a las partes interesadas sobre las acciones que se pueden implementar en sus comunidades locales. Dado que las mejores prácticas que se presentan en el capítulo actual han tenido resultados positivos tangibles, pueden convertirse en una herramienta valiosa en el objetivo de ayudar a las personas mayores a mejorar su empleabilidad.

La metodología que se siguió para la recolección de las mejores prácticas fue una investigación conjunta de todos los socios del proyecto 4E, quienes identificaron prácticas relacionadas con la temática del proyecto en sus propios países, y presentaron sus hallazgos en una lista integral con bases información sobre las mejores prácticas y enlaces web donde se puede acceder a información adicional. Los resultados de esta investigación se pueden encontrar a continuación.

### 6.1 República Checa

<b>Apoyo al desarrollo de la educación de adultos 50+ SENIOR</b>	
Tema	Educación de adultos
Localización	República Checa
Habilidades	Habilidades blandas, lenguaje, etc.
Fecha de implementación	Desde 2013 hasta 2017, desde 2018 hasta 2022
Breve descripción	Apoyo al desarrollo de la educación de adultos 50+ SENIOR es un proyecto centrado en mejorar la educación de las personas mayores de 50 años en la República Checa. El Plan de Acción Nacional para el Envejecimiento Positivo para el período 2013 - 2017 es seguido actualmente por la Estrategia de



	<p>Preparación para el Envejecimiento 2018 - 2022, cuyo propósito es formular un enfoque estratégico para preparar a la sociedad para el envejecimiento, que es intrínsecamente una agenda de corte, y por tanto involucra diversas áreas de la política pública. Este marco debe responder no solo a los problemas que afectan a las personas mayores de hoy, sino también formular medidas para prepararse para el envejecimiento de la sociedad en su conjunto, y así incluir a personas de todas las edades. Es necesario darse cuenta de que ya hay numerosas generaciones viviendo en la República Checa, que pronto entrarán en la vejez, y que debemos prepararnos sistemáticamente para la vida en una sociedad longeva.</p> <p>Desde el inicio del plan de acción de Envejecimiento Positivo, los programas creados siempre estuvieron enfocados en una de las áreas de desarrollo de las personas mayores: 2014 - mantenimiento y apoyo de la salud mental y física; 2015: mantener y apoyar la independencia de las personas mayores; 2016: fortalecer y apoyar los contactos sociales y experimentar emociones positivas; 2017: aumento de la protección de la seguridad física y mental de las personas mayores; y 2018 - art.</p>
Principales resultados para el grupo objetivo	<p>El proyecto tiene dos grupos destinatarios diferentes: estudiantes y personas mayores.</p> <p>El objetivo del proyecto es crear un curso para la educación, donde hay una interacción entre estudiantes y personas mayores. La generación joven transmitirá sus conocimientos a las personas mayores. Los estudiantes desempeñarán el papel de profesores y asistentes. Los maestros de secundaria crean programas educativos para personas mayores.</p>
Material representativo	<p><a href="https://univ.cz/dalsi-vzdelavani-skol/vzdelavani-dospelych">https://univ.cz/dalsi-vzdelavani-skol/vzdelavani-dospelych</a>  <a href="http://www.nuv.cz/senior">http://www.nuv.cz/senior</a>  <a href="http://www.nuv.cz/senior-50">http://www.nuv.cz/senior-50</a></p>
Fuentes (libros, artículos, trabajos, enlaces) y / y recursos adicionales	<p><a href="https://icv.mendelu.cz/u3v/30985-mezinarodni-projekt-idemasap-50plus">https://icv.mendelu.cz/u3v/30985-mezinarodni-projekt-idemasap-50plus</a></p>
Proyectos similares o inspiración posible / potencial de todo el mundo	<p><a href="https://www.esfcr.cz/projekty-oplzz/-/asset_publisher/0vxsQYRpZsom/content/vyuziti-zkusenosti-stribrne-generace-?inheritRedirect=false">https://www.esfcr.cz/projekty-oplzz/-/asset_publisher/0vxsQYRpZsom/content/vyuziti-zkusenosti-stribrne-generace-?inheritRedirect=false</a></p>

<b>Utilice la experiencia de la "generación plateada"</b>	
Tema	Desempleo de personas mayores de 50 años, intercambio de experiencias
Localización	República Checa, Alemania, Austria, Eslovaquia
Habilidades	Habilidades blandas, lenguaje, etc.





Fecha de implementación	Desde 2/4/2012 hasta 31/3/2014
Breve descripción	El objetivo principal del proyecto era el intercambio de experiencias y la transferencia de buenas prácticas en la solución del alto desempleo de personas mayores de 50 años, causado por restricciones en cuanto a edad, salud, conocimientos y al mismo tiempo barreras injustificadas por parte de los empleadores. Las personas de esta categoría enfrentan una serie de problemas y obstáculos, y también son las más vulnerables al desempleo. Cuando las prácticas cambian y las empresas se reestructuran, estas personas son las primeras en perder sus puestos de trabajo. Además, una vez que recuperan el empleo, se enfrentan a muchos obstáculos, principalmente debido a su edad.
Principales resultados para el grupo objetivo	El proyecto tenía muchos grupos destinatarios diferentes: Oficina de Trabajo de la República Checa, instituciones de investigación y educación, empleadores. Como gracias a las medidas innovadoras recientemente introducidas, pueden tener un efecto indirecto sobre las personas desempleadas mayores de 50 años. El propósito de las actividades del proyecto era proporcionar al grupo objetivo de organizaciones una visión integral de la cuestión, incluso mediante ejemplos de buenas prácticas en el extranjero, y así ayudar a influir positivamente en el desarrollo de la situación de desempleo. El objetivo parcial del proyecto era enseñar a los actores clave de la República Checa a trabajar eficazmente con personas mayores de 50 años en el mercado laboral para que pudieran aprovechar al máximo su potencial y permitirles seguir trabajando. Estos objetivos debían alcanzarse mediante la transferencia de procedimientos y enfoques probados y comprobados desde el extranjero y el desarrollo conjunto de productos adecuados para las condiciones de la República Checa. Los objetivos parciales eran desarrollar un análisis de enfoques en tres países europeos (Alemania, Austria, Eslovaquia) y formular recomendaciones y metodologías para actores clave en la República Checa.
Material representativo	<a href="https://www.esfcr.cz/projekty-oplzz/-/asset_publisher/0vxsQYRpZsom/content/vyuziti-zkusenosti-stribrne-generace-?inheritRedirect=false">https://www.esfcr.cz/projekty-oplzz/-/asset_publisher/0vxsQYRpZsom/content/vyuziti-zkusenosti-stribrne-generace-?inheritRedirect=false</a>
Fuentes (libros, artículos, trabajos, enlaces) y / y recursos adicionales	<a href="http://www.damaco.cz/vyuziti-zkusenosti-stribrne-generace-020/">http://www.damaco.cz/vyuziti-zkusenosti-stribrne-generace-020/</a>
Proyectos similares o inspiración posible / potencial de todo el mundo	<a href="https://www.aivd.cz/">https://www.aivd.cz/</a> <a href="https://www.adoma-os.cz/projekt-50/">https://www.adoma-os.cz/projekt-50/</a>



## 6.2 Suecia

<b>E-improve(r)</b>	
Tema	Desempleo de personas mayores de 50 años, intercambio de experiencias
Localización	España, Italia, Suecia, Polonia
Habilidades	Aprender haciendo, proyectos personales para desarrollar habilidades de TI, desarrollo de planes de negocios
Fecha de implementación	Desde 2016-10-01—2019-05-31
Breve descripción	<p>El principal objetivo del proyecto E-improve (r), financiado por el programa Erasmus +, era desarrollar un curso en línea para formadores y profesores de competencias informáticas en empresas que trabajaran con estudiantes adultos. Los materiales y módulos del curso ayudan a los profesores a utilizar diferentes métodos para inspirar y capacitar a los estudiantes adultos para que adquieran habilidades de TI y se familiaricen con los conceptos básicos necesarios para trabajar con las plataformas web y los negocios en línea actuales. Las habilidades de TI y el pensamiento empresarial son importantes en prácticamente cualquier esfera de la economía actual, ya que es posible llegar a una gama mucho más amplia de clientes potenciales para empresas de todos los tamaños, incluso para las más pequeñas, en su propio país o en el extranjero. Muchas empresas y organizaciones están interesadas en aprovechar esta posibilidad y aprecian que los miembros del personal puedan contribuir con sus conocimientos y habilidades para desarrollar aún más esta área. Con la ayuda de las herramientas del proyecto, los alumnos pueden probarse a sí mismos en qué nivel se encuentran y qué habilidades probablemente necesiten adquirir. Además de los materiales teóricos para estudiar, la elaboración de un plan de negocios en línea en un entorno facilitado, a los alumnos se les ofrece la posibilidad de adquirir experiencia práctica siguiendo instrucciones paso a paso en la creación y gestión de tiendas web utilizando diferentes plataformas y pagos. sistemas.</p>



Principales resultados para el grupo objetivo	<p>El proyecto tenía dos grupos destinatarios diferentes: profesores / formadores y estudiantes.</p> <p>Docentes: 80 instructores de los países participantes y organizaciones cooperantes participaron en las actividades del curso presencial y en línea y recibieron un certificado de finalización. Proporcionaron comentarios valiosos para mejorar los materiales del curso y actualizaron sus conocimientos y habilidades para capacitar a sus estudiantes para que complementen sus conocimientos y habilidades en diferentes áreas mediante habilidades de TI y pensamiento emprendedor.</p> <p>Alumnos de diferentes áreas: 240 alumnos participaron en cursos dirigidos por los formadores del proyecto durante el período del proyecto.</p> <p>Todas las herramientas del proyecto desarrolladas están disponibles y los módulos son utilizados por las organizaciones participantes para complementar sus cursos con los módulos de habilidades de TI y emprendimiento.</p>
Material representativo	<p><a href="http://www.svefi.net/e-mprover">www.svefi.net/e-mprover</a></p>
Fuentes (libros, artículos, trabajos, enlaces) y / y recursos adicionales	<p><a href="https://emprover.inerciadigital.com">https://emprover.inerciadigital.com</a> <a href="http://167.99.83.198/">http://167.99.83.198/</a></p>



### 6.3 Hungría

<b>Laboratorio de bienestar y vida Nagykovácsi</b>	
Tema	Desempleo de personas mayores de 50 años, intercambio de experiencias
Localización	Hungría
Habilidades	Metodología Living Lab
Fecha de implementación	Activo desde 2010
Breve descripción	<p>En 2010, TREBAG estableció un Innovation Lodge y el Well-being Living Lab en Nagykovácsi, que se convirtió en miembro de la Red Europea de Living Labs (EnoLL) en 2011. El living lab se basa en los resultados de numerosos proyectos educativos nacionales y europeos y en las actividades de I + D basadas en el know-how de TREBAG.</p> <p>Los Living Labs se definen como ecosistemas de innovación abiertos, centrados en el usuario, basados en un enfoque sistemático de creación conjunta del usuario, que integra procesos de investigación e innovación en comunidades y entornos de la vida real. Los LL operan como intermediarios entre ciudadanos, organizaciones de investigación, empresas, ciudades y regiones para la creación conjunta de valor.</p> <p>Dentro de las actividades del Nagykovácsi Well-being Living Lab se ha prestado especial atención a la participación y el bienestar de los adultos mayores. Se han iniciado y llevado a cabo proyectos especiales para personas mayores de 50 años con la participación de ciudadanos mayores. Incluyó programas sobre compromisos cívicos, aptitud física y mental, programas culturales y varios programas de aprendizaje.</p> <p>Para alcanzar sus objetivos y lograr el máximo impacto, Living Lab coopera con una gran cantidad de actores regionales y locales, incluido el municipio de Nagykovácsi, organizaciones deportivas y juveniles locales y escuelas editoriales y profesionales, así como el mundo de los negocios.</p>
Principales resultados para el grupo objetivo	<p>El grupo objetivo principal del living lab es variado. Los principales puntos de atención son las familias, los jóvenes y las personas mayores.</p> <p>Las personas mayores incluyen tanto a las personas activas en el mercado laboral como a las que ya están jubiladas.</p>
Material representativo	<a href="http://trebag.hu/living_lab">http://trebag.hu/living_lab</a>



Fuentes (libros, artículos, trabajos, enlaces) y / y recursos adicionales	<a href="https://enoll.org/">https://enoll.org/</a>
Proyectos similares o inspiración posible / potencial de todo el mundo	<a href="http://www.kifli.eu">www.kifli.eu</a> <a href="http://www.menta.uma.es/">http://www.menta.uma.es/</a>



## 6.4 Italia

<b>Mejora de los servicios de cuidado personal mediante las TIC</b>	
Tema	Educación y formación de adultos
Localización	Marche Region, Italy
Habilidades	Formación en el trabajo, TIC
Fecha de implementación	Desde 2012 hasta 2014
Breve descripción	Formación para adultos mayores de 50 años, activos y que trabajan en servicios de cuidado personal para mejorar sus competencias, know-how y habilidades blandas en la prestación de servicios, integrando soluciones TIC (mediante PC, tableta, smartphone, etc.) a los métodos y técnicas de intervención tradicionales.
Principales resultados para el grupo objetivo	<p>Los principales objetivos del proyecto fueron:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejora de la calidad del servicio</li> <li>• Integrar las TIC en los servicios tradicionales</li> </ul>

<b>Mejorar el trabajo en equipo en los servicios de salud y cuidado personal</b>	
Tema	Educación y formación de adultos
Localización	Marche Region, Italy
Habilidades	Formación en el trabajo, habilidades blandas, trabajo en equipo
Fecha de implementación	2017
Breve descripción	Capacitación para adultos mayores de 50 años, activos y que trabajan en servicios de cuidado personal para mejorar sus competencias, conocimientos y habilidades sociales en la prestación de servicios, mediante el desarrollo de metodologías y prácticas de trabajo en equipo (médicos, enfermeras, terapeutas de rehabilitación, atención social, atención formal e informal). e integrándolos con técnicas y procedimientos bien establecidos.
Principales resultados para el grupo objetivo	<p>Los principales objetivos del proyecto fueron:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejora de la calidad del servicio</li> <li>• Reducir errores mediante el trabajo en equipo</li> </ul>



<b>Cómo prepararse para la internacionalización</b>	
Tema	Educación y formación de adultos
Localización	Marche Region, Italy
Habilidades	Formación en el trabajo, TIC, lenguas extranjeras
Fecha de implementación	Desde 2016 hasta 2018
Breve descripción	Capacitación para adultos mayores de 50 años activos y que trabajen en Transporte y Logística (gestión de almacenes) para mejorar sus competencias, know-how y habilidades blandas en la gestión de servicios de la empresa en una situación de cambio en el transporte, almacenamiento, logística de carga y materiales entrantes y salientes.
Principales resultados para el grupo objetivo	Los principales objetivos del proyecto fueron: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejora de la calidad del servicio</li> <li>• Cambiar de orientado local a orientado globalmente</li> </ul>

<b>Cómo potenciar la internacionalización</b>	
Tema	Educación y formación de adultos
Localización	Marche Region, Italy
Habilidades	Formación en el trabajo, TIC, lenguas extranjeras
Fecha de implementación	Desde 2016 hasta 2018
Breve descripción	Formación para adultos mayores de 50 años activos y que trabajen en puestos de Front Office dentro de las PYME orientadas a la internacionalización, para mejorar sus competencias, conocimientos y habilidades blandas (TIC, lenguas extranjeras, comunicación, reportes, etc.) en la prestación de servicios a internos y externos clientes
Principales resultados para el grupo objetivo	Los principales objetivos del proyecto fueron: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejora de la calidad del servicio</li> <li>• Escalar el tamaño de la empresa</li> <li>• Separación de front-office y back-office</li> <li>• Integrarse en las cadenas de suministro</li> </ul>



<b>Introducción a la facilitación de reuniones</b>	
Tema	Educación y formación de adultos
Localización	Marche Region, Italy
Habilidades	Presentaciones, juego de roles
Fecha de implementación	Desde 1999 hasta 2001
Breve descripción	Capacitación para adultos mayores de 50 años activos y que trabajan en Administración de Condominios, para introducirlos en técnicas de facilitación mediante juegos de roles, para un mejor manejo de conflictos durante las reuniones del condominio
Principales resultados para el grupo objetivo	Los principales objetivos del proyecto fueron: <ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollar la capacidad de los administradores de condominios para facilitar reuniones.</li><li>• Introducción a la gestión de conflictos, la escucha activa y la comunicación no violenta.</li></ul>





## 6.5 España

<b>Speak-app: habilidades de comunicación oral para adultos en idiomas extranjeros</b>	
Tema	Educación y formación de adultos
Localización	España, Portugal, Austria, Reino Unido.
Habilidades	Metodología andragógica y aprendizaje auténtico.
Fecha de implementación	Desde 01/09/2017 hasta 30/08/2019
Breve descripción	<p>El proyecto Speak-app, financiado en el marco del programa Erasmus +, tenía como objetivo principal crear un curso en línea para profesores y formadores de lenguas extranjeras para estudiantes adultos sobre metodologías específicas para promover el desarrollo de habilidades comunicativas en lenguas extranjeras.</p> <p>El curso online se complementó con una aplicación para practicar el idioma que están aprendiendo con hablantes nativos. Varios trabajos de investigación documentan que el uso del lenguaje en situaciones de la vida real mejora y motiva a los estudiantes a continuar aprendiendo. Los estudiantes se emparejan según su nivel de idioma y sus intereses personales para ayudarlos a encontrar temas de conversación.</p>
Principales resultados para el grupo objetivo	<p>El proyecto tenía dos grupos destinatarios diferentes: profesores / formadores y estudiantes.</p> <p>Profesores: 150 profesores de toda Europa participaron en el curso en línea y recibieron un diploma de finalización. Actualizaron sus conocimientos y habilidades para motivar a sus alumnos a seguir aprendiendo.</p> <p>Estudiantes de idiomas extranjeros: 170 estudiantes de idiomas extranjeros están registrados en la aplicación para conocer a estudiantes con niveles e intereses similares en el idioma.</p> <p>Todas las herramientas están disponibles y funcionando.</p>
Material representativo	<a href="http://www.speakapp.eu/">http://www.speakapp.eu/</a>
Fuentes (libros, artículos, trabajos, enlaces) y / y recursos adicionales	<a href="https://app.speakapp.eu/">https://app.speakapp.eu/</a>
Proyectos similares o inspiración posible / potencial de todo el mundo	Aplicación tandem: <a href="https://www.tandem.net/es">https://www.tandem.net/es</a>



## 6.6 Grecia

<b>Proyecto Show learning</b>	
Tema	Un proyecto Erasmus + que tiene como objetivo formar a formadores de TIC en las habilidades especiales necesarias para enseñar a las personas mayores.
Localización	Grecia, Eslovenia, España, Dinamarca
Habilidades	Creación de capacidad, formación e intercambio de buenas prácticas
Fecha de implementación	2019 - presente
Breve descripción	<p>Los principales objetivos del proyecto son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejor comprensión de las expectativas y necesidades de los seniors en entornos de aprendizaje, centrándose en la formación en TI;</li> <li>• Mejor conocimiento y uso de herramientas pedagógicas, nueva tecnología en la educación de personas mayores;</li> <li>• Intercambio de buenas prácticas entre socios;</li> <li>• Crear los fundamentos teóricos básicos para la implementación de la educación en TI para personas mayores;</li> <li>• Conocer a las personas mayores como un grupo extremadamente diverso de estudiantes adultos para quienes se prepara la educación de acuerdo con sus necesidades y para ellos.</li> </ul>
Principales resultados para el grupo objetivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compendio de prácticas y herramientas innovadoras y efectivas existentes en la enseñanza de tecnología a personas mayores</li> <li>- Perfil laboral de los formadores de TI de personas mayores</li> <li>- Programa de formación para formadores de TI</li> <li>- Video para compartir las experiencias exitosas de profesores y personas mayores</li> </ul>
Material representativo	<a href="https://mailchi.mp/df7a7b0d48be/2nd-slowlearning-newsletter">https://mailchi.mp/df7a7b0d48be/2nd-slowlearning-newsletter</a>
Fuentes (libros, artículos, trabajos, enlaces) y / y recursos adicionales	<a href="https://slowlearning.eu/slowlearning-project-for-seniors/">https://slowlearning.eu/slowlearning-project-for-seniors/</a>
Proyectos similares o inspiración posible / potencial de todo el mundo	-



<b>50 και Ελλάς (50+ Greece): Acceso al mundo digital</b>	
Tema	Un libro para enseñar el uso de tabletas y teléfonos inteligentes a las personas mayores con un estilo simple, y muchas imágenes y explicaciones.
Localización	Atenas, Grecia.
Habilidades	Material educativo en forma de libro.
Fecha de implementación	2012-actualidad
Breve descripción	El objetivo es familiarizar a las personas mayores con el uso de la tecnología digital para hacer su vida diaria mejor y más fácil. Más específicamente, se les enseña cómo usar tabletas y dispositivos inteligentes, navegar por Internet (web), usar las redes sociales (Social Media) y otras aplicaciones útiles (por ejemplo, notas, correo electrónico, mapas de Google), etc.
Principales resultados para el grupo objetivo	Más de 7.500 personas han participado en el programa desde 2012 hasta la actualidad.
Material representativo	Se puede acceder a un capítulo del libro aquí: <a href="https://www.50plus.gr/wp-content/uploads/2020/05/M2-book-Kef-04-051-056-2018.pdf">https://www.50plus.gr/wp-content/uploads/2020/05/M2-book-Kef-04-051-056-2018.pdf</a>
Fuentes (libros, artículos, trabajos, enlaces) y / y recursos adicionales	El libro completo es accesible de forma gratuita para los miembros de 50+ Ελλάς (50+ Grecia). La membresía cuesta 15 euros al año: <a href="https://www.50plus.gr/%ce%b3%ce%af%ce%bd%ce%b5-%ce%bc%ce%ad%ce%bb%ce%bf%cf%82/">https://www.50plus.gr/%ce%b3%ce%af%ce%bd%ce%b5-%ce%bc%ce%ad%ce%bb%ce%bf%cf%82/</a>
Proyectos similares o inspiración posible / potencial de todo el mundo	-



## 6.7 Lituania

<b>Centro de formación PRO (mokymaiPRO.lt)</b>	
Tema	Educación y formación de adultos
Localización	Lituania y todos los países extranjeros, donde viven los inmigrantes lituanos
Habilidades	Aprendizaje en línea, aprendizaje permanente
Fecha de implementación	Desde 2010 hasta ahora
Breve descripción	<p>Training Center PRO ha estado brindando varios tipos de cursos, como administración, contabilidad y finanzas, personal y gestión de ventas, marketing, archivo, psicología y muchas más capacitaciones desde 2010.</p> <p>El progreso tecnológico permite que el Centro de formación PRO proporcione educación a distancia en Lituania y en el extranjero. Los cursos de formación en el aula se organizaron en las ciudades más grandes de Lituania, y el aprendizaje a distancia es elegido con mucho gusto no solo por los residentes de todas las ciudades lituanas, sino también por los expatriados lituanos que viven en Grecia, Inglaterra, Noruega, Estados Unidos y otros países.</p> <p>Todos los materiales de capacitación se brindan de manera concentrada y fácil de entender, los cuestionarios son interactivos, en algunos cursos se brindan videos como ilustración del material. La formación es accesible más rápidamente (incluso en menos de una hora), en cualquier lugar del mundo en cualquier momento, el único requisito es internet y computadora.</p>
Principales resultados para el grupo objetivo	<p>Mientras monitorea el mercado de los servicios de capacitación y responde a las necesidades de los usuarios, el Centro de Capacitación PRO ofrece la capacitación práctica más relevante hasta la fecha, enfocada a las necesidades del mercado.</p> <p>Las herramientas modernas de aprendizaje electrónico brindan la oportunidad de llegar a personas de todo el país e incluso más allá de sus fronteras. No hay límites de edad para los participantes de las capacitaciones en el aula o de forma remota; tanto los jóvenes como las personas mayores son bienvenidos en las capacitaciones del Centro de Capacitación PRO.</p> <p>Aproximadamente 500 alumnos cada año asisten a cursos de aprendizaje electrónico en <a href="http://www.mokymaiPRO.lt">www.mokymaiPRO.lt</a>.</p>



Material representativo	<a href="http://mokymapro.lt/">http://mokymapro.lt/</a>
Fuentes (libros, artículos, trabajos, enlaces) y / y recursos adicionales	<a href="https://www.facebook.com/mokymapro">https://www.facebook.com/mokymapro</a>
Proyectos similares o inspiración posible / potencial de todo el mundo	Coursera.org: una plataforma de aprendizaje internacional que ofrece MOOS (cursos masivos abiertos en línea), así como certificaciones y títulos en diferentes materias.

<b>Sentirse más joven al envejecer (FYGO)</b>	
Tema	Proyecto de asociación de aprendizaje Grundtvig para el aprendizaje permanente
Localización	Italia, Turquía, Reino Unido, Países Bajos, Finlandia, Eslovaquia, República Checa, Rumania, Polonia, Grecia, Lituania, Noruega, Chipre, Bulgaria
Habilidades	Habilidades blandas, envejecimiento activo, aprendizaje permanente
Fecha de implementación	Desde 2012 hasta 2014
Breve descripción	<p>Los principales objetivos del proyecto “Sentirse más joven al envejecer” fueron:</p> <p>1) conectar a jóvenes y ancianos a través del aprendizaje informal; 2) asegurar que el envejecimiento de la población se integre mejor y continuamente en los acontecimientos de la vida cultural, social, política, tecnológica o económica actual.</p> <p>Los socios de 14 países diferentes organizaron visitas de estudio, crearon pautas amigables para las personas mayores para el enfoque de recursos en línea y organizaron capacitaciones innovadoras en TIC para ciudadanos mayores. La misión final del proyecto fue desarrollar un portal de Internet para que la población que envejece se integre mejor y de forma continua.</p>



<p>Principales resultados para el grupo objetivo</p>	<p>Los principales objetivos del proyecto fueron:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• promover la creación de una cultura del envejecimiento activo como un proceso de por vida;</li> <li>• Asegurar que la población en rápido crecimiento de personas que actualmente tienen 50 años o más tenga oportunidades de empleo y participación activa en la vida social y familiar, incluso a través del voluntariado, el aprendizaje permanente, la expresión cultural y los deportes;</li> <li>• involucrar a las generaciones jóvenes en estas actividades.</li> </ul> <p>El proyecto fue premiado como proyecto STAR por la Comisión Europea.</p>
<p>Material representativo</p>	<p><a href="https://epale.ec.europa.eu/en/resource-centre/content/feeling-younger-getting-older-project-activity-reports">https://epale.ec.europa.eu/en/resource-centre/content/feeling-younger-getting-older-project-activity-reports</a></p>
<p>Fuentes (libros, artículos, trabajos, enlaces) y / y recursos adicionales</p>	<p><a href="https://www.facebook.com/FYGO-Feeling-Younger-by-Getting-Older-124027487780786/">https://www.facebook.com/FYGO-Feeling-Younger-by-Getting-Older-124027487780786/</a>  <a href="https://emrbi.org/feeling-younger-by-getting-older/">https://emrbi.org/feeling-younger-by-getting-older/</a>  <a href="https://epale.ec.europa.eu/en/blog/case-study-feeling-younger-getting-older-fygo">https://epale.ec.europa.eu/en/blog/case-study-feeling-younger-getting-older-fygo</a></p>
<p>Proyectos similares o inspiración posible / potencial de todo el mundo</p>	<p>La Universidad de la Tercera Edad: una organización no gubernamental independiente que trabaja con personas mayores y discapacitadas, considerando sus necesidades y oportunidades, así como las innovaciones en políticas sociales y los cambios de vida.</p>



## 7 Conclusiones

El nivel de desempleo de las personas mayores de 50 años está aumentando de forma preocupante y requiere un enfoque innovador. La investigación realizada en cada uno de los países de los socios del proyecto indicó que las habilidades sociales, las habilidades digitales, la comunicación y las habilidades lingüísticas son las competencias más importantes en el mercado laboral actual. Las principales barreras a las que se enfrentan los trabajadores de más de 50 años registradas en todos los países socios incluyen la falta de flexibilidad, la resistencia a los cambios y las dificultades para trabajar en equipo. Para educar a los trabajadores mayores, se necesitan métodos educativos innovadores que se adapten a sus necesidades, con un gran énfasis en las nuevas tecnologías como herramienta de formación, aprendizaje personalizado, así como aprendizaje flexible, aprendizaje basado en competencias y basado en problemas, e-learning. y validación de habilidades y conocimientos obtenidos a través de la educación no formal. Hoy en día, las habilidades blandas son cada vez más importantes y apreciadas en los lugares de trabajo, de las cuales las habilidades de comunicación, el trabajo en equipo, la resiliencia y la creatividad son las más mencionadas en los anuncios de empleo. Además, las calificaciones en idiomas (y especialmente en inglés) son cada vez más vitales en el trabajo, lo que plantea un desafío para un gran grupo de personas de 50 años. Existe un nuevo enfoque que proporciona la capacitación lingüística necesaria para los adultos, como el aprendizaje basado en tareas, el aprendizaje de idiomas asistido por computadora o el enfoque comunicativo. Además, las competencias en TIC, cada vez más cruciales en el mundo actual, deben enseñarse a los trabajadores mayores de una manera rápida y no tradicional. Se han llevado a cabo muchas iniciativas y proyectos en los países de los socios del proyecto, de los cuales se pueden extraer ejemplos para ayudar a los trabajadores de edad avanzada a adaptarse al mercado laboral en demanda de nuevos tipos de habilidades por parte de los empleados.



## 8 Bibliografía

[Lipmanowicz 2014] Lipmanowicz, McCandless, 2014, *The Surprising Power of Liberating Structures: Simple Rules to Unleash A Culture of Innovation*, Liberating Structures Press

[Kristiansen 2014] Kristiansen, Rasmussen, 2014, *Building a better business using the LEGO serious play method*, Hoboken, NJ: Wiley

[Laloux 2014] Laloux, 2014, *Reinventing Organizations: A Guide to Creating Organizations Inspired by the Next Stage in Human Consciousness: A Guide to Creating Organizations Inspired by the Next Stage of Human Consciousness*, Brussels, Belgium: Nelson Parker

[Burns 2002] Burns, 2002, *The Adult Learner at Work: The Challenges of Lifelong Education in the New Millennium*. 2<sup>nd</sup> edition, Crows Nest, NSW: Allen & Unwin