



**DIGITAL  
GENERATIONS**

# **DIRECTRICES PARA OTROS MUNICIPIOS Y ORGANIZACIONES INTERESADAS DE TODA EUROPA**

**QUINTO RESULTADO**

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



**Cofinanciado por  
la Unión Europea**

## Información sobre el proyecto

**Acrónimo del proyecto:** DG

**Título del proyecto:** Digital Generations

**Programa y acción:** Erasmus+ KA220-ADU - Asociaciones de cooperación en materia de educación de adultos

**Número de proyecto:** 2021-1-SI01-KA220-ADU-000035182

**Página web del proyecto:** <https://digitalgenerationsproject.eu/>

## Información sobre el documento

**Número de salida intelectual:** 5

**Intellectual Output name:** Directrices para otros municipios y organizaciones interesadas de toda Europa

**Título del documento:** Directrices para otros municipios y organizaciones interesadas de toda Europa

**Tipo de documento:** Guía

**Author(s):** Ayuntamiento de Kamnik

**Nivel de confidencialidad:** Público

**Licencia Creative Commons:**



# 1. Índice

Información sobre el proyecto .....	1
Información sobre el documento .....	1
1. Índice .....	2
2. Introducción y definición del tema.....	3
3. Metodología para la elaboración de las Directrices .....	5
4. Directrices para municipios y organizaciones interesadas .....	6
4.1. Principios básicos que guían los programas eficaces de formación intergeneracional .....	6
4.2. Buenas prácticas y lecciones aprendidas.....	8
4.2.1. Buenas prácticas clave .....	9
4.2.2. Lecciones aprendidas del proyecto piloto y comentarios de las partes interesadas...	10
4.2.3. Retos comunes y soluciones prácticas .....	10
5. Conclusión .....	12
6. Anexos .....	13
6.1 Cuestionario para los socios .....	13
6.2 Cuestionario para jóvenes formadores .....	13
6.3 Cuestionario para las partes interesadas.....	13
7. Referencias .....	14

## 2. Introducción y definición del tema

Bienvenido a las “Directrices para otros municipios y organizaciones interesadas de toda Europa” de Digital Generations, un recurso completo diseñado para municipios y organizaciones de toda Europa y destinado a fomentar programas de formación intergeneracional en nuevas tecnologías dirigidos por jóvenes para los mayores.

Las Recomendaciones del Consejo de la Unión Europea de 2018 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente reúnen 8 competencias básicas que los ciudadanos necesitan para su realización personal, inclusión social, ciudadanía activa y empleabilidad en la sociedad actual. Entre ellas se encuentra también la competencia clave "**alfabetización digital**".

La alfabetización digital es la capacidad fundamental de una persona para utilizar y operar en el mundo digital. Es la capacidad de utilizar las tecnologías de la información de forma segura y crítica en diversos ámbitos: trabajo, ocio y comunicación con los demás. La **competencia digital** es un componente clave de esta capacidad, junto con el **uso seguro y crítico de las tecnologías de la información**.

El envejecimiento de la población europea hace que las personas mayores y su inclusión en la sociedad sea un segmento importante de diversas directrices y políticas europeas. Los **programas de alfabetización digital** son una forma de permitir a los mayores vivir de forma más independiente y desempeñar un papel más activo en la sociedad. Estos programas permiten superar la exclusión social de grupos marginados y vulnerables (entre ellos, los mayores), mejorando su calidad de vida, su participación social y su integración. Las tecnologías digitales ofrecen posibilidades ilimitadas para enriquecer la vida y aumentar la independencia. El uso independiente de las tecnologías digitales por parte de la población mayor crea una mayor libertad y calidad de vida en la vejez y garantiza que puedan vivir el mayor tiempo posible en su propio entorno, al tiempo que reduce la soledad y la exclusión de las relaciones sociales. Las tecnologías digitales les permiten comunicarse mejor con la familia y los amigos, tener un mayor acceso a los servicios sanitarios, disponer de más oportunidades de aprendizaje permanente y también de más posibilidades de actividades de ocio, lo que constituye el concepto de "envejecimiento activo".

El **aprendizaje intergeneracional**, que también se está integrando en el ámbito profesional, es una de las formas de educación que acercan a las personas y refuerzan su inclusión y solidaridad, siguiendo así los objetivos de las directrices europeas. Permite a las personas salir de su aislamiento y participar activamente en su entorno. El aprendizaje intergeneracional tiene muchos efectos positivos y refuerza varias de las competencias básicas enumeradas en las Recomendaciones (por ejemplo, la "competencia personal, social y de aprender a aprender", la "competencia ciudadana" y la "competencia de conciencia y expresión culturales").

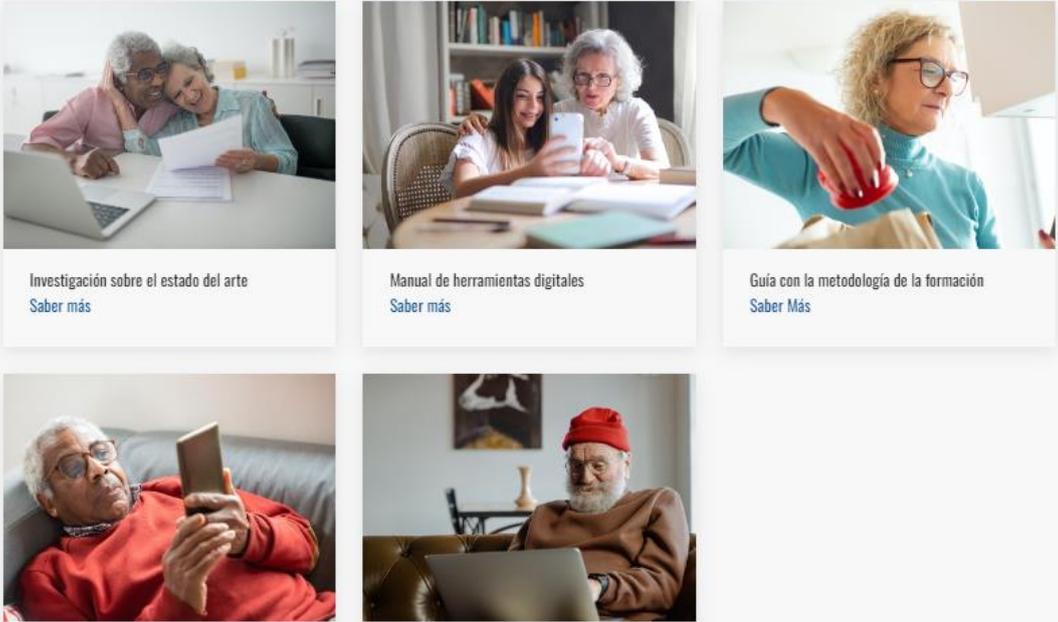
Los efectos positivos del aprendizaje intergeneracional son, entre otros:

- Los mayores se convierten en un importante apoyo para que otros grupos aprendan y participen, al tiempo que desarrollan su desarrollo personal y su autoestima.
- Es una oportunidad para la inclusión social activa.
- Ofrece oportunidades de voluntariado tanto a jóvenes como a mayores. Aumenta sus oportunidades de participación comunitaria, apoyo mutuo y refuerza sus redes sociales.
- Anima a las generaciones jóvenes y mayores a superar los estereotipos.
- Ayuda a aprender que distintas generaciones de una misma cultura se enfrentan a problemas similares.

Los socios del **proyecto Digital Generations** están convencidos de que un programa intergeneracional es una herramienta excelente para reforzar las competencias digitales básicas de los mayores de 65 años. Como resultado, el consorcio ha desarrollado varias **metodologías y guías**, todas ellas disponibles en nuestra página web en la sección de "[Resultados](#)", para puedan ser usadas como ayuda y guía a la hora de desarrollar programas de aprendizaje intergeneracional en su región u organización.

DIGITAL GENERATIONS

## RESULTADOS DEL PROYECTO



Investigación sobre el estado del arte  
[Saber más](#)

Manual de herramientas digitales  
[Saber más](#)

Guía con la metodología de la formación  
[Saber Más](#)

Guía con la metodología de tutoría/ mentoría  
[Saber Más](#)

Directrices para otros municipios y organizaciones interesadas de toda Europa  
[Saber Más](#)

### 3. Metodología para la elaboración de las Directrices

La metodología esbozada en este capítulo constituye la piedra angular de los programas de formación intergeneracional eficaces. Está diseñada para salvar la brecha generacional, fomentando un entorno de aprendizaje mutuamente enriquecedor y respetuoso con las diversas experiencias. Este enfoque consiste en impartir conocimientos y crear un espacio compartido en el que diferentes generaciones puedan aprender unas de otras, fomentando la comprensión y la empatía por encima de las diferencias de edad.

Para elaborar las “Directrices para otros municipios y organizaciones interesadas de toda Europa” se ha seguido una metodología exhaustiva y analítica. El proceso fue dirigido por el Ayuntamiento de Kamnik, con la colaboración de todos los socios del proyecto. Es importante reconocer el papel fundamental de la [Metodología de Formación](#) y la [Metodología de Mentorización](#) desarrolladas en el marco del proyecto. Estas metodologías, combinadas con los conocimientos adquiridos durante las pruebas piloto de cada fase, han contribuido significativamente al desarrollo de estas directrices. Este enfoque integrado garantiza que las directrices no se basen únicamente en conocimientos teóricos, sino que también se enriquezcan con las experiencias prácticas y los aprendizajes de las fases de ejecución del proyecto.

Para enriquecer las conclusiones del pilotaje de la Metodología de Formación y de Mentorización, el Ayuntamiento de Kamnik redactó la introducción a las directrices. Tras la introducción, cada socio comenzó su investigación. Esta investigación fue clave para recopilar información clave y comprender los retos y oportunidades específicos de cada región. De este modo, los socios se han asegurado de que las directrices fueran comprensibles, eficaces y se ajustaran a las necesidades de los distintos municipios.

En la creación de estas directrices, una fase importante fue la "Investigación nacional y contactos con las partes interesadas". Cada socio, guiado por el Ayuntamiento de Kamnik, llevó a cabo una investigación específica en sus respectivas regiones. El objetivo de esta investigación era comprender los retos y oportunidades específicos de cada zona, para garantizar que las directrices fueran eficaces y pertinentes en los distintos contextos.

Entre las partes interesadas contactadas se encuentran autoridades locales, instituciones educativas y organizaciones que trabajan en el campo de la educación de adultos y la alfabetización digital. Sus aportaciones fueron inestimables, ya que aportaron perspectivas y sugerencias del “mundo real” que enriquecieron enormemente la creación de las directrices.

Así, la combinación de estos esfuerzos dio como resultado las siguientes directrices, **teóricas y prácticas**, basadas en las realidades de distintos municipios europeos.

Para una visión detallada de las preguntas específicas utilizadas en esta fase de investigación y participación de las partes interesadas, consulte los [Anexos](#).

## 4. Directrices para municipios y organizaciones interesadas

### 4.1. Principios básicos que guían los programas eficaces de formación intergeneracional

Los principios y estrategias que se detallan a continuación se basan en la creencia de que cuando las generaciones se reúnen, tanto jóvenes como mayores, el intercambio de sabiduría, habilidades y perspectivas puede conducir a una comunidad más rica e inclusiva. Basada en las últimas investigaciones y las mejores prácticas en andragogía, esta metodología hace hincapié en la adaptabilidad, el compromiso y un profundo respeto por los antecedentes culturales y experienciales de todos los alumnos. A través de esto, se pretende construir programas que no sólo sean educativos, sino también transformadores, fomentando conexiones que trasciendan la edad y el tiempo. A la hora de diseñar programas intergeneracionales deben tenerse en cuenta los siguientes puntos:

#### El diseño

- Los programas intergeneracionales, como forma de educación, deben implicar al menos a dos generaciones no consecutivas, fomentando el aprendizaje y la interacción mutuos. A la hora de diseñar estos programas, es importante tener en cuenta todos los principios de la educación de jóvenes y adultos, que deben adaptarse a los grupos seleccionados, teniendo en **cuenta las diferencias entre las generaciones** (por ejemplo, en cuanto a expectativas, ética laboral o estilo de comunicación).
- Adaptar la duración y frecuencia de las sesiones en función de las necesidades y preferencias de los participantes. Esto quedó patente en los distintos enfoques de las organizaciones, en las que algunas preferían sesiones más cortas y frecuentes, mientras que otras optaban por sesiones más largas y menos frecuentes.

#### Principios y estructura andragógicos

- De acuerdo con los principios andragógicos, la experiencia, los antecedentes y los valores de todos los alumnos deben reconocerse e integrarse en el proceso de aprendizaje. Los programas intergeneracionales deben **prepararse cuidadosamente** y los mentores, formadores y asesores deben **recibir la formación adecuada**.
- Enfoques metodológicos intergeneracionales: Emplear métodos de aprendizaje afirmativo (centrado en la escucha) y cooperativo (orientado a la acción). El aprendizaje cooperativo, que hace hincapié en la participación activa y la interacción, suele ser más eficaz en entornos intergeneracionales. Según las teorías sociales del aprendizaje, todo proceso de aprendizaje y toda relación profesor-alumno forman parte de un contexto cultural, **la educación forma parte de la cultura**. Los participantes entran en el proceso educativo con su propio conjunto de valores, creencias y tradiciones de pensamiento.

- Destacar la importancia de reconocer y valorar la diversidad educativa de los participantes. Esto implica adaptar los contenidos y la forma de impartirlos a los distintos ritmos y estilos de aprendizaje, sobre todo teniendo en cuenta la brecha de alfabetización digital entre generaciones.
- Fomentar un entorno en el que se anime a todos los participantes a participar activamente y compartir sus experiencias, enriqueciendo así la experiencia de aprendizaje para todos los implicados.

### Contenido y proceso de aprendizaje

- Seleccionar contenidos que resuenen con las experiencias vitales de las personas mayores, aumentando su confianza y compromiso. Esto coincide con el planteamiento de elegir contenidos que resulten familiares y relevantes para los alumnos mayores, como se indica en las respuestas a la investigación realizada.
- Recabar periódicamente la opinión de los participantes para conocer sus necesidades y preferencias de aprendizaje, adaptando el programa en consecuencia. Este enfoque ayuda a perfeccionar continuamente el programa para satisfacer mejor las necesidades de los participantes.
- La educación debe ser agradable y social, ya que no se trata sólo de aprender nuevas habilidades, sino también de conocerse a través de temas comunes.
- El **contenido** es muy importante. El contenido es el elemento que atrae a las personas mayores a empezar a aprender una nueva habilidad. Elegir contenidos cercanos a las personas mayores, sobre los que tengan algún conocimiento y puedan basarse en ellos. Esto crea un entorno en el que las personas mayores se sienten **seguras en** relación con los jóvenes. Se crea así un proceso de aprendizaje en el que todos son aprendices en un momento y profesores al siguiente.
- Las personas mayores suelen tener miedo a lo nuevo. El **trabajo en parejas**, en el que el joven formador y el alumno de más edad **generan confianza**, es muy útil para animarlos. Aprender en pareja contribuye a que el alumno sienta que puede hacerlo, ya que el **proceso está totalmente adaptado a él**. Cuando las parejas se integran en un grupo, se demuestra aún más la ventaja del aprendizaje **en grupo**.
- Diseñar el programa para que sea relevante para las necesidades educativas expresadas, pero también para que **supere las expectativas**, ya que éstas siempre están limitadas por lo que ya se conoce. Así, el programa debe aportar conocimientos y competencias adicionales y **desarrollar nuevas necesidades educativas**. Quizá sea precisamente el vínculo con la generación más joven lo que ofrezca la oportunidad a la generación de más edad de reconocer las limitaciones de sus aspiraciones.
- Hay que tener en cuenta **los principios y estrategias para identificar las necesidades educativas**. Las sesiones deben adaptarse a las **necesidades del alumno**, por lo que

primero hay que comprobar con los participantes lo que esperan aprender, lo que les gustaría aprender y observar lo que aún no saben.

### **Aceptación institucional**

- Destacar la importancia de seleccionar y formar cuidadosamente a los jóvenes formadores para garantizar que estén preparados para manejar la dinámica única del aprendizaje intergeneracional.
- Introducir nueva información y habilidades a un ritmo que resulte cómodo para los alumnos, especialmente teniendo en cuenta la velocidad de aprendizaje de los participantes de más edad. La información y las habilidades nuevas se deben introducir en función de las capacidades del alumno.
- La experiencia demuestra que las personas mayores prefieren competencias que puedan **transferir inmediatamente a la vida cotidiana** (por ejemplo, mantener el contacto con familiares que viven en el extranjero). También es importante que los participantes en el programa adquieran habilidades que les permitan **conectar con nuevas redes sociales**.
- El aprendizaje intergeneracional se está convirtiendo en un concepto **aceptable para un amplio abanico de instituciones**, desde la educación preescolar hasta las universidades de la tercera edad.
- El aprendizaje intergeneracional es interesante porque permite **desarrollar planteamientos creativos y desafía la creatividad**. Las rupturas con los patrones establecidos suelen producirse en el diálogo con los demás, aprendiendo unos de otros, afrontando las diferencias y encontrando nuevos métodos.

## **4.2. Buenas prácticas y lecciones aprendidas**

**Buenas prácticas clave, lecciones importantes (obtenidas del pilotaje y de las reacciones de las partes interesadas), retos comunes y soluciones prácticas.**

En esta sección se explora las estrategias eficaces, lecciones valiosas aprendidas a través de la experiencia práctica y comentarios de las partes interesadas. También se abordan los retos comunes encontrados durante la aplicación de nuestros programas y se ofrecen soluciones prácticas para superar estos obstáculos.

Para esta sección, la fase de investigación implicó la participación de socios del proyecto, jóvenes formadores y partes interesadas.

Estos conocimientos se derivan de los programas piloto y de las aportaciones de nuestras partes interesadas, con el objetivo de mejorar la eficacia y el impacto de nuestra iniciativa. El análisis colectivo de estos datos llevó a la identificación de temas comunes, apoyados por ejemplos prácticos, concluyendo en directrices que equilibran los conocimientos teóricos con las

realidades prácticas en los diferentes municipios europeos. En este contexto específico, los ejemplos proporcionados por las organizaciones socias: DEFOIN (España), E-Seniors (Francia), Ayuntamiento de Kamnik (Eslovenia), 4-Elements (Grecia), DCHS (Eslovenia) y RCNE (Bulgaria), sirven como ilustraciones prácticas que apoyan la identificación de los temas comunes como: buenas prácticas clave, lecciones importantes, retos comunes y soluciones prácticas.

#### **4.2.1. Buenas prácticas clave**

##### **Sesiones atractivas e interactivas con una mezcla de componentes teóricos y prácticos.**

- DEFOIN estructuró sus sesiones piloto como una mezcla de teoría y práctica, haciendo hincapié en la interacción y el compromiso. Este enfoque permitió a los participantes comprender los conceptos y aplicarlos inmediatamente en situaciones prácticas.
- E-Seniors destacó el uso de técnicas interactivas, como debates y actividades prácticas, que mantenían animadas las sesiones y garantizaban que el aprendizaje no fuera una mera experiencia pasiva.
- El Ayuntamiento de Kamnik descubrió que a las partes interesadas les gustaba trabajar en grupo y compartir sus experiencias. Este enfoque colaborativo fomentó un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo.
- 4-Elements constató que las sesiones más cortas y frecuentes eran eficaces para mantener el interés de los participantes y garantizar la asimilación efectiva del material.
- DCHS consideró eficaz tener un menor número de avanzada edad por sesión, lo que permite la máxima atención individual, sugiriendo mantener grupos pequeños y manejables para experiencias de aprendizaje personalizadas.

##### **Fomentar un entorno de aprendizaje recíproco en el que jóvenes y mayores enseñen y aprendan unos de otros.**

- El enfoque llevado a cabo por 4-Elements consistió en crear un espacio en el que los participantes de más edad pudieran compartir sus experiencias vitales y su sabiduría, mientras que los más jóvenes aportaban sus conocimientos técnicos y nuevas perspectivas. Este intercambio mutuo enriqueció la experiencia de aprendizaje de ambos grupos.
- El Ayuntamiento de Kamnik hizo hincapié en la importancia de crear un entorno de aprendizaje en el que cada participante, independientemente de su edad, se sintiera valorado y escuchado. Al animar a los mayores a compartir historias y experiencias, fomentaron un sentimiento de respeto y aprecio por la sabiduría y los conocimientos que aporta cada generación.

#### **4.2.2. Lecciones aprendidas del proyecto piloto y comentarios de las partes interesadas**

##### **La importancia de la paciencia y la empatía para superar la brecha digital generacional.**

- DEFOIN señaló que uno de sus principales retos era hacer frente a los distintos niveles de alfabetización digital de los participantes. La solución llevada a cabo consistió en mostrar paciencia y prestar atención individualizada a quienes necesitaban más tiempo para asimilar nuevos conceptos. Este planteamiento contribuyó a que todos los participantes se sintieran cómodos y valorados, independientemente de su nivel inicial.
- RCNE hizo hincapié en la importancia de la empatía, especialmente cuando los participantes de más edad tenían dificultades con las nuevas tecnologías. Al comprender y empatizar con sus dificultades, los formadores pudieron crear un entorno de apoyo que fomentó la participación y el aprendizaje continuos.
- Una lección importante destacada por DCHS fue la necesidad de adaptarse a las necesidades y preguntas específicas de los mayores, incluso si diverge del programa previsto, lo que subraya la importancia de la flexibilidad en los planteamientos educativos.

##### **Reconocer las diversas experiencias y orígenes de los participantes e integrarlas en el proceso de aprendizaje.**

- 4-Elements destacó el valor de reconocer e integrar las ricas experiencias vitales de los participantes de más edad en el proceso de aprendizaje. Este enfoque no sólo hizo que el contenido fuera más cercano, sino que también permitió que los participantes de más edad sintieran que sus experiencias eran respetadas y valoradas.
- E-Seniors, en sus comentarios, mencionó que el reconocimiento de los diversos orígenes y experiencias de los participantes era crucial. Descubrieron que cuando se incorporaban al programa las historias personales y los conocimientos de los alumnos, se conseguía una experiencia de aprendizaje más atractiva e integradora. Esto indica que un enfoque “caso por caso”, lo que sugiere que reconocer e integrar las diversas experiencias y orígenes de los participantes, fue beneficioso.

#### **4.2.3. Retos comunes y soluciones prácticas**

##### **El reto del compromiso**

Un reto común a todas las organizaciones era mantener a los participantes, especialmente a los mayores, comprometidos y motivados.

- 4-Elements abordó esta cuestión integrando contenidos pertinentes y relacionables, garantizando que el material de aprendizaje fuera directamente aplicable a la vida cotidiana de los participantes.
- E-Seniors mencionaron el reto de mantener a los mayores centrados y no sólo hablando entre ellos. También señalaron la falta de disposición de los mayores a aprender y su miedo al fracaso. Las soluciones incluyeron un curso de formación integral diseñado para ser más inclusivo y adaptable a las necesidades de los participantes, garantizando que el material fuera relevante y atractivo para ellos.
- DCHS se enfrentó al problema de que las personas mayores se distraían del tema principal, lo que indica la necesidad de estrategias para mantener la atención sin causar malestar.
- DCHS también señaló la preocupación de los mayores por la privacidad y la seguridad en línea, lo que apunta a un reto común en la educación digital de este grupo demográfico.

### **Vacilaciones tecnológicas**

Muchos de los participantes de más edad se mostraron reticentes a utilizar herramientas digitales.

El Ayuntamiento de Kamnik destacó que un reto constante era el miedo de los participantes de más edad hacia los dispositivos digitales.

- El Ayuntamiento de Kamnik y E-Seniors abordaron esta cuestión empleando el trabajo en parejas y actividades en pequeños grupos que generaron confianza y permitieron una asistencia más personalizada.
- A su vez, Defoin mencionó los retos que plantea trabajar con personas poco acostumbradas a la tecnología.

### **Información adicional**

Importancia del apoyo y el seguimiento continuos para garantizar el uso y la comprensión de las competencias digitales.

- 4-Elements mencionó que su metodología de formación se ponía en práctica no sólo impartiendo sesiones, sino también garantizando su seguimiento. Esto indica un énfasis en el apoyo continuo para reforzar el aprendizaje y la aplicación de las competencias digitales.
- El Ayuntamiento de Kamnik observó que los jóvenes formadores estaban equipados con todas las herramientas y la información necesarias. Esto sugiere que estaban

preparados para proporcionar apoyo y asistencia continuos, esenciales para el uso y la comprensión continuos de las competencias digitales.

La necesidad de adaptar e innovar continuamente las metodologías de formación para que sigan siendo pertinentes y eficaces.

- El enfoque de 4-Elements abordaba las lagunas en la alfabetización digital de las personas mayores mediante ejemplos relacionados y ejercicios prácticos. Esto refleja una adaptación continua de las metodologías de formación para hacerlas más eficaces y pertinentes.
- RCNE hizo hincapié en impartir la formación de forma adecuada a las capacidades de los alumnos y destaca la importancia de innovar y adaptar los métodos de formación para satisfacer las distintas necesidades de los participantes.

## 5. Conclusión

Para concluir las Directrices para otros municipios y organizaciones interesadas de toda Europa del proyecto Digital Generations, queremos extender una cordial invitación a otros municipios y organizaciones de toda Europa para que adapten y apliquen estos materiales de formación desarrollados en el proyecto en sus comunidades. Al fomentar la alfabetización digital a través del aprendizaje intergeneracional se contribuye a reducir la brecha digital, mejorar la inclusión social y promover el envejecimiento activo. Estas directrices ofrecen una base para crear programas significativos y con impacto adaptados a sus contextos y necesidades.

¡Trabajemos juntos para capacitar a todas las generaciones en la era digital!

## 6. Anexos

### 6.1 Cuestionario para los socios

1. ¿Qué tipo de estructura/impartición de la formación para ambas pruebas piloto le ha parecido más adecuada (número de sesiones, duración de cada sesión, número de capítulos por sesión, preparación del lugar de las sesiones, preparación de los dispositivos)? Por favor, explíquelo brevemente.
2. ¿Cómo preparó o seleccionó a los jóvenes formadores para que tuvieran suficiente experiencia y conocimientos en el trabajo con personas mayores?
3. Describa los principales retos y buenas prácticas identificadas en su región durante las sesiones piloto.
4. ¿Cómo se utilizaron eficazmente los recursos en el pilotaje de las metodologías?

### 6.2 Cuestionario para jóvenes formadores

1. ¿Cómo de útiles fueron las guías y las formaciones (Atenas y Málaga) del proyecto para prepararte para las sesiones de formación con los mayores?
2. Describa los principales retos y estrategias eficaces que ha encontrado al trabajar con personas mayores.

### 6.3 Cuestionario para las partes interesadas

1. ¿Cómo ha sido su experiencia de colaboración con el equipo del proyecto? ¿Qué aspectos de esta colaboración considera que funcionaron bien? ¿Qué aspectos de esta colaboración considera que podrían mejorarse?
2. ¿Hay algún aspecto de la ejecución del proyecto que le haya parecido especialmente eficaz y positivo? ¿Hay algún aspecto de la ejecución del proyecto que crea que debe mejorarse?
3. En su opinión, ¿a qué debemos prestar atención a la hora de diseñar este tipo de formaciones para personas mayores?

## 7. Referencias

- [Recomendación del Consejo, de 22 de mayo de 2018, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente Texto pertinente a efectos del EEE. \(europa.eu\)](#)
- [La importancia de la alfabetización informática y electrónica.pdf](#)
- [Alfabetización digital.pdf](#)
- [Manual para el aprendizaje intergeneracional.pdf](#)



# DIGITAL GENERATIONS



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



<https://www.instagram.com/digitalgenerationsproject/>



<https://digitalgenerationsproject.eu/>



**Defoin**



**four elements**



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



**Cofinanciado por  
la Unión Europea**