

DIGITAL MEDIOS Y ARTE IMPACTO EN ADULTO SOCIAL INCLUSIÓN



Qué hay adentro:

Proyecto GO DigiART
Reunión de lanzamiento en Bucarest
GO DigiART IO1 y IO2
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.



Reunión de lanzamiento de GO DigiAR

Bucarest, Rumania

21 y 22 de septiembre de 2021



En la reunión de lanzamiento del proyecto **GO DigiART** , los coordinadores del proyecto discutieron los problemas de gestión del proyecto, planificaron los próximos pasos y compartieron nuevas ideas.

¡Nuestra primera reunión de socios se llevó a cabo en **Bucarest, Rumania** en **septiembre de 2021**, en la que discutimos temas relacionados con el desarrollo de nuestro proyecto!

Pero lo más importante es que nos conocimos en persona, tomando todas las medidas sanitarias necesarias, ¡y todos disfrutamos de nuestro tiempo juntos!



Erasmus+

GO DigiART Actividades completadas

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.

Puedes acceder a IO1 [aquí](#)

RECURSOS DE HABILIDADES BÁSICAS DEL APRENDIZAJE BASADO EN LA INVESTIGACIÓN

Y LA ENSEÑANZA INTEGRADA DE IO2 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 deporte Nacional.

Puedes acceder a IO2 [aquí](#)

Conozca a los socios

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



Erasmus+

**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

