

# DIGITAL MEDIOS Y ARTE IMPACTO EN ADULTO SOCIAL INCLUSIÓN



## Qué hay adentro:

Proyecto GO DigiART  
Conozca a los socios  
Actividades GO DigiART  
Contáctenos



Erasmus+

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

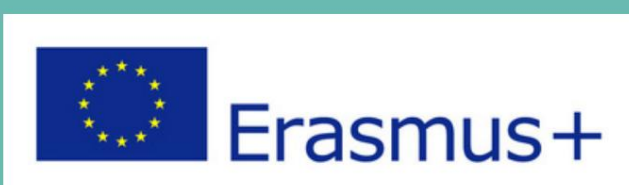


# Proyecto GO DigiART

Los medios digitales y el arte son una parte integral de la educación y el aprendizaje de adultos. Pero la educación de adultos todavía tiene que lidiar con la acusación de no reaccionar adecuadamente a los desafíos actuales relacionados con los medios digitales. ¿Qué papel juegan los medios digitales en la educación de adultos? ¿Qué tarea social tiene la educación de adultos en relación con los medios digitales? Dada la amplia presencia de los medios digitales en todas las áreas de la vida y la larga historia del examen del apoyo técnico del aprendizaje, la pregunta legítima parece ser si todavía existe o no la necesidad de una exploración fundamental de la relación entre los medios digitales y educación de adultos

GO DigiART profundiza en el estado actual de los medios digitales y el arte para la enseñanza y el aprendizaje y vuelve sobre la discusión sobre los medios digitales dentro del campo de la educación de adultos. Teniendo en cuenta las oportunidades actuales para explotar la difusión y el poder que tienen las aplicaciones de los medios para desarrollar las calificaciones y competencias clave de los grupos marginados, nuestro proyecto busca fomentar nuevas intervenciones educativas.

El objetivo principal de GO DigiART es mejorar el desarrollo de habilidades y competencias de los adultos marginados, que refuerzan la creatividad, contribuyendo así a su participación en nuevos entornos educativos y entornos de medios digitales y arte. Dado que la crisis de la COVID-19 ha golpeado con especial dureza a los sectores cultural y creativo, se han explorado algunas tensiones sociales latentes junto con la exclusión. Los educadores tienen en sus manos una gran variedad de entornos y herramientas educativas integrales que son fáciles de usar y accesibles para todos, independientemente de su alfabetización digital, que también es atractiva y atractiva para los grupos marginados. Sin embargo, existe una carencia en lo que se refiere a una adecuada formación en servicio para ellos debido a una mala inversión de medios y recursos.



# Conozca a los socios

- ASOCIACIÓN ASEL RO / ASEL RO  
[www.aslel.ro](http://www.aslel.ro)
- Instituto de Cohesión e Innovación Social/Fifty-Fifty [www.fifty-fifty.gramo](http://www.fifty-fifty.gramo)
- ARISTA DEKA LIMITADA  
[www.aristadeka.eu](http://www.aristadeka.eu)
- ASOCIACIÓN DE INNOVACIÓN, EMPRENDIMIENTO Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN / INNETICA  
[www.innetica.org](http://www.innetica.org)
- FUNDACJA AUTOKREACJA  
[www.autokreacja.org](http://www.autokreacja.org)
- STEPP - STRATEGIE Y SVILUPPO / STEPP  
[www.stepp-up.com](http://www.stepp-up.com)
- FilmWorks Confianza  
[www.filmworkstrust.co.uk](http://www.filmworkstrust.co.uk)



Erasmus+

# Actividades GO DigiART

## COACHING EN EL SERVICIO Y GUÍA METODOLÓGICA DE IO1 El Coaching en el servicio pondrá

un énfasis significativo en trabajar con enfoques no tradicionales de aprendizaje integrado y basados en la investigación y en capitalizar la ubicuidad de los nuevos entornos de aprendizaje en línea. Explorará los diferentes roles de los educadores y trabajadores de apoyo en estos entornos. Los recursos de competencias clave propuestos traerán potencialmente una amplia gama de nuevos entornos educativos al proceso de aprendizaje y especialmente a las plataformas de redes sociales. El énfasis del Coaching en el servicio será garantizar que los educadores de adultos y cualquier otro intermediario potencial tengan las habilidades necesarias: a) para brindar capacitación en producción audiovisual utilizando los dispositivos de medios disponibles y el software de código abierto, b) para sentirse cómodos trabajando con los nuevos recursos y debidamente capacitados para que puedan impartir capacitación en un entorno de aprendizaje basado en la investigación y el aprendizaje combinado, c) estar totalmente convencidos de los beneficios que puede traer el aprendizaje en línea y, sin embargo, ser plenamente conscientes de los riesgos que conllevan en línea. entornos y d) poder salvaguardar frente a posibles factores negativos en línea.

## IO2 ENSEÑANZA INTEGRADA Y APRENDIZAJE BASADO EN LA INVESTIGACIÓN

### RECURSOS DE HABILIDADES BÁSICAS

El proyecto propone un enfoque de desarrollo de habilidades básicas completamente nuevo basado en un entorno de producción de medios. Utilizará una variedad de enfoques personalizados de enseñanza integrada y aprendizaje basado en la investigación para involucrar a los grupos objetivo y desarrollar sus competencias. Las áreas de Habilidades Básicas que se desarrollarán con enfoques de aprendizaje incorporados son la competencia social y cívica y la conciencia y expresión cultural. Si bien los enfoques de aprendizaje basado en la investigación se centrarán en la lectoescritura, la aritmética y el pensamiento crítico, se diseñará un marco de contenido de aprendizaje para los recursos de aprendizaje de habilidades básicas propuestos. Es difícil enseñar competencia social y cívica y conciencia y expresión cultural cuando estos temas se eliminan de los contextos de la vida real. Es mucho más beneficioso y gratificante si los alumnos pueden involucrarse con los problemas o temas que se abordan y ver e investigar qué es diferente. Este enfoque de aprendizaje activo ayuda a los alumnos a comprender la diferencia y a aceptarla, y cuanto más aprenden los alumnos sobre sí mismos, su propia sociedad y sus propias tradiciones; más pueden comprender y aceptar diferentes situaciones en otras culturas y países. Los recursos de expresión y conciencia social, cívica y cultural comprenderán plantillas para una serie de producciones de medios digitales de tipo documental que serán producidas por los propios miembros del grupo objetivo bajo la guía de sus tutores de educación de adultos. Si bien se acordarán temas comunes para los programas que se realizarán en cada país, para apoyar la concienciación sobre la diversidad dentro de Europa, los temas elegidos serán genéricos y se centrarán en normas cotidianas como: (1) Lo que comemos en el desayuno - (2) Quién es nuestro eurodiputado - (3)Cuál es nuestro dep



Erasmus+

# Actividades GO DigiART

## **PLATAFORMA DE EDUCACIÓN DIGITAL IO3** Se desarrollará

una plataforma de educación en línea como una ventanilla única que brindará acceso instantáneo al conjunto completo de recursos desarrollados. La plataforma de educación en línea propuesta admitirá una amplia gama de innovadores cursos en línea e incluirá un canal de YouTube dedicado donde se transmitirán todos los cortometrajes producidos por los adultos jóvenes. Incorporará un mecanismo de seguimiento del alumno para permitir que los educadores de adultos controlen el progreso de los alumnos a través de los diversos recursos proporcionados. Albergará todos los nuevos recursos de competencia clave, será totalmente compatible con la web 2.0 e incluirá todas las características estándar y esperadas de las redes sociales que ahora son una parte esencial del aprendizaje en línea. La plataforma de educación en línea será un entorno alojado en línea que se ejecutará en un servidor web diseñado para tal fin. Se construirá sobre el sistema de gestión de contenido iCMS, basado en el marco de trabajo de gerentes desarrollado por nuestros expertos técnicos. Este Managers Framework es un marco de programación escalable basado en objetos que incluye funciones como control de versiones de lenguaje, relaciones de objetos y modelos de propiedad, todo con una interfaz de conexión flexible. El portal estará optimizado para el acceso móvil y funcionará igualmente bien en una computadora portátil, una tableta o un teléfono inteligente. La infraestructura tecnológica propuesta se desarrollará según los estándares de cumplimiento de accesibilidad.

## **INFORME CIENTÍFICO DE IO4** Se creará

un informe científico, capturando el aprendizaje de políticas de las experiencias del proyecto de los socios e identificando los pasos críticos que avanzan para apoyar una mayor integración de los adultos jóvenes marginados en el aprendizaje permanente. El Informe científico considerará el papel de los educadores de adultos y la formación profesional que se les brinda a quienes están calificados para enseñar en este campo. Específicamente, el Informe científico considerará la solidez de los modelos actuales de formación de formadores y si estos programas de formación son adecuados para su propósito. Los educadores de adultos brindan servicios esenciales en una amplia gama de entornos de trabajo y en relación con la más amplia gama de temas educativos. Los educadores de adultos son a menudo la primera línea de defensa cuando se trata de abordar problemas sociales y el personal de educación de adultos a menudo se encuentra en la línea de fuego sin la capacitación y el apoyo adecuados. El tema clave que abordará el informe científico propuesto es el papel esencial que desempeña la capacitación inicial y en el servicio adecuada para el personal de educación de adultos en el logro de resultados de aprendizaje de calidad, especialmente cuando se trabaja con los grupos objetivo más vulnerables o marginados donde los conjuntos de habilidades específicas son esenciales. . El Informe Científico examinará la experiencia indicada en 7 países diferentes y hará recomendaciones para el cambio de políticas sobre la base de esa experiencia. Considerará por qué un cambio de enfoque de política podría ser relevante y los beneficios económicos que se derivarán del nuevo



**DIGITAL  
MEDIOS Y ARTE  
IMPACTO EN  
ADULTO  
SOCIAL  
INCLUSIÓN**



**SITIO WEB: <https://go-digiart.eu/>**

**Facebook: GO DigiArt**



**Erasmus+**

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

