
Digital Generations

INFORME DE BUENAS PRÁCTICAS

E-Seniors - Francia

Información del proyecto

Acrónimo del proyecto: DG

Título del proyecto: Digital Generations (Generaciones Digitales)

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

Número del proyecto: 2021-1-SI01-KA220-ADU-000035182

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

Información del documento

Resultado de proyecto número: 1

Nombre del resultado del proyecto: Colección de Buenas prácticas

Título del documento: INFORME DE BUENAS PRÁCTICAS

Tipo de documento: Informe

Autor(es): E-Seniors

Nivel de confidencialidad: Público

Licencia Creativa Común:



Historia del documento

Versión	Fecha	Descripción	Estado
1	03.08.2022	Escrito por E-Seniors	
2	16.08.2022	Traducido por Defoin	FINAL

Index

Información del proyecto.....	2
Información del documento.....	2
Historia del documento.....	2
1. Introducción y resumen del proyecto.....	5
1.1. Objetivos del informe.....	5
2. Análisis de las buenas prácticas.....	6
2.1. Metodología.....	6
3. Buenas prácticas a nivel europeo.....	7
3.1. Traceus.....	7
3.2. Adopta un abuelo.....	9
4. Resultados por país.....	12
4.1. Eslovenia.....	12
4.1.1. Zavod Oreli (Instituto Oreli).....	12
4.1.2. Simbioza Genesis.....	14
4.2. España.....	16
4.2.1. Proyecto Aula móvil Rural TIC.....	16
4.2.2. Madrid te acompaña.....	18
4.3. Francia.....	19
4.3.1. La Búsqueda del Tesoro Digital (Digital Treasure Hunt).....	19
4.3.2. Mapathon Intergeneracional.....	21
4.4. Bulgaria.....	22
4.4.1. Acéptame en el pueblo.....	22

4.4.2. Nietos de Alquiler.....	23
4.5. Grecia.....	24
4.5.1. Amistad a Todas las Edades.....	24
4.5.2. Alfabetización digital en la tercera edad.....	26
5. Conclusión sobre las Buenas prácticas.....	27
6. Recomendaciones y lecciones que aprender en el proyecto Digital Generations.....	28

1. Introducción y resumen del proyecto

1.1. Objetivos del informe

La población jubilada de los distintos países europeos siempre ha constituido un grupo de alto riesgo que se agravó con el brote de COVID-19 en febrero-marzo de 2020, cuando se estableció el aislamiento social, los toques de queda y los confinamientos en Europa y sus estados miembros. Mientras que los más jóvenes abrazaron las redes sociales para mostrar su creatividad y los jóvenes y personas de mediana edad se mantuvieron en contacto con todos sus familiares y amigos a través de videoconferencias y mensajes en línea, las personas mayores se enfrentaron a la falta de conocimientos y habilidades para poder comunicarse a través de la tecnología digital.

Este proyecto se creó, por tanto, como una oportunidad para empoderar a nuestros ciudadanos mayores formándolos para que adquieran las habilidades necesarias para ser creativos en la web e interactuar con sus compañeros. Puesto que los socios de Digital Generations creen firmemente que las generaciones más jóvenes están mejor preparadas para ello, este proyecto pretende generar las herramientas necesarias para que los jóvenes puedan formar a la población mayor sobre cómo pueden ser creativos, compartir sus conocimientos e interactuar con sus compañeros en un entorno online.

El objetivo de este trabajo es, por tanto, analizar las competencias que necesita el grupo objetivo, es decir, las personas jubiladas y mayores de 62 años, crear un marco de evaluación de las competencias digitales del grupo objetivo e investigar las buenas prácticas para cerrar esta brecha existente.

Esto consiste en:

- Una introducción
- Un análisis del impacto que puede tener el aislamiento en la población mayor
- Un análisis de las necesidades comunicativas y creativas del grupo objetivo
- Un informe que recoja buenas prácticas en los diferentes países del consorcio y a nivel europeo

Esta parte se centra en un informe que recoge las buenas prácticas de los diferentes países del consorcio. Este informe es un apoyo para el proyecto Digital Generations y

sus socios miembros, ya que detalla las prácticas ya implantadas a nivel local y europeo que cumplen los mismos objetivos y valores que se detallan a continuación.

Este contribuye al desarrollo de una guía para que pueda ser utilizada:

- Como inspiración para llevar a cabo actividades de formación de la población mayor en materia de TIC;
- Para comprender mejor las necesidades de este grupo vulnerable;
- Para sensibilizar sobre los problemas de salud mental derivados del aislamiento en la población mayor.

2. Análisis de las buenas prácticas

Para alcanzar mejor los objetivos del proyecto, los socios de Digital Generations llevaron a cabo un análisis del estado del arte en sus países y a nivel europeo para seleccionar las mejores iniciativas intergeneracionales que promueven la creatividad y las habilidades digitales. El informe de buenas prácticas correspondiente permite a los socios investigar las mejores prácticas nacionales y europeas para aportar un valor añadido al proyecto Digital Generations y definir los criterios clave de éxito a tener en cuenta en los futuros pasos de la implementación del proyecto.

2.1. Metodología

El consorcio del proyecto seleccionó cuidadosamente 25 buenas prácticas aplicadas a nivel europeo y nacional. Una vez identificadas las necesidades de los mayores, los socios realizaron un análisis del estado del arte y seleccionaron las iniciativas europeas y nacionales con mayor valor añadido para los mayores. Posteriormente, E-Seniors ha elegido 2 prácticas nacionales por cada país y 2 europeas presentadas por los socios. El principal criterio de selección fue la coherencia de las prácticas con los objetivos del proyecto Digital Generations y su complementariedad entre sí.

Las prácticas europeas y nacionales seleccionadas se centran en iniciativas intergeneracionales que promueven la creatividad y las competencias digitales. Estas buenas prácticas, además, abordan temas transversales como el aprendizaje de las TIC para los mayores, la lucha contra la soledad entre los mayores y las actividades relacionadas con el bienestar de los mayores.

Las buenas prácticas identificadas adoptan la forma de diferentes iniciativas, por ejemplo: programas, organizaciones, proyectos, herramientas, etc., aplicadas a nivel europeo y nacional.

Cada una de las buenas prácticas presentadas en este informe fue detallada por cada uno de los socios a partir de la tabla proporcionada por E-Seniors. Se ha identificado diferente información sobre las buenas prácticas: nombre, duración, ubicación y nivel de intervención (nacional o local), breve descripción, objetivos principales, valor para el proyecto y contacto. Posteriormente, E-Seniors profundizó en este análisis para identificar los factores clave de éxito que podrían ser beneficiosos e importantes a tener en cuenta para el proyecto de Digital Generations.

3. Buenas prácticas a nivel europeo

La Unión Europea, cuyo objetivo es promover la paz, sus valores y el bienestar de la población, promueve la cooperación de las naciones europeas a nivel político, social y económico. La colaboración de sus diversos actores está integrada en el funcionamiento de la UE y se refleja en sus políticas apoyadas por los programas de la UE para promover el bienestar social y construir una sociedad en la que nadie se quede atrás.

El programa Erasmus+, el programa de la UE para apoyar la educación, la formación, la juventud y el deporte en Europa, hace especial hincapié en la inclusión social, las transiciones ecológicas y digitales y en que los jóvenes participen en la vida democrática.

3.1. Traceus

El proyecto Erasmus+ Traceus (2020-1-1E01-KA204-66037), que comenzó en septiembre de 2020 y durará hasta diciembre de 2022, ha sido seleccionado por los socios de Digital Generations como un buen ejemplo de proyecto financiado por la UE que se está llevando a cabo a nivel europeo.



El proyecto se desarrolla en seis países europeos: Francia, Irlanda, Chipre, Bulgaria, Bélgica y España, y pretende alcanzar los siguientes objetivos:

Aumentar las competencias del alumno en las nuevas tecnologías, recuperando y compartiendo recetas de cocina tradicional a través de YouTube en cooperación con alumnos adultos de los países asociados;

Adquirir nuevos conocimientos interculturales organizando talleres en los países asociados para compartir la gastronomía mediante el uso de la tecnología móvil como herramienta de aprendizaje.

Este proyecto Erasmus+ se describe como un laboratorio vivo de actividades sociales y tecnológicas que promueve el conocimiento de las nuevas competencias tecnológicas a través de las tradiciones culinarias y los procesos de aprendizaje de los adultos. Se trata de una colaboración de diferentes socios europeos entre los que se incluyen actores comunitarios, por ejemplo, asociaciones de residentes, especialistas en migración y competencias en TIC, instituciones de investigación, incluidas universidades, en particular en España e Irlanda, y especialistas en nuevas tecnologías que incluyen a personas mayores en los programas universitarios. Los destinatarios de este proyecto son las personas mayores (de más de 50 años) de los países asociados y los inmigrantes de Bélgica.

Este proyecto utiliza la comida como puente entre las diferentes culturas y la complejidad de las nuevas tecnologías y propone a los estudiantes adultos grabar una receta y su historia con un smartphone. Los mentores, que suelen representar a una generación más joven, enseñan a los mayores y a los inmigrantes técnicas de grabación y edición, así como algunos aspectos culturales e históricos de las gastronomías europeas, mientras que los participantes comparten sus conocimientos sobre su gastronomía y cultura nacional.

Apoyando a los alumnos adultos en la mejora de las competencias en TIC a través de las tradiciones culinarias y desarrollando un plan de formación para los mentores, el proyecto pretende redescubrir el valor de la comida como medio para lograr una relación fértil entre las generaciones y las comunidades y la simplicidad/claridad de sus beneficios. Los alumnos adultos suelen ver los beneficios de este proyecto en la capacidad desarrollada para poner en práctica estas habilidades, por ejemplo, para editar y grabar los vídeos con sus nietos y compartirlos y publicarlos a través de las redes sociales o simplemente mostrándolos a sus seres queridos. Además, en el marco de este proyecto, muchos alumnos tienen la posibilidad de adquirir algunas habilidades y conocimientos sobre YouTube que, consecuentemente, pueden utilizar para numerosos fines.

Ideas for the Digital Generations project

Hablar de cocina y adquirir, en primer lugar, algunas habilidades y conocimientos de una manera interesante y que despertaron la nostalgia (a los participantes se les mostraron los antiguos programas de cocina de la televisión que solían ver hace décadas en sus países) permitió a los participantes superar el miedo generalizado a la informática y les hizo sentirse cómodos en los siguientes pasos del proyecto. Descubrir las gastronomías de los países asociados y compartir sus recetas favoritas creó la motivación interna para que los participantes siguieran adelante y se comprometieran más con el proyecto a pesar de que al principio las nuevas tecnologías parecieran increíblemente complicadas. El proyecto Digital Generations debería incluir este componente fisiológico en el desarrollo del Manual de herramientas digitales y en la metodología de tutoría diseñada para las siguientes fases del proyecto para conseguir que más personas mayores se interesen por el proceso de formación.

Además, el proyecto Traceus también puede considerarse un ejemplo de una interesante estrategia de difusión que podría ser mejorada y elaborada por el proyecto Digital Generations. Además de los coloridos materiales de difusión utilizados para la comunicación del proyecto, los socios de Traceus han incluido varios concursos y otras herramientas para aumentar los índices de participación en la página de Facebook. El uso de algunas plataformas y funciones más interactivas podría ayudar al proyecto Digital Generations a difundir mejor los resultados del proyecto e impulsar su estrategia de comunicación para llegar a más interesados.

Datos de contacto y página web de Traceus

<https://traceus.eu/> y, por favor, utilice la casilla "Contáctenos" (Contact us) que se encuentra en la parte inferior de la página web.

3.2. Adopta un abuelo

Adopta un abuelo es una iniciativa internacional con sede en España que busca conectar a jóvenes voluntarios y personas mayores a través de las nuevas tecnologías y crear experiencias transformadoras que marquen la diferencia en la vida de las personas. El equipo de Adopta un abuelo ha desarrollado una aplicación, que está disponible en App store y en Google Play, con el objetivo de conectar a los jóvenes con las personas mayores (Adopta un abuelo) y facilitar la experiencia de intercambio.



Adopta un abuelo es un programa de compañía intergeneracional para las personas mayores con el objetivo de que los mayores se sientan escuchados, acompañados y queridos, mientras los jóvenes participantes aprenden la experiencia y los valores de los mayores durante sus visitas. A lo largo de su trayectoria, la iniciativa ha conseguido más de 3.500 mayores "adoptados", alrededor de 6.200 voluntarios y 45.700 horas de compañía.

Adopta un Abuelo se distingue por la variedad de sus actividades, por ejemplo: programas de cocina, iniciativas de 'influencers' de la tercera edad, programa de cartas a los mayores, copas después del trabajo con los mayores, por nombrar sólo algunas. Esta amplia oferta de actividades posibles hace que el compromiso con la asociación sea más fácil y atractivo. Empezar con pequeños pasos que marcan la diferencia, como enviar una carta a un mayor, puede traducirse en un compromiso mayor y más activo en la iniciativa Adopta un abuelo.

La destacada estrategia de comunicación, caracterizada por contenidos hilarantes e interactivos, atrae a más voluntarios a la organización y difunde los resultados de sus acciones haciendo que más personas se beneficien de ellas. Creando vídeos divertidos y actuales con personas mayores publicados en Instagram (42,1K suscriptores) y YouTube, Adopta un abuelo cierra realmente la brecha generacional y reduce la diferencia de edad ayudando a las personas mayores a sentirse mejor integradas en el mundo moderno a la vez que consigue que los jóvenes se interesen sinceramente por este tipo de actividades sociales y de voluntariado.

La iniciativa ha sido avalada por numerosos actores y empresas de renombre mundial, por ejemplo: Forbes, Santander o Deloitte, lo que inevitablemente le confiere más prestigio y confianza para que los futuros voluntarios se embarquen en este tipo de actividades.

Ideas para el proyecto Digital Generations

Para atraer a más voluntarios, el proyecto Digital Generations debe promocionar sus actividades de forma que parezcan beneficiosas tanto para los mayores como para los jóvenes. Utilizar varios canales de difusión y adaptar el contenido de la formación tanto a las necesidades de los mayores como de los jóvenes aumentará las posibilidades de éxito del proyecto. Si los intereses de algún grupo parecen ser ignorados, aunque sea de forma parcial, el índice de compromiso descenderá sin duda, provocando el escaso impacto del proyecto. Las actividades del proyecto pueden y deben ir más allá de sus objetivos educativos, abarcando, además, algunas herramientas digitales que pueden existir y ser explotadas tras la finalización del proyecto.

La presencia del proyecto Digital Generations en diferentes canales de comunicación (con contenidos adaptados, diversos e interactivos) ayudará a promover la difusión y multiplicar los resultados del proyecto. No obstante, cabe señalar una vez más que, al igual que la iniciativa "Adopta un abuelo", el contenido debe corresponder a los objetivos de las redes sociales, es decir, entrevistas en vídeo para YouTube, vídeos cortos divertidos e interactivos en Instagram, etc., y no ser repetitivo en los distintos canales de comunicación.

Datos de contacto y página web de Adopta un abuelo: <https://adoptaunabuelo.org/>

4. Resultados por país

4.1. Eslovenia

4.1.1. Zavod Oreli (Instituto Oreli)

El socio esloveno, RAZVOJNI CENTER SRCA SLOVENIJE, d.o.o., seleccionó Zavod Oreli (el Instituto Oreli) como ejemplo de una buena práctica nacional útil para ser considerada en el proyecto Digital Generations.



El Instituto Oreli es una ONG ampliamente reconocida en Eslovenia y en el extranjero por sus innovadores y amplios servicios para las personas mayores, respaldados por las últimas soluciones TIC, la educación, los grupos de voluntarios y la cooperación intergeneracional. Conecta y coordina la asistencia a las personas mayores en la comunidad local del municipio de Kamnik. Desde 2010, desarrolla nuevas ideas y conecta a nivel regional y nacional con universidades y otras organizaciones no gubernamentales relacionadas y ofrece prácticas a estudiantes de diversas facultades. El instituto ha desarrollado un programa de voluntariado con su propio software llamado "Prostovoljec" ("Voluntario"), unificado para la aceptación de pedidos, asistencia, coordinación y ejecución de trabajos.

Los miembros del Instituto también imparten formación a las personas mayores sobre el uso de herramientas digitales. También participan en el proyecto "Centro multigeneracional", que se puso en marcha en 2017 con el objetivo de desarrollar modelos innovadores de aplicación integrada, accesible y de alta calidad de contenidos preventivos para activar la inclusión social y la integración de los grupos destinatarios vulnerables, especialmente los mayores, y crear sinergias entre los ciudadanos jóvenes y los mayores.

El modelo de asistencia uniforme a las personas mayores lleva varios años funcionando e incluye un punto de información para las personas mayores, con módulos de apoyo, oficinas de asesoramiento, educación y coordinación de instituciones y líderes de grupos de voluntarios.

Nombre	Localización y nivel	Objetivos	Contacto
Zavod Oreli (Instituto Oreli)	Nivel local, nacional e internacional. Localizado en la ciudad de Kamnik, Eslovenia	→ Promover y profesionalizar el desarrollo de grupos de voluntariado y autoayuda → Desarrollar las nuevas formas de asistencia a las personas mayores y discapacitadas → Desarrollar las nuevas formas de convivencia y educación para la convivencia y asistencia intergeneracional	Link: https://www.kamnik-starejsi.si/ E-mail: info@kamnik-starejsi.si Telf.: +386 31 395 400 Dirección: Svetovalna pisarna Zavod Oreli, Tomšičeva ulica 23, 1240 Kamnik

Según Razvojni center Srca Slovenije, Zavod Oreli aporta un valor añadido a su comunidad gracias a la cooperación intergeneracional y el apoyo a los ancianos para hacer frente a la soledad y el malestar personal. La ONG ofrece asistencia para la administración, los trámites administrativos y la búsqueda de las soluciones más óptimas para mejorar la vida de las personas mayores.

Ideas para el proyecto Digital Generations

Zavod Oreli cuenta con el apoyo del ayuntamiento de la ciudad de Kamnik, lo que aparentemente crea valiosas sinergias entre los sectores público y sin ánimo de lucro. Los socios de Digital Generations podrían seguir considerando la posible cooperación con los organismos públicos, especialmente los que trabajan en el ámbito de la educación, para mejorar sus actividades y ampliar el número de participantes. Además, como ya se contempla en el formulario de solicitud del proyecto, estos esfuerzos realizados en los primeros pasos del proyecto aportarán un gran valor añadido al promover la Guía en otros municipios y organizaciones interesadas de toda Europa (5º Resultado del proyecto).

Como se ha mencionado anteriormente, Zavod Oreli ofrece prácticas para estudiantes procedentes de diferentes facultades. Unas prácticas decentes y bien organizadas son

una excelente herramienta mutuamente beneficiosa tanto para una organización de acogida como para un becario. En cuanto al proyecto Digital Generations, podría considerarse una forma de cooperación de este tipo, ya sea en el marco de las organizaciones asociadas para el trabajo en el proyecto o directamente en el proyecto, para abarcar el aspecto intergeneracional de la iniciativa y aportar algún valor adicional a los voluntarios y a los participantes potenciales del proyecto.

Además, Zavod Oreli se distingue de otras iniciativas por la amplitud de su servicio. Como destacaron algunos de los participantes, el hecho de que Zavod Oreli cubra una multitud de actividades y solicitudes diferentes lo convierte en una solución única y valiosa para los mayores. Los socios de Digital Generations deberían tener en cuenta este componente de exhaustividad en el diseño de su oferta en las siguientes fases de la ejecución del proyecto.

4.1.2. Simbioza Genesis

Simbioza Génesis es una ONG con estatus de empresa social. Su misión es la cooperación intergeneracional, el voluntariado y el aprendizaje permanente junto con la responsabilidad social y la acción social/ética.

SIMBIOZA
MED GENERACIJAMI

Simbioza Genesis inició sus actividades en 2011 con la puesta en marcha de la primera campaña voluntaria pan-eslovena de cooperación intergeneracional en el ámbito de las competencias TIC "Simbioza e-literate Slovenia", en la que jóvenes voluntarios enseñaron a las generaciones mayores el uso de ordenadores e internet en forma de talleres gratuitos por toda Eslovenia.

Desde hace muchos años, Simbioza se esfuerza por conseguir una sociedad inclusiva que ponga en primer plano la cohesión social y el desarrollo sostenible. Simbioza cree que la cooperación intergeneracional es la forma adecuada para una visión sostenible del futuro desarrollo social que sea duradera. A lo largo de su existencia, la ONG ha formado una 'comunidad Simbioza', nombre común para la participación en diversos proyectos que apoyan los valores fundamentales de su instituto: la cooperación intergeneracional, el voluntariado y el aprendizaje permanente.

Simbioza Génesis ha desarrollado numerosos proyectos intersectoriales, colaborativos, nacionales y sostenibles, como por ejemplo:

- Academia digital Simbioza (e-Simbioza), en la que se llevan a cabo diversos talleres educativos sobre las TIC para diferentes tipos de proyectos en el ámbito de las TIC, destinados a distintos grupos de edad y destinatarios;
- Simbioza BTC City Lab, un centro innovador de tecnologías inteligentes, soluciones innovadoras, conocimiento, aprendizaje permanente, cooperación y socialización para adultos y usuarios mayores. Ofrece a los adultos y a los mayores una formación variada y un apoyo adecuado, especialmente en el ámbito de las tecnologías de la información y la comunicación;
- Soluciones digitales para las personas mayores:
 - ČVEKIFON – línea telefónica gratuita para personas mayores
 - MAGDA – una aplicación móvil para personas mayores

Simbioza Giba, que implica la cooperación intergeneracional, el voluntariado y la actividad física, es un movimiento cuyo objetivo principal es la animación y la promoción de estilos de vida activos, saludables y de calidad de todas las generaciones en todas las etapas de la vida.

Nombre	Localización y nivel	Objetivos	Contacto
Simbioza Genesis	Nivel nacional e internacional	→ Reforzar la igualdad de acceso al aprendizaje permanente haciendo hincapié en el aprendizaje de habilidades y competencias digitales para todos los grupos de edad en un entorno de aprendizaje no formal o informal; → Mejorar las habilidades y competencias digitales de la mano de obra y promover las oportunidades de aprendizaje flexible, con especial esfuerzo por mejorar las competencias de los grupos menos implicados.	Link: https://simbioza.eu/ E-mail: info@simbioza.eu Telf.: +386 40 336 311 Dirección: Latinski trg 6, 1000 Ljubljana

Ideas para el proyecto Digital Generations

Simbioza Génesis es un gran ejemplo de la ampliación de actividades que se debería hacer progresivamente en las empresas para estar al día, ser competitivos y estar informados de las necesidades de los clientes y participantes. Actualmente, Simbioza Génesis tiene una gran variedad de actividades presenciales con una fuerte presencia digital en varias formas: redes sociales, aplicación Magda, etc. El proyecto Digital Generations podría utilizar este ejemplo de buena práctica para mejorar con éxito su oferta, organizando numerosos eventos presenciales en los países socios para estar en contacto con los participantes y mantenerse informado sobre sus peticiones. Como ejemplo, Simbioza Génesis ofrece un calendario interactivo en su página web para centralizar la información sobre los próximos eventos e informar eficazmente a los posibles participantes. Digital Generations podría considerar un canal de comunicación de este tipo para los futuros formadores, voluntarios y estudiantes adultos.

Cabe mencionar que, en lo que respecta a la estrategia de difusión y comunicación, Simbioza Génesis parece no haber utilizado activamente dos canales de comunicación, a saber, YouTube y Twitter, en los últimos dos años. Aunque la empresa sigue comunicando activamente en las demás redes sociales, esta baja actividad en algunas de sus páginas puede crear la impresión para los usuarios potenciales de que la ONG ya no está activa. Los socios de Digital Generations deberían mantener activos sus canales de comunicación para crear una buena imagen digital para los usuarios potenciales y actuales.

4.2. España

4.2.1. Proyecto Aula móvil Rural TIC

El proyecto Aula Móvil Rural TIC es un programa relacionado con el uso de las TIC para las personas mayores que viven en el medio rural apoyado por la Fundación Vodafone España, una organización sin ánimo de lucro que tiene entre sus objetivos la promoción del uso de las TIC entre las personas mayores. El programa Aula Móvil Rural TIC es impartido por un equipo especializado de educadores para formar a las personas mayores en el uso de los nuevos teléfonos móviles e Internet en las zonas rurales de España. Este proyecto nace como complemento a la actividad que realizan los centros tecnológicos en el medio rural y cuenta con el apoyo de las diferentes diputaciones provinciales y ayuntamientos de cada región.

almaratura

Nombre	Localización y nivel	Objetivos	Contacto
Proyecto Aula móvil Rural TIC	Nivel local (Sevilla-Huelva) Áreas rurales	→ Promover la educación digital de los adultos para reducir la brecha digital generacional, concienciando sobre el uso de Internet; → Fomentar espacios de encuentro donde los adultos puedan comunicarse con otras entidades o personas que compartan la misma situación en las diferentes localidades dispersas de los territorios rurales en los que se actúa; → Promover la integración de los jubilados y mayores como actores activos dentro de la comunidad digital; → Trabajar las habilidades sociales, de motivación y autoestima para facilitar la apertura de los colectivos de adultos rurales en la participación activa de la nueva sociedad digital.	info@almanatura.com Página web: https://almanatura.com/2013/04/alfabetizacion-digital-entornos-rurales/?wpo_single_page_cache_purged=1

El programa lleva funcionando desde 2013 y hasta abril de 2016 habían participado en RuralTIC 2.232 mayores, se habían organizado 171 sesiones de alfabetización digital en 85 municipios (Huelva-Sevilla), se habían realizado +500 llamadas telefónicas para establecer contacto con los municipios, se habían enviado +700 correos electrónicos para gestionar los grupos y organizar los talleres, se habían contabilizado +15.281 Km de huella de carbono compensada a través de CO2 cero. Probablemente, el criterio de éxito más importante sería el hecho de que el **98% de los usuarios afirman haber aprendido a utilizar las TIC en su vida cotidiana gracias a este programa**.

Ideas para el proyecto Digital Generations

El programa TIC de Aula móvil Rural comparte algunas de las lecciones más importantes que han aprendido y que también pueden ser beneficiosas para el proyecto Digital Generations. En primer lugar, proclaman que es fundamental fomentar la concienciación sobre el uso de las TIC porque muchas personas mayores se distraen fácilmente con la tecnología. En segundo lugar, la formación debe adaptarse a las necesidades reales de los mayores, por ejemplo, acudir a una cita médica, escuchar música, utilizar herramientas de Google como Street View, ver vídeos, etc. En tercer lugar, creen que ningún plan de estudios debe estar estancado: el usuario debe estar en el centro del programa y sólo los alumnos deben decidir lo que quieren aprender, para que el programa se adapte fielmente a sus necesidades. En cuarto lugar, declaran que los formadores son una parte fundamental de la iniciativa, "la empatía es el motor del cambio, por lo que los resultados significativos de la asistencia se ven cuando los usuarios cuentan abiertamente sus necesidades".

Además, la propia idea de apoyar a los mayores que viven en las zonas rurales podría considerarse en las siguientes fases del proyecto.

4.2.2. Madrid te acompaña

Madrid te Acompaña es un proyecto dirigido a todas las personas mayores de 65 años empadronadas en la ciudad de Madrid. Las personas mayores pueden conectar con los voluntarios del programa municipal de voluntariado de Madrid (Voluntarios por Madrid) a través de una sencilla app desarrollada para el proyecto, y solicitar una compañía para realizar diferentes actividades: ir al teatro, ayudar en tareas administrativas o salir a pasear.



Nombre	Localización y nivel	Objetivos	Contacto
--------	----------------------	-----------	----------

Madrid te Acompaña	Nivel Local (Madrid)	→ Promover la intergeneracionalidad y la vecindad en la ciudad de Madrid → Combatir el aislamiento social de las personas mayores → Ser consciente de las situaciones que necesitan recursos públicos como la atención domiciliaria, las ayudas, etc.	<u>Ayuntamiento de Madrid:</u> Página web: Madrid te Acompaña - Ayuntamiento de Madrid <u>Voluntarios por Madrid</u> Página Web: Voluntariado (madrid.es) Telf.: +(34) 900 777 888 / +(34) 914 801 466 Dirección: C/ Alcalá, 45, planta baja. 28045 Madrid comunidadvoluntariad@madrid.es
--------------------	----------------------	---	---

Ideas para el proyecto Digital Generations

El proyecto cuenta con un fuerte apoyo de los ayuntamientos y las empresas locales, lo que sin duda hace que tenga mayor éxito y sea más conocido entre los residentes locales. Como se ha mencionado anteriormente, la cooperación y la creación de redes con los organismos públicos es una buena manera de impulsar los resultados del proyecto y atraer a más participantes.

4.3. Francia

4.3.1. La Búsqueda del Tesoro Digital (Digital Treasure Hunt)

La asociación M3Cube, con sede en París, organiza varios talleres en la capital francesa para promover la digitalización entre todos los sectores de la población, incluidas las personas mayores.

La asociación busca promover la comunicación intergeneracional e intercultural y se presenta como un laboratorio de conceptualización



de nuevas ideas para la implementación de desarrollos tecnológicos para el progreso en el ámbito social.

Para fomentar el diálogo intergeneracional, las competencias en TIC y el bienestar de los mayores, la asociación ha puesto en marcha una actividad que ha sido muy bien recibida por quienes la han probado: la Búsqueda del Tesoro Digital.

Esta actividad se desarrolló durante medio día en París, el 22 de marzo de 2022. Los miembros de la asociación pasaron toda una tarde con una docena de personas mayores en una búsqueda del tesoro en el barrio del Louvre de París. Los mayores tuvieron que seguir un mapa digital con códigos QR que debían escanear, seguir pistas y responder a acertijos. Les acompañaron jóvenes de la asociación para ayudarles.

Nombre	Localización y nivel	Objetivos	Contacto
La Búsqueda del Tesoro Digital (Digital Treasure Hunt)	Paris, Francia.. Local Evento	→ Promover la marcha y la actividad física → Promover el uso de herramientas digitales → Promover las actividades intergeneracionales	Página web: https://www.e-seniors.asso.fr/m3cube/index.php?langue=fr Página de Facebook: https://www.facebook.com/M3CubeAsso

Ideas para el proyecto Digital Generations

Esta actividad puesta en marcha por la asociación parisina es interesante para el proyecto Digital Generations porque combina varios valores compartidos por el proyecto y sus objetivos: los valores de cooperación intergeneracional y bienestar de los mayores con el aprendizaje digital.

El trabajo de esta asociación se basa en las competencias digitales, especialmente entre los mayores. Pero también buscan mejorar la vida de los mayores de otras maneras, procurando mejorar su bienestar físico y mental y luchando contra la soledad mediante intercambios intergeneracionales y actividades físicas. El interés de este tipo de proyectos es la multiplicidad de beneficios combinados.

4.3.2. Mapathon Intergeneracional

La asociación CartONG, en Francia, ayuda a las organizaciones humanitarias de todo el mundo proporcionándoles numerosas herramientas innovadoras de gestión de la información, análisis y comunicación.



El jueves 29 de marzo de 2018, los alumnos del Instituto Louise Michel, en Grenoble, organizaron un "Mapathon intergeneracional" con la asociación l'Age d'Or y CartONG.

Una veintena de miembros de Age d'Or, que ayuda a las personas mayores de 50 años en el uso de la tecnología digital en Grenoble, respondieron a la invitación de los estudiantes de secundaria.

Los estudiantes les introdujeron en la cartografía participativa mediante la base cartográfica gratuita OpenStreetMap. Por parejas, jóvenes y no tan jóvenes cartografiaron la costa oriental de la isla de Madagascar, donde muchas ONG intervenían en ese momento para reparar los daños causados por los recurrentes ciclones que han atravesado la isla en los últimos meses.

Los resultados de la actividad fueron muy positivos. Durante la mañana, el grupo cartografió 400 edificios y 100 km de carreteras en Madagascar. Estos datos serán verificados por cartógrafos profesionales y luego serán utilizados directamente por las ONG de Madagascar. Estos pocos clics realizados por los dúos intergeneracionales serán una verdadera ayuda sobre el terreno.

Nombre	Localización y nivel	Objetivos	Contacto
Mapathon Intergeneracional	Nivel local, Ciudad de Grenoble	→ Poner en marcha una actividad conjunta entre estudiantes de secundaria y personas mayores. → Promover el trabajo intergeneracional → Combatir la soledad → Trabajar en dispositivos digitales	E-mail: info@cartong.org Página web: https://www.arcgis.com/apps/Cascade/index.html?appid=a18ea9d12b87447da3f8c5de14699ce6

Ideas para el proyecto Digital Generations

Este tipo de proyecto presenta los valores del trabajo intergeneracional en un ambiente lúdico pero con una apuesta real. Los jóvenes pueden aprender de los mayores y viceversa. Los jóvenes continúan siendo los mejores maestros en el ámbito digital frente a los mayores.

Los comentarios de los institutos y de los estudiantes del último curso muestran que este proyecto ha sido muy bien recibido y que ha servido a los intereses de ambos grupos.

Los miembros de la Edad de Oro quedaron encantados con el encuentro y apreciaron la profesionalidad y el dinamismo de los alumnos. Felicitaron a los alumnos y a sus profesores por haber organizado este evento en su escuela. Por su parte, los alumnos quedaron impresionados por la energía y el entusiasmo de los mayores, que se mostraron encantados de volver al colegio. Este proyecto forma parte de la formación de los alumnos de secundaria que se orientan hacia las profesiones sociales.

4.4. Bulgaria

4.4.1. Acéptame en el pueblo

Año tras año, el número de habitantes de las zonas rurales disminuye y muchos pueblos pequeños desaparecen del mapa de Bulgaria. Una de las últimas estadísticas muestra que, por primera vez en muchos años, la población rural ha caído por debajo de los dos millones de habitantes. Casi no hay niños ni jóvenes. Muchos de ellos se han ido al extranjero y rara vez regresan al campo. Los pueblos están desiertos, y con ellos el rico patrimonio cultural que se conserva en su forma más auténtica se irá olvidando y borrando.



Acéptame en el pueblo se inició con el objetivo de luchar contra la despoblación de los pueblos y la consiguiente pérdida de numerosas tradiciones que han conservado las personas mayores que viven en el campo.

Las personas mayores que participan en "Acéptame en el pueblo" reciben a uno o varios jóvenes en su casa, en función de sus posibilidades de alojamiento. Los mayores que acogen a los jóvenes se comprometen a proporcionarles un lugar para dormir y prepararles la comida en un plazo de 7 días. Al mismo tiempo, tienen que mostrarles y

hacerles participar activamente en sus actividades cotidianas: cuidar de los animales, preparar la comida para el invierno, trabajar en el huerto o en el campo, cocinar, etc.

Nombre	Localización y nivel	Objetivos	Contacto
Acéptame en el pueblo	Nivel Regional – Distrito de Gabrovo	→ Jóvenes de entre 15 y 29 años que vivirán en el campo con sus "abuelos de alquiler".	Página web: https://www.priemimenaselo.eu/

Ideas para el Digital Generations

Esta buena práctica se basa esencialmente en el intercambio intergeneracional y ofrece soluciones sin sacrificio.

"Acéptame en el pueblo" ha creado un modelo sostenible y adaptado a la realidad local para la conservación y revitalización del patrimonio cultural, basado en la participación voluntaria y la colaboración entre generaciones.

La iniciativa también puede ser un ejemplo de buenas prácticas en el voluntariado juvenil como recurso sin explotar para el estudio y la preservación del patrimonio cultural local.

4.4.2. Nietos de Alquiler

La segunda buena práctica presentada por el socio búlgaro destaca un proyecto que lleva en marcha desde el año 2020 y que sigue vigente.

El objetivo de este proyecto es resolver dos problemas presentes en nuestra sociedad: por un lado, el cuidado de las personas mayores y, por otro, la superación del desempleo juvenil y, en especial, el de los jóvenes con necesidades especiales. También forma parte del proyecto la iniciativa "On the Square", en la que los jóvenes enseñan a los mayores a trabajar con las redes sociales.

Nombre	Localización y nivel	Objetivos	Contacto
--------	----------------------	-----------	----------

Nietos de Alquiler	Nivel regional - Madan	→ Beneficios para ambos países → Que los jóvenes empiecen a trabajar juntos → Que los mayores se encuentren todavía útiles	https://www.facebook.com/%D0%94%D0%B5%D1%86%D0%B0-%D1%81%D1%8A%D1%81-%D1%81%D0%BF%D0%B5%D1%86%D0%B8%D0%B0%D0%BB%D0%BD%D0%B8-%D0%BF%D0%BE%D1%82%D1%80%D0%B5%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8-1784351721801148/?_rdr
--------------------	------------------------	--	---

Ideas para el proyecto Digital Generations

Se trata de un proyecto ambicioso, en el que actualmente participan 60 jóvenes, 10 pueblos y 120 personas mayores. Es una buena oportunidad para introducir los valores de la enseñanza de los jóvenes a sus mayores en una práctica de aprendizaje intergeneracional y digital.

4.5. Grecia

4.5.1. Amistad a Todas las Edades

El Instituto Prolepsis de Medicina Preventiva, Ambiental y Ocupacional es una organización científica sin ánimo de lucro que trabaja en el campo de la investigación médica, la promoción de la salud y la medicina ambiental y ocupacional desde 1990.



El equipo de gestión del programa Amistad a Todas las Edades está formado por el personal científico y administrativo del Instituto Prolepsis, colaboradores científicos externos y un amplio grupo de voluntarios. Con motivo del Día Mundial de las Personas Mayores, el Instituto Prolepsis invita a experimentar el programa Amistad a Todas las

Edades y a acercarse a nuestros mayores que experimentan la soledad. El programa es una iniciativa integral que trabaja en el apoyo al grupo social especialmente vulnerable de las personas mayores y basándose en el voluntariado.

Las personas mayores se han visto muy afectadas en los dos últimos años por la pandemia. Sus interacciones sociales se han reducido y su sensación de soledad y aislamiento social ha aumentado. Además, según datos de la Organización Mundial de la Salud, la pandemia ha hecho mella en su salud mental, ha reducido los cuidados y el apoyo que reciben y ha reducido su papel social.

Nombre	Localización y nivel	Objetivos	Contacto
Amistad a Todas las Edades	Local y Nacional	→ Combatir la soledad, el aislamiento social y la marginación mediante el contacto humano y el establecimiento de amistades y vínculos sociales a largo plazo → Resaltar las necesidades de las personas mayores.	Página web: www.filiasekatheiliki.a.gr Telf.: 2106101300

Ideas para el proyecto Digital Generations

El programa ha puesto en contacto a un número de tres dígitos de personas mayores con voluntarios que, mediante llamadas telefónicas regulares, hacen compañía a los ancianos que se sienten solos, los capacitan mental y emocionalmente y crean amistades. Al mismo tiempo, la línea de 'Ayuda a la Soledad para Personas Mayores' también funciona como parte del programa.

El programa sigue los valores compartidos por los socios del proyecto Digital Generations y por los objetivos del propio proyecto. Se promueve el uso de los medios digitales de comunicación y la lucha contra la soledad de los mayores.

4.5.2. Alfabetización digital en la tercera edad

El programa de Alfabetización Digital para las Personas Mayores, una colaboración de NOESIS con la Dirección Independiente de Apoyo a la Innovación y el Emprendimiento de la Región de Macedonia Central, familiariza de una manera fácil, comprensible y entretenida a los alumnos mayores de 65 años con los procesos básicos y otras aplicaciones digitales.



Durante el curso, se analizarán las tareas básicas realizadas electrónicamente mediante un ordenador u otro dispositivo móvil compatible (por ejemplo, un teléfono móvil o una tableta).

Los participantes aprenderán, entre otras cosas, a emitir declaraciones responsables y autorizaciones, activar la posibilidad de prescripción inmaterial o emitir certificados o escrituras municipales. También se presentará la forma de tramitar las solicitudes a través de una teleconferencia con un representante de KEP (MyKEPLive).

Este proyecto se lleva a cabo desde el verano pasado (2021) y sigue en marcha.

Nombre	Localización y nivel	Objetivos	Contacto
Alfabetización digital en la tercera edad	Local	→ Familiarizarse con los medios electrónicos → Poder utilizarlos para comunicarse a través de Internet tanto con servicios y organizaciones, como con sus familiares o su médico.	Página web: https://www.noesis.edu.gr/en/ Telf. : 2310 483 000

Ideas para el proyecto Digital Generations

Analiza las tareas básicas realizadas electrónicamente utilizando un ordenador u otros dispositivos móviles compatibles, como un teléfono o una tablet. Proporciona habilidades digitales muy avanzadas para los mayores de 65 años.

5. Conclusión sobre las Buenas prácticas

Las buenas prácticas presentadas por los socios son muy variadas y tienen impactos muy diferentes. Algunas de ellas afectan a unas pocas personas en un contexto local mientras que otras afectan a un número muy grande, ya sea a nivel local, nacional o europeo.

Los temas son muy amplios, desde la cocina hasta el senderismo, con un componente digital que sigue siendo el corazón del proyecto. El principal grupo destinatario continúa siendo la tercera edad, pero las actividades intergeneracionales propuestas ofrecen un enfoque interesante, el de una doble valorización. En efecto, las actividades intergeneracionales son beneficiosas para los mayores en la lucha contra su soledad, su bienestar físico y mental o en el aprendizaje de habilidades TIC, pero también son beneficiosas para los jóvenes que se reúnen e intercambian con ellos. Los mayores también tienen conocimientos que transmitir y su experiencia vital les sitúa en una posición docente legítima ante una generación más joven que interactúa perfectamente con ellos al disponer de todos los códigos necesarios. En la retroalimentación que expresa cada buena práctica, los jóvenes están muy contentos de compartir estos momentos y beneficiarse de ellos. Esto demuestra el valor de las prácticas intergeneracionales en la sociedad.

6. Recomendaciones y lecciones que aprender en el proyecto Digital Generations

Sin duda, la idea del proyecto, situada en el centro de cualquier iniciativa a cualquier escala, juega un papel muy importante. Sin embargo, cabe destacar que a través del análisis de las buenas prácticas se ha visto que la mayoría de los participantes aprecian la globalidad de las acciones propuestas. Por lo tanto, Digital Generations debería asegurar un contacto directo permanente con los participantes para mantenerse al día sobre sus necesidades e intereses y adaptar su oferta con el objetivo de atraer a más voluntarios, formadores y otras partes interesadas al proyecto.

Además, al proponer actividades intergeneracionales es fundamental tener en cuenta los intereses de ambos grupos. Esto hará que las actividades propuestas sean inevitablemente más atractivas y cautivadoras para ambas generaciones. En particular, este enfoque debe tenerse en cuenta en las actividades de comunicación en línea, que, especialmente para los jóvenes, desempeñan un papel crucial a la hora de decidir si se embarcan o no en una iniciativa de este tipo. Los canales de comunicación y difusión deben proponer contenidos diversos e interactivos para promover los resultados del proyecto y conseguir que más personas se involucren en las actividades del mismo. Mientras que los mayores deberían tener la oportunidad de ser acompañados y asistidos por teléfono y a través de actividades presenciales o en línea con la información claramente presentada.

Por otra parte, al analizar las prácticas nacionales y europeas se ha visto claramente que la cooperación con organismos públicos, como los ayuntamientos, y el sector público, especialmente las empresas grandes y conocidas, aporta un valor adicional y confianza a cualquier proyecto. Por lo tanto, las actividades de networking deberían comenzar en las primeras fases del proyecto para garantizar el apoyo y la atención constante a los resultados de Digital Generations y su explotación.

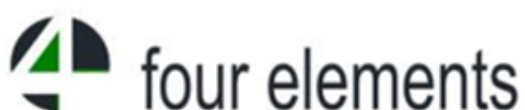
En resumen, existen multitud de iniciativas intergeneracionales a nivel nacional y europeo. Para destacar, el proyecto Digital Generations debería cubrir la brecha existente en el sector y satisfacer de forma eficaz y atractiva las necesidades de los mayores y de las generaciones más jóvenes. La amplitud de las actividades propuestas, así como una campaña de comunicación y difusión coherente y satisfactoria apoyada por una sólida red de contactos, son la clave del éxito en la ejecución del proyecto Digital Generations.



Socios del proyecto:



Defoin



**Co-funded by
the European Union**

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.