



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



01.3 – COMPETENCIAS DIGITALES PARA DIRECTRICES DE SCC

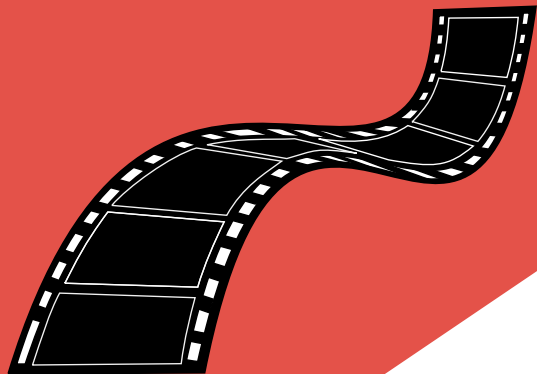


2020-1-DE02-KA227-ADU-007933



Digital Creative Minds

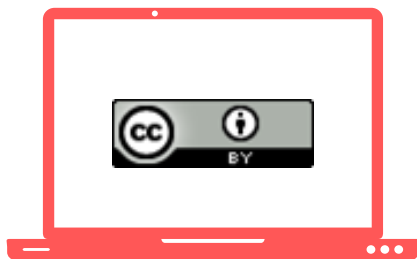
Asociación estratégica orientada al campo de la educación
de personas adultas



Consorcio del proyecto



MusikArt
Associazione culturale



ESTE TRABAJO ESTÁ SUJETO A LA
LICENCIA INTERNACIONAL CREATIVE
COMMONS ATTRIBUTION 4.0.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.



Índice

I. Acerca de Digital Creative Minds	2
II. Introducción a las competencias digitales para directrices de SCC.....	3
III. Una visión general de los sectores cultural y creativo.....	4
IV. La digitalización de los sectores cultural y creativo.....	5
V. Competencias digitales para aprendientes adultos en los SCC	8
VI. Mejores métodos y pedagogías para lograr mejores competencias digitales para aprendientes adultos en SCC	13
VII. Conclusión.....	21



I. Acerca de Digital Creative Minds

“Digital Creative Minds” es un proyecto europeo financiado por la Unión Europea a través del programa Erasmus + (ID del proyecto: 2020-1-DE02-KA227-ADU-007933). El proyecto está dirigido por Copernicus Berlin e.V. (Alemania) en asociación con el municipio de Giardini Naxos (Italia), el municipio de Sevlievo (Bulgaria), Asociación EuropeYou (España), Nooruse Maja (Estonia) y MusikArt (Italia).

El objetivo principal de “Digital Creative Minds” (DCM) es crear un programa educativo sostenible y eficiente dedicado a los aprendientes adultos con escasas habilidades digitales que participan en los sectores cultural y creativo (SCC). DCM aumentará la conciencia de la necesidad de capacitación en habilidades digitales para los SCC y se centrará en la apertura y la inclusión en la educación. DCM implicará el uso y desarrollo de un curso en línea abierto sobre Habilidades Digitales e Inclusión Social para SCC, construido como un Curso en Línea Abierto Masivo (MOOC), un programa educativo innovador para adultos disponible en inglés y todos los idiomas de los socios como Recurso de Educación Abierta (REA) y accesible para adultos con habilidades digitales limitadas.

Los socios de DCM obtendrán los siguientes resultados:

- Competencias digitales para directrices de SCC
- Plataforma en línea
- Cursos MOOC
- Documento de posición sobre inversiones en formación y REA para aumentar las habilidades digitales en SCC

El proyecto será un elemento del plan de estudios de cada organización y se incorporará en las actividades de aprendizaje y pedagógicas de todos los socios del proyecto. La idea principal de este proyecto es traer innovaciones y enseñanza para adultos de mejor calidad y nuevos servicios de alto nivel a los aprendientes adultos involucrados en SCC.

A continuación, el proyecto tendrá efectos directos y positivos no solo en el grupo objetivo del proyecto, sino también en las organizaciones de los socios y su personal de educación de personas adultas, ya que adquirirán conocimientos más especializados sobre los aprendientes adultos y sobre la importancia de adquirir habilidades digitales para trabajar de manera eficaz en SCC.

Los aprendientes adultos conocerán los cursos MOOC (IO3), un aprendizaje autorregulado disponible como REA en inglés y en todos los idiomas asociados (búlgaro, estonio, alemán, italiano y español). Al reforzar su desarrollo posterior, los cursos MOOC no solo aumentarán sus habilidades digitales, sino que también aumentarán la tasa de éxito de los aprendientes adultos involucrados en SCC de clases socioeconómicas vulnerables (que pueden tener un mejor acceso a los conocimientos técnicos).



II. Introducción a las competencias digitales para directrices de SCC

El siguiente documento “Competencias digitales para directrices SCC” describe el marco teórico que se utilizará para desarrollar los cursos DCM MOOC, integrando los resultados de la investigación realizada por el consorcio del proyecto en IO1.1 y IO1.2, a saber, el “Marco Conceptual de competencias digitales para SCC” y la “Investigación europea y nacional de validación de competencias digitales”.

En particular, el “Marco Conceptual de Competencias Digitales para SCC” tuvo como objetivo compartir materiales y reflexiones sobre el desarrollo de las Competencias Digitales en los sectores cultural y creativo para la promoción de competencias transversales y la inclusión social. Este documento enfatizó los problemas relacionados con el desarrollo de los recursos digitales y su integración en diversos entornos culturales y en el área de educación SCC. La investigación tuvo como objetivo consolidar las bases teóricas del proyecto DCM, identificar las competencias digitales más promovidas en contextos de educación de personas adultas SCC, así como identificar los indicadores pedagógicos y operativos para la creación de intervenciones educativas efectivas en la promoción de habilidades digitales para aprendientes adultos de SCC.

Además, el estudio para la “Investigación europea y nacional de validación de la competencia digital” se implementó utilizando una encuesta como herramienta de recopilación de datos, realizada en los cinco países socios del proyecto, Alemania, Italia, Bulgaria, Estonia y España, del 10 de septiembre de 2021 al 15 de octubre de 2021. En la encuesta participaron un total de 392 aprendientes adultos con escasas habilidades digitales que trabajaban en SCC.

Entre los objetivos específicos del estudio se encuentran:

- conocer las necesidades actuales de habilidades y conocimientos digitales de los aprendientes adultos que trabajan en SCC, siguiendo las cinco dimensiones de competencia digital definidas por DigComp 2.1 (2017);
- comprender hasta qué punto su trabajo, negocio o práctica se han visto afectados por COVID-19;
- averiguar cuál es su percepción del uso de cursos en línea, tipo MOOC, para mejorar las competencias y habilidades de los aprendientes adultos que trabajan en SCC;
- identificar el nivel actual de preparación de los aprendientes adultos para utilizar las herramientas digitales de forma eficaz.

Finalmente, el siguiente documento “Competencias digitales para directrices de SCC” tendrá como objetivo resumir los hallazgos de las dos investigaciones anteriores, destacando las competencias digitales más relevantes para los SCC, las habilidades necesarias en los diferentes niveles de trabajo y áreas culturales, así como los conceptos, enfoques y métodos de aprendizaje pedagógicos y tecnológicos más prometedores para



lograr mejores habilidades digitales para los aprendientes adultos de SCC que deberían ser abordados por el MOOC de DCM, de acuerdo con las necesidades específicas de los participantes.

III. Una visión general de los sectores cultural y creativo

Según lo definido por la Comisión Europea en el Reglamento de la UE n. ° 1295/2013 sobre el Programa Europa Creativa:

“Los sectores cultural y creativo abarcan todos los sectores cuyas actividades se basan en valores culturales y/o expresiones artísticas y otras expresiones creativas, ya sean estas actividades orientadas al mercado o no, cualquiera que sea el tipo de estructura que las lleve a cabo, e independientemente de cómo se financia esa estructura. Dichas actividades incluyen el desarrollo, la creación, la producción, la difusión y la preservación de bienes y servicios que encarnan expresiones culturales, artísticas u otras expresiones creativas, así como funciones afines como la educación o la gestión. Los sectores cultural y creativo incluyen, entre otros, la arquitectura, los archivos, las bibliotecas y los museos, la artesanía artística, el audiovisual (incluido el cine, la televisión, los videojuegos y los multimedia), el patrimonio cultural material e inmaterial, el diseño, los festivales, la música, la literatura y las artes escénicas, la edición, la radio y las artes visuales”.

La definición del Reglamento Europa Creativa se basa en el trabajo de Eurostat como parte del Sistema Estadístico Europeo (SEE) -net Culture. La importancia de los sectores radica en el hecho de que son el centro de la economía creativa y, además, aseguran el desarrollo continuo de las sociedades. Los sectores no solo fortalecen la cohesión social, sino que también crean muchas oportunidades laborales dentro de la sociedad. Más importante aún, los sectores contribuyen de manera crucial al sentido compartido de la identidad europea, la preservación de la cultura y los valores¹.

Más específicamente, entre algunos de los subsectores de SCC tenemos:

- Audiovisuales y multimedia (producción, grabación y distribución de películas cinematográficas, videos y música; radiodifusión y televisión; publicación de juegos de computadora / video y actividades de programación de computadoras)
- Arquitectura (diseño de edificios y redacción / planificación, urbanismo y arquitectura del paisaje)
- Libro y prensa (actividades editoriales, impresión y venta minorista en tiendas especializadas; actividades de nuevas agencias; servicios de preimpresión y premedios; actividades de traducción e interpretación)
- Patrimonio, archivos y bibliotecas (actividades de bibliotecas y archivos; actividades de museos; funcionamiento de sitios y edificios históricos)

¹ <https://ec.europa.eu/eurostat/web/culture>

<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/5d33c8a7-2e56-11e8-b5fe-01aa75ed71a1/language-en/format-PDF/source-68820857>



- Artes escénicas (creación artística; operación de instalaciones artísticas; artes escénicas y sus actividades de apoyo; agencias de colocación de empleo)
- Artes Visuales (creación artística, retail, impresión y venta en almacenes especializados; actividades fotográficas; actividades de diseño especializado).

Es fundamental delinear la diferencia entre *las industrias culturales y creativas (ICC)* y *los sectores cultural y creativo (SCC)*. El término *industrias culturales* existe desde hace más de 70 años. Y mientras que los sectores cultural y creativo se centran más en las actividades dentro de sí mismos, qué en el aspecto financiero detrás de las empresas, *las industrias culturales y creativas* están más orientadas hacia las etapas posteriores del producto, como los procesos de producción de las operaciones de fabricación. Las definiciones de la ICC, que se adoptan a nivel nacional, dependen en gran medida tanto de las necesidades del país como del alcance, que se define dentro de las iniciativas estatales para el desarrollo y sus evaluaciones de políticas².

El proceso de creación de contenido o el llamado proceso artístico se encuentra en el corazón de los SCC. El contenido artístico proporciona información tanto para el subsector cultural como para el creativo del mercado de SCC. De hecho, más allá de los subsectores clásicos de SCC, el contenido artístico creado tiene un impacto en una amplia gama de industrias que dependen de la producción creativa derivada de SCC. Por ejemplo, el software y los servicios digitales están entrelazados con muchas cadenas de valor de SCC y dependen del contenido de SCC. Los servicios de telecomunicaciones y el hardware también, p. Ej. el acceso al contenido es un punto de venta clave para teléfonos inteligentes y computadoras. Además, el patrimonio cultural, los sitios históricos y las áreas de recreación representan una parte importante del turismo. Otros sectores estrechamente relacionados con los SCC incluyen la electrónica de consumo (TV, sintonizadores, tabletas), el diseño industrial y la educación (educación cultural y terciaria).

IV. La digitalización de los sectores cultural y creativo

Hay varias tendencias clave que están remodelando los SCC, inspirando nuevos modelos comerciales y cambiando las formas de trabajar. Específicamente, durante COVID-19 el contenido de SCC se consumió cada vez más digitalmente, creando una nueva forma de distribución y consumo. Sin embargo, aunque ahora las personas tienen la oportunidad de asistir a eventos culturales en persona, siguiendo las medidas de salud específicas en el país, el año del compromiso en línea definitivamente transformó los comportamientos digitales de las personas. Un informe reciente publicado por Culture Restart³ sobre el interés en la participación digital después de la pandemia muestra que “*el 41 por ciento de los encuestados está interesado en participar en el futuro, y los menores de 35 años muestran un interés notablemente mayor. Y aunque es menos probable que participen,*

2

<https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/digitallibrary/What%20Do%20We%20Mean%20by%20CCI.PDF>

³ <https://jingculturecommerce.com/culture-restart-audience-visitor-tracker-january-2021/>



más de la mitad de los encuestados dijeron que si no pudieran asistir a un evento en persona, considerarían la opción de participar en línea".

La diversificación de los puntos de acceso (por ejemplo, Internet, redes sociales, aplicaciones móviles) y formatos (por ejemplo, podcasts) ha influido gradualmente en el comportamiento del consumidor y ha ampliado las oportunidades para consumir contenido cultural. El uso de las redes sociales para acceder a las noticias se ha vuelto más distribuido en todo el mundo. Según el Informe de noticias digitales de Reuters 2020, casi el 65% de los 2.400 millones de usuarios de Internet reciben noticias de Facebook, Twitter, YouTube, Snapchat e Instagram en lugar de los medios de comunicación tradicionales. A medida que el comportamiento del consumidor se ha desplazado hacia los canales digitales, el gasto en publicidad se ha ajustado en respuesta, alejándose de la publicidad tradicional (por ejemplo, publicidad impresa). En algunos casos, esta tendencia se ha agravado durante el bloqueo impuesto por la pandemia de COVID-19.

A medida que el comportamiento del consumidor se ha movido hacia los canales digitales, el gasto en publicidad se ha ajustado en respuesta, pasando de la publicidad impresa a la digital. Por lo tanto, los informes muestran que los nuevos formatos, como los podcasts, podrían ofrecer oportunidades de SCC para atraer la atención de los anunciantes como formas de captar e interactuar con los consumidores abriendo oportunidades para modelos impulsados por publicidad. La actual digitalización en curso de los servicios, tanto públicos como privados, ha llevado a un mayor riesgo entre la población en general de ser o quedar excluido digitalmente. En concreto, las competencias digitales se han convertido en un elemento fundamental para todas las personas que trabajan en los sectores cultural y creativo.

Los continuos avances en tecnologías digitales, redes sociales y dispositivos móviles como teléfonos inteligentes y tabletas, brindan al usuario final, al aprendiente, mucho más control sobre el acceso, la creación y el intercambio de conocimientos. Más recientemente, los desarrollos en inteligencia artificial para la enseñanza y el aprendizaje, la realidad virtual y aumentada y las simulaciones y los juegos serios han enfatizado aún más la importancia del aprendizaje habilitado por la tecnología. A medida que cambia la naturaleza del trabajo (más trabajo basado en proyectos, estructuras organizativas aplanadas, nuevas relaciones entre humanos y tecnología, más redes globales y cadenas de suministro), la necesidad de desarrollar habilidades y aprender “en el trabajo” se vuelve clara. Dada la expectativa de que estos desarrollos se acelerarán e impactarán entre el 30 y el 40% de todos los trabajos, el aprendizaje constante se convierte en un motor para el aprendizaje en cualquier momento y lugar.

El trabajo cambiará significativamente durante la próxima década. Las innovaciones y desarrollos recientes en el aprendizaje y la evaluación flexibles y basados en competencias darán un nuevo impulso al aprendizaje en línea y al desarrollo de habilidades relacionadas con el trabajo. Las industrias creativas están a la vanguardia de la aplicación de nuevas tecnologías y se describen como innovadoras y de vanguardia en términos de adopción de las TIC. La digitalización está cambiando profundamente nuestra experiencia cultural, no solo en términos de acceso, producción y difusión basados en nuevas tecnologías, sino también en términos de participación y creación, y aprendizaje y participación en una sociedad del conocimiento. Cada vez más empresas



están interesadas en mostrar el uso digital innovador del contenido en lugar de los métodos convencionales que estaban en uso hasta ahora. No solo la audiencia, sino que esto es preferido por los mediadores y terceros intermedios a pequeña escala que actúan como un sistema de apoyo accesorio en la mano dentro del campo cultural. Nombran a esas empresas culturales como cultural digerati que están utilizando la gran base de datos de la gran audiencia digital para los ingresos comerciales y las ventajas de la habilidad digital para el funcionamiento operativo sin problemas en toda la organización y la fácil disponibilidad en varias ubicaciones geográficas.

Como se ha dicho muchas veces, la gente ahora se está entregando al arte digital. Esto ha sido aceptado en todo el mundo y se pueden encontrar ejemplos relacionados. Los museos están estableciendo un cambio digital más elaborado y vigoroso en forma de subastas web en línea. A través de este enfoque de transformación, podemos iniciar el concepto de innovación del centro de visitantes y los cambios que pueden ir de la mano con otras actividades culturales. Junto con esta mejor comprensión del cliente objetivo y lo que se necesita hacer por él. No solo esto, sino que muchas veces fundaciones culturales como los museos utilizan tecnologías digitales para mejorar la experiencia de la audiencia. Aumenta el interés y la participación de los clientes durante un período más largo.

La digitalización permite una base de audiencia más sólida, relevante, con una base y una facturación sencilla. Una organización como museos, galerías de arte, patrimonio cultural, etc. está utilizando muchas reformas tecnológicas y la transformación digital es una de ellas, fomenta un mejor liderazgo, estructura organizativa, procesos de negocio y la inversión. Todos los cambios que ocurren dentro de la organización están relacionados con la interacción del sistema básico dentro de categorías principales como la evaluación, que incluye la planificación y el descubrimiento, luego viene el conocimiento que incluye la adquisición de conocimiento, junto a la experiencia que significa la exploración de la plataforma digital para aumentar la creatividad, y por último compartir lo que tiene navegación de contenidos, opiniones a través de plataforma digital online.

Todas estas categorías están relacionadas en última instancia con el funcionamiento de las empresas de eventos para lograr una mejor afluencia y captar la atención de la audiencia hacia el arte a través de la transformación digital. Esto ayuda a escalar el éxito y enfocarse en ellos de manera adecuada. Esto también permite a las empresas reorganizar sus proyectos y canales en un resultado contrario que permite una mayor participación de la audiencia. En resumen, se puede decir que la transformación digital en el campo de los SCC no es solo un trabajo segmentario sino un viaje que se interconecta con las distintas divisiones del pequeño ecosistema de la organización que trabaja hacia el objetivo de la optimización constante.



V. Competencias digitales para aprendientes adultos en los SCC

Definición de competencias digitales

La Comisión Europea proporciona la siguiente definición: “*La competencia digital implica el uso seguro y crítico de la Tecnología de la Sociedad de la Información (ISTI) para el trabajo, el ocio y la comunicación. Se sustenta en habilidades básicas en TIC: el uso de computadoras para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicarse y participar en redes colaborativas a través de Internet*”. (Comisión Europea, 2007, p. 7). El marco de competencias digitales de la UE identifica los componentes clave respectivos en cinco áreas: información, comunicación, creación de contenido, seguridad y resolución de problemas. Para ser competente, se necesitan habilidades instrumentales, habilidades y conocimientos avanzados, y actitudes adecuadas para aplicar estas habilidades y conocimientos.

Este marco de la UE sirve como orientación normativa en la mayoría de los países europeos, y muchos países de la UE han planificado o ya han decidido un nuevo marco nacional de competencia digital.

Hay desarrollos similares en otros países fuera de la UE. El Foro Económico Mundial define el término “*competencias digitales*” como un “*conjunto de habilidades sociales, emocionales y cognitivas que permiten a las personas enfrentar los desafíos y adaptarse a las demandas de la vida digital*”. El Instituto DQ lo define como “*tener el conocimiento, las habilidades y la capacidad necesarios para adaptar las emociones y ajustar el comportamiento para hacer frente a los desafíos y demandas de la era digital*”. Como parte de él, el Instituto DQ ha identificado ocho aspectos de la ciudadanía digital y concluye que “*estos aspectos a menudo se pasan por alto ya que la mayoría de la gente tiende a centrarse en la creatividad y el espíritu empresarial*”.

Competencias digitales para aprendientes adultos en los SCC

Como parte del "Marco conceptual de competencias digitales para SCC" (IO1.1), los socios del proyecto DCM han analizado las competencias digitales en los sectores cultural y creativo de los aprendientes adultos basándose en la última versión del Marco Europeo de Competencias Digitales para la Ciudadanía (DigComp 2.1).

Según DigComp 2.1, hay 5 áreas de competencia, que se componen de 21 competencias y 8 niveles de competencia respectivos, a saber:

1. Información y alfabetización digital

- 1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales
- 1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales
- 1.3 Gestión de datos, información y contenidos digitales



2. Comunicación y colaboración online

- 2.1 Interactuar a través de tecnologías digitales
- 2.2 Compartir a través de tecnologías digitales
- 2.3 Participación ciudadana a través de las tecnologías digitales
- 2.4 Colaboración a través de las tecnologías digitales
- 2.5 Netiquette (Comportamiento en la red)
- 2.6 Gestión de la identidad digital

3. Creación de contenidos digitales

- 3.1 Desarrollo de contenidos
- 3.2 Integración y reelaboración de contenido digital
- 3.3 Derechos de autor (copyright) y licencias de propiedad intelectual
- 3.4 Programación

4. Seguridad en la red

- 4.1 Protección de dispositivos
- 4.2 Protección de datos personales y privacidad
- 4.3 Protección de la salud y del bienestar
- 4.4 Protección medioambiental

5. Resolución de problemas

- 5.1 Resolución de problemas técnicos
- 5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas
- 5.3 Uso creativo de la tecnología digital
- 5.4 Identificar lagunas en las competencias digitales

Además, cada competencia tiene 8 niveles de competencia:

- Fundación - 1 y 2
- Intermedio - 3 y 4
- Avanzado - 5 y 6
- Altamente especializado - 7 y 8

Puede encontrar más información y una explicación detallada sobre cada nivel [aquí](#).

El marco DigComp 2.1 define el alcance y los componentes de la competencia digital para los ciudadanos de una manera clara, proporcionando una comprensión general, completa y compartida de lo que es la competencia digital y ofreciendo un vocabulario actualizado basado en la construcción de consenso con múltiples partes interesadas. Además, guiando nuestra asociación estratégica son las 5 áreas de DigComp 2.1.

Con el fin de identificar las competencias digitales más necesarias para los aprendientes adultos que trabajan en los SCC, el consorcio del proyecto ha analizado cuidadosamente las 5 áreas, identificando las competencias digitales más promovidas en los contextos de educación de personas adultas de los SCC, así como las habilidades más necesarias en los diferentes niveles de trabajo. Además, esta investigación fue apoyada por los resultados



de la “Investigación europea y nacional sobre validación de la competencia digital” (IO1.2), la encuesta en línea realizada por los socios del proyecto en los cinco países socios.

Sin embargo, antes de comenzar a resumir los hallazgos generales de ambas investigaciones es importante mencionar que los resultados de la encuesta de DCM muestran que

“Las habilidades digitales son importantes en el trabajo diario de nuestros encuestados, y la mayoría de ellos expresaron su voluntad de mejorar esas habilidades después de COVID-19”

Con respecto a **la información y alfabetización digital**, los aprendientes adultos en los SCC consideran que esas habilidades son importantes, ya que “navegar, buscar, filtrar datos, información y contenidos digitales” es la competencia más necesaria para adquirir.

Sin embargo, la naturaleza de los SCC se caracteriza por rápidos cambios tecnológicos donde constantemente se crean y demandan conocimientos nuevos y complejos, así que los aprendientes adultos también deben considerar igualmente importante “evaluar datos, información y contenido digital”. De hecho, los aprendientes adultos deben saber cómo analizar, comparar y evaluar críticamente la credibilidad y confiabilidad de las fuentes de datos, información y contenido digital. Necesitan estar siempre actualizados y ser capaces de adaptarse rápidamente a una cultura empresarial moderna, donde la transformación digital y la innovación son líderes; de lo contrario, podrían quedarse atrás simplemente porque no tienen la agilidad y la conciencia para adoptar las nuevas olas de la tecnología moderna.

Según los resultados de la encuesta de DCM, las habilidades más seleccionadas para mejorar en la categoría **comunicación y colaboración online** son “compartir a través de tecnologías digitales”, seguido de “interactuar a través de tecnologías digitales” y la “colaboración a través de las tecnologías digitales”.

La interacción y el intercambio a través de tecnologías digitales para aprendientes adultos significa poder reconocer y utilizar todas las oportunidades que las tecnologías pueden brindar al sector. De hecho, la creciente interacción del sector cultural y creativo con las tecnologías ha dado lugar a nuevas formas de expresión artística y géneros de arte completamente nuevos (por ejemplo, arte de nuevos medios, arte digital, videoarte); nuevos conocimientos sobre la creatividad (por ejemplo, aplicaciones en museos, teatros y galerías); nuevos materiales, procesos y herramientas para prácticas creativas; nuevos modelos de negocio, mercados digitales, grupos de consumidores y canales de distribución, así como formas completamente nuevas de marketing y venta de productos, herramientas, aplicaciones y servicios creativos. También existen nuevas formas de interacción y colaboración usuario-productor; nuevas comunidades virtuales de creadores e innovadores; y nuevas formas de creatividad, como la creatividad computacional y libre de humanos⁴. Por lo tanto, los resultados de la encuesta de DCM demostraron una vez más que la interacción y el intercambio de tecnologías digitales son muy importantes para los aprendientes adultos que trabajan en los SCC porque les brinda la oportunidad de crear

⁴ <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17510694.2016.1247627>



o unirse a comunidades de interés, permitir la participación, la conversación y la colaboración, así como multiplicar el intercambio de ideas y conocimientos.

Sin embargo, aunque algunos artistas y creadores culturales de toda Europa han demostrado una enorme cantidad de creatividad para garantizar el acceso a la cultura para todos, el potencial de mercado de muchas oportunidades digitales nacidas en la época de Covid-19 y el mayor uso de herramientas digitales plantearon las preocupaciones sobre la disposición del sector a la digitalización. Particularmente, para los aprendientes adultos que trabajan en los SCC no ha sido un camino fácil de seguir, debido a la falta de competencias digitales específicas y la presión para una mejora digital para ellos es cada vez mayor. Los aprendientes adultos necesitaban repensar la forma en que las personas interactúan y comparten entre sí, así como descubrir diferentes herramientas y plataformas digitales que pueden respaldar su presencia digital. Además, para los aprendientes adultos que trabajan en los SCC, el mundo digital ha sido muy limitado porque muchos de ellos carecen de las habilidades digitales adecuadas y no tienen derechos legales para acceder a la formación relacionada, debido a sus condiciones laborales y / o contratos específicos.

Por lo tanto, los cursos DCM MOOC ofrecerán a los aprendientes adultos materiales adecuados que cubran los diferentes temas, como información sobre cómo conocer y definir audiencias digitales, información sobre audiencias y analítica digital (Facebook Custom Audiences Tool), Analítica digital en plataformas de redes sociales, herramientas específicas para medir y planificar, así como materiales sobre cómo expandir la audiencia digital y la presencia en línea. Los aprendientes adultos conocerán el poder de las redes sociales y su importancia en la participación en los SCC, además de aprender a evaluar el impacto de las redes sociales. Por tanto, podrán promover su trabajo utilizando herramientas digitales para desarrollar su práctica profesional y su carrera. Con respecto a la comunicación interna (con clientes, artistas) y externa (público en general), los aprendientes adultos conocerán diferentes grupos de herramientas. Además, se les ofrecerá información sobre herramientas colaborativas, herramientas de gestión de contenidos y herramientas de contabilidad digital en los SCC. Los aprendientes adultos deben saber cómo variar el uso de las herramientas y tecnologías digitales más apropiadas para el proceso colaborativo, teniendo las habilidades comunicativas y colaborativas adecuadas para ser competitivos en el creciente mercado digital actual. Finalmente, se brindarán diferentes estrategias digitales a los aprendientes adultos para mejorar su presencia digital, así como pautas para seguir una etiqueta de red adecuada.

Según los resultados de la encuesta de DCM, las competencias más necesarias de nuestro grupo objetivo en el área de **creación de contenidos digitales** son “desarrollar contenido digital” e “integrar y reelaborar contenido digital”.

De hecho, si para la generación joven, nacida y criada en el contexto digital, ahora es normal tener cierto conocimiento en el campo digital, lamentablemente, no se puede decir lo mismo de la mayoría de los adultos, especialmente de los que están involucrados en los SCC. En consecuencia, tenemos que considerar que la mayoría de ellos pueden experimentar dificultades a la hora de crear contenido digital, por lo que tratar de mejorar sus habilidades es fundamental para su desarrollo personal y profesional.



Además, los resultados de la encuesta también muestran que este grupo de habilidades es altamente reconocido por los aprendientes adultos en los SCC. Entre la información a incluir en los cursos MOOC se seleccionó como la opción más requerida (170 encuestados) “recursos en línea sobre cómo reelaborar e integrar mi trabajo con nuevas técnicas”, así como la segunda pregunta de la encuesta más centrada específicamente en conocimiento sobre “herramientas para la creación de contenido digital”, la segunda opción más seleccionada fue “ninguna de ellas” señalada por 101 encuestados. Por lo tanto, en los cursos DCM MOOC se presentarán herramientas o tipos de herramientas para la creación de contenido digital.

Cabe destacar que, según los resultados de la encuesta de DCM, solo 123 encuestados (31,38%) saben qué son los derechos de autor y las licencias, lo que significa que un gran porcentaje de aprendientes adultos no saben cómo proteger y vender su propio trabajo.

Aunque los derechos de autor y las licencias son temas complejos, hoy en día son muy importantes. De hecho, los aprendientes adultos necesitan saber cómo funcionan las licencias de derechos de autor, porque esta es la forma común y, a menudo, rentable para que los artistas generen ingresos a partir de su trabajo. Además, al utilizar productos y materiales sin tener derechos de autor asignados, también se pueden experimentar problemas legales, por lo que es imprescindible saber qué son los derechos de autor y las licencias. De todos modos, los resultados de la encuesta de DCM también muestran que de esos 269 encuestados que no saben qué significan los derechos de autor y las licencias, 168 encuestados están interesados en obtener más información. Además, la encuesta muestra que esas habilidades son las terceras habilidades más requeridas por los aprendientes adultos en el área de “creación de contenido digital”. Para concluir, se proporcionarán materiales dedicados al tema dentro de los cursos MOOC de DCM.

Con respecto al área de competencia en **seguridad en la red**, las habilidades más necesarias son “protección de datos personal y privacidad” (190 encuestados), seguidas de “protección de dispositivos” (151 encuestados) y “protección de la salud y del bienestar” (102 encuestados). A pesar de la creciente atención que está recibiendo la seguridad digital en Europa, tras la adopción del reglamento GDPR, no se encontraron referencias específicas sobre los temas de seguridad digital para aprendientes adultos en los SCC cuando los socios llevaron a cabo la primera investigación del proyecto. Aunque la gente ha oído hablar del GDPR, no sabe cómo aplicarlo en sus prácticas laborales.

Además, según el resultado de la encuesta de DCM, un total de 155 encuestados dijeron que estarán felices de ver dentro de los cursos MOOC “consejos en línea sobre cómo proteger mi dispositivo y contenido digital - seguridad en línea”. Por lo tanto, dichos materiales educativos se proporcionarán en la plataforma en línea del proyecto.

Además, al realizar la investigación el Marco conceptual de competencias digitales para los CSS (IO1.1), los socios han encontrado diferentes informes publicados en los últimos años, que indican que existen tendencias preocupantes en la salud mental de los artistas creativos causadas por el uso de las redes sociales. Múltiples estudios han demostrado un fuerte vínculo entre las redes sociales y un mayor riesgo de acoso cibernético, ensimismamiento, miedo a perderse, depresión y ansiedad, y eventos de pensamientos suicidas. Por lo tanto, el equipo del proyecto DCM cree que es igualmente importante que los aprendientes adultos en los SCC no solo sepan cómo adaptar las formas más



adecuadas para protegerse de los peligros en el entorno digital, sino también que sepan cómo apoyar a otras personas si sufren acoso, adicciones u otros problemas de salud relacionados con el uso de las redes sociales. En consecuencia, se proporcionará información adicional en los cursos MOOC.

Finalmente, con respecto a la última área de competencia **en resolución de problemas**, las habilidades más necesarias para nuestro grupo objetivo fueron “resolución de problemas técnicos” (161 encuestados) y “uso creativo de la tecnología digital (136 encuestados). Resolver problemas técnicos significa que los aprendientes adultos identifiquen los problemas técnicos al operar dispositivos y usar entornos digitales, y resolverlos (desde la resolución de problemas hasta la resolución de problemas más complejos). De acuerdo con sus propias necesidades, los aprendientes adultos deben saber cómo diferenciar los problemas técnicos al operar dispositivos y usar entornos digitales, y seleccionar soluciones para ellos. Además, necesitan acceder a necesidades, evaluar, seleccionar y utilizar herramientas digitales y posibles respuestas tecnológicas para resolverlas.

Según DigComp2.1, el uso creativo de tecnologías digitales significa utilizar herramientas y tecnologías digitales para crear conocimiento e innovar procesos y productos. Participar individual y colectivamente en el procesamiento cognitivo para comprender y resolver problemas conceptuales y situaciones problemáticas en entornos digitales. Por lo tanto, se incluirá un curso en línea destinado a desarrollar habilidades de resolución de problemas digitales para aprendientes adultos en SCC, así como información sobre cómo usar la tecnología digital de manera creativa.

VI. Mejores métodos y pedagogías para lograr mejores competencias digitales para aprendientes adultos en SCC

Para la elaboración del “Marco conceptual de competencias digitales para SCC” (IO1.1), los socios del proyecto DCM han analizado en detalle los mejores métodos y pedagogías para lograr mejores competencias digitales para aprendientes adultos en SCC, así como cuáles son los principios del aprendizaje de adultos en general. En particular, veremos también cuáles son los beneficios del aprendizaje en línea efectivo para adultos.

Pedagogía y andragogía

La pedagogía es la teoría y la práctica del aprendizaje, y cómo este proceso influye y es influenciado por el desarrollo social, político y psicológico de los aprendientes. La pedagogía, considerada como disciplina académica, es el estudio de cómo se imparten conocimientos y habilidades en un contexto educativo, y considera las interacciones que tienen lugar durante el aprendizaje. La pedagogía se describe a menudo como el acto de enseñar. La pedagogía adoptada por los educadores da forma a sus acciones, juicios y otras estrategias de enseñanza al tomar en consideración las teorías del aprendizaje, la



comprensión de los aprendientes y sus necesidades, y los antecedentes e intereses de los aprendientes individuales.

El aprendizaje no se detiene cuando salimos de la escuela. Muchos aprendientes seguirán asistiendo a colegios y universidades, pero la verdad es que el viaje de aprendizaje tampoco se detiene aquí. Los adultos continúan aprendiendo por el resto de sus vidas; el conocimiento siempre se puede mejorar. Sin embargo, a medida que envejecemos, aprendemos mejor de diferentes maneras que durante nuestra juventud. En palabras de Malcolm Knowles, el educador estadounidense, que continuó desarrollando el sistema después de la muerte del alemán Alexander Kapp, la andragogía es este "arte y ciencia" de instruir y enseñar a adultos. Como se dijo, la andragogía se refiere a los métodos y principios utilizados en la educación de adultos.

Existen dos entendimientos principales de "andragogía":

1. la ciencia de la comprensión (teoría) y el apoyo (práctica) de la educación permanente de adultos
2. en la tradición de Malcolm Knowles, un enfoque teórico y práctico específico. Se basa en una concepción humanista de los aprendices autodirigidos y autónomos, así como de los profesores como facilitadores del aprendizaje.

Knowles recopiló ideas sobre una teoría de la educación de adultos desde el final de la Segunda Guerra Mundial hasta que se le presentó el término "andragogía". En 1966, Knowles conoció a Dusan Savicevic en Boston. Savicevic fue quien compartió el término andragogía con Knowles y explicó cómo se usaba en el contexto europeo. En 1967, Knowles utilizó el término "andragogía" para explicar su teoría de la educación de adultos. Luego, después de consultar con [Merriam-Webster](#), corrigió la ortografía del término a "andragogía" y continuó haciendo uso del término para explicar sus múltiples ideas sobre el aprendizaje de adultos. La teoría de Knowles se puede formular con seis supuestos relacionados con la motivación del aprendizaje de adultos:

- **Necesidad de saber:** Para los adultos, es fundamental saber por qué es necesario que aprendan algo. Ser consciente de las ventajas del aprendizaje, de hecho, parece ser un factor altamente motivador, tanto cuando esos motivos están relacionados con una mejora en la calidad de vida como cuando conducen a mejores rendimientos laborales.
- **Experiencia:** en comparación con los aprendientes más jóvenes, los adultos tienen más experiencia y, en la mayoría de los casos, obtienen su propia identidad a partir de estos antecedentes. Esto implica, por un lado, que la formación de adultos puede alcanzar mejores resultados si se basa en conocimientos y competencias previas, con programas personalizados en cuanto a estrategias y modalidades. Por otro lado, la experiencia puede conducir a la rigidez mental: por lo tanto, adaptar los programas a las necesidades reales de los alumnos se vuelve aún más importante.



- **Autoconcepto:** Al crecer, los aprendientes adquirieron más conciencia de sí mismos y pasaron de ser dependientes, típicos de los niños, a tener cada vez más autonomía. En los entornos de formación, entonces, es fundamental que el adulto perciba esta independencia, pudiendo tomar decisiones en relación con el proceso de aprendizaje.
- **Preparación:** Como dijimos, el aprendizaje de adultos debe estar relacionado con necesidades contingentes: la motivación surge de ser consciente de que la información adquirida es útil para resolver problemas cotidianos, tanto en la vida personal como laboral.
- **Orientación al problema:** la formación de adultos no debe centrarse en el contenido en sí, sino en sus usos prácticos. Sobre esto, es fundamental presentar competencias, conocimientos y habilidades en esta perspectiva, para que un adulto esté más dispuesto a aprender.
- **Motivación intrínseca:** Finalmente, el último principio de Andragogía trata sobre la motivación para aprender. Hablando concretamente de los adultos, de hecho, está comprobado que las motivaciones intrínsecas son en todo caso más fuertes que las externas, como los premios y los incentivos. Esto está relacionado con la autodeterminación (Deci y Ryan, 1985): según esta teoría, las personas son conducidas a cambiar y crecer por necesidades innatas, autonomía de competencia y afinidad. Aprovechando estos mecanismos, el educador puede actuar como facilitador y dejar que la persona se motive.
- El aprendizaje de adultos se refiere a la educación y la formación que siguen los aprendices maduros. Es el proceso mediante el cual los adultos adquieren conocimientos, competencias y habilidades, ya sea de manera formal o informal. Enfatiza el aprendizaje que es relevante para la aplicación inmediata y los alumnos, generalmente en edad universitaria o mayores, se aseguran de que supervisen su propio desarrollo.

El aprendizaje de adultos se basa en la comprensión, la organización y la síntesis del conocimiento más que el aprendizaje de memoria. Hay siete principios del aprendizaje de adultos⁵:

- **Los adultos deben querer aprender:** aprenden de manera efectiva solo cuando son libres para dirigir su propio aprendizaje y tienen una fuerte motivación interna y entusiasmada para desarrollar una nueva habilidad o adquirir un tipo particular de conocimiento, esto sostiene el aprendizaje.
- **Los adultos aprenderán solo lo que sientan que necesitan aprender:** los adultos son prácticos en su enfoque del aprendizaje; quieren saber: "¿Cómo me

⁵ <http://www.literacy.ca/professionals/professional-development-2/principles-of-adult-learning/>



va a ayudar esto en este momento? - ¿Es relevante (contenido, conexión y aplicación) y cumple con mis objetivos específicos?”

- **Los adultos aprenden haciendo:** los adolescentes aprenden haciendo, pero los adultos aprenden a través de la práctica activa y la participación. Esto ayuda a integrar las habilidades de los componentes en un todo coherente.
- **El aprendizaje de adultos se centra en la resolución de problemas:** los adolescentes tienden a aprender habilidades de forma secuencial. Los adultos tienden a comenzar con un problema y luego trabajar para encontrar una solución. Un compromiso significativo, como plantear y responder preguntas y problemas realistas, es necesario para un aprendizaje más profundo. Esto conduce a representaciones del conocimiento más elaboradas, duraderas y sólidas (Craik y Lockhart, 1972).
- La experiencia afecta el aprendizaje de adultos: los adultos tienen más experiencia que los adolescentes. Esto puede ser una ventaja y una desventaja, si el conocimiento previo es inexacto, incompleto o ingenuo, puede interferir o distorsionar la integración de la información entrante (Clement, 1982; National Research Council, 2000).
- **Los adultos aprenden mejor en una situación informal:** los adolescentes deben seguir un plan de estudios. A menudo, los adultos aprenden asumiendo la responsabilidad por el valor y la necesidad del contenido que tienen que comprender y los objetivos particulares que logrará. Estar en un entorno acogedor, colaborativo y en red como participante activo en el proceso de aprendizaje lo hace eficiente.
- **Los adultos quieren orientación y consideración como socios iguales en el proceso.** Los adultos quieren información que les ayude a mejorar su situación. No quieren que les digan qué hacer y evalúan qué ayuda y qué no. Quieren elegir opciones según sus necesidades individuales y el impacto significativo que podría proporcionar un compromiso de aprendizaje. La socialización es más importante entre los adultos.

En conclusión, la andragogía se refiere a los métodos y enfoques utilizados en la educación de adultos y está dirigida a la autorrealización, la adquisición de experiencia y la resolución de problemas. Por el contrario, la pedagogía es un método educativo en el que el aprendiente depende del formador para su orientación, evaluación y adquisición de conocimientos. La diferencia entre pedagogía y andragogía:

Pedagógico	Andragógico
<ul style="list-style-type: none"> ▪ El aprendiente depende del formador. El formador es quien evalúa el progreso y asume la plena responsabilidad de lo que se enseña y su eficacia. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El aprendiente depende de sí mismo. El método requiere autoevaluación y dirección, y uno mismo asume la responsabilidad del proceso.



<ul style="list-style-type: none">▪ El aprendiente llega a la mesa con poca experiencia en la vida. El aprendizaje infantil viene con una pizarra en blanco y el educador es una de las figuras más influyentes, ya que los compañeros probablemente tengan la misma falta de experiencia.▪ Los aprendientes avanzan una vez que han completado los pasos necesarios. A los niños que aprenden se les dice lo que deben hacer para dominar un tema y pasar al siguiente.▪ El aprendizaje es prescrito por un instructor y secuenciado de una manera que tiene sentido lógico. Los temas se dividen en unidades de contenido.▪ Los aprendientes están motivados por fuentes externas, como padres y profesores. El tema se completa con una calificación de aprobado o reprobado.	<ul style="list-style-type: none">▪ El aprendiente usa la experiencia de la vida como base. Los formadores se basan en el conocimiento existente y requieren una comprensión de diversos orígenes. Los adultos aprenden del formador, pero también unos de otros.▪ El aprendizaje se desencade por una serie de experiencias de vida y no necesariamente está dirigido por un formador designado. Los aprendientes no avanzan a otro tema, sino que llenan las lagunas de conocimiento cuando sea necesario.▪ El aprendizaje lo prescribe uno mismo. Los aprendientes ven un problema o una brecha de conocimiento y organizan temas en torno a soluciones de vida / trabajo.▪ Los aprendientes están motivados por medios intrínsecos: la autoestima, la calidad de vida, la resolución de problemas y la búsqueda de reconocimiento. Los temas se completan por dominio.
---	---

Aprendizaje en línea

El aprendizaje en línea es una forma popular de educación a distancia en la actualidad. El aprendizaje en línea es la educación que se lleva a cabo a través de Internet. A menudo se lo denomina "e-learning", entre otros términos. Sin embargo, el aprendizaje en línea es solo un tipo de "aprendizaje a distancia", el término general para cualquier aprendizaje que se lleve a cabo a distancia y no en un aula tradicional. Existen varias técnicas para implementar un aprendizaje en línea efectivo:

- **Aprendizaje combinado:** el aprendizaje combinado es una estrategia eficaz para utilizar el conocimiento de su propio experto de una manera muy específica. Con esta estrategia, los aprendientes adultos reciben una parte de su curso en tiempo real, ya sea en un aula o a través de un portal de aprendizaje a distancia en vivo, y una parte de su curso a través de un modelo de curso asincrónico a través de un LMS



(generalmente a través de objetos de aprendizaje, discusión foros y evaluaciones en línea).

- **Capacitación basada en tutoriales interactivos:** este es el método de capacitación más típico. En un entorno altamente interactivo, las habilidades y los conocimientos básicos e intermedios se pueden presentar de una manera eficaz que se puede evaluar y rastrear a medida que se presentan los materiales de capacitación.
- **Capacitación basada en simulación:** la capacitación basada en simulación permite a los usuarios aprender a operar maquinaria costosa o trabajar con software informático complejo en un entorno seguro y fácil de trabajar. Proporciona a sus usuarios finales un método de experimentación y aprendizaje en un entorno que no tiene consecuencias graves o peligrosas si cometen un error, al mismo tiempo que realiza un seguimiento de su desempeño y los educa sobre las mejores prácticas.
- **Capacitación basada en casos:** el aprendizaje basado en casos es un método excelente para capacitar a los usuarios, utilizando estudios de casos del mundo real en los que los alumnos trabajan a lo largo de su curso. Esto proporciona a los aprendientes una experiencia situada en el curso que es similar a los desafíos que enfrentarán en el trabajo. El aprendizaje basado en casos obliga a los usuarios a analizar sus decisiones en un entorno que proporciona comentarios que les ayudan a dar el siguiente paso en el entorno de aprendizaje.
- **Capacitación basada en problemas:** la capacitación basada en problemas enfatiza el aprendizaje como un proceso que involucra la resolución de problemas y el pensamiento crítico en contextos situados. Brinda oportunidades para abordar metas de aprendizaje más amplias que se enfocan en preparar a los trabajadores para roles activos y responsables dentro de sus trabajos. Los aprendientes adquieren experiencia en la resolución de problemas realistas y se hace hincapié en el uso de la comunicación, la cooperación y los recursos para formular ideas y desarrollar habilidades de razonamiento al mismo tiempo que abordan problemas reales que se enfrentan en el lugar de trabajo.

Para diseñar el mejor curso y experiencia de e-learning para aprendientes adultos, es mejor utilizar el modelo de diseño llamado Modelo ADDIE, que tiene cinco fases: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. Durante el diseño del curso, es importante determinar qué tipo de contenido de aprendizaje es el más adecuado. Hay muchos tipos de contenido centrados en el e-learning:

- **Contenido centrado en el alumno:** el plan de estudios de eLearning debe ser relevante y específico para las necesidades, roles y responsabilidades del alumno en la vida profesional. Este tipo de contenido, como habilidades, conocimientos y todo tipo de medios de aprendizaje, se proporciona para mantener el enfoque en el fin del aprendiente.
- **Contenido atractivo:** los métodos y técnicas de instrucción deben usarse de manera creativa para desarrollar una experiencia de aprendizaje atractiva y motivadora.



Depende del desarrollo del guión gráfico que debe basarse en una forma muy atractiva de aprender los programas.

- **Contenido interactivo:** la interacción frecuente del aprendiz es necesaria para mantener la atención y promover el aprendizaje. El aprendizaje basado en escenarios es un buen ejemplo de este tipo de medio de aprendizaje.
- **Personalización:** los cursos a su propio ritmo deben poder personalizarse para reflejar los intereses y necesidades del alumno; en los cursos dirigidos por un instructor, los tutores y los facilitadores deben poder seguir el progreso y el desempeño de los aprendientes de forma individual.

Además, un aspecto crucial de lo que hace que el e-learning sea efectivo es que respeta a su audiencia y hace un buen uso de este tiempo. Después de todo, la eficacia del e-learning se mide en función de si marca una diferencia en el comportamiento o los hábitos de rendimiento de una persona. El diseño de e-learning efectivo tiene en cuenta las tendencias modernas de los estudiantes y se sumerge en las necesidades y hábitos de sus usuarios finales. No, gracias. La eficacia del e-learning proviene de soluciones atractivas, relevantes y personalizadas. El aprendizaje electrónico exitoso se basa en ayuda y acciones específicas que las personas deben tomar para mejorar. Proporciona ayuda específica en momentos de necesidad y / o proporciona una experiencia de aprendizaje dirigida a la audiencia y sus perfiles.

Para atraer a los aprendientes adultos, los cursos de aprendizaje electrónico deben ser útiles: el mero hecho de que algo sea útil para alguien les da una motivación intrínseca para usarlo. Los cursos de aprendizaje electrónico deben tener una conexión emocional: tener una conexión emocional con el contenido a través de experiencias de aprendizaje inmersivas, una gran narración, etc., que conecten corazones y mentes. Además, la participación es importante: reflexionar, intentar, practicar, fallar, discutir, hacer. El aprendizaje activo y la práctica son los pilares de un aprendizaje eficaz o “pegajoso”. Se involucran mediante la participación. La participación no es lo mismo que hacer clic o interactuar con una pantalla.

Dentro de la “Investigación europea y nacional de validación de la competencia digital” (IO1.2), los socios del proyecto han analizado cuáles son los métodos de impartición de formación más adecuados para aprendientes adultos en SCC y, en particular, cuál es su percepción sobre los cursos en línea, tipo MOOC.

Los resultados han demostrado que los "cursos de e-learning (por ejemplo, MOOC)" es el método más preferido para impartir formación (208 encuestados), seguido de "servicios de transmisión virtual (93 encuestados) y "aprendizaje cara a cara con expertos en el campo" (88 encuestados).

Sin embargo, aunque los encuestados consideraron que los cursos MOOC eran adecuados para el aprendizaje, en total 297 de ellos dijeron que nunca habían oído hablar de estos



cursos dedicados a aprendientes adultos en SCC en sus países. A continuación, se preguntó a los encuestados si tendrían una oportunidad, si estaban dispuestos a participar en dichos cursos, y 238 de ellos dijeron que estarían interesados.

Además del tipo de temas que se incluirán en los cursos MOOC que se mencionaron anteriormente en este documento, también se preguntó a los participantes qué materiales adicionales les gustaría ver. El resultado muestra que 228 de ellos preferirían tener un cuestionario después de cada unidad de aprendizaje en línea, seguido de videos dedicados a los temas discutidos.

Con respecto a los cuestionarios, el equipo del proyecto de DCM también cree que pueden ayudar a los usuarios a aprender con la práctica, ya que los cuestionarios les permiten recordar la información previamente aprendida y recordarla mientras realizan los cuestionarios. De hecho, al diseñar la aplicación del proyecto y el resultado de este proyecto específico, ya pensamos que el cuestionario será un elemento adecuado del programa de aprendizaje electrónico de DCM.

Según diferentes investigaciones, con la práctica de cuestionarios, los usuarios pueden hacer un pensamiento crítico y adquirir el hábito de un aprendizaje innovador. Los cuestionarios integran el mecanismo del juego en el proceso de aprendizaje, lo que ayuda a los usuarios a comprender las áreas más débiles con comentarios instantáneos. Los cuestionarios también se consideran una plataforma interactiva en la que los usuarios pueden adquirir conocimientos, generar motivación y los cuestionarios pueden ayudarlos a recordar lo que han aprendido.

En conclusión, los sectores creativo y cultural están cambiando. La digitalización está cambiando nuestra experiencia cultural, no solo en términos de acceso, producción y difusión basados en nuevas tecnologías, sino también en términos de participación y creación, y aprendizaje y participación en una sociedad del conocimiento. Para los aprendientes adultos, los mejores métodos de aprendizaje son los cursos de aprendizaje en línea atractivos, personalizados e interactivos, que les ayudan a aprender las habilidades básicas y les permiten continuar desarrollando sus competencias digitales para utilizarlas en el sector cultural y creativo. Por lo tanto, el equipo del proyecto DCM hará todo lo posible para crear cursos MOOC adecuados que puedan promover las habilidades y competencias digitales de los aprendientes adultos en CCS, reduciendo el riesgo de exclusión digital.



VII. Conclusión

El siguiente documento “Competencias digitales para directrices CCS” describe el marco teórico que se utilizará para desarrollar los cursos DCM MOOC, integrando los resultados de la investigación realizada por el consorcio del proyecto en IO1.1 y IO1.2, a saber, el “Marco Conceptual de competencias digitales para SCC” y la “Investigación europea y nacional de validación de competencias digitales”.

El documento contiene pautas para la promoción de la competencia digital para aprendientes adultos con escasas habilidades digitales que trabajan o desean trabajar en SCC. En particular, los resultados descritos en este documento se utilizarán dentro del proyecto Digital Creative Minds para la implementación y evaluación de rutas en línea, a través del DCM MOOC, un innovador programa educativo para adultos disponible en inglés y en todos los idiomas de los socios (búlgaro, estonio, alemán, italiano y español) como recurso educativo abierto (REA) y accesible para adultos con habilidades digitales limitadas. Al reforzar su desarrollo posterior, los cursos MOOC no solo aumentarán sus habilidades digitales, sino que también aumentarán la tasa de éxito de los aprendientes adultos involucrados en SCC de clases socioeconómicas vulnerables (que pueden tener un mejor acceso a los conocimientos técnicos).

FIN

