



# Comp-Up

MOTIVATE ADULTS  
TO IMPROVE BASIC  
COMPETENCES



Erasmus+

[comp-up.erasmus.site/](http://comp-up.erasmus.site/)  
[facebook.com/compupmotivateadults/](https://facebook.com/compupmotivateadults/)



# COMP-UP: Motivar a los Adultos para Mejorar sus Competencias Básicas

## COMP-UP Recopilación de Herramientas

*Folkuniversitetet*

Producto Intelectual 1

*Junio 2020*



## Contenido

1. Introducción .....	3
2. Finalidad de la recopilación de herramientas .....	3
3. Lagunas y necesidades identificadas.....	4
3.1 Motivación.....	4
3.2 Evaluación digital .....	5
3.3 Evaluación numérica .....	6
3.4 Evaluación de la alfabetización .....	7
3.5 Apoyo en la vida cotidiana .....	7
4. Recopilación de herramientas.....	10
5. Directrices para la recopilación de herramientas .....	33
5.1 Motivación.....	33
Establecer vínculos .....	33
Objetivos realistas e individuales .....	34
Conexión con situaciones de la vida real.....	34
Material de Entretenimiento.....	35
Red y formación adicional para educadores .....	36
5.2 Evaluación Digital .....	37
5.3 Evaluación Numerica .....	37
5.4 Evaluación de la alfabetización .....	38
5.5 Refuerzo en la vida cotidiana .....	39
6. Conclusión .....	39
7. Recomendaciones .....	40



## 1. Introducción

Aproximadamente 70 millones de europeos tienen dificultades con la lectura y la escritura básicas, el cálculo y el uso de herramientas digitales en la vida cotidiana. Sin estas habilidades, algunas actividades diarias se vuelven difíciles, creándose así una barrera para la inclusión social y laboral. La importancia de la Alfabetización Digital, como una de las ocho competencias clave que todo ciudadano europeo debería dominar, se pone incluso de relieve en la Agenda Digital 2010 de la Comisión Europea para Europa.

En consecuencia, el Consejo Europeo aprobó una "Recomendación sobre vías de Perfeccionamiento" para ayudar a los adultos a adquirir un nivel mínimo de alfabetización, conocimientos básicos de aritmética y aptitudes digitales mediante el desarrollo de servicios accesibles de alta calidad.

En este contexto, el consorcio COMP-UP, de acuerdo con su experiencia con adultos desfavorecidos y poco cualificados dentro de la educación de adultos, sugiere que la actualización de las competencias de los profesionales de la educación de adultos que apoyan a los estudiantes adultos es una respuesta para mejorar la alfabetización, la aritmética y las aptitudes digitales de este grupo objetivo.

El proyecto COMP-UP, en consonancia con las necesidades y prioridades enumeradas anteriormente, tendrá por objetivo aumentar la motivación de los estudiantes adultos poco cualificados para participar en la educación y mejorar sus conocimientos de lectura, escritura, aritmética y tecnología digital.

## 2. Finalidad de la recopilación de herramientas

En los últimos años se han desarrollado diversos instrumentos y metodologías a través de proyectos e iniciativas europeas y nacionales en el marco de la evaluación de la motivación y las aptitudes. Sin embargo, hasta el momento no se dispone de una visión general exhaustiva de lo que se puede hacer específicamente con los estudiantes adultos poco cualificados.

La idea principal de esta recopilación de herramientas es valorizar esos instrumentos y asegurar su utilización sostenible en toda Europa. Este compendio es una deducción directa de las principales conclusiones del estudio de investigación, realizado por los seis socios durante los primeros meses del proyecto. La fase de investigación incluyó un grupo de debate con 10 profesionales de la educación de adultos por cada país asociado, así como una colección de las 50 mejores prácticas proporcionadas a nivel europeo y nacional dentro de la motivación de los adultos poco cualificados. También incluyó la evaluación de las habilidades digitales, de alfabetización y numéricas. De los 50 instrumentos reunidos, se han elegido 23 como mejores prácticas para presentarlas en esta recopilación de herramientas.

Los resultados de la investigación se han analizado y procesado en esta recopilación de herramientas para identificar las lagunas y necesidades de los profesores de educación de adultos (PEA) en lo que respecta a la motivación de los adultos poco cualificados, la evaluación de las aptitudes digitales, numéricas y de alfabetización y el refuerzo en la vida cotidiana. Además, se han seleccionado veinte proyectos como los mejores ejemplos de proyectos destinados a aumentar la motivación de los adultos poco cualificados para participar en el aprendizaje. Los tres proyectos restantes se centran específicamente en la alfabetización, la aritmética elemental y las aptitudes digitales.



La mayoría de los proyectos de esta recopilación de herramientas tiene como grupo objetivo directo a diferentes tipos de profesionales de la educación de adultos y trabajadores sociales. Todos los proyectos tienen estudiantes adultos poco cualificados o a otros adultos marginados como grupo objetivo directo o indirecto. Cuando se analizaron los proyectos, se consideraron diversos factores para garantizar que cada proyecto seleccionado cumpliera los criterios de las mejores prácticas. Se ha prestado especial atención a la viabilidad técnica de los proyectos, su potencial de repetición, su adaptabilidad y su eficacia y éxito. Por último, pero no menos importante, se tuvo en cuenta la sostenibilidad ambiental, económica y social del proyecto. En conjunto, estos proyectos deben ser de uso sostenible en toda Europa y cumplir con un alto nivel.

Durante el trabajo, se han identificado las siguientes categorías entre las diversas herramientas de los proyectos: Manual/caja de herramientas para educadores (Prácticas Óptimas 1 a 11), plataformas de aprendizaje en línea (Prácticas Óptimas 12 a 18), juegos educativos (Prácticas Óptimas 19) y centros de asesoramiento (Prácticas Óptimas 20). Lo que cabe señalar es que no se ha hecho una clasificación de las diferentes categorías de herramientas. Las guías o manuales metodológicos son buenos, ya que los proyectos tienen por objetivo llegar a los responsables de la educación, y las plataformas de aprendizaje en línea son modernas y de fácil acceso. Los juegos educativos son adaptados al siglo XXI y son una buena alternativa al aprendizaje formal.

La recopilación de herramientas puede ser utilizada por los PEA para obtener una visión general, aportaciones e inspiración para nuevos métodos y herramientas que se utilizarán en su trabajo con adultos poco cualificados. En la sección "5. Directrices para la Recopilación de Herramientas", el lector puede encontrar recomendaciones y consejos sobre cómo aplicar las diferentes herramientas enumeradas en el capítulo cuatro. Además, la recopilación de herramientas de COMP-UP constituirá la base del programa de formación de COMP-UP y se capacitará a los PEA en el uso de las herramientas seleccionadas y en la prestación de apoyo a los adultos poco cualificados.

## 3. Lagunas y Necesidades Identificadas

### 3.1. Motivación

Una parte crucial cuando se trabaja en educación de adultos poco cualificados es la motivación. En los grupos de debate de cada país asociado se planteó que los estudiantes adultos, especialmente si han tenido malas experiencias de aprendizaje anteriormente, tienen una mayor tendencia a frustrarse y abandonar la formación y la educación. Muchos participantes han tenido hasta ahora poca sensación de mejoría en el aprendizaje y, por lo tanto, se frustran fácilmente en cuanto a la motivación para aprender. El abandono rápido es un problema mayor entre los estudiantes adultos poco cualificados debido, por ejemplo, a la escasa confianza en sí mismos y a la falta de experiencias de aprendizaje positivas. Como resultado de las malas experiencias de aprendizaje, la perseverancia para mantenerse en una educación o formación puede verse afectada negativamente. Cuando no hay un éxito inmediato en el aprendizaje, el riesgo de frustración y abandono es alto.



Otra cuestión que influye en el nivel de motivación del grupo objeto son las diferentes restricciones que pueden impedir que se interesen por actividades de aprendizaje y formación. Las responsabilidades familiares, la falta de tiempo, el aislamiento social y los aspectos culturales son algunas de las restricciones que desaniman a los adultos (especialmente a las mujeres) a participar en la educación. Además, las dificultades financieras y la amenaza de la pobreza son un enorme obstáculo para que algunas personas quieran formarse; si los participantes tienen situaciones laborales inestables o informales, es difícil priorizar la asistencia a la educación. Las restricciones físicas y mentales son otras cuestiones que influyen en la motivación y la capacidad para participar en actividades de aprendizaje. Los asuntos relacionados con la migración pueden ser otro obstáculo para los adultos; por ejemplo, una deportación inminente es una gran carga psicológica para los solicitantes de asilo y afectará la motivación a la hora de aprender. Además, si uno acaba de llegar a un país y no sabe si se le permitirá quedarse y obtener una residencia permanente, la motivación para aprender se ve generalmente afectada.

La participación voluntaria marca una gran diferencia en la motivación de los participantes. Si estos asisten a un curso voluntariamente tienden a tener una motivación bastante alta. Si, por el contrario, el participante asiste al curso porque ha sido obligado a ir por un organismo oficial y se siente obligado a aprender, la motivación es generalmente menor. La motivación también se puede lograr con los factores anteriormente mencionados, pero generalmente requiere un mayor esfuerzo por parte de los formadores y educadores.

Ajustar y adaptar los materiales de aprendizaje es otro factor que puede influir en la motivación de los alumnos. El ajuste de los materiales de aprendizaje es un aspecto que los PEA que participaron en los grupos de debate vieron como una dificultad. En el grupo de estudiantes adultos poco cualificados, las necesidades pueden ser muy diversas, por lo que hay una demanda de adaptación compleja del material. Si el material no se ajusta al nivel del alumno, será difícil motivarlo para que se comprometa. Además, si los grupos son demasiado grandes será difícil para el profesor ajustar el nivel a cada participante, lo que puede resultar desmotivador para los que tienen un nivel más alto o más bajo que el resto de la clase.

En resumen, las necesidades expresadas por los formadores de adultos durante los grupos de debate fueron, ante todo, una recopilación de buen material de formación accesible y ajustada al nivel adecuado para adultos poco cualificados. Esto se planteó especialmente como una necesidad de los profesores con menos experiencia y que, por lo tanto, no han tenido mucho tiempo para reunir material de formación. Otras necesidades identificadas fueron las herramientas innovadoras de TIC para la enseñanza y nuevas herramientas que relacionan la enseñanza con problemas de la vida real, como, por ejemplo, cómo utilizar Internet para pedir una cita médica, cómo utilizar Internet para hacer la declaración de la RENTA, etc. También se planteó la necesidad de impartir más formación a los profesores sobre la manera de motivar a los adultos poco cualificados y de crear foros para que los profesores se reúnan, discutan e intercambien experiencias relacionadas con este campo.

### 3.2. Evaluación Digital

Trabajar con las habilidades digitales y la evaluación digital en lo que respecta a los adultos poco cualificados es algo que los PEA expresaron como muy importante pero también desafiante. Un gran obstáculo para los profesores es la falta de un plan de estudios coherente para las competencias



digitales, lo que les deja sin una definición formal de las necesidades de aprendizaje y las estrategias de evaluación. Debido a ello, los profesores han elaborado estrategias de evaluación y métodos de enseñanza informales basados en sus propias iniciativas. Además, los profesores expresan que hay una falta de recursos disponibles, como buenos programas, herramientas y materiales de formación en línea. A menudo las herramientas que encuentran en línea tienen un acceso limitado y requieren un pago que limita a los profesores a utilizar versiones gratuitas, lo que hace difícil asegurar una buena calidad. Además, puede resultar difícil para los profesores distinguir qué herramientas y materiales de formación son útiles y de alta calidad, ya que la selección de herramientas en línea es muy diversa y difiere en calidad.

Los PEA identificaron además una laguna en la formación de los educadores. Algunos no se sentían cómodos o no eran lo suficientemente competentes para llevar a cabo la formación y la evaluación de las aptitudes digitales. En Austria, sólo dos de cada diez PEA entrevistados habían completado una formación adicional en el campo de la enseñanza digital en los dos últimos años. Otro problema de la enseñanza y la evaluación de las aptitudes digitales es la falta de material. Si los participantes o la institución de enseñanza para adultos no tienen acceso a computadoras, computadoras portátiles, teléfonos inteligentes o conexión a Internet, será difícil llevar a cabo una formación eficaz sobre el tema.

Debido al brote de Covid-19, la educación de adultos se ha pasado a la enseñanza en línea en Suecia. Según los PEA entrevistados en Suecia esto expone la necesidad de practicar las habilidades digitales entre los estudiantes poco cualificados que están teniendo dificultades con esta transición. Los profesores expresaron que varias personas de cada clase no pueden asistir a las sesiones de enseñanza ya que no pueden navegar en las plataformas digitales. Además, muchos de los estudiantes pierden el interés en la enseñanza en línea y es difícil motivarlos para que sigan la formación cuando no hay interacción cara a cara.

En resumen, las necesidades identificadas en relación con las aptitudes digitales y la evaluación son un programa de estudios coherente que defina las necesidades de aprendizaje y las estrategias de evaluación para la enseñanza de aptitudes digitales a adultos poco cualificados; ayuda y métodos formales sobre cómo trabajar con aptitudes digitales; una recopilación de herramientas con sugerencias sobre cómo trabajar con aptitudes digitales y cómo evaluarlas, incluidas herramientas de alta calidad de versión gratuita en línea; más formación para que los PEA aumenten su competencia en relación con las aptitudes digitales y cómo incorporarlas en la enseñanza; material en forma de computadoras y teléfonos inteligentes para permitir la formación interactiva de aptitudes digitales.

### 3.3. Evaluación Numérica

Cuando se trata de evaluar las habilidades de los adultos poco cualificados en matemáticas y cálculo, los PEA a menudo se encuentran con problemas. El proceso de evaluación de las aptitudes numéricas lleva mucho tiempo y cuando los profesores trabajan con grupos que tienen diferentes niveles, así como diferentes conocimientos lingüísticos y experiencias educativas, la evaluación puede ser muy difícil. Otro obstáculo relacionado con la aritmética es que muchos de los estudiantes adultos tienen una baja autoestima y poca confianza en su capacidad de cálculo. En algunos casos, esto se debe a malas experiencias en la escuela y, en el peor de los casos, a la completa falta de conocimientos en materia de aritmética.



Los PEA expresan que hay una falta de herramientas disponibles para trabajar con las habilidades numéricas y su evaluación, lo que hace que los profesores utilicen métodos informales para enseñarlas. Además, a los PEA les faltan buenas plataformas en línea gratuitas para trabajar con las habilidades numéricas. Los PEA declararon que ellos mismos eran en gran medida responsables de la producción de los materiales didácticos y que hay muy poco material bien preparado para evaluar las aptitudes matemáticas de los participantes. Algunos PEA trabajan sobre la base de normas, pruebas y cuestionarios internos, pero a menudo se desconoce el origen de esos materiales. Algunos PEA utilizan libros de texto, pero no consideran que la metodología y la didáctica de estos sean apropiadas para los adultos. En lo que respecta a la formación adicional de los formadores de matemáticas, los participantes en los grupos de discusión han indicado que asisten a cursos de formación adicional a intervalos irregulares.

En resumen, las necesidades identificadas en lo que respecta a las aptitudes numéricas y su evaluación es una recopilación de herramientas/métodos de evaluación y aprendizaje accesibles y bien adaptados, incluidas plataformas en línea gratuitas para adultos poco cualificados y grupos más pequeños para una enseñanza más eficaz de las matemáticas al nivel adecuado.

### 3.4. Evaluación de la Alfabetización

Trabajar con la alfabetización de adultos poco cualificados conlleva algunos retos. Lo que casi todos los PEA destacaron como una dificultad es que, en una misma aula, los estudiantes pueden tener experiencias muy diferentes, especialmente cuando se trabaja con inmigrantes recién llegados. Algunos estudiantes son analfabetos en su lengua materna y no tienen mucha experiencia con la educación formal, mientras que otros estudiantes tienen una educación universitaria, pero necesitan aprender un nuevo idioma. Esta división crea problemas para que los educadores encuentren un buen nivel para llevar a cabo la enseñanza y dificulta la evaluación del nivel de alfabetización del estudiante. Además, requiere mucho tiempo y compromiso para asegurarse de que todos los estudiantes tienen el material adaptado a su propio nivel.

En lo que respecta a la búsqueda de materiales, métodos y herramientas de enseñanza, los PEA expresaron que necesitan más herramientas en línea, que sean fáciles de usar y que estén actualizadas. Además, desean materiales de enseñanza adaptados, especialmente cuando se trata de los niveles más bajos de alfabetización y de estudiantes analfabetos. Si el material es demasiado avanzado para los estudiantes, el riesgo de que éstos pierdan la motivación y la confianza en sí mismos para continuar es muy alto.

El recurso que los PEA destacan como el más importante cuando se trata de trabajar con la alfabetización es el tiempo y el compromiso. Éste también es un recurso que a menudo es limitado. Ofrecer el apoyo que el estudiante realmente necesita requeriría mucho tiempo y recursos y, por lo tanto, muchos PEA sienten que deben comprometerse en lo que pueden ofrecer a sus estudiantes.

Finalmente, los PEA expresaron la necesidad de un método y estrategias de enseñanza no formal cuando se trata de trabajar con adultos poco cualificados en lo que respecta a la alfabetización. Algunos estudiantes que asisten a cursos de idiomas no están familiarizados con la educación formal y para ellos, un entorno de clase puede ser bastante difícil para adaptarse. Los PEA expresan la necesidad de métodos que les permitan llevar la enseñanza fuera de las aulas y conectarla con



situaciones de la vida real. Además, expresaron que hay una dependencia poco realista del aprendizaje pasivo y que, en realidad, muchos de los estudiantes necesitan un estilo de aprendizaje interactivo y atractivo que conecte los resultados del aprendizaje con situaciones de la vida real.

En resumen, las necesidades y lagunas identificadas en relación con la alfabetización son: acceso a material didáctico en forma de herramientas en línea actualizadas y de fácil utilización; material adaptado a los diversos niveles de los alumnos con que se encuentran, especialmente para los que tienen menos aptitudes de lectura y escritura; métodos y estilos de enseñanza que sean atractivos e interactivos y permitan que la enseñanza se lleve a cabo fuera del aula y se conecte con situaciones de la vida real; por último, falta el tiempo y el compromiso necesarios para ayudar al grupo de alumnos adultos poco cualificados.

### 3.5. Apoyo en la vida cotidiana

El hecho de tener pocas habilidades matemáticas, digitales y de alfabetización puede llevar a una larga lista de desafíos. Los PEA plantearon que los adultos con bajos conocimientos en estas áreas podrían tener problemas a la hora de contactar con las autoridades en lo que respecta a servicios sociales, cuestiones de inmigración, escuela y educación, etc. Si se tiene pocas habilidades en aritmética, digitalización y alfabetización será un desafío a la hora de rellenar formularios, encontrar información, contactar con personas, encontrar la oficina a la que se debe ir y comunicar en lo que se necesita ayuda. Esto puede dar lugar a que las personas no reciban la ayuda adecuada y terminen en situaciones problemáticas.

Otra cuestión a la que se someten adultos poco cualificados está relacionada con los asuntos financieros y la gestión de su economía personal. Si se tiene una baja cualificación en alfabetización, aritmética y habilidades digitales, puede ser difícil elaborar un presupuesto mensual, pagar las facturas y el alquiler (especialmente si se trata de un servicio electrónico) y solicitar fondos sociales y subsidios de vivienda.

La falta de alfabetización y de conocimientos digitales puede fácilmente dar lugar a que las personas sean engañadas debido a cierta desinformación y a noticias falsas. Este es un problema que los PEA identificaron entre algunos de sus estudiantes, especialmente relacionado con el uso de las redes sociales. Si se tiene un bajo nivel de alfabetización y habilidades digitales será muy difícil distinguir qué información es fiable y cuál no, lo que puede resultar en que adultos poco cualificados sean sometidos a información que ha sido manipulada de manera dañina y engañosa. Además, el riesgo de ser objeto de fraude en línea aumenta al tener un conocimiento digital y de alfabetización bajo.

Cuando se trata de desafíos para ofrecer apoyo en cuestiones de la vida cotidiana, los PEA identificaron algunas áreas en las que a menudo surgen problemas. La primera es que no se puede esperar que alguien con bajas cualificaciones en alfabetización, matemáticas y habilidades digitales entienda de inmediato lo que se quiere decir si sólo se utiliza una explicación pasiva. Por ejemplo, un PEA que trabaja dando apoyo en el tema de la vivienda para los inmigrantes recién llegados, explicó que la mayoría de las personas con las que trabaja no entienden los contratos de alquiler que han firmado, aunque la inmobiliaria se los haya explicado. En lugar de explicar, es mejor mostrar lo que se quiere comunicar utilizando imágenes, gestos y demostrándolo uno mismo. Esto es algo que



muchas personas que trabajan con el grupo objetivo pasan por alto y puede resultar en problemas importantes para los adultos poco cualificados.

Otra necesidad que se ha identificado está relacionada con los recursos. Para poder prestar la ayuda que muchos adultos poco cualificados necesitan, se requiere mucho tiempo y compromiso. El grupo de debate llevado a cabo en Suecia constaba de tres participantes que trabajan con la oferta de apoyo a las familias, los adultos jóvenes y los adultos que, por diferentes razones, tienen dificultades en la educación, el trabajo y la vida cotidiana. Estos PEA explicaban que el tiempo y el compromiso son los recursos más importantes en su trabajo. Para poder ofrecer la ayuda que los usuarios necesitan, deben estar disponibles en todo momento y establecer relaciones sólidas con ellos. Además, subrayan que éste no es un trabajo para cualquiera y que no se puede esperar trabajar teniendo “un horario de oficina”. Por supuesto, no es sostenible que todos los PEA trabajen de esta manera, por lo que se necesita un mejor sistema para ofrecer apoyo en la vida cotidiana a los adultos poco cualificados.

En resumen, los adultos con bajas cualificaciones en aritmética, tecnología digital y alfabetización se enfrentan a muchos retos en la vida cotidiana. Estos desafíos suelen estar relacionados con el hecho de contactar con las autoridades, las cuestiones financieras, la situación de la vivienda y la educación. Además, pueden surgir problemas en la búsqueda de información en línea y el conocimiento de lo que es o no fiable. Las necesidades identificadas por los PEA en lo que respecta al refuerzo en la vida cotidiana son: buenos métodos para explicar y demostrar cómo, por ejemplo, rellenar de manera clara y accesible a los adultos con bajas cualificaciones un formulario de subsidios de vivienda. Además, siempre faltan recursos en términos de tiempo y compromiso cuando se trabaja con este tipo de ayuda y se necesita una manera formal y más sistemática de ofrecer el refuerzo.



## 4. Recopilación de Herramientas

### Buena Práctica 1

**LEARNERS MOT. - CÓMO ACTIVAR LA MOTIVACIÓN PRIMARIA PARA EL APRENDIZAJE EN ADULTOS CON BAJA EDUCACIÓN UTILIZANDO HERRAMIENTAS TIC.**

#### **OBJETIVOS:**

El principal objetivo de **Learners Mot.** fue elaborar un entorno de aprendizaje en línea con la idea de mejorar las competencias profesionales de los educadores de adultos, es decir, los conocimientos, las estrategias de aprendizaje y enseñanza, los métodos y formatos presenciales y en línea (seminarios web) así como las técnicas que ayuden a los educadores de adultos a formar a los trabajadores de más de 45 años con bajo nivel de educación y cualificación, y a desencadenar y mantener su motivación para el aprendizaje.

#### **IMPACTO:**

El proyecto contribuyó al empoderamiento de los educadores de adultos con los conocimientos y las aptitudes necesarios para una mayor participación de las personas con bajo nivel de educación en la educación permanente mediante una divulgación, orientación y motivación eficaces. Para ello, se han ofrecido a los educadores de adultos diferentes estrategias y técnicas de motivación.

**Duración Proyecto: 01.11.17 – 31.12.19**

**Webpage:**

<http://www.learnersmot.eu/home-en>  
**Erasmus+**

#### **PRINCIPALES RESULTADOS:**

- Biblioteca de recursos: una colección de estudios nacionales y recursos en línea sobre alfabetización, motivación, estrategias de enseñanza y aprendizaje, en el Reino Unido, Chipre, Italia, España y Eslovenia.
- Buenas prácticas: una recopilación de buenas prácticas en el ámbito de la enseñanza de aptitudes básicas a diferentes grupos de adultos con bajos niveles de educación, que incluye ejemplos desarrollados por los mismos socios u otros casos que las organizaciones asociadas han conocido o experimentado.
- Manual: un manual interactivo sobre las estrategias de motivación existentes utilizadas por los educadores de adultos poco cualificados y de baja cualificación.

#### **RESULTADOS TRANSFERIBLES:**

Todos los productos y materiales desarrollados son fácilmente transferibles y pueden aplicarse a diferentes grupos de alumnos, como ancianos, desempleados de larga duración, migrantes y personas con necesidades educativas especiales en el ámbito de la educación de adultos, a fin de que participen en el aprendizaje. Además, el curso semipresencial para educadores de adultos es transferible a otros educadores con el fin de habilitarlos y aumentar sus competencias para llegar, motivar y hacer participar a personas poco cualificadas.

#### **GRUPO OBJETO:**

Educadores de adultos



## Buena Práctica 2

### SIGUE EL CUENTO - NARRACIÓN DE CUENTOS APLICADA COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN Y ESTÍMULO EN LA EDUCACIÓN DE ADULTOS

#### OBJETIVOS:

El objetivo principal del proyecto es ofrecer consejos y directrices a los educadores sobre cómo utilizar la narración aplicada para motivar a los adultos de las zonas rurales poco cualificados a aprender.

#### IMPACTO:

Este proyecto ha sido seleccionado como ejemplo de Buenas Prácticas de los organismos nacionales de la Plataforma de Difusión E+. Además, tuvo una mayor repercusión en los educadores participantes, ya que aumentó la conciencia del potencial de la narración aplicada en su trabajo y mejoró su capacidad profesional, incluida la creatividad, las TIC, el idioma y las competencias sociales e interculturales. Por último, aumentó la participación de los alumnos poco cualificados en las actividades educativas de las zonas rurales.

**Duración Proyecto: 01.09.17 – 28.02.19**

**Webpage:**

<http://www.fundacja-addenda.pl/apstell>

**Erasmus+**

#### PRINCIPALES RESULTADOS:

Un manual práctico sobre el uso de la narración aplicada en la educación de adultos (especialmente para aumentar la motivación y la eficacia del aprendizaje), dirigido a los educadores rurales, la comunidad local, los narradores de cuentos, los trabajadores sociales y las organizaciones sin ánimo de lucro. Contiene información sobre la especificidad de la narración de cuentos y su utilidad para las estrategias de motivación en la educación de adultos y material práctico con la descripción de la cuestión de la motivación, los problemas de la educación de adultos en las zonas rurales, ejemplos de utilización de la narración de cuentos como medio de motivación, etc.

#### RESULTADOS TRANSFERIBLES:

Las actividades propuestas en el manual son fácilmente transferibles a otros educadores de adultos que pueden aplicar la metodología de la narración de cuentos para motivar a los adultos poco cualificados a aprender.

#### GRUPO OBJETO:

Los educadores de adultos que trabajan en las zonas rurales, los adultos poco cualificados de las zonas rurales.



## Buena Práctica 3

### REPLAY-VET - FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE DE LAS PERSONAS POCO CUALIFICADAS EN FORMACIÓN Y EDUCACIÓN VOCACIONAL

#### OBJETIVOS:

El objetivo del proyecto es identificar estrategias de reorientación para que las personas poco cualificadas puedan ocupar futuras vacancias. El proyecto se concibió además para reforzar las competencias clave en los planes de estudios de la enseñanza y formación profesional y ofrecer oportunidades más eficaces a las personas poco cualificadas o con poca formación para que adquieran o desarrollen esas aptitudes mediante la enseñanza y formación profesional.

#### IMPACTO:

Mediante sus 3 productos y 2 eventos multiplicadores, contribuyó a mejorar el acceso de todos a la formación a través de la enseñanza y formación profesional, en una perspectiva de aprendizaje a lo largo de toda la vida, en particular aumentando el acceso de los trabajadores poco cualificados a la enseñanza y formación profesional y prestando servicios de orientación eficientes e integrados a las personas poco cualificadas. Gracias a REPLAY-VET, se ha dado un paso importante en la dirección correcta para mejorar la empleabilidad de los trabajadores poco cualificados y en riesgo de exclusión para ser agentes activos en el mercado laboral, aumentar su cohesión social y lograr una sociedad con menos desigualdades.

**Duración Proyecto: 31.12.16 – 31.12.18**

**Webpage:**

<http://www.replayvet.eu/en/project/Erasmus+>

#### PRINCIPALES RESULTADOS:

Ese trabajo dio lugar a una serie de **talleres y actos de intercambio entre las partes interesadas** (con la participación de los encargados del empleo y la formación y otros responsables de políticas sociales, los proveedores de educación y formación, los profesionales de la orientación profesional, los empleadores, las autoridades y organismos públicos, los trabajadores y los sindicatos) y resultados escritos como informes nacionales y sectoriales, **guías de orientación** y un **conjunto de instrumentos**. El Kit de instrumentos ocupacionales ([www.replayvet.eu](http://www.replayvet.eu)) está concebido para proporcionar a los proveedores de EFP, los servicios de empleo y los responsables políticas guías prácticas y ejemplos de buenas prácticas que respondan a las necesidades y los desafíos relativos a las oportunidades de empleo y formación de las personas poco cualificadas. El Kit da acceso a soluciones inspiradoras estructuradas por temas clave y los usuarios encontrarán las claves para formar con éxito a las personas poco cualificadas a fin de prepararlas para las ofertas de empleo que surgen a medida que las personas dejan el trabajo en una sociedad que envejece.

#### RESULTADOS TRANSFERIBLES:

Los socios del proyecto REPLAY-VET, 8 entidades de 6 países diferentes, han promovido a través del desarrollo del proyecto una cooperación interregional y transfronteriza estructurada que refuerza el compromiso de las autoridades públicas locales y regionales a través de la participación de los organismos públicos activos en el mercado laboral, así como de las organizaciones de conocimiento activas en prácticas innovadoras.

#### GRUPO OBJETO:

El proyecto se centró en los grupos con bajos niveles de habilidades/cualificación, los económicamente inactivos y a menudo fuera del empleo.



## Buena Práctica 4

### GOAL – ORIENTACIÓN Y GUÍA PARA ESTUDIANTES ADULTOS

#### OBJETIVOS:

- Contribuir a una mayor participación de los adultos poco cualificados en los programas de educación y aprendizaje para aumentar sus posibilidades de inclusión en la sociedad y en el mercado laboral.
- Identificar los factores críticos y los criterios de éxito como base para la elaboración de políticas basadas en pruebas y la puesta en marcha de centros de orientación y guía con oportunidades para la validación del aprendizaje previo en Europa.
- Desarrollar una base de apoyo estructural entre los responsables políticos y otras partes interesadas para ampliar el modelo de orientación educativa y de orientación en todos los países asociados

#### IMPACTO:

El proyecto ofrece la prestación de servicios específicos para adultos poco cualificados que no podían encontrar una forma adecuada de desarrollar sus competencias para participar plenamente en la sociedad y en el mercado laboral. Además, el proyecto ofrece una coordinación entre los diferentes proveedores y los interesados específicos que se ocupan de los adultos poco cualificados. Para aumentar la participación de los adultos poco cualificados en la educación de adultos es indispensable contar con un servicio independiente de orientación integral que incluya la validación del aprendizaje previo y que ponga en el centro las necesidades específicas de los adultos poco cualificados.

**Duración Proyecto: 36 meses**

**Webpage:**

<https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplu-project-details/#project/388452-EPP-1-2014-2-BE-EPPKA3-PI-POLICY>

**Erasmus+**

#### PRINCIPALES RESULTADOS:

- Se establecieron o mejoraron las redes y asociaciones con organizaciones relevantes.
- Se desarrollaron herramientas para facilitar la entrega de orientación específica a los adultos con bajo nivel de educación.
- Se definieron las competencias que los orientadores necesitan para poder atender las necesidades específicas de los adultos con bajo nivel de educación.
- Se desarrollaron actividades de divulgación destinadas a llevar los servicios de orientación a grupos específicos de la población con bajo nivel de educación.
- Cada país trató de prestar servicios de orientación de alta calidad con el fin de optimizar los resultados de aprendizaje y/o empleo de las personas.

#### RESULTADOS TRANSFERIBLES:

Un informe final de evaluación entre países y un análisis de necesidades son algunos de los resultados transferibles.

#### GRUPO OBJETO:

El proyecto GOAL estaba dirigido a adultos con un bajo nivel de educación, es decir, a adultos sin educación secundaria superior.



## Buena Práctica 5

### MEJORAR LOS CONOCIMIENTOS BÁSICOS Y LAS METODOLOGÍAS PARA EL SIGLO XXI

#### OBJETIVOS:

En 2015 Europa recibió una gran cantidad de refugiados que cruzaron el Mediterráneo. Fue un reto para los países europeos manejar el flujo de refugiados ya que no teníamos ningún sistema en marcha. Ésta era una realidad para los socios con los que Alemania, Noruega y en parte España podían relacionarse. Se convirtió en una necesidad desarrollar buenas prácticas para el aprendizaje de idiomas para adultos. El refugiado debe tener una formación lingüística y debe comenzar o completar una educación en el nuevo idioma. Las escuelas también tienen adultos que previamente han caído fuera del sistema escolar y necesitan más educación. El objetivo del proyecto ha sido desarrollar métodos adaptados a los adultos en los que el nuevo conocimiento se basa en los recursos que poseen los estudiantes adultos.

#### IMPACTO:

El proyecto ha ayudado a los refugiados recién llegados a Alemania, España y Noruega a mejorar sus conocimientos de lectura, escritura y matemáticas para que puedan integrarse mejor en la sociedad con la obtención de un empleo o la continuación de sus estudios.

**Duración Proyecto:** 15.09.16 – 14.09.18

**Webpage:**

<https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplu-project-details/#project/2016-1-NO01-KA204-022089>

**Erasmus+**

#### PRINCIPALES RESULTADOS:

En el marco del proyecto se elaboraron materiales y cursos de formación destinados a mejorar los conocimientos básicos de aritmética y alfabetización, así como a validar los conocimientos ya existentes de los estudiantes.

#### RESULTADOS TRANSFERIBLES:

Los resultados concretos se centran en nuestro portfolio de proyectos, que incluye descripciones detalladas de los nuevos e innovadores métodos de enseñanza, motivación y otras herramientas de pensamiento.

#### GRUPO OBJETO:

Los adultos refugiados que necesitan desarrollar habilidades básicas.



## Buena Práctica 6

### TEACH - ABORDAR LOS DÉFICITS EDUCATIVOS A TRAVÉS DEL FORMACIÓN EMPRESARIAL BASADA EN ARTE Y ARTESANÍA

#### OBJETIVOS:

- Formar a educadores de todos los sectores educativos (maestros, formadores de educación y formación profesional, educadores de adultos) en una serie de formas artísticas creativas que pueden utilizarse para que los alumnos no tradicionales participen en la educación, la formación, el trabajo o las oportunidades empresariales.
- Desarrollar nuevas e innovadoras metodologías de formación y recursos de formación en torno a las artes, la artesanía y la empresa que puedan satisfacer mejor las necesidades de nuestros alumnos desfavorecidos.
- Proporcionar un análisis en profundidad de cómo el uso de las artes y la artesanía vinculado a la empresa puede ayudar a la reintegración de los grupos desfavorecidos.

#### IMPACTO:

El proyecto ha contribuido a inspirar y enseñar nuevos métodos creativos para trabajar con el arte y la artesanía a fin de que los estudiantes adultos desfavorecidos se reintegren en la sociedad.

**Duración Proyecto: 24 meses**

**Webpage:**

[http://www.praxiseurope.org.uk/?page\\_id=2010](http://www.praxiseurope.org.uk/?page_id=2010)

**Erasmus+**

#### RESULTADOS PRINCIPALES:

- Compartir el conocimiento con nuestros socios a través de talleres prácticos y actividades de formación basadas en el arte y la artesanía (involucrando y formando a los estudiantes/formadores en muchas diferentes formas de arte y artesanía).
- Actividades de formación organizadas en una serie de eventos en los que los formadores viajarán a los países asociados para explorar diversas formas de arte y desarrollar nuevas habilidades.
- Se elaboró un análisis comparativo de las principales formas de arte y artesanía y su valor para apoyar diferentes formas de aprendizaje (escolar, de formación profesional, de educación artística y de desarrollo de aptitudes basadas en el trabajo) vinculadas a la empresa.
- Involucrar a los alumnos y los formadores en la producción de los materiales y productos de nuestro proyecto.

#### RESULTADOS TRANSFERIBLES:

El resultado transferible del proyecto es un informe para todos los países que analiza la forma en que se enseñan artes y artesanía en los países asociados y las cuestiones de que se ocupan, y un recurso de formación de diferentes formas de arte y artesanía.

#### GRUPO OBJETO:

Educadores de todos los sectores educativos (profesores, formadores de educación y formación profesional, educadores de adultos). Y estudiantes adultos desfavorecidos.



## Buena Práctica 7

### EDUCACIÓN DE ADULTOS NO PROFESIONAL - INTERCAMBIO EUROPEO DE EXPERIENCIAS

#### OBJETIVOS:

1. Transferir conocimientos, organizar el intercambio de experiencias y buenas prácticas en la educación de adultos.
2. Aumentar la capacidad de administración de las organizaciones que ofrecen posibilidades de educación permanente.
3. Ofrecer desarrollo profesional para los educadores de adultos, incluyendo la profundización de sus conocimientos, la mejora de las habilidades de enseñanza, los métodos y las técnicas de enseñanza.
4. Ofrecer a los estudiantes adultos la posibilidad de participar activamente en la vida social, el desarrollo personal, la práctica de habilidades interculturales, la mejora de las competencias lingüísticas.
5. Ofrecer a las organizaciones una red internacional y la cooperación entre organizaciones de toda Europa.

#### IMPACTO:

- Mayor atractivo de la educación para adultos.
- Desarrollo profesional de los educadores y las competencias de los educadores superiores.
- Desarrollo personal de los participantes.
- Mejora de las competencias lingüísticas de los participantes.
- El aumento de la adaptabilidad.
- Desarrollo de las habilidades interculturales de los participantes.
- Mejora de la competencia personal y social.
- Red de cooperación.
- Experiencia en la ejecución de proyectos.

**Duración Proyecto:** 01.12.17 –  
31.01.19

**Webpage:**

<http://ourprojects.eu/nvae/>

**Erasmus+**

#### RESULTADOS PRINCIPALES:

- El sitio web del proyecto, en el que los interesados que trabajan en la educación de adultos pueden encontrar información sobre el proyecto y todos sus resultados.
- Folleto informativo, con un resumen de los métodos utilizados y las buenas prácticas en el ámbito de las formas eficaces de motivar a los adultos para los procesos de aprendizaje y la promoción del aprendizaje permanente entre los adultos.
- Folleto informativo, con una lista de herramientas para adquirir y prever las necesidades educativas de los adultos.
- Folleto informativo, con una lista de formaciones y temas en el campo de la educación no profesional para adultos.

#### RESULTADOS TRANSFERIBLES:

Los diferentes folletos y la página web que se mencionan en los principales productos son accesibles para todos y pueden transferirse a otros proyectos e instituciones educativas.

#### GRUPO OBJETO:

Personal activo en la educación y formación de adultos, expertos, profesionales, estudiantes adultos.



## Buena Práctica 8

### KNOWHUBS – CENTROS DE CONOCIMIENTOS LOCALES COMO CENTROS DE DESARROLLO EN LAS REGIONES RURALES

#### OBJETIVOS:

El proyecto **KNOW-HUBs** tiene por objeto estudiar la forma en que los centros de conocimientos pueden contribuir a atender las necesidades y demandas locales de las comunidades y regiones rurales estableciendo un puente, por primera vez, con el "**enfoque de las 3M**: Punto de encuentro, mediador, motor" con una técnica de pensamiento de diseño centrada en el usuario.

Concretamente, el proyecto tiene por objeto:

1. Combinar el enfoque de las "3M: punto de encuentro, mediador, motor" con técnicas de pensamiento de diseño (co-creación)
2. Formar a mentores voluntarios para promover el compromiso y la participación de jóvenes adultos marginados, educadores de adultos, formadores, representantes empresariales y políticos.
3. Unir la brecha entre el conocimiento y las habilidades, las demandas de las comunidades rurales y las necesidades individuales.
4. Crear vías de aprendizaje coherentes y pertinentes para los estudiantes adultos que lo necesiten.

#### IMPACTO:

Los centros de conocimiento podrán trabajar más eficazmente con los grupos desfavorecidos a fin de encontrar soluciones adecuadas para los necesitados. No sólo dándoles las respuestas a sus preguntas, sino también instándoles y guiándoles por el camino hacia sus objetivos dentro de los talleres de co-creación que organizan.

**Duración Proyecto: 01.09.18 – 30.09.20**

**Webpage: [www.know-hubs.eu/](http://www.know-hubs.eu/)**

**Erasmus+**

#### PRINCIPALES RESULTADOS:

Dentro de los **KNOW-HUBs** se desarrollan las siguientes herramientas innovadoras:

- **E-BOOK**: centros de conocimiento como 3.M. Una herramienta que desarrollará los antecedentes teóricos del proyecto, explorando las actividades de los centros de conocimiento incluyendo información para otras organizaciones.

- **TOOLKIT**: para formar y apoyar a los formadores de los centros de adultos como mentores 3M: una herramienta que tiene como objetivo formar a los mentores adultos y ayudarles a convertirse en mediadores, orientadores de empleo, así como apoyos sociales.

- **KNOW-HUBs**: Programa de mentores B y espacio virtual - un programa semipresencial de mentores que utiliza técnicas de pensamiento de diseño centrado en el ser humano (co-creación).

- **RECOMENDACIONES PARA LA POLÍTICA** para integrar los resultados del proyecto en otras organizaciones nacionales y de la UE - un paquete de políticas que proporcionará directrices específicas a los responsables de las políticas regionales para integrar los resultados de los **KNOW-HUBs** con el fin de enriquecer y adaptar los centros para adultos utilizando el enfoque de 3M.

#### RESULTADOS TRANSFERIBLES:

Todos los materiales desarrollados son transferibles ya que están concebidos para ayudar a los centros de conocimiento para adultos a funcionar sobre la base del concepto 3M (Mediador, Punto de encuentro y Motor).

#### GRUPO OBJETO:

Jóvenes adultos marginados (con un nivel de educación más bajo, desempleados, poco cualificados, desfavorecidos y personas con experiencia migratoria) y educadores de adultos, formadores, mentores.



## Buena Práctica 9

### SUPREME – PREVENCIÓN EXITOSA DEL ABANDONO ESCOLAR TEMPRANO A TRAVÉS DE LA TUTORÍA

#### OBJETIVOS:

- Desarrollar el talento de los estudiantes de formación profesional.
- Prevenir el abandono escolar.
- Estimular el proceso de educación continua (desde el nivel de educación vocacional hasta el nivel de la Universidad de Ciencias Aplicadas).
- Apoyar a los jóvenes (vulnerables) a tomar decisiones informadas sobre su educación, carreras, planificación y desarrollo personal.
- Aumentar las ambiciones de los estudiantes mediante el desarrollo de sus propios talentos.

#### IMPACTO:

El proyecto ha demostrado que la tutoría contribuye en gran medida a la prevención del abandono escolar temprano. Gracias al apoyo de empresarios y antiguos estudiantes de la enseñanza superior, los jóvenes estudiantes aprendieron a tomar decisiones conscientes que tuvieron efectos positivos en su autodesarrollo.

**Duración Proyecto:** 01.10.12 – 31.10.14  
**Webpage:** [www.supreme-mentoring.eu](http://www.supreme-mentoring.eu)  
Erasmus+

#### PRINCIPALES RESULTADOS:

Un manual que describe el programa de tutoría en las escuelas de formación profesional y cómo llevarlo a cabo. También analiza cuáles son los factores clave de éxito de un programa de tutoría. Se han elaborado varios instrumentos adicionales para promover y aplicar el programa de mentores SUPREME.

#### RESULTADOS TRANSFERIBLES:

El proyecto se ha considerado una Buena Práctica, ya que su manual para el programa de mentores se ha probado y compartido a en 6 países diferentes de la UE. Por ello, consideramos que este enfoque es aplicable y transferible a nivel europeo y en diferentes entornos como la educación de adultos para grupos desfavorecidos.

#### GRUPO OBJETO:

Jóvenes vulnerables en riesgo de abandonar los estudios, estudiantes de FP y de ENF.



## Buena Práctica 10

**SAVE - SISTEMA DE AUTOCONCIENCIA, EVALUACIÓN Y MOTIVACIÓN QUE MEJORA EL APRENDIZAJE Y LA INTEGRACIÓN PARA PREVENIR Y CONTRASTAR EL ABANDONO ESCOLAR**

### OBJETIVOS:

El proyecto tenía por objeto definir y validar modelos, enfoques e instrumentos innovadores que apoyaran procesos de desarrollo personal de los jóvenes personalizados, activos e involucrados, basados en la conciencia de sí mismos, modelos de aprendizaje reflexivos y participativos, que previnieran el abandono escolar prematuro y el fenómeno NINI, abordando simultáneamente:

- El compromiso y la motivación de los estudiantes mediante la aplicación de instrumentos de autoconciencia/evaluación, orientación inclusiva y soluciones de aprendizaje que apoyen los comportamientos reflexivos, comprometedores y activos
- Orientación de los formadores y potenciación de la función de aprendizaje: mediante la adopción de modelos pedagógicos basados en: la autoevaluación, la personalización del aprendizaje, el portfolio digital y los entornos mejorados por la tecnología.

### IMPACTO:

Los principales impactos de SAVE se refieren a 3 niveles (jóvenes y sistema, formadores y organizaciones, trabajo y colocación) tanto a nivel nacional como de la UE. Los beneficios previstos a largo plazo están relacionados con: la reducción de la exclusión de los jóvenes mediante la mejora de la empleabilidad (y las competencias transversales) tanto en forma de comportamientos de desarrollo personalizados, (pro) activos y conscientes como organizativos (empresas, escuelas, EFP).

**Duración Proyecto: 01.09.14 – 31.10.16**

**Webpage: [www.save.ciofs-fp.org](http://www.save.ciofs-fp.org)**

**Erasmus+**

### PRINCIPALES RESULTADOS:

El proyecto ha desarrollado una herramienta de autoconciencia y evaluación. El diagnóstico detrás de la herramienta y el sistema SAVE está vagamente basado en la teoría del comportamiento de los 4 cuadrantes de Marston (4QB). Diseñado para ayudar a los jóvenes a ser más "auto-conscientes", utiliza los principios del perfil de personalidad para analizar y retroalimentar los principales estilos de trabajo/estilos de comportamiento de los estudiantes que han completado la evaluación. Además, el proyecto elaboró un portfolio digital con una colección de Buenas Prácticas, métodos, herramientas, etc. que se han desarrollado en otros proyectos. La colección ha sido adaptada al grupo destinatario y tiene por objeto evitar que los jóvenes abandonen la escuela prematuramente o se conviertan en NINI.

### RESULTADOS TRANSFERIBLES:

El proyecto ha sido seleccionado como "Ejemplo de Buenas Prácticas" por los organismos nacionales en la Plataforma de Difusión del Proyecto Erasmus+. Además, se ha considerado una buena práctica ya que sus herramientas (tanto para los jóvenes como para los formadores) se han elaborado y probado en 6 países diferentes de la UE. Este modelo puede ser aplicable y transferible a nivel europeo y en diferentes entornos, como la educación de adultos para grupos desfavorecidos, con el fin de proporcionarles herramientas de autoconcienciación y evaluación.

### GRUPO OBJETO:

Jóvenes adultos y formadores.



## Buena Práctica 11

### ESCOT – ESTABLECER UN NÚCLEO DE COMPETENCIAS PARA LOS C-FFP EN EUROPA

#### OBJETIVOS:

Para hacer frente a los desafíos y a las exigencias del mercado europeo de la formación profesional continua, es necesario mejorar las competencias de los formadores de adultos y, en particular, las competencias pedagógicas y de enseñanza. El proyecto ESCoT contribuye a desarrollar y establecer un núcleo de competencias pedagógicas para los formadores de adultos, base compartida y enriquecida a nivel europeo. Su objetivo es mejorar el desarrollo de estas competencias mediante el uso de formaciones flexibles en línea "just-in-time". La ESCoT proporciona herramientas y soluciones para:

- Desarrollar la calidad de la formación mejorando las competencias genéricas de formación de los formadores de C-FFP (Educación o formación después de la educación y la formación inicial).
- Permitir la transferencia de las competencias del formador de su vida profesional a la enseñanza mediante el uso del análisis del trabajo.
- Facilitar el acceso a una formación flexible y pertinente para los formadores de enseñanza y formación profesional.
- Mejorar y facilitar el reconocimiento de las aptitudes de formación de los formadores de la enseñanza y formación profesional entre los formadores y los centros de formación.
- Permitir un intercambio de sus prácticas de formación con sus homólogos de Europa con un doble objetivo: 1. Desarrollar una cultura europea de la formación (metodologías, enfoque de competencias, individualización del itinerario de formación) 2. Desarrollar una cultura de la formación en el seno de la Unión Europea. Desarrollar la innovación en la pedagogía para responder a los nuevos desafíos.

#### IMPACTO:

Se observaron y analizaron 156 situaciones reales sobre la base de instrumentos y entrevistas con formadores en los cuatro países para establecer la base de referencia de las actividades del ESCOT.

Duración Proyecto: 01.09.16 – 31.08.19

Webpage:

[www.gipfar.wixsite.com/escot/the-project](http://www.gipfar.wixsite.com/escot/the-project)

Erasmus+

#### PRINCIPALES RESULTADOS:

- **Enseñar herramientas de evaluación y gestión** a los formadores en relación con las diversas situaciones que se les presentan, proporcionándoles competencias pedagógicas.
- **Módulos de formación en línea para formadores** que pueden utilizarse para poner en práctica una formación semipresencial flexible que acompañe el desarrollo de las competencias pedagógicas de los formadores en diferentes situaciones.
- **Una guía de buenas prácticas para el desarrollo de las competencias docentes**, que aprovecha las experiencias de diversas organizaciones y redes de enseñanza y formación profesional continua en Europa.

#### RESULTADOS TRANSFERIBLES:

Los resultados transferibles consisten en una guía para el desarrollo de la competencia docente que es accesible para todos en la página web del proyecto. Además, los interesados en la formación profesional continua pueden acceder a diversas herramientas y guías en la página web que ayudarán a transferir las competencias de la vida laboral a la enseñanza y a aumentar las competencias pedagógicas de los formadores de formación profesional continua.

#### GRUPO OBJETO:

Los formadores que trabajan con la educación y formación continuas (C-FFP)



## Buena Práctica 12

### OUTSIDEIN – ATRAER A LOS ADULTOS MARGINADOS AL APRENDIZAJE PERMANENTE

#### OBJETIVOS:

La formación en el empleo para apoyar el desarrollo profesional continuo de los educadores de adultos es esencial si se quiere que éstos elaboren enfoques nuevos e innovadores para atraer a los adultos marginados de vuelta al aprendizaje permanente.

El proyecto **OutsideIN** elaborará y aplicará un programa de formación en el empleo totalmente nuevo, que incluirá un manual para apoyar el desarrollo profesional continuo de los educadores de adultos.

#### IMPACTO:

Las regiones en las que trabajan los socios del proyecto se beneficiarán del aumento de la inclusión social logrado. El ahorro potencial para los proveedores de servicios será significativo para cada persona marginada que se reintegre al aprendizaje permanente. **OutsideIN** se presentará como un ejemplo de Buenas Prácticas y demostrará claramente que incluso los grupos destinatarios más difíciles de alcanzar pueden ser alentados a involucrarse y participar en el aprendizaje.

**Duración Proyecto: 01.10.17 – 30.09.19**

**Webpage:**

[www.newcourses.outsidein-project.eu/](http://www.newcourses.outsidein-project.eu/)

**Erasmus+**

#### PRINCIPALES RESULTADOS:

- Se pondrá a disposición del personal de primera línea de la educación de adultos una caja de herramientas para educadores, acabada con un Kit completo de 15 recursos que abordan áreas de competencia clave, para apoyar su trabajo con adultos marginados, y se desarrollará un entorno de aprendizaje en línea, que se llenará con los innovadores recursos curriculares contenidos en la caja de herramientas para educadores.

- Cada socio organizará un taller de aprendizaje en su área local con la tarea específica de involucrar a los adultos marginados.

- El portal OutsideIN E-learning fue desarrollado para apoyar el aprendizaje en línea para los formadores y los estudiantes adultos y alberga tanto el Manual de Formación como la Caja de Herramientas de recursos de mini-aprendizaje.

El documento de orientación política de OutsideIN examina la experiencia de los socios del proyecto en Irlanda, España, Portugal, Grecia y Malta durante la ejecución del proyecto y hace una serie de recomendaciones para el cambio de política en términos de apoyo al DPC de los educadores de adultos en lo que respecta al trabajo con los estudiantes adultos marginados.

#### RESULTADOS TRANSFERIBLES:

El material de formación está en línea en la página web del proyecto y ofrece formación sobre todas las competencias clave enumeradas por la UE. Los resultados están en línea y se ponen a disposición de todas las partes interesadas sin restricciones, de acuerdo con los requisitos de acceso abierto del programa ERASMUS+.

#### GRUPO OBJETO:

Adultos marginados, incluyendo, por ejemplo: desempleados de larga duración; migrantes; refugiados; solicitantes de asilo; y minorías étnicas indígenas.



## Buena Práctica 13

### IPOOL –CONJUNTO INTERACTIVO DE HERRAMIENTAS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES BÁSICAS Y LAS COMPETENCIAS CLAVE DE LOS ADULTOS

#### OBJETIVOS:

El principal objetivo del proyecto era aumentar el nivel de competencia en materia de aptitudes básicas y competencias clave entre los adultos poco cualificados de Alemania, España, Italia, Rumania y Polonia mediante: la reunión, el análisis y la categorización de los recursos educativos en línea existentes y las buenas prácticas de apoyo a la educación de los adultos poco cualificados, y la creación de una base de datos interactiva - en línea - de instrumentos que permitan evaluar los instrumentos existentes. La base de datos en línea tiene también la posibilidad de añadir nuevos instrumentos.

#### IMPACTO:

La mejora de las aptitudes básicas de los adultos poco cualificados, la mayor conciencia y orientación de los grupos destinatarios en las herramientas existentes y el conocimiento sobre el uso de estas herramientas, aumentaron la oferta educativa de las organizaciones de educación de adultos. El impacto del proyecto superó las expectativas y el proyecto ha sido seleccionado como ejemplo de Buenas Prácticas de las agencias nacionales en la plataforma de difusión de Erasmus+. Lo más importante es que todos los que participaron en las actividades del proyecto o, al menos, se enteraron de sus resultados, tienen una mayor conciencia sobre el aprendizaje permanente, un mayor conocimiento de la existencia de diversas herramientas y oportunidades de aprendizaje que ayudan a desarrollar sus propias habilidades y a adquirir nuevas competencias. La utilización de la base de datos interactiva propiamente dicha ayuda a aumentar las aptitudes en materia de TIC, y la utilización de los instrumentos reunidos en la base de datos permite aumentar las competencias en muchas esferas, como la aritmética, la alfabetización, etc., según la elección del instrumento.

Duración Proyecto: 15.09.16 – 14.09-18

Webpage: [www.i-pool.eu](http://www.i-pool.eu)

Erasmus+

#### PRINCIPALES RESULTADOS:

**Interactive Pool** es una aplicación web en línea disponible gratuitamente como REO. Es un depósito de herramientas (base de datos) que apoya a diferentes tipos de estudiantes, incluidos los adultos poco cualificados en la educación y la formación de habilidades y competencias básicas, la evaluación de las competencias y las buenas prácticas. La reserva interactiva contiene instrumentos para oportunidades particulares de aprendizaje /evaluación, como la comunicación en la lengua materna, la comunicación en un idioma extranjero, las aptitudes matemáticas y científicas, las aptitudes digitales, etc. Se incluyen las ocho competencias clave para toda la vida. Los usuarios pueden ver, buscar y filtrar las herramientas: esto es posible sin necesidad de registrarse. Además, los usuarios tienen la posibilidad de evaluar las herramientas propuestas, publicar comentarios y también añadir nuevas herramientas que les gustaría recomendar a otros. Para ello, es necesario registrarse en la base de datos.

#### RESULTADOS TRANSFERIBLES:

Las herramientas incluidas en la base de datos de I-Pool son utilizables en la amplia comunidad de la UE. I-Pool contiene un gran número de herramientas que pueden estar vinculadas a la colección de herramientas de Comp-Up tanto como herramientas de evaluación de habilidades (por ejemplo, para el cálculo numérico) o como recursos de aprendizaje útiles.

#### GRUPO OBJETO:

Adultos poco cualificados y con poca formación, trabajadores sociales/formadores que trabajan con adultos poco cualificados.



## Buena Práctica 14

### CLAN – REDES DE ACCIÓN DE APRENDIZAJE COLABORATIVAS

#### OBJETIVOS:

El objetivo de este proyecto es ayudar a los adultos poco o nada cualificados, identificar las aptitudes transversales que han adquirido una vida útil a largo plazo y que no han sido validadas ni en sus trabajos ni en su educación formal o no formal, y su posterior reconocimiento según el Marco Europeo. Se fomentará el autoconocimiento, la colocación laboral o el aumento del empleo y la movilidad europea.

La identificación de estas competencias transversales se hará a través de una herramienta tecnológica en formato web y una aplicación móvil, gratuita y de fácil uso. Se realizará bajo un diseño sólido y técnico que asegure su correspondencia con los parámetros y fundamentos europeos y con las necesidades laborales del siglo XXI.

#### IMPACTO:

Se ha logrado el impacto esperado en los adultos. Actualmente, la importancia que se da a las competencias transversales de los empleadores es similar a la de las competencias técnicas - si no es que es mayor - pero no hay parámetros de control ni de valoración. Este proyecto ha logrado una herramienta capaz de evaluar el nivel de competencias transversales de una persona, permitiendo la retroalimentación de información para que pueda mejorarlas.

Duración Proyecto: 01.10.17 – 31.07.19

Webpage:

[www.rebeled.org/cards/index.php](http://www.rebeled.org/cards/index.php)

Erasmus+

#### RESULTADOS PRINCIPALES:

Se han llevado a cabo las principales actividades establecidas como productos intelectuales (IO). El orden cronológico revela la estructura del proceso. IO2: Creación de una herramienta tecnológica en formato web para ser utilizada desde cualquier ordenador y en formato de aplicación móvil para que pueda ser utilizada desde el móvil o cualquier dispositivo smartphone.

IO3: Retroalimentación de adultos y educadores de adultos de la plataforma y aplicación móvil ya desarrollada.

Este nuevo enfoque metodológico que el CLAN ha desarrollado está diseñado para educadores profesionales con el fin de diferenciarse del viejo modelo de educación, estableciendo el interés y las motivaciones de la persona como el principal objetivo sobre el que se llevará a cabo todo el proceso.

#### RESULTADOS TRANSFERIBLES:

A largo plazo, gracias a la utilización de este instrumento, será posible aumentar el nivel de conocimientos de la población adulta, y más concretamente de los adultos con escasa cualificación y dificultades para acceder a la educación formal. Del mismo modo, contribuirá a reducir las diferencias sociales existentes producidas por la falta de acceso a la formación anterior.

#### GRUPO OBJETO:

Adultos con necesidades de formación o aprendizaje. El proyecto también se dirigió a los educadores y formadores de adultos.



## Buena Práctica 15

### LIFT – LAS DAMAS PROGRAMAN SU FUTURO

#### OBJETIVOS:

Los principales objetivos del proyecto son:

1. Mejorar la confianza y la capacidad de las mujeres en materia de tecnología de la información y las comunicaciones mediante un programa de formación y ayuda adaptado;
2. Mejorar la alfabetización digital y las aptitudes básicas de programación de las mujeres desfavorecidas;
3. Mejorar, mediante la educación en materia de programación, las competencias transversales del grupo destinatario, centrándose en aptitudes como la creatividad, la cooperación interpersonal, la cooperación transcultural, la comunicación en materia de programación, la solución de problemas y la autoexpresión.

#### IMPACTO:

El canal LIFT de Facebook, lanzado en noviembre de 2017, logró construir una pequeña, pero muy interesada comunidad de 237 seguidores (a mediados de diciembre de 2019), más de los 200 usuarios que los socios han previsto inicialmente. Se llegó a unas 3.221 personas de los grupos destinatarios e interesados a nivel local, nacional y de la UE.

Gracias al proyecto y a la finalización de los cursos piloto, las mujeres desfavorecidas pudieron conocer el mundo de la programación y se dieron cuenta de que no hay que ser un genio para entenderlo, como dicen, sino que se puede aprender y ganar confianza en sí mismas para mejorar sus habilidades y llegar más lejos en este campo.

**Duración Proyecto: 2017 -2019**

**Webpage: [www.ladiescode.eu/](http://www.ladiescode.eu/)**

**Erasmus+**

#### PRINCIPALES RESULTADOS:

1. "¿Qué hay detrás de la desigualdad de género?" - un informe de análisis de necesidades transnacionales sobre la participación de la mujer en la codificación /programación;
2. "De la confianza en las TIC a la competencia en materia de TIC" - un plan de estudios para el desarrollo de competencias básicas en materia de TIC, incluida la competencia básica en materia de codificación /programación;
3. "Plataforma LIFT" - Una plataforma de aprendizaje en línea / recurso de educación abierta de creación de confianza y competencia para introducir a las mujeres en el mundo de la programación desde los primeros pasos;
4. "Reducir la desigualdad entre los géneros en las TIC" - un documento de hoja de ruta que presenta el desarrollo de la competencia y la confianza en las TIC como instrumento de potenciación de la mujer;
5. "Un mundo para las mujeres también" - Video-viaje virtual en el mundo de modelos a seguir, mujeres especialistas en TIC.

#### RESULTADOS TRANSFERIBLES:

1. Plan de estudios para el desarrollo de competencias básicas en materia de tecnología de la información y las comunicaciones, incluida la competencia básica en materia de codificación/programación;
2. "Plataforma LIFT" - Una plataforma de aprendizaje en línea / recurso de educación abierta de creación de competencias y confianza para introducir a las mujeres en el mundo de la programación desde los primeros pasos

#### GRUPO OBJETO:

Mujeres desfavorecidas



## Buena Práctica 16

### CODE-N-SOCIAL – PROMOVER LA INCLUSIÓN SOCIAL A TRAVÉS DE LA PROGRAMACIÓN Y LAS HABILIDADES EN TIC

#### OBJETIVOS:

Los objetivos de Code-n-Social son:

- Concienciar sobre el valor de formar a las personas en riesgo de exclusión social en las TIC y la programación para que encuentren su camino en el mercado laboral inspirando a otras personas en riesgo de exclusión social y tener como objetivo considerar carreras en el mercado de la tecnología digital
- Comparar las buenas prácticas, exhibir los inventos, los avances, las innovaciones y los productos reales que tuvieron éxito, procedentes de la comunidad de personas en riesgo de exclusión social y que estuvieron a la Semana de la Programación de la UE en 2018
- Construir un plan de estudios innovador y permitir a personas en riesgo de exclusión social mejorar su confianza a través de un nuevo programa de aprendizaje y modelos a seguir
- Ampliar los horizontes de los destinatarios para que experimenten la innovación inspirándose en la experiencia de otros en una situación similar a la suya.

#### IMPACTO:

El proyecto logró concienciar sobre las dificultades existentes a las que se enfrenta el grupo destinatario y logró apoyar el fomento de la confianza en las personas en riesgo de exclusión social.

**Duración Proyecto: 2017 - 2019**

**Webpage: [www.codensocial.eu/](http://www.codensocial.eu/)**

**Erasmus+**

#### RESULTADOS PRINCIPALES:

- Plataforma de aprendizaje en línea como recurso educativo abierto para introducir a las personas en riesgo de exclusión social en el mundo de la programación
- Plan de estudios para familiarizar al grupo objeto con la codificación/programación y otros conocimientos tecnológicos básicos
- Curso de creación de capacidad dividido en módulos de aprendizaje electrónico en línea con las unidades de aprendizaje descritas en el plan de estudios
- Directrices que presentan la competencia en materia de TIC y el desarrollo de la confianza como un instrumento de potenciación para las personas en riesgo de exclusión social
- Galería de vídeos con historias y presentaciones de modelos a seguir para inspirar y superar la desigualdad de las TIC para personas en riesgo de exclusión social.

#### RESULTADOS TRANSFERIBLES:

Todos los resultados del proyecto pueden transferirse a otros grupos y entornos de destino, en cualquier otra parte de Europa.

#### GRUPO OBJETO:

Personas en riesgo de pobreza y exclusión social (ARPE).



## Buena Práctica 17

### I-MOTOLE

#### OBJETIVOS:

El objetivo general del proyecto es producir una experiencia educativa más eficaz para adultos mediante estrategias eficaces centradas en la mejora de la motivación intrínseca de los adultos de grupos marginales, vulnerables, desfavorecidos o en situación de exclusión social.

- Mejorar la motivación intrínseca de los alumnos adultos en situaciones de exclusión para aprender en la educación de adultos tanto formal como no formal.
- Mejorar la participación de los alumnos adultos
- Reducir las tasas de abandono en los centros y motivar a los alumnos para que tengan éxito y terminen su respectiva educación y formación.
- Como resultado del aumento de la aceptación y la reducción de las tasas de abandono, mejorar la participación en la educación de adultos en los centros.
- Mejorar el abanico de experiencias de los participantes, aumentando su experiencia y comprensión cultural.
- Mejorar las posibilidades de empleo de los participantes en el programa.

#### IMPACTO:

El impacto del proyecto es llegar a los grupos vulnerables de estudiantes que corren el riesgo de quedar excluidos de la educación y mejorar sus conocimientos y su motivación para el aprendizaje a lo largo de toda la vida.

**Duración Proyecto: 2017 - 2019**

**Webpage: [www.imotole.eu/](http://www.imotole.eu/)**

**Erasmus+**

#### PRINCIPALES RESULTADOS:

1. Análisis de necesidades y Análisis de Buenas Prácticas – El consorcio realizó una investigación sobre las percepciones de los estudiantes y el comportamiento de los profesores en relación con la motivación.
2. Paquete de Formación para Educadores de Educación de Adultos para desarrollar la motivación intrínseca - Teniendo en cuenta los resultados de la investigación y las prácticas actuales empleadas por las instituciones de educación de adultos encuestadas.
3. Portfolio de Validación de Competencias – El consorcio llevó a cabo una investigación en profundidad sobre las necesidades y la metodología de validación. El consorcio desarrollará un Portfolio estructurado que pueda servir a diferentes necesidades y contextos y que sea fácil de usar y relevante para los estudiantes adultos.
4. Portal Interactivo - La plataforma I-Motole en línea, reunirá Recursos Educativos Abiertos (REA) dirigidos a orientadores, educadores, formadores, cuyo objetivo es compartir herramientas en torno a la cuestión del aprendizaje atractivo y la motivación.

#### RESULTADOS TRANSFERIBLES:

El Paquete de Formación y también el portal interactivo podrían utilizarse con otros representantes de los grupos destinatarios y en otros países más allá del consorcio.

#### GRUPO OBJETO:

Migrantes, minorías étnicas y grupos desfavorecidos, refugiados y solicitantes de asilo, personas con discapacidad, personas en situaciones específicas de exclusión del aprendizaje (como las que se encuentran en hospitales, centros de atención y prisiones), miembros de comunidades desfavorecidas que sufren pobreza y exclusión social.



## Buena Práctica 18

### YEP! – JÓVENES EMPRESARIOS PARA ASESORAR A ADULTOS DESEMPLEADOS DE LARGA DURACIÓN

#### OBJETIVOS:

La idea del proyecto YEP es desarrollar un curso de formación para jóvenes empresarios (de 18 a 30 años) y "emprendedores/as" que les permita orientar a los adultos y a las personas de edad avanzada sobre cómo iniciar un negocio, mejorando su "motivación" y desarrollando un enfoque más empresarial de la vida, el trabajo y la sociedad.

#### IMPACTO:

La formación profesional y el trabajo de YEP! buscaba un impacto a corto plazo mediante el uso de un enfoque pedagógico innovador y el uso de una innovadora metodología de aprendizaje online de la educación y la formación del sector involucrado. Como impacto a largo plazo, los socios del proyecto deseaban aumentar el nivel de empleabilidad y la creación de algunas empresas en personas desempleadas.

**Duración Proyecto: 01.09.16 –  
31.08.18**

**Webpage: [www.yep-project.eu/](http://www.yep-project.eu/)**

**Erasmus+**

#### PRINCIPALES RESULTADOS:

- Curso de formación y manual para jóvenes empresarios sobre cómo orientar a los adultos y a las personas de edad avanzada;
- Piloto - Prueba de metodología y herramientas;
- Una plataforma de aprendizaje social para formar a los jóvenes empresarios y permitirles interactuar con los mentores adultos;
- Módulos para el aprendizaje en línea de jóvenes empresarios.

#### RESULTADOS TRANSFERIBLES:

En la página web del proyecto los usuarios pueden encontrar el curso de formación y el manual para jóvenes empresarios sobre cómo orientar a los adultos y a las personas de edad avanzada y los módulos para el aprendizaje en línea de jóvenes empresarios.

#### GRUPO OBJETO:

"Emprendedores/as" y jóvenes empresarios, adultos desempleados, ancianos.



## Buena Práctica 19

### ES8KEYCOM - EMPRENDER Y SORPRENDER A TRAVÉS DE 8 COMPETENCIAS CLAVE

#### OBJETIVOS:

El proyecto se llevó a cabo con el fin de desarrollar un nuevo método de educación no formal - herramienta interactiva de competencia, que promueve y desarrolla 8 competencias de aprendizaje permanente: comunicación en la lengua materna; comunicación en lenguas extranjeras; competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología; competencia digital; aprender a aprender; competencias sociales y cívicas; sentido de la iniciativa y espíritu empresarial; conciencia y expresión culturales.

Es una herramienta que incluye 9 juegos con varios elementos de educación no formal: simulaciones, discusiones, trabajo individual y en grupo, etc. Los juegos tienen varios niveles de complejidad de las tareas y son adecuados para mayores de 13 años, a través de los cuales será posible desarrollar las 8 competencias. Un elemento importante del juego es la evaluación, a través de la cual los jóvenes pueden analizarse a sí mismos y reflejar qué competencias a través de las tareas/ejercicios del juego han desarrollado, por qué estas competencias son importantes y cómo están conectadas con la vida personal y profesional.

#### GRUPO OBJETIVO:

Los jóvenes mayores de 13 años, pero el juego también es adecuado para adultos poco cualificados y personas con diferentes dificultades de aprendizaje.

**Duración Proyecto: 01.09.15 – 31.03.17**

**Webpage:**

[www.8competencesgame.com](http://www.8competencesgame.com)

**Erasmus+**

#### PRINCIPALES RESULTADOS:

1. Investigar en cada país asociado sobre las 8 competencias.
2. Compartir las mejores prácticas de trabajo con jóvenes e incluir estos elementos en el juego interactivo.
3. Desarrollar un nuevo método de ENF - juego interactivo a través del cual los jóvenes podrán comprender mejor las 8 competencias, desarrollarlas y evaluar mejor las competencias que requiere el mercado laboral.
4. Elaborar un Manual de Juego que incluya un resumen de la investigación, material informativo sobre las competencias, las reglas del juego, los ejercicios y documentos de apoyo.
5. Implementar la formación piloto.
6. Producir los materiales del juego y el Manual (en USB) en 200 copias.
7. Implementar actividades multiplicadoras - formación en cada país, para formar a 15 trabajadores juventud/formadores/profesores para familiarizarlos con el nuevo juego y 15 jóvenes.
8. Preparar un Vídeo de Juego interactivo, que contendrá información sobre las reglas del juego interactivo, sus ventajas y beneficios principales.
9. Realizar amplias actividades de publicidad y difusión.

#### RESULTADOS TRANSFERIBLES:

Juegos interactivos que se pueden descargar en la página web del proyecto. Además, hay un manual del juego e instrucciones en vídeo sobre cómo utilizar las directrices y los juegos.



## Buena Práctica 20

### CENTRO DE ASESORAMIENTO CENTRAL Y OFERTA DE SERVICIOS DE ASESORAMIENTO PARA HABILIDADES BÁSICAS EN AUSTRIA

#### OBJETIVOS:

Este centro es un centro de asesoramiento y servicio de información a nivel nacional para promover medidas de habilidades básicas en varios niveles. Este servicio está destinado a organizaciones proveedoras de cursos, mediadores, formadores, representantes de los medios de comunicación, el público en general y, por supuesto, para las personas que carecen de conocimientos básicos. Esto se hace a través de 4 canales:

1. Teléfono Alpha Austria: (0800 244 800) centro de llamadas.
2. WhatsApp/SMS: (0699 13134506).
3. Página Web: "basisbildung-alphabetisierung.at".
4. Facebook.com/basisbildung

#### IMPACTO:

Una supervisión estructurada sobre medidas de conocimientos básicos en Austria.

**Duración Proyecto:** comenzó en 2007, presente.

**Webpage:** [www.alphabetisierung.at](http://www.alphabetisierung.at)

**Erasmus+**

#### PRINCIPALES RESULTADOS:

- Asesoramiento telefónico sobre los cursos
- Información, servicio y asesoramiento sobre conocimientos básicos
- Apoyo para rellenar los formularios por teléfono o correo electrónico
- Información en línea sobre ofertas de cursos
- Información para los representantes de los medios de comunicación
- Información para los proveedores de cursos
- Información para formadores, mediadores,
- Conjunto de materiales para los formadores
- Talleres, formaciones y ofertas de trabajo para los formadores
- Asesoramiento y apoyo a los asistentes de aprendizaje voluntarios en su labor educativa con los refugiados
- Servicios de asesoramiento multilingüe

#### RESULTADOS TRANSFERIBLES:

Experiencias en el establecimiento de un centro de información a nivel nacional que podría ser útil y valioso en los países europeos.

#### GRUPO OBJETO:

Personas que carecen de conocimientos básicos, formadores, proveedores de cursos, representantes de los medios de comunicación y el público en general.



## Buena Práctica 21

### LECTURA COMPARTIDA

#### OBJETIVOS:

Hacer que la lectura sea accesible para todos, sin importar los antecedentes, el conocimiento y la educación. La iniciativa también tiene por objeto aumentar las aptitudes de los participantes para la alfabetización y fortalecer su confianza en lo que respecta a la lectura y el habla en un entorno de grupo.

#### IMPACTO:

El proyecto ayuda a promover la alfabetización entre las personas con menos confianza y permite la oportunidad de aprender juntos en un entorno seguro e inclusivo. Lo que abre oportunidades para los participantes que no han participado en un círculo de lectura formal donde tienes que leer el material tú mismo.

#### GRUPO OBJETO:

Cualquiera puede participar y se le permite ser tan activo como desee. Puedes participar escuchando, compartiendo pensamientos y comentarios o leyendo en voz alta para el grupo. La lectura compartida se ha utilizado para diferentes grupos destinatarios y ha dado buenos resultados cuando se trata de empoderar a personas que, por ejemplo, están socialmente excluidas o sufren problemas de salud mental. La lectura compartida también se ha utilizado como un método para practicar la alfabetización entre los inmigrantes.

**Duración Proyecto: 2018**

**Webpage:**

[www.folkuniversitetet.se/har-finns-vi/Uppsala/studiecirklar-och-kulturarrangemang/shared-reading/](http://www.folkuniversitetet.se/har-finns-vi/Uppsala/studiecirklar-och-kulturarrangemang/shared-reading/)

**Erasmus+**

#### RESULTADOS PRINCIPALES:

La lectura compartida es un método para leer y hablar en grupo. El método fue desarrollado por Jane Davis y la Organización de Lectores en Gran Bretaña hace unos 20 años. Después el método se ha extendido a muchos países.

El método se basa en la lectura en voz alta, el líder del círculo elige un texto y el líder del círculo o un participante lo lee en voz alta mientras los demás siguen el texto. El lector se detendrá ocasionalmente para tener una discusión de grupo sobre el texto y cómo se experimenta hasta el momento. El objetivo principal no es analizar el contenido del texto sino discutir los pensamientos y emociones que el texto inspira.

Los participantes del grupo no tienen que leer entre las reuniones. Los textos son normalmente cortos, pueden ser cuentos cortos, letras de canciones, poemas y en cada reunión habrá un nuevo texto. El grupo se reúne aproximadamente una vez por semana.

A diferencia de un club de lectura, la lectura compartida tiene un líder de grupo capacitado que tiene un papel importante en la dirección del grupo y el fortalecimiento de los participantes.

#### DATOS TRANSFERIBLES:

El método ha sido ampliamente difundido en muchos países y la lectura compartida se está enseñando a nuevas organizaciones en toda la UE.



## Buena Práctica 22

JUEGOS Y MATEMÁTICAS EN LA EDUCACIÓN PARA ADULTOS - COMPENDIOS, DIRECTRICES Y CURSOS PARA LOS MÉTODOS DE APRENDIZAJE DE LA ARITMÉTICA BASADOS EN JUEGOS

### OBJETIVOS:

El proyecto desarrolló una "metodología basada en juegos para el aprendizaje de las matemáticas". Para ello, se encontraron juegos tradicionales adecuados y se mostró qué contenidos matemáticos podían explicarse con el uso de estos juegos. Por lo tanto, el proyecto produjo un compendio, una guía y un curso de formación de profesores en 9 idiomas (En, De, Es y Valenciano, It, Fr, Bg, Gr y Ro) para aumentar las habilidades numéricas en la educación de adultos y reducir el número de adultos poco cualificados. Debido a la creciente popularidad de los juegos de computadora, los juegos tradicionales (un bien cultural en todos los países asociados) están desapareciendo cada vez más. Por ello, uno de los objetivos del proyecto era adaptar y salvar de la pérdida los juegos tradicionales y los clásicos famosos en diferentes países.

### IMPACTO:

Este proyecto ha sido seleccionado como "ejemplo de buenas prácticas" por los organismos nacionales de E+ en la Plataforma de Difusión del Proyecto E+. Todos los resultados obtenidos están disponibles en el sitio web del proyecto. Muchos profesores/formadores pueden inspirarse en las explicaciones metódicas en la aritmética, con la ayuda de juegos para utilizar en sus propias lecciones. Los alumnos salen de su aislamiento y pueden aprender nuevas competencias aritméticas a través de los juegos utilizados. Estas competencias numéricas son esenciales para los adultos poco cualificados, ya que son útiles en muchas situaciones de la vida, como el manejo de las finanzas personales, el trabajo diario, las transacciones cotidianas.

Duración Proyecto: 01.09.15 - 31.08.18

Webpage: [www.math-games.eu](http://www.math-games.eu)

Erasmus+

### RESULTADOS PRINCIPALES:

**Math-Games Compendium:** una colección de ejemplos reales en los que jugar a juegos tradicionales podría sacar a personas poco cualificadas del aislamiento y ayudar a participar en nuestra sociedad para aprender matemáticas;

**Math-Games-Numeracy Learning Guidebook:** una colección de ideas, hojas de trabajo y experiencias sobre cómo estos juegos pueden ayudar a la matemática (aprender a contar y calcular, aprender lo básico en Matemáticas, Estadística y Geometría);

**Math-Games-Teacher Training Course:** una presentación electrónica de la metodología a utilizar para el currículum de formación de profesores.

### RESULTADOS TRANSFERIBLES:

Todos los productos se han desarrollado para aumentar los conocimientos de aritmética de los estudiantes adultos poco cualificados, pero son fácilmente transferibles a todos los niveles educativos, por ejemplo, a las escuelas primarias.

### GRUPO OBJETO:

Maestros, formadores y profesores de instituciones de educación de adultos



## Buena Práctica 23

### IDEAL – INTEGRACIÓN DE LA EDUCACIÓN DIGITAL EN LA ALFABETIZACIÓN DE ADULTOS

#### OBJETIVOS:

El principal objetivo del proyecto era proporcionar orientación y formación a los educadores de adultos de toda Europa sobre la manera de utilizar las herramientas de las TIC y los métodos digitales para impartir mejor la enseñanza de conocimientos básicos. Esto se hizo mediante un enfoque integrador de la recopilación, el intercambio y la difusión de prácticas de enseñanza y aprendizaje innovadores e inclusivos utilizando herramientas de TIC y métodos digitales.

#### IMPACTO:

El equipo del proyecto estudió qué tipo de aptitudes se necesitan en los diferentes contextos y cómo se podrían desarrollar las competencias de los maestros mediante el intercambio de conocimientos, experiencias y buenas prácticas. Los productos del proyecto incluyen materiales y actividades de enseñanza para educadores de adultos compartidos a través de un conjunto de herramientas en línea, talleres y seminarios. Como resultado de ello, los maestros y los formadores han adquirido mayor destreza y confianza en la integración de métodos digitales innovadores en su contexto de enseñanza cotidiana, incluidas las aplicaciones multimedia, el uso del vídeo, los entornos de aprendizaje virtual, las redes sociales y los juegos. Gracias al conjunto de instrumentos en línea elaborado, los profesores de toda Europa tienen acceso a folletos fáciles y guías en vídeo sobre la manera de enseñar a leer y escribir y a hacer cálculos matemáticos utilizando las TIC.

**Duración Proyecto: 01.09.15 – 31.08.17**

**Webpage: [www.erasmusideal.com](http://www.erasmusideal.com)**

#### Erasmus+

#### RESULTADOS PRINCIPALES:

El proyecto comprendía tres tipos de actividades principales: la elaboración de cuatro productos intelectuales para proporcionar orientación y formación a los educadores de adultos y compartir los conocimientos pedagógicos existentes de las organizaciones asociadas; la organización de dos cursos prácticos de aprendizaje de cinco días de duración en Finlandia e Italia; y la organización de dos talleres en Finlandia e Italia. Durante el proyecto y después de él, el equipo del proyecto, conjuntamente y todos los socios individualmente, ejecutaron actividades de comunicación y difusión. El equipo del proyecto también estableció un sistema eficaz de calidad y evaluación para asegurar la supervisión y evaluación adecuadas de la gestión del proyecto y sus resultados.

Entre los productos intelectuales desarrollados en el marco del proyecto figuran un conjunto de instrumentos en línea con análisis del contexto y las necesidades, directrices sobre buenas prácticas y tutoriales en vídeo. Todos los productos intelectuales están disponibles en línea en [www.erasmusideal.com](http://www.erasmusideal.com) y se integrarán en los programas de aprendizaje de las organizaciones asociadas.

#### RESULTADOS TRANSFERIBLES:

Los participantes siguen compartiendo su aprendizaje mediante la difusión interna y externa, por ejemplo, dirigiendo talleres y comunicando los resultados a los grupos destinatarios del proyecto. Este proyecto de asociación estratégica también creó una activa red europea de profesores y formadores de educación de adultos que seguirá siendo explotada en futuros proyectos de cooperación

#### GRUPO OBJETO:

Grupos desfavorecidos y estudiantes adultos poco cualificados en todos los contextos. Los grupos destinatarios indirectos eran los estudiantes mayores de 18 años en riesgo de exclusión, entre ellos los inmigrantes, los que abandonan la escuela prematuramente y los desempleados.

## 5. Directrices para la recopilación de herramientas

### 5.1 Motivación

Trabajar con la motivación para los adultos poco cualificados en lo que respecta a la educación es una parte esencial del trabajo de un educador de adultos, pero puede ser una tarea difícil de cumplir. Por lo tanto, esta sección se ha escrito con el objetivo de dar consejos, recomendaciones e inspiración a los educadores de adultos sobre cómo motivar mejor a sus estudiantes. La información de esta sección se basa en los resultados de los grupos de debate realizados en los respectivos países asociados. Los profesores de educación de adultos (PEA) entrevistados destacaron cinco áreas que para ellos eran fundamentales a la hora de trabajar con la motivación. Éstas son: 1. Construcción de relaciones, 2. Objetivos realistas e individuales, 3. Conexión con la situación de la vida real. 4. Materiales de formación atractivos, 5. Redes y formación continua para los formadores. Bajo cada categoría hay una tabla con herramientas seleccionadas que serán útiles cuando se trabaje con la motivación. Las herramientas se encuentran en el capítulo "4. Recopilación de herramientas" y en la tabla se enumeran los números de página de las herramientas específicas.

#### Establecer vínculos

El papel del formador en la educación de habilidades básicas es muy importante para el éxito del aprendizaje. Muchos participantes han tenido malas experiencias de aprendizaje y podrían pensar que el aprendizaje no es para ellos. Por lo tanto, al comienzo del curso es particularmente importante que el formador haga hincapié en las aptitudes existentes de los participantes, cree un ambiente de aprendizaje positivo y establezca un vínculo con los participantes. Este vínculo entre los formadores y los participantes es crucial para la motivación. Para poder crear un vínculo fuerte con el alumno es importante conocerlo, hacer muchas preguntas sobre sus antecedentes, escuchar atentamente, estar abierto a todo tipo de personalidades y tratar de averiguar qué es lo que desencadena su motivación. Además, es importante mostrar aceptación para cometer errores y fomentar la participación en lugar de alcanzar ciertos logros. La confianza está estrechamente vinculada a la motivación y si los estudiantes tienen muy poca confianza en su capacidad de aprendizaje, será más difícil motivarlos para que lo intenten. Por lo tanto, es crucial trabajar para crear confianza y lograr un ambiente abierto y de aceptación. Las herramientas enumeradas en la tabla son una selección de proyectos que han desarrollado métodos, herramientas y material de formación que se centran en establecer vínculos y el aumento de la confianza entre los estudiantes adultos poco cualificados.

#### Herramientas a usar:

Nombre	Número Buena Práctica	Página
LearnersMOT	1	10
Mejorar los Conocimientos Básicos	5	14
TEACH	6	15



SAVE	10	19
OutSideIn	12	21
I-MOTOLE	17	26

### Objetivos realistas e individuales

El establecimiento de objetivos realistas e individuales para los estudiantes con baja cualificación es de crucial importancia. Los objetivos deben estar a la vista, ser alcanzables a corto plazo, e incluso el más mínimo conocimiento que se adquiera debe ser visible para los formadores. Por esta razón, el plan de aprendizaje de los participantes debe constar de grandes y pequeños pasos de aprendizaje. Los pasos pequeños deben ser alcanzables en poco tiempo y deben ir seguidos de mucha retroalimentación positiva, ya que el riesgo de perder la motivación es siempre alto. A intervalos regulares los progresos del aprendizaje deben reflejarse junto con los participantes y poner de relieve los éxitos del aprendizaje. Los objetivos a largo plazo deben ir acompañados de objetivos a corto plazo. Desglosar los objetivos a largo plazo en un paso más pequeño hará que el proceso de alcanzarlos parezca más alcanzable. Trabajar de esta manera animará a los alumnos y les hará sentirse implicados e incluidos en sus trayectorias de aprendizaje personalizadas. Las siguientes herramientas incluyen proyectos que han desarrollado diferentes enfoques y métodos sobre cómo trabajar con el establecimiento de objetivos realistas y alcanzables.

### Herramientas a usar:

Nombre	Número Buena Práctica	Página
GOAL	4	13
Mejorar los Conocimientos Básicos	5	14
Supreme	9	18
SAVE	19	28
CLAN	14	23
Centro de Asesoramiento Central	20	29

### Conexión con situaciones de la vida real

En lo que respecta a la educación, cuando se trabaja con la motivación de los adultos poco cualificados, es importante conectar los resultados de la enseñanza y el aprendizaje con situaciones de la vida real. Informar sobre los requisitos de aptitudes que conllevan ciertos trabajos o formaciones es sólo un ejemplo. Además, la práctica de tareas en el aula que son útiles fuera de las situaciones de enseñanza es otro método valioso para trabajar con motivación. Teniendo esto en cuenta, cuando se llevaron a cabo los grupos de debate, un PEA que trabaja en la enseñanza de



idiomas para inmigrantes recién llegados explicaba que regularmente deja el aula y lleva a cabo la enseñanza en la ciudad. De esta forma, después puede trabajar, por ejemplo, con la traducción de las señales de tráfico, los tableros de información en las diferentes oficinas de las autoridades, etc. De esta manera, los participantes pueden poner en práctica sus conocimientos y tienden a motivarse para aprender más con fin de poder llevar una vida independiente. Otra recomendación de los PEA es alentar a los participantes a que empiecen a trabajar en cualquier trabajo posible para adquirir aptitudes útiles para la vida, por ejemplo: aptitudes lingüísticas, sociales y de comunicación. En las siguientes herramientas se ofrecen ejemplos y recomendaciones sobre la manera de trabajar con la conexión de la educación con situaciones de la vida real para estudiantes adultos.

#### Herramientas a usar:

Nombre	Número Práctica Optima	Página
ReplayVET	3	12
GOAL	4	13
Educación de adultos no profesional	7	16
KnowHubs	8	17
Supreme	9	18
CLAN	14	23
YEP!	18	27

#### Material de Entretenimiento

Para motivar a los alumnos adultos, es fundamental disponer de material de formación que se ajuste al nivel de aprendizaje adecuado y que sea atractivo para los estudiantes. Los métodos de enseñanza deben ajustarse a los diferentes experiencias y personalidades de los alumnos, así como tener en cuenta los antecedentes educativos de los alumnos. El uso de ayudas visuales y animaciones que se presentan de manera sencilla puede ser de buena utilidad. Otro ejemplo es la utilización de herramientas en línea, juegos educativos y material didáctico que se relacione con situaciones de la vida relevantes para los participantes de la clase. Las siguientes herramientas ofrecen materiales de enseñanza inspiradores y de uso gratuito para los educadores de adultos que trabajan con alumnos adultos poco cualificados.

#### Herramientas a usar:

Nombre	Número Buena Práctica	Página
LearnersMOT	1	10



Sigue el Cuento	2	11
Mejorar los Conocimientos Básicos	5	14
KnowHubs	8	17
SAVE	10	19
OutSideIn	12	21
IPOOL	13	22
ES8KEYCOM	19	28

### Red y Formación Adicional para Educadores

La última área que es importante para los educadores que trabajan con motivación está relacionada con tener una buena red de apoyo para los participantes. Si los alumnos adultos tienen que pasar mucho tiempo tratando de averiguar dónde y cómo pueden obtener ayuda, esto requerirá una energía que podría utilizarse mejor en la educación y la formación. Por lo tanto, establecer una red con las autoridades y los servicios sociales, etc., puede ser una buena idea para facilitar la ayuda y dirigir a los alumnos cuando necesiten ayuda fuera del aula. Otro punto importante cuando se trabaja con motivación es asistir a la formación y perfeccionamiento de los educadores. Esto ayudará con aportes para nuevos métodos de trabajo, inspiración y la oportunidad de conocer a otras personas que trabajan con adultos poco cualificados y construir una buena red. Los siguientes instrumentos son ejemplos de proyectos que han elaborado sistemas de redes y de perfeccionamiento de formadores.

### Herramientas a usar:

Nombre	Número Buena Práctica	Página
LearnersMOT	1	10
ReplayVET	3	12
GOAL	4	13
TEACH	6	15
Educación de adultos no profesional	7	16
Supreme	9	18
ESCOT	11	20



YEP!	18	27
Centro de Asesoramiento Central	20	29

## 5.2 Evaluación Digital

Cuando se trabaja con conocimientos y evaluaciones digitales, muchos de los PEA entrevistados comentaron que utilizan métodos y herramientas informales. Un método fácil para evaluar las aptitudes digitales de una persona consiste en darle una tarea que requiere este tipo de aptitudes, por ejemplo, enviar un correo electrónico, abrir una plataforma digital o enviar una foto a través de las redes sociales. El nivel de conocimientos también puede hallarse indirectamente a partir de las tareas cotidianas. De esta forma, si la persona no puede llegar a una oficina porque no puede utilizar Google Maps, significará que no es capaz de seguir dichas indicaciones. Los PEA afirman además que para practicar las habilidades digitales la formación debe ser práctica. Por lo tanto, la mayoría de los PEA tratan de incluir en su enseñanza tareas que requieren conocimientos digitales, incluso en asignaturas que no tienen como objetivo directo la mejora de dichos conocimientos. Estos ejercicios pueden ser, por ejemplo, crear y editar textos en Word o aprender a utilizar Excel y Power Point. Si alguien tiene muy pocas habilidades digitales, el formador podría necesitar dedicar más tiempo para ayudar a esa persona con habilidades básicas como la de encender un ordenador y abrir programas informáticos. Si hay muchas personas en un grupo con bajos conocimientos digitales puede ser una buena idea crear un curso separado para practicar los conocimientos digitales. En este caso, es esencial establecer una red con otras organizaciones, como los organismos de formación, por ejemplo, para organizar cursos de TIC para alumnos poco cualificados. Las siguientes herramientas pueden utilizarse para trabajar en la mejora de las aptitudes y la evaluación de los conocimientos digitales de los alumnos adultos.

### Herramientas a usar:

Nombre	Número Buena Práctica	Página
LIFT	15	24
CODE-N-SOCIAL	16	25
IDEAL	23	32

## 5.3 Evaluación Numérica

Según los PEA entrevistados, la evaluación y la enseñanza de las habilidades numéricas se basan principalmente en material creado internamente o encontrado en línea. La mayoría de los profesores consideran que ésta es la única forma viable, ya que los perfiles, experiencias, conocimientos y antecedentes de los estudiantes pueden ser muy diversos. Además, cuando se enseña y evalúa el cálculo numérico a adultos poco cualificados, señalan que es esencial tener en cuenta que pueden tener diferentes grados de conocimiento sobre este tema. El material creado internamente que los



PEA utilizan para evaluar y enseñar el cálculo numérico consiste en pruebas, cuestionarios, material en línea y tareas que se crean para los diferentes niveles de aprendizaje. Cuando se trabaja con el cálculo numérico y con adultos poco cualificados se recomienda llevar a cabo una fase de ingreso individual. Durante esta fase/encuentro el alumno adulto y el profesor pueden discutir los antecedentes educativos, realizar evaluaciones en matemáticas y discutir las necesidades de aprendizaje. Con este método, el formador y el participante pueden establecer objetivos individuales y un plan de aprendizaje a medida. Las siguientes herramientas pueden ser utilizadas por los PEA que quieran trabajar con el aprendizaje de las matemáticas y establecer buenos métodos para llevar a cabo las reuniones de la fase de entrada.

**Herramientas a usar:**

Nombre	Número Buena Práctica	Página
Juegos y Matemáticas	22	31
Mejorar los Conocimientos Básicos	5	14
GOAL	4	13

#### 5.4 Evaluación de la Alfabetización

La evaluación y la enseñanza de la alfabetización pueden realizarse de muchas maneras y los PEA que participaron en los grupos de debate tenían diferentes técnicas y requisitos previos. A continuación se presentan algunas directrices generales para evaluar y enseñar a leer y escribir a adultos poco cualificados. Para empezar, siempre es bueno llevar a cabo una sesión de evaluación antes de que el alumno comience la formación. De esta manera, el formador puede ajustarse y dar el apoyo y el material adecuado al alumno de inmediato. La evaluación y la enseñanza funcionan mejor cuando el profesor tiene en cuenta los diferentes intereses, experiencias y antecedentes del participante, ya que esto hará que sea más fácil relacionarse con él. Otra recomendación es utilizar una guía con preguntas durante la primera entrevista para comprender el nivel formativo y la experiencia laboral del alumno (indirectamente, para comprender sus aptitudes básicas). El uso de herramientas de autoevaluación y la creación de redes con otras autoridades con las que el participante haya estado en contacto anteriormente pueden ser buenas maneras de obtener información sobre el nivel de alfabetización. Uno de los instrumentos recomendados para la evaluación de la alfabetización se denomina Lectura Compartida. El método alienta a los participantes a practicar la lectura en voz alta en un grupo y a reflexionar posteriormente sobre el contenido y el lenguaje del texto. Con esta herramienta los formadores pueden evaluar tanto el nivel de lectura de los participantes como el grado de comprensión de lo que están leyendo. La lectura compartida también se puede adaptar a los estudiantes con un nivel de alfabetización muy bajo. En esos casos, el formador puede leer en voz alta y con la ayuda de imágenes y otras ayudas discutir el texto con los participantes.

**Herramientas a usar:**

Nombre	Número Buena Práctica	Página
--------	-----------------------	--------



Lectura Compartida	21	30
LearnersMOT	1	10
IDEAL	23	32

### 5.5 Apoyo en la vida cotidiana

Un factor importante para tener éxito cuando se trabaja con el apoyo relacionado a la vida cotidiana es la comunicación y la creación de un entorno seguro y abierto entre los profesores y los estudiantes. Para algunos de los PEA que trabajan con apoyo en la vida cotidiana, un factor clave para tener éxito es estar disponible después de las horas de clase. Sin embargo, esta estrategia no es sostenible para todos y, por lo tanto, los métodos alternativos pueden consistir en ofrecer refuerzo en tareas más prácticas, como por ejemplo, redactar currículos, solicitar un empleo en línea, dirigirse o acompañar a los usuarios a otras instituciones como proveedores de formación, bibliotecas, etc. De esta manera, el apoyo es muy concreto y práctico. Los educadores de adultos también pueden asignar tareas semanales a los alumnos, con el fin de motivarlos a aprender nuevas habilidades transversales útiles para su vida cotidiana. Otras recomendaciones son conectar el aprendizaje con situaciones de la vida real y utilizar profesores con buenas habilidades de comunicación intercultural. La última recomendación es necesaria para comprender plenamente a la persona a la que se está tratando de apoyar, especialmente si la persona tiene un trasfondo cultural diferente. Las siguientes herramientas son ejemplos de proyectos que han desarrollado métodos y estrategias sobre cómo ofrecer apoyo a estudiantes adultos poco cualificados en relación con cuestiones de la vida cotidiana.

#### Herramientas a usar:

Nombre	Número Buena Práctica	Página
KnowHubs	5	14
SUPREME	9	18
Centro de Asesoramiento Central	20	29

## 6. Conclusión

Durante la fase de investigación del proyecto Comp-up, el consorcio asociado llevó a cabo en cada país grupos de debate con 10 profesionales de la educación de adultos (PEA) para determinar las necesidades y deficiencias en lo que respecta al trabajo con la motivación, la evaluación digital, la evaluación numérica, la evaluación de la alfabetización y el apoyo en la vida cotidiana para los estudiantes adultos poco cualificados. El resultado de estos grupos de debate mostró que muchos de los PEA tenían dificultades y solicitaban material didáctico ajustado a los niveles de sus alumnos. La cuestión de encontrar buen material didáctico fue algo que se puso especialmente de relieve para los profesores menos experimentados, ya que lleva tiempo crear una buena selección de herramientas,



métodos y estrategias de enseñanza. Por lo tanto, una de las necesidades identificadas fue una recopilación de herramientas con buen material didáctico que se ajustara a los alumnos con bajos niveles de cualificación. Los deseos específicos de la recopilación de instrumentos eran que incluyera material didáctico en línea y herramientas TIC fáciles de usar y actualizadas, material que relacionara la enseñanza con situaciones de la vida real y herramientas de evaluación de las aptitudes digitales, de cálculo y de alfabetización.

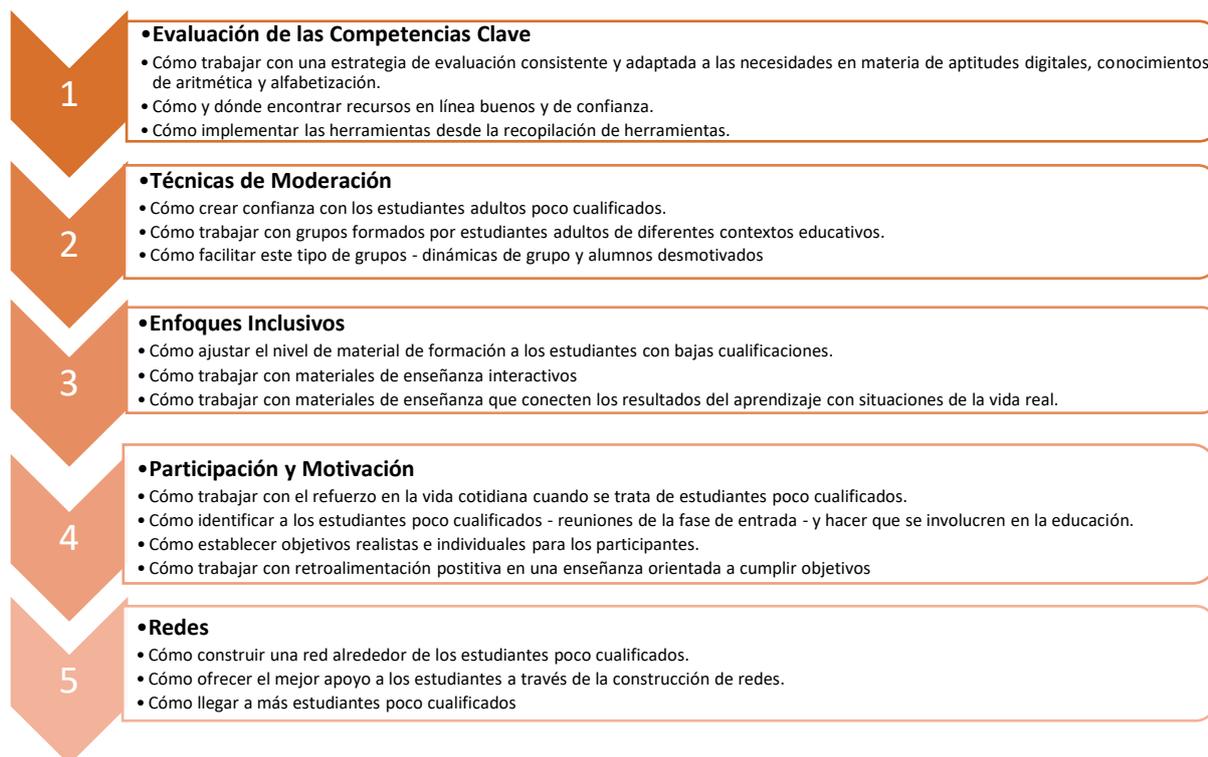
Otras necesidades identificadas fueron un plan de estudios coherente para la enseñanza de las técnicas digitales. Ésta es una habilidad con la que la mayoría de los PEA están trabajando, pero a algunos les resulta difícil saber cómo estructurar la enseñanza y en qué requisitos basarla. Otra necesidad identificada en relación con las aptitudes digitales es la formación adicional para los PEA. Algunos de los participantes en los grupos de debate no se sentían seguros de utilizar ellos mismos los instrumentos digitales, lo que les dificultará la enseñanza a los demás. Por último, los PEA también pidieron buenos métodos y estrategias sobre cómo trabajar mejor con el apoyo en situaciones de la vida cotidiana para los alumnos adultos. Concretamente, buenos métodos para explicar y demostrar cómo, por ejemplo, rellenar un formulario de subsidios de vivienda, de forma clara y accesible para los adultos con bajas cualificaciones.

Estas necesidades y lagunas identificadas han servido de base para seleccionar los 23 instrumentos para la recopilación de herramientas. Para responder a las necesidades planteadas por los PEA, los instrumentos que se han elegido en el capítulo 4 se encuentran dentro de las categorías: manual/caja de herramientas para educadores (Buenas Prácticas 1-11), plataformas de aprendizaje en línea (Buenas Prácticas 12-18), juegos educativos (Buena Práctica 19), centros de asesoramiento (Buena Práctica 20), evaluación de la alfabetización (Buena Práctica 21), evaluación de los conocimientos numéricos (Buena Práctica 22) y evaluación digital (Buena Práctica 23).

## 7. Recomendaciones

De cara al futuro, esta recopilación de herramientas no sólo es un gran apoyo para los PEA que necesitan inspiración y nuevos métodos para trabajar con motivación, habilidades digitales, de alfabetización y numéricas. También constituirá la base para el próximo plan de estudios y los talleres de formación que se desarrollarán en el proyecto Comp-up para los PEA. Al construir la formación de formadores de esta manera, las necesidades de aprendizaje de los formadores ya están identificadas y el plan de estudios será eficaz y se adaptará a los participantes de los próximos talleres.

El Resultado Intelectual 2 consiste en la elaboración de un plan de estudios para los PEA que trabajan con adultos poco cualificados. El plan de estudios se dividirá en cinco módulos con diferentes temas. Los temas de los módulos se basan en los resultados de los grupos de debate: las necesidades y carencias identificadas. De esta manera se garantiza que el material de formación sea pertinente e interesante para el grupo destinatario al que va dirigido. Los temas de los cinco módulos son: 1. Evaluación de las competencias clave, 2. Técnicas de asesoramiento, 3. Enfoques inclusivos, 4. Participación y motivación y 5. Establecimiento de redes y comercialización. En el siguiente cuadro se enumeran las sugerencias de resultados del aprendizaje que se incluirán en los diferentes módulos, sobre la base de lo planteado durante los grupos de debate.



Para cada uno de los cinco módulos se sugiere incluir y enseñar algunas de las herramientas seleccionadas de la recopilación de herramientas. Para hacer este proceso más eficiente y asegurar que todas las herramientas sean valoradas, la siguiente tabla dará indicaciones y recomendaciones sobre qué herramientas utilizar para los diferentes módulos.

#### Herramientas a usar:

1. Evaluación de las Competencias Clave	2. Técnicas de Asesoramiento	3. Enfoques Inclusivos	4. Participación y Motivación	5. Redes y Comercialización
PO. 21 Lectura Compartida	PO. 1 LearnersMOT	PO. 1 LearnersMOT	PO. 4 GOAL	PO. 1 LearnersMOT
PO. 1 LearnersMOT	PO. 5 Mejorar los Conocimientos Básicos	PO. 2 Sigue el Cuento	PO. 5 Mejorar los Conocimientos Básicos	PO. 3 ReplayVET
PO. 23 IDEAL	PO. 6 TEACH	PO. 5 Mejorar los Conocimientos Básicos	PO. 9 Supreme	PO. 4 GOAL
PO. 22 Juegos y Matemáticas	PO. 10 SAVE	PO. 8 KnowHubs	PO. 10 SAVE	PO. 6 TEACH



PO. 5 Mejorar los Conocimientos Básicos	PO. 12 OutsideIN	PO. 10 SAVE	PO. 14 CLAN	PO. 7 Educación de adultos no profesional
PO. 4 GOAL	PO. 17 I-MOTOLE	PO. 12 OutsideIN	PO. 20 Centro de Asesoramiento Central	PO. 9 Supreme
PO. 15 LIFT		PO. 13 IPOOL		PO. 11 ESCOT
PO. 16 CODE-N-SOCIAL		PO. 19 ES8KEYCOM		PO. 18 YEP!
		PO. 3 ReplayVET		PO. 20 Centro de Asesoramiento Central
		PO. 7 Educación de adultos no profesional		
		PO. 9 Supreme		
		PO. 14 CLAN		
		PO. 18 YEP!		