



Our Digital Village Newsletter

[Lee esta newsletter en tu navegador](#)

¡Bienvenidos a la newsletter de Our Digital Village!



El proyecto Our Digital Village tiene como objetivo **intervenir en áreas rurales y promover las habilidades digitales y transversales**, para preparar a la gente a afrontar los retos del futuro. Para ello, se co-crearán contenidos educativos de alta calidad que respondan a las necesidades del contexto local y que garanticen a su vez

la transformación a largo plazo hacia la digitalización a través de la concienciación activa de todos los niveles de la sociedad.

El proyecto empezó en enero de 2023 y terminará a finales del 2025.

Ahora que estamos finalizando el primer año de ejecución del proyecto, nos complace compartir algunos de sus aspectos más destacados:

Organización de la formación de los formadores sobre el enfoque mayéutico recíproco (EMR): Dado que la primera parte del proyecto se centró en identificar los problemas y las necesidades de las comunidades rurales en materia de educación digital utilizando el enfoque mayéutico recíproco de Danilo Dolci, un coordinador experto del CSC organizó una formación sobre el EMR para que 12 formadores de las organizaciones asociadas aprendieran a utilizar la metodología.

Publicación del Manual y del marco metodológico sobre el EMR para el análisis del contexto: después de la formación sobre el EMR, se publicó un manual como documento básico para apoyar la realización de los talleres de autoanálisis en las zonas rurales, que sirve de referencia para los coordinadores de los talleres y como recurso para los futuros formadores que deseen generar cambios en la educación a través de procesos participativos.

Organización de las sesiones de información: para concienciar sobre la importancia de las competencias digitales y transversales, se organizarán una serie de sesiones informativas en las zonas rurales durante el periodo de duración del proyecto. La primera ronda de sesiones informativas relacionadas con la presentación del proyecto y la importancia de las competencias digitales para el mercado laboral, la educación, los ciudadanos y la vida ya se ha completado y ha llegado a más de 120 personas.

Participación de municipios, instituciones educativas y organizaciones de zonas rurales de Austria, Chipre, Grecia, Italia, Polonia, Portugal y Rumanía: durante la primera fase del proyecto, los socios han identificado instituciones educativas y autoridades públicas que apoyarán la ejecución del proyecto para crear una comunidad educativa denominada Comunidades digitales [*Digital Village Community*].

Organización de 9 talleres por país, con 276 participantes: sobre la base de la formación sobre mayéutica y el manual, se han organizado talleres de autoanálisis en cada país con personal educativo, estudiantes, estudiantes adultos y responsables políticos para identificar las necesidades locales y compartirlas entre los miembros de los distintos grupos, aumentando así la concienciación, la comprensión y el sentido de comunidad.

Organización de la formación de expertos en TIC: para hacer un seguimiento de las necesidades, deseos y soluciones identificados en los talleres de autoanálisis, se iniciará un proceso de co-diseño para crear soluciones educativas prácticas que mejoren las competencias digitales y transversales. Para que el personal técnico del proyecto apoye el proceso de co-diseño de los materiales educativos, 10 expertos en TIC se han formado en Italia sobre el potencial de las tecnologías maker.

Puesta en marcha del trabajo de co-diseño del kit de actividades ODV: los coordinadores mayéuticos, los expertos en TIC, los profesores y los formadores empezaron a trabajar en la creación de un kit interactivo en línea e imprimible que incluyera retos TIC utilizando tecnologías como la impresión 3D, la codificación, los microcontroladores, el desarrollo web y la robótica, así como directrices pedagógicas y herramientas para acompañar la realización de esas actividades en clase.

Dado que la mayor parte de nuestros esfuerzos en 2023 se dedicaron a preparar y organizar **análisis de contexto participativos en zonas rurales**, esta primera newsletter se centrará en presentar sus resultados

Los socios del proyecto organizaron 9 talleres por país, en los que participaron estudiantes, personal educativo, alumnos adultos y responsables políticos.

Se han identificado las necesidades de cada grupo individualmente y se han comentado en grupos mixtos durante los talleres. Estos talleres han ofrecido una oportunidad de diálogo entre grupos que normalmente no tendrían la posibilidad de dialogar, como los estudiantes y los responsables de las políticas. Esto ha favorecido el sentido de concienciación, comprensión y comunidad entre los participantes.

Te invitamos a echar un vistazo a nuestro [sitio web](#) para saber más sobre el proyecto, y a seguirnos en [LinkedIn](#).

¡Buena lectura!



PARTICIPATORY CONTEXT ANALYSIS IN RURAL AREAS



Análisis participativo del contexto local en zonas rurales: ¿cuáles han sido los principales resultados?



Austria

En total, hubo 48 participantes en los 9 talleres que se organizaron en Austria. En estos talleres, los jóvenes mostraron interés por aprender más, aparte de las competencias digitales básicas. Están ansiosos por explorar las tecnologías emergentes y han destacado la importancia de la seguridad en línea. Además, los

resultados han hecho evidente que las escuelas y las instituciones educativas juegan un papel muy importante a la hora de promover las habilidades digitales y ofrecer cursos de nivel avanzado. Es necesario que las autoridades locales desarrollen más plataformas y servicios en línea que se ajusten a las necesidades de la comunidad. Por último, los participantes también han destacado la importancia del aprendizaje y la formación colectivos para garantizar que todo el mundo, independientemente de su edad, se sienta competente en cuanto al uso de herramientas digitales.

Chipre

Hubo 43 participantes en los talleres organizados en Chipre. Según los resultados, hay una necesidad general de contar con equipamiento actualizado, como pizarras interactivas, proyectores y ordenadores. Los educadores y los estudiantes adultos buscan programas de formación comprensivos para mejorar sus competencias digitales. Por tanto, hay un interés en pasar de libros de texto convencionales a tabletas, de manera que el acceso a recursos educativos sea más fácil y la carga física para los estudiantes sea menor. Además, los participantes han mostrado especial interés en la mejora de las experiencias de aprendizaje mediante la integración de herramientas digitales avanzadas, como la impresión 3D, la codificación y la robótica. Por último, los participantes han manifestado que hay una necesidad de mejora de los canales de comunicación, tanto en el entorno educativo, como para una participación más amplia de la comunidad.





Grecia

Un total de 43 participantes ha formado parte de los talleres de autoanálisis. Los estudiantes han destacado la necesidad de adquirir competencias digitales fundamentales, como el uso de ordenadores, las búsquedas en línea y la seguridad en Internet. Los estudiantes adultos han mostrado interés por la digitalización de servicios a nivel comunitario y estatal, el acceso a formación para la mejora de sus competencias digitales y el uso de tecnologías digitales con fines prácticos. Desde el punto de vista del personal docente, hay una necesidad de una mayor inversión municipal en la digitalización de los servicios públicos, y en la mejora de las instalaciones escolares con equipamiento tecnológico moderno. Además, la disponibilidad de equipamiento tecnológico en las escuelas se suele limitar bastante, con provisiones limitadas del estado, lo que crea la necesidad de invertir más en esta área.

Italia

Un total de 37 participantes ha formado parte de los 9 talleres organizados. Los estudiantes partícipes de los talleres han manifestado la necesidad de mejorar las competencias digitales para el futuro mercado laboral, aprender cómo crear aplicaciones, y ser autónomos a la hora de usar programas digitales. El personal docente necesita más formación y orientación en el uso y la enseñanza de herramientas digitales, necesita aprender más sobre edición, codificación, desarrollo web, impresión 3D y necesita adquirir competencias que puedan usar tanto en el aula como en la comunidad. Los estudiantes adultos destacan la necesidad de tener



ofertas educativas específicas para los diferentes grupos de edad y nivel de competencias digitales (desde el nivel básico al avanzado). Además, hay una aspiración común por avanzar la integración de las tecnologías en la vida diaria, tanto a nivel personal como a nivel profesional.



Polonia

En Polonia, 30 participantes han formado parte de los talleres. En base a sus respuestas, y en respuesta a la importancia creciente de las competencias digitales de hoy en día, una iniciativa educativa innovadora podría ser el establecimiento de un centro de competencias digitales. Este centro serviría como un centro de aprendizaje completo diseñado para dotar a personas de todas las edades con competencias digitales básicas. Además, es necesario fomentar el conocimiento de competencias digitales transversales y apoyar el desarrollo de competencias digitales desde los niveles básicos a los avanzados; equipar a las personas con responsabilidad y autonomía para crear contenido digital; aumentar el conocimiento sobre ciberseguridad y aumentar el conocimiento y la concienciación sobre las nuevas tecnologías (como la IA y el IdC).

Portugal

En total, hubo 35 participantes en estos talleres. Desde el punto de vista de los estudiantes, se necesita un mejor acceso a Internet para una participación digital efectiva, enseñando las aplicaciones prácticas de los ordenadores y sus beneficios, recibiendo orientación sobre comportamiento en línea responsable y ciberseguridad, así como formación



personalizada basada en el conocimiento previo de los participantes. Desde el punto de vista del personal docente, hay una necesidad de mejora de las infraestructuras públicas; formación para mejorar sus competencias en cuanto al uso de herramientas digitales y tecnologías para la enseñanza; información sobre tecnologías y seguridad; formación específica orientada a las necesidades escolares con formación sobre temas pertinentes, como la impresión 3D. Por último, los estudiantes adultos señalan la necesidad de ofertas de formación flexible y gratuita que se centre en la aplicación de las competencias digitales en un contexto práctico, un servicio de asistencia para la población anciana y el fomento del aprendizaje intergeneracional. También destacan la necesidad de concienciación sobre la seguridad en línea.



Rumanía

Un total de 40 participantes han formado parte de los talleres organizados en Rumanía. Los participantes han destacado la necesidad de mejores infraestructuras, acceso más fácil a las tecnologías, más digitalización y aulas de informática mejor equipadas. Además, han expresado la necesidad de aprender más sobre el modelado e impresión 3D, desarrollo web, codificación y robótica. Otra necesidad que los participantes han señalado es una mayor cooperación entre los estudiantes y el profesorado, más comunicación con las autoridades locales y con las empresas especializadas en el ámbito de las TIC, y una mejor cooperación a nivel local entre las autoridades y las escuelas, crear alianzas con instituciones de educación superior para proporcionar formación de alta calidad.

Próximos pasos

Durante el último año de proyecto, se ultimarán el kit de actividades. Contendrá una parte introductoria que subraye la importancia de las competencias digitales en el mundo digitalizado contemporáneo, una segunda parte que mostrará un conjunto de 50 retos TIC utilizando tecnologías digitales y creativas como la robótica, la codificación, los microcontroladores, el modelado y la impresión 3D y el desarrollo web para resolver problemas de la vida real en zonas rurales, y una tercera parte con directrices pedagógicas generales que ayudarán a profesores y formadores a poner en práctica las actividades en base al contexto local y una última sección dedicada a recursos extra para un mayor autoaprendizaje.

Este kit se pondrá a prueba en las zonas rurales de cada país durante una formación para profesores y formadores y, posteriormente, mediante cursos TIC para estudiantes escolares y estudiantes adultos, para evaluar la efectividad de los materiales de formación para promover las competencias digitales y transversales y para mejorarlas a través de la experiencia.



Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos. Número de proyecto: 101087107



Copyright © 2023 ALL DIGITAL, All rights reserved.

Our mailing address is: ALL DIGITAL
Rue du Commerce 123 Brussels 1000, Belgium

