



# Nuestra aldea digital

## 3.º boletín informativo

El proyecto *Nuestra aldea digital* tiene como objetivo intervenir en las zonas rurales promoviendo la adquisición de competencias digitales y transversales, preparando a las personas para afrontar los retos del futuro. Para ello, creará conjuntamente contenidos educativos de alta calidad que respondan a las necesidades del contexto local, al tiempo que garantizará la transformación a largo plazo hacia la digitalización mediante una sensibilización activa en todos los niveles de la sociedad.



Al concluir el tercer año de *Nuestra aldea digital* y finalizar el proyecto, nos enorgullece compartir los **aspectos más destacados** de este último periodo del proyecto:

Una rica serie de nuevos eventos (cursos, sesiones informativas, mostradores de información, talleres, seminarios web y conferencias) que continuaron fortaleciendo *Our Digital Village*.

Un número creciente de participantes, lo que refleja una comunidad digital en expansión y comprometida.

Grandes logros que han generado un impacto fuerte y duradero en la vida real de muchos ciudadanos de las zonas rurales de toda Europa.

Le invitamos a visitar nuestro [sitio web](#) para explorar los últimos recursos del proyecto y a seguirnos en [LinkedIn](#) para mantenerse al día de las últimas noticias de **Our Digital Village**.



## ¿Qué ocurrió en Our Digital Village en 2025?

Los socios del proyecto organizaron muchos eventos y talleres diversos durante el último año del proyecto.

### Formación y cursos en TIC

Para probar y evaluar el **kit de actividades** de *Our Digital Village* con profesores y formadores, los socios organizaron **actividades de formación y cursos de TIC** en febrero en instituciones educativas, organizaciones locales y centros comunitarios de las zonas rurales seleccionadas.

Cada país participante organizó sesiones de formación locales en las que participaron al menos 15 profesores y formadores. La formación proporcionó conocimientos básicos de **programación, robótica, microcontroladores, modelado e impresión 3D y desarrollo web**. A través de estas actividades, los alumnos adquirieron los conocimientos digitales necesarios para llevar a cabo las actividades propuestas en el kit de actividades y adaptarlas a las necesidades y contextos locales.

Además, cada país participante impartió cuatro **cursos de TIC** con el objetivo de aumentar las competencias digitales y transversales de al menos 60 alumnos por país, basándose en los retos de TIC presentados en el kit de actividades. Para reforzar aún más las competencias de los alumnos, al menos el 25 % de cada curso de TIC se dedicó al desarrollo de un **proyecto digital personal**, en el que los alumnos utilizaron la tecnología o la programación para resolver un problema relevante para ellos mismos o su comunidad. A continuación, todos los proyectos se presentaron en los eventos comunitarios de ODV posteriores y, en cada país participante, se premió al mejor proyecto.

Tras los cursos de TIC, cada socio ejecutor organizó tres **reuniones de coevaluación** (dos presenciales y una en línea) para evaluar el impacto local de las actividades del proyecto y recabar opiniones para mejorar futuras iniciativas.



In situ, en estos centros de TIC, los socios instalaron **mostradores de información sobre TIC** para llevar el apoyo digital directamente a la comunidad. El personal cualificado de las organizaciones asociadas

proporcionó asistencia digital presencial a las personas que buscaban orientación. En total, se instalaron siete mostradores de información (más uno en línea, siempre disponible, que se puede encontrar [aquí](#)) y se prestó apoyo a 40 personas gracias a esta iniciativa.

Además, se organizaron otras dos **sesiones informativas** sobre temas clave relacionados con la alfabetización digital y la tecnología para promover el diálogo abierto y el intercambio de conocimientos.

### **All Digital Weeks**

En marzo, *Our Digital Village* llegó a All Digital Weeks. Durante un **seminario web**, los coordinadores del proyecto, Giulia D'Annibale y Alberto Biondo, del Centro per lo Sviluppo Creativo Danilo Dolci, explicaron detalladamente cómo el **Enfoque Maieutico Recíproco (RMA)**, probado por el sociólogo y educador Danilo Dolci a partir de la década de 1950, fomenta la educación y el cambio impactante a través del intercambio directo, la participación y el autoanálisis de las personas involucradas. Además, Giulia y Alberto mostraron estrategias prácticas para involucrar a las comunidades rurales en la mejora de las competencias digitales y compartieron lecciones aprendidas e historias reales de impacto sobre el terreno.





## **Empoderamiento digital en comunidades rurales a través de Our Digital Village**

En junio, la Universidad de Alicante publicó un nuevo **trabajo de investigación** de Rosabel Martínez Roig sobre cómo el proyecto *Our Digital Village* aplica el RMA para mejorar las competencias digitales y promover la inclusión en las comunidades rurales de toda Europa. Basándose en las experiencias de 278 participantes, entre los que se encuentran profesores, estudiantes y alumnos adultos de los países participantes, ofrece valiosas perspectivas sobre los obstáculos digitales a los que se enfrentan las zonas rurales y el importante impacto del aprendizaje digital participativo.

Los **resultados del estudio** subrayan la importancia de mejorar la infraestructura digital, reforzar la formación del profesorado y apoyar las vías de aprendizaje individualizadas, al tiempo que se permite a las comunidades crecer a través de la cooperación, la creatividad y la autonomía.

## **Finalización del kit de actividades «Our Digital Village»**

El **kit de actividades** desarrollado durante el proyecto se finalizó y publicó en septiembre en el [sitio web del proyecto](#).

Está destinado a profesores y formadores que trabajan tanto en la educación formal como en la no formal. Concretamente, se subdivide en **cuatro secciones**:

1. Introducción: esta sección subraya la importancia de las competencias digitales en el mundo digitalizado actual.
2. Una recopilación de 50 actividades relacionadas con las TIC: la recopilación propone itinerarios de aprendizaje para diferentes tecnologías, ya que hay 10 retos específicos para cada tecnología, subdivididos en niveles de dificultad. El objetivo es reforzar las competencias digitales y transversales de los profesores, formadores y alumnos. Las actividades han sido diseñadas conjuntamente por expertos de la RMA, expertos en TIC, profesores y formadores de zonas rurales, y se adaptan fácilmente a diferentes contextos educativos y geográficos.
3. Directrices pedagógicas generales: ayudan a los profesores y formadores a implementar las actividades mencionadas anteriormente en función de las necesidades, los deseos y el contexto locales.
4. Recursos adicionales para un mayor autoaprendizaje.

## **Talleres interactivos de Our Digital Village**

A finales de septiembre y octubre, ALDA, socio de *Our Digital Village*, organizó dos **talleres interactivos en línea** sobre educación digital en comunidades rurales.

En el **primer taller**, los participantes conocieron el proyecto en su conjunto y los socios compartieron las principales conclusiones de los talleres de autorreflexión que habían llevado a cabo en sus países. A continuación, los alumnos participaron en un ejercicio interactivo en el que tuvieron que identificar los retos digitales de sus propias comunidades y las personas más afectadas por estas carencias. Por último, debatieron sobre cómo superar los retos comunes en la cooperación entre las partes interesadas.

Como continuación, en el **segundo taller** los participantes exploraron el kit de actividades y el programa de formación creados dentro del proyecto. Aprendieron de las acciones piloto lideradas por *Our Digital Village* en toda Europa, lo que les ayudó a definir los primeros pasos concretos para implementar la formación en competencias digitales en sus comunidades locales.

Esta fue una oportunidad única para que los participantes intercambiaran ideas con compañeros que trabajan de manera similar en la transformación digital y exploraran juntos cómo los retos de las TIC pueden adaptarse localmente a los jóvenes, los adultos y las personas mayores.

### **Salvar la brecha: la educación digital en las zonas rurales**

En octubre, *Our Digital Village* organizó la Cumbre Internacional en Línea «*Salvar la brecha: la educación digital en las zonas rurales*».

La cumbre brindó a los participantes la oportunidad de conocer **la política europea** en materia de **educación digital** y debatir cuestiones fundamentales relacionadas con la **brecha digital en Europa**.

El evento destacó **las mejores prácticas** innovadoras para salvar la brecha digital, mostrando **iniciativas implementadas en los países socios**, y permitió a los participantes conocer **los resultados de proyectos** que tuvieron un impacto tangible en la vida cotidiana de los ciudadanos de las comunidades rurales destinatarias.

Los asistentes profundizaron su comprensión de la brecha digital en las zonas rurales desde perspectivas tanto prácticas como académicas. También adquirieron **nuevas habilidades digitales** y aumentaron su confianza en el uso de la tecnología a través de **actividades interactivas**, como el modelado 3D, que se habían implementado en las comunidades rurales durante el proyecto.

### **Conferencia «Inclusive Digital Europe»**

En noviembre se celebró en la Maison des Associations Internationales de Bruselas la **conferencia final** del proyecto, denominada «**Conferencia sobre una Europa digital inclusiva**». El evento reunió a educadores, responsables políticos,



organizaciones de la sociedad civil y autoridades locales para explorar una cuestión central: **¿cómo puede la transición digital de Europa ser verdaderamente inclusiva, especialmente para las comunidades rurales y remotas?** La conferencia reunió a **63 participantes presenciales** y **231 participantes en línea**, de los cuales **187 asistieron durante más de 30 minutos**.



## Nuestra aldea digital en cifras



**Países: 8**



**Personas a las que se ha llegado a lo largo de todo el periodo del proyecto:**  
Se alcanzaron los KPI en todos los WP:

### - WP2: Análisis participativo del contexto en zonas rurales

| KPI                          | Datos reales              | Comentarios |
|------------------------------|---------------------------|-------------|
| 210 personas participaron en | 277 personas participaron | <b>+32</b>  |



Co-funded by  
the European Union

|                     |  |  |
|---------------------|--|--|
| talleres mayéuticos |  |  |
|---------------------|--|--|

**- WP3: Diseño conjunto del kit de actividades y herramientas de evaluación**

| KPI                                                                       | Datos reales                | Comentarios |
|---------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|-------------|
| Al menos 10 profesores o formadores en la reunión de intercambio de ideas | 67 profesores participantes | <b>+99</b>  |

**WP4: Formación y cursos sobre TIC**

| Indicadores clave de rendimiento                           | Datos reales | %          |
|------------------------------------------------------------|--------------|------------|
| 105 profesores o formadores que recibirán formación en TIC | 123          | <b>+17</b> |
| 28 cursos que se impartirán en 7 países socios             | Al menos 35  | <b>+25</b> |
| 420 personas participarán en los cursos                    | Al menos 622 | <b>+48</b> |

**T4.1: Formación en TIC y habilidades pedagógicas para docentes**

| Socio       | Número de participantes alcanzados       |
|-------------|------------------------------------------|
| <b>CSC</b>  | 15 inscritos; 11 participantes completos |
| <b>ACDC</b> | 16 participantes                         |
| <b>KMOP</b> | 32 participantes                         |
| <b>CSI</b>  | 15 participantes                         |

|                    |                  |
|--------------------|------------------|
| <b>Die Berater</b> | 15 participantes |
| <b>INOVA+</b>      | 19 participantes |
| <b>DANMAR</b>      | 15 participantes |

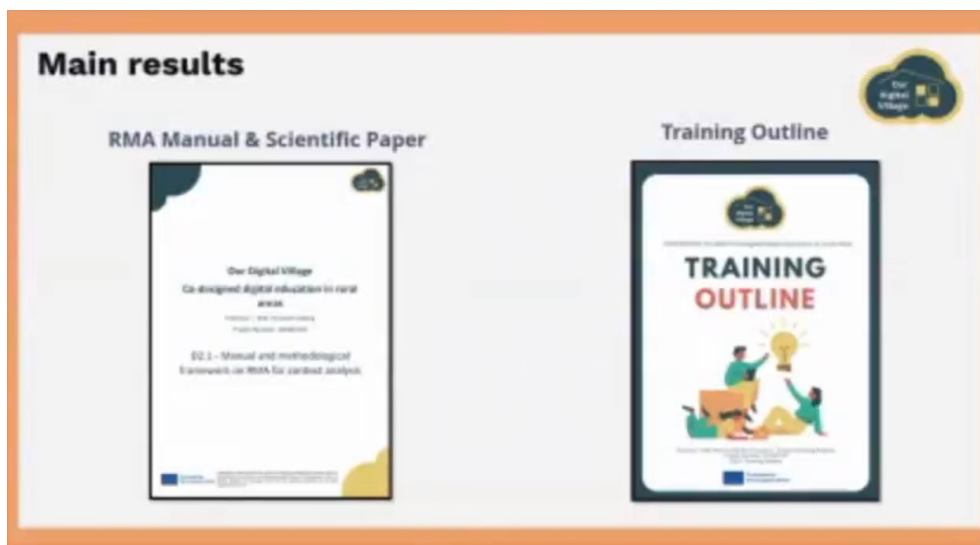


## Resultados del proyecto

Los socios del proyecto colaboraron muy bien a lo largo de toda la iniciativa, lo que convirtió a *Our Digital Village* en una sólida comunidad local para la mejora de las competencias digitales. Los alumnos pudieron mejorar significativamente sus conocimientos digitales. Esta excelente cooperación ha dado lugar a los resultados finales de *Our Digital Village*.

- **Manual RMA:** El Manual RMA ofrece información sobre la vida de Danilo Dolci, una visión general del Enfoque Maieutico Recíproco e información práctica sobre la implementación de los talleres. El Manual sirvió de referencia para todos los coordinadores maieuticos durante los ciclos de talleres y es un recurso para futuros formadores o investigadores que deseen generar cambios en la educación y la sensibilización a través de procesos participativos y talleres de autoanálisis fuera del proyecto. Puede encontrar el Manual [aquí](#).
- **Guía de formación:** Representa el núcleo teórico del proyecto. La Guía de formación describe las teorías que sustentan la tecnología y los enfoques participativos no formales utilizados con las comunidades de la Aldea Digital, compuestas por instituciones educativas, autoridades locales y responsables políticos de las zonas rurales de los países participantes. Puede encontrar la Guía [aquí](#).





- **Artículo científico** de Rosabel Martínez Roig: Puede encontrar el estudio académico en la página 99 de esta publicación [aquí](#).
- **Nuestro kit de actividades de la aldea digital** se encuentra [aquí](#).

### Our Digital Village Activity Kit

#### Introduction

The Our Digital Village Activity Kit addresses the growing need for inclusive and innovative digital education. In response to the widening digital divide - particularly evident during rapid technological change and global disruptions - this kit provides structured, accessible resources that promote essential digital and transversal skills. It supports a shift toward more dynamic, practical, and forward-thinking approaches to learning in diverse contexts.

#### Overview of the technologies

The Activity Kit explores five key technological areas:

- 3D modeling and printing
- Coding
- Robotics
- Microcontrollers
- Web Development

Each area is presented through hands-on challenges designed at three levels of complexity: beginner, intermediate, and advanced. These challenges promote exploration, creativity, and real-world problem solving. The approach combines digital skill development with critical thinking, collaboration, and adaptability. The kit also includes options for low-tech or unplugged learning environments, guaranteeing broad accessibility regardless of available equipment.

Activity Kit

Theory





## ¿Qué viene ahora?

Los socios pretenden garantizar que los enfoques innovadores del proyecto en materia de educación digital no sean solo intervenciones temporales, sino que se conviertan en **componentes integrales** de los sistemas educativos, los marcos políticos y las comunidades rurales en general.

Por este motivo, todos los resultados serán de libre acceso siguiendo el principio de licencia abierta. Además, los resultados clave están disponibles en nueve idiomas (EN, IT, FR, DE, GR, PL, RO, ES, PT) y se pueden descargar fácilmente desde el sitio web del proyecto, que permanecerá activo durante al menos tres años después de la finalización del proyecto.

Además, los socios que participan en el proyecto suelen participar activamente en actividades de educación y formación dirigidas a personas de entornos desfavorecidos y con bajos niveles de educación digital. Siguen utilizando los materiales educativos desarrollados y el enfoque del proyecto como herramientas de trabajo en sus esfuerzos continuos por promover la importancia de las competencias transversales y digitales en el mundo actual.

Además, el kit de actividades «*Our Digital Village*» y el programa de formación elaborado para apoyar la implementación de la formación en TIC y competencias pedagógicas para profesores y formadores serán promovidos por los socios en contextos externos con el fin de que se utilicen en otras zonas rurales.

En concreto, los principales objetivos fijados para la integración y la sostenibilidad del proyecto son los siguientes

1. **Integración en los sistemas educativos:** garantizar que las metodologías educativas, las herramientas y las estrategias digitales del proyecto se conviertan en parte integrante de los planes de estudios nacionales de los países socios.



2. **Participación de las partes interesadas e influencia en las políticas:** forjar relaciones duraderas con instituciones educativas, autoridades públicas y responsables políticos para promover la incorporación de los enfoques innovadores del proyecto en las políticas de educación digital a nivel local, nacional y de la UE.
3. **Desarrollo de capacidades y continuidad de la formación:** poner en marcha un marco de desarrollo profesional continuo para los educadores de las zonas rurales, utilizando la gama de recursos de formación del proyecto.
4. **Participación y sensibilización de la comunidad:** llevar a cabo una campaña permanente para destacar la importancia de la alfabetización digital e inspirar iniciativas digitales impulsadas por la comunidad en las zonas rurales.
5. **Sostenibilidad a través de la financiación y los recursos:** Buscar y obtener activamente financiación para la continuación de las actividades del proyecto y la puesta en marcha de nuevos proyectos de educación digital.
6. **Evaluación y adaptación:** establecer un marco de evaluación integral para evaluar el impacto a largo plazo del proyecto en el desarrollo de las competencias digitales de las comunidades rurales.
7. **Réplica y ampliación:** crear un modelo replicable y ampliable de las iniciativas exitosas del proyecto, que permita su adaptación e implementación en otros contextos rurales dentro y fuera de la UE.

¡Gracias por seguir nuestro viaje y por construir Nuestra Aldea Digital con nosotros!



**¡Descargue aquí todos los materiales de ODV!**



**Co-funded by  
the European Union**

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son, sin embargo, exclusivamente los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva en el ámbito Educativo, Audiovisual y Cultural (EACEA). Ni la Unión Europea ni la autoridad concedente pueden ser consideradas responsables de los mismos.

**ALL DIGITAL AISBL, Rue des Deux Églises 14, 1000 Bruselas, Bélgica**



Co-funded by  
the European Union