



"Let me tell you ... A call to illusion so that emptied Europe and the seniors feel part of the XXI century through training in digital skills"

2022-1-ES01-KA220-ADU-000086623

GUÍA METODOLÓGICA

“LET ME TELL YOU”

Julio 2024



Co-funded by
the European Union



This document was created under the Creative Commons license:
Attribution-Non-Commercial-Share Alike (CC BY-NC-SA).

All or part of this document may be used, copied, and disclosed provided that the origin is mentioned, it is not used commercially, and its license is not modified.

All rights reserved.

© Copyright 2023 Let me Tell you

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



INFORMACIÓN

Proyecto	"Let me tell you ... A call to illusion so that emptied Europe and the seniors feel part of the XXI century through training in digital skills"
Nº del Proyecto	2022-1-ES01-KA220-ADU-000086623
Paquete de Trabajo	3 – GUÍA METODOLÓGICA "LET ME TELL YOU"
Fecha	13/07/2024
Tipo de Documento	Guía
Idioma	Español
Autores	Formative Footprint, Diputación de Valladolid and E-School

CONSORCIO



**DIPUTACIÓN
DE VALLADOLID**



STOWARZYSZENIE SZUKAMY POLSKI



Co-funded by
the European Union



**DIPUTACIÓN
DE VALLADOLID**



STOWARZYSZENIE SZUKAMY POLSKI



FORMATIVE FOOTPRINT



E-SCHOOL
EDUCATIONAL GROUP



ÍNDICE

INFORMACIÓN	2
CONSORCIO	2
ÍNDICE	3
1. PRÓLOGO	4
2. SUMARIO	7
3. INTRODUCCIÓN	8
4. CUERPO PRINCIPAL	11
4.1 Enfoque metodológico	11
4.2 Identificación de las fases principales	12
4.3 Identificación de las actividades de cada fase en orden secuencial	13
4.3.a ACTIVIDAD 1: Formación "New digital tourism is possible"	13
4.3.b ACTIVIDAD 2: Creación del contenido de los vídeos	15
4.3.c ACTIVIDAD 3: Creación del soporte tecnológico	20
5. CONCLUSIONES	21



1. PRÓLOGO

Durante el período 2019-2100, se prevé que el porcentaje de población en edad laboral disminuya, mientras que se espera que las personas mayores aumenten su porcentaje con respecto a la población total: las personas de 65 años o más representarán el 31,3% de la población de la UE-27 en 2100, frente al 20,2 % en 2019. Como resultado del movimiento de población entre grupos de edad, se prevé que la tasa de dependencia de las personas mayores de la UE-27 casi se duplique, pasando del 31,4 % en 2019 al 57,1 % en 2100, y que la tasa de dependencia total aumente del 54,9 % en 2019 al 82,6 % en 2100 (Eurostat).

Fundación Vodafone indica que mientras que en el grupo de personas de 16 a 55 años el 79% utiliza internet, el porcentaje de usuarios se reduce significativamente con la edad. Así, en el segmento de entre 56 y 70 años los niveles de acceso bajan al 29%, y en el tramo de 71 a 80 años, hasta el 5%.

La brecha digital es un hecho, la tecnología avanza, pero a los seniors les cuesta avanzar al mismo ritmo, lo que les dificulta la vida al no poder realizar las tareas cotidianas que se realizan online; algo imprescindible ya que muchas de estas personas viven lejos de los grandes centros y sin servicios. Para 2021/27, la Comisión Europea se ha fijado el objetivo de aumentar el número de ciudadanos con habilidades digitales básicas hasta llegar al 70%. Según el Índice de Economía y Sociedad Digitales (DESI) 2021, todos los países han logrado avances, pero el panorama es desigual: mientras Dinamarca y Suecia tienen valores superiores al 60%, Rumanía tiene un 30%, ocupando la última posición, Grecia un 37%, Polonia un 40% y España -aunque en mejor situación-, no llega al 60%. Según estas cifras y teniendo en cuenta que la esperanza de vida va en aumento, ¿cómo se seguirá incluyendo a estas personas en la sociedad?



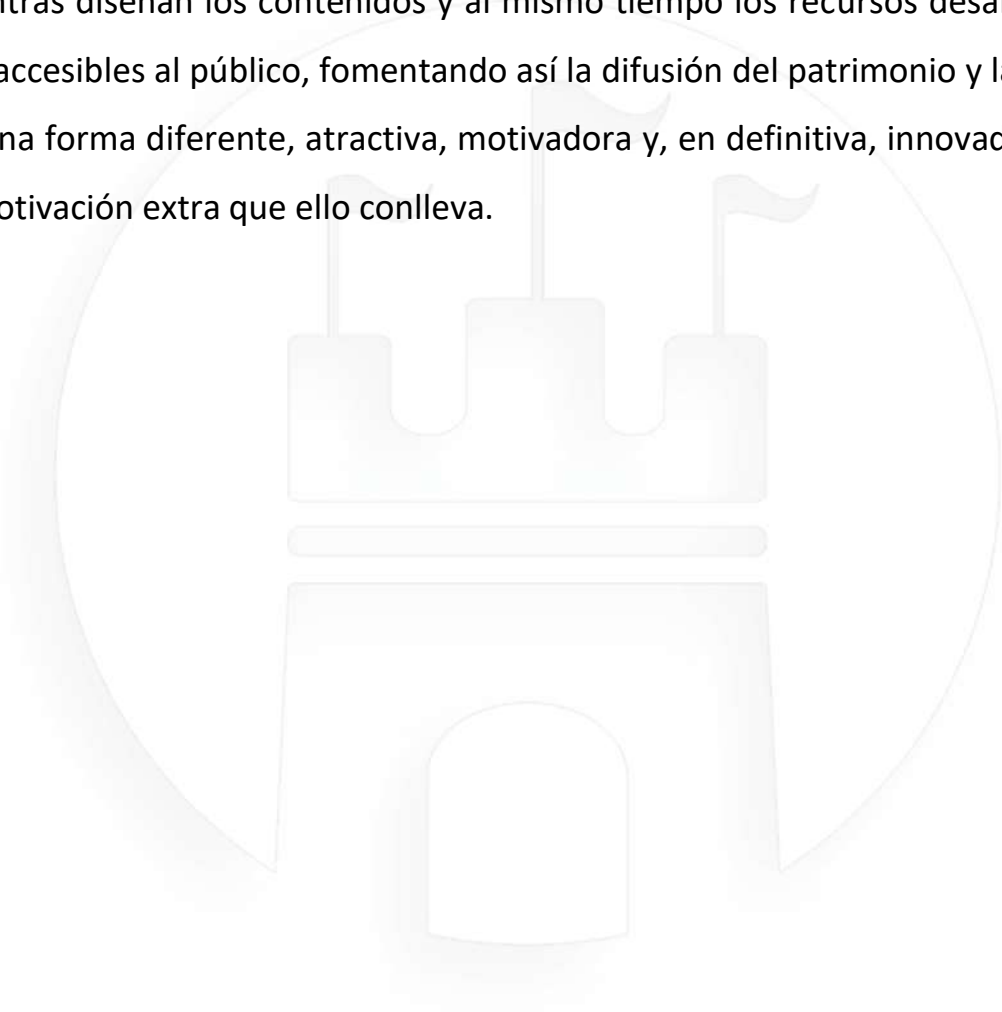
Nuestra principal motivación en este proyecto siempre ha sido el propio grupo objetivo: los seniors. Muchos de los miembros del consorcio viven en zonas rurales y están familiarizados con los desafíos a los que se enfrentan a diario las personas de más edad de sus pueblos. Se trata de cuestiones sencillas para la mayoría, pero muy complicadas para su generación. Por eso nos centramos en aumentar las habilidades digitales de las personas mayores y hacerlas sentir parte activa de la sociedad, así como en mejorar la oferta turística en estas zonas desfavorecidas mientras aprendemos a valorar nuestro rico patrimonio europeo (tangible e intangible).

El proyecto consistía en que los seniors de nuestros pueblos, situados en zonas despobladas y que han pasado a formar parte de lo que todos conocemos como una Europa vacía (otro gran reto al que nos enfrentamos junto con el envejecimiento de la población), crearan vídeos en los que explicaran el patrimonio del lugar. Estos vídeos se alojarían en una plataforma común de libre acceso. Además, se colocaría un código QR en los lugares descritos en los vídeos para que tanto los visitantes como los residentes de estos municipios pudieran verlos y disfrutar de ellos. "Let me tell you" se ha concebido como una forma de implicar a todos los ciudadanos, de manera que el entorno de los "protagonistas" quisiera formar parte de él, creando una enorme riqueza interior para todos, lo que tiene un valor incalculable. El objetivo era que el grado de satisfacción que este proyecto aportara a todas las personas que participaran en él mereciera enormemente la pena y compensara con creces todo el trabajo realizado.

Cuando nos propusimos llevar a cabo un proyecto de esta envergadura, teníamos en mente implementar una idea innovadora, diferente y atractiva. Tras identificar adecuadamente las necesidades, se exploraron diferentes



opciones buceando en múltiples fuentes de soluciones creadas al respecto, pero no se encontraron alternativas que condujeran al cumplimiento de nuestros objetivos. Tras este proceso, dimos forma a "Let me tell you", un proyecto innovador porque el aprendizaje combina actividades en contacto con el patrimonio y la cultura, la formación en competencias digitales y el desarrollo de tecnología para su uso. De esta forma, los participantes pueden aprender mientras diseñan los contenidos y al mismo tiempo los recursos desarrollados son accesibles al público, fomentando así la difusión del patrimonio y la cultura de una forma diferente, atractiva, motivadora y, en definitiva, innovadora, con la motivación extra que ello conlleva.





2. SUMARIO

La siguiente guía es una síntesis del trabajo realizado por el consorcio a lo largo de dos años de cooperación, en la que contextualizamos el análisis de la situación europea en relación con la despoblación, el envejecimiento de la población y la falta de competencias digitales de los mayores, análisis a partir del cual comenzamos a desarrollar el proyecto para alcanzar los objetivos propuestos.

Incluye todas las fases en las que se ha desarrollado el proyecto, desde el origen de la idea hasta el impacto conseguido, pasando por un análisis de necesidades, motivaciones y resultados. Detalla todas las fases y cada una de las actividades en las que éstas se han dividido, explicando también las personas implicadas en cada una de ellas, ofreciendo las pautas necesarias para la puesta en marcha de un proyecto similar en cualquier zona de Europa, especialmente en entornos rurales.



3. INTRODUCCIÓN

Bajo el título "Déjame que te cuente... Una llamada a la ilusión para hacer que la Europa vacía y los mayores se sientan parte del siglo XXI a través de la formación en competencias digitales" presentamos esta idea con el objetivo principal de aumentar las competencias digitales de los seniors y hacer que se sientan parte activa de la sociedad; además de mejorar la oferta turística de las zonas rurales a la vez que se pone en valor nuestro rico patrimonio europeo. El proyecto consiste en que los mayores de nuestros pueblos, situados en zonas despobladas, creen vídeos en los que explican el patrimonio del lugar. Estos vídeos se alojan posteriormente en una plataforma común de libre acceso, además de colocar un código QR en los lugares descritos en los vídeos para que tanto visitantes como ciudadanos puedan verlos.

En cuanto al marco en el que se desarrolla "Let me tell you", partimos de un análisis de necesidades en el contexto europeo que nos llevó a constatar la falta de competencias digitales de las personas mayores: la brecha digital es una realidad, la tecnología avanza pero a los seniors les cuesta adaptarse al mismo tiempo, lo que dificulta su vida diaria al no poder realizar tareas cotidianas que actualmente se hacen online, como pedir cita con el médico o realizar una transacción bancaria, algo fundamental ya que la mayoría de los mayores viven en zonas alejadas de los grandes centros y sus localidades cuentan cada día con menos servicios básicos.

Además, hay poco acceso al patrimonio y a la cultura de forma atractiva: no existe una oferta clara, bien definida y adaptada al contexto actual en cuanto al conocimiento de nuestro patrimonio y cultura. Cuando visitamos un pueblo, la información sobre sus recursos turísticos es escasa y poco atractiva. En este sentido, la creación de vídeos explicativos por parte de los lugareños, a los que



se pueda acceder mediante un simple código QR, es una forma diferente, original y muy innovadora de llamar la atención del visitante y a su vez atraer turismo, lo que redundará en beneficio de todos los sectores económicos de la zona.

Por tanto, los objetivos perseguidos son:

1. Aumentar las competencias digitales.
2. Adaptar el turismo a la “era digital”.
3. Promocionar la cultura y el patrimonio.

De este modo, los adultos mayores pueden mejorar sus conocimientos de las nuevas tecnologías, convirtiéndose en ciudadanos autónomos plenamente integrados en la realidad del siglo XXI en Europa, donde no hay lugar para el analfabetismo digital. Los vídeos ponen a la Europa vaciada en el mapa, ya que las zonas que se enfrentan al reto demográfico cuentan con pocos recursos y los que existen no son lo suficientemente atractivos como para llamar la atención de los turistas, que es lo que se pretende lograr con esta innovadora iniciativa, al tiempo que se espera interesar a los habitantes de estas zonas, atraídos por la curiosidad de ver cómo sus vecinos explican sus propios recursos turísticos. El objetivo es poner en valor nuestro rico y desconocido patrimonio -ya que los ciudadanos a menudo desconocen su propio entorno- para que, gracias a este proyecto, puedan sentirse parte de una sociedad diversa unida por un acervo de incalculable valor.

Las actividades realizadas se han centrado en la creación de una plataforma común de acceso abierto denominada "NEW DIGITAL TOURISM IS POSSIBLE", que incluye, entre otros aspectos, el diseño de los contenidos para la formación en competencias digitales y turismo que da lugar a la actividad que permite la



grabación de los vídeos -a los que se accede a través de un código QR- por parte de las personas que participan en la formación y posteriormente la creación del soporte tecnológico para su alojamiento: una plataforma web. El proyecto culmina con la elaboración de una GUÍA METODOLÓGICA explicativa del proceso, que puede servir de modelo a los educadores especializados en educación de adultos (y a cualquier otro interesado) para que puedan poner en práctica este proyecto y generar sus propios materiales.

Los principales resultados que se esperaban conseguir eran aumentar las competencias digitales de los mayores, lo que les ayuda a sentirse parte activa de una sociedad que a menudo se olvida de ellos, ya que muchos viven en pueblos alejados de las ciudades, mal comunicados y sin servicios básicos. Se ha dado el lugar que les corresponde a aquellas zonas que forman parte de la Europa vaciada, que asisten a una pérdida constante de población, y que verán cómo empieza a aumentar el número de turistas que reciben, con los consiguientes beneficios que ello conlleva. Por último, se ha puesto en valor de forma efectiva y tangible nuestro rico patrimonio cultural, en su mayor parte desconocido y que, con la puesta en marcha de este proyecto, se convierte en un motivo de orgullo para los pueblos implicados. Un nuevo recurso turístico que a buen seguro seguirá implantándose en todas las zonas rurales que tengan la opción de llevar a cabo esta iniciativa y que podrá extrapolarse a cualquier parte de Europa, de forma que tanto el alcance como el impacto esperado de este proyecto puedan marcar un antes y un después en la vida, la economía y la cohesión de las regiones donde nuestro modelo pueda ser exportado.



4. CUERPO PRINCIPAL

A continuación abordaremos la parte fundamental de este trabajo, que consiste en realizar una aproximación a la metodología en la que nos hemos basado, especificando los diferentes participantes en el proceso, para posteriormente identificar las fases desarrolladas y analizar cada una de ellas en detalle.

4.1 Enfoque metodológico

El proyecto se ha desarrollado desde un enfoque metodológico que combina teoría y práctica, dando mayor importancia a esta última, especialmente como método para comprobar la asimilación de los contenidos. Así, las clases teóricas se han llevado a la práctica con la grabación y edición de vídeos promocionales sobre patrimonio y turismo. Todo ha sido fruto de una cuidada planificación por parte del equipo coordinador, en la que se ha implicado a todas las partes interesadas de principio a fin:

- **Adultos senior:**

Su perfil está bien definido, son personas mayores de zonas despobladas con pocos recursos turísticos y falta de uso de las TIC. Se han seleccionado 20 participantes más 5 personas de reserva por grupo. Dentro del grupo de personas mayores, hemos comprobado que las mujeres tienen aún más dificultades en el uso de herramientas tecnológicas, por lo que se pretende que al menos la mitad de los participantes en la formación sean mujeres.

- **Educadores a cargo de impartir la formación:**

Están especializados en educación de adultos con formación en competencias digitales. Hay dos por grupo participante. Se busca paridad en la selección. Son los responsables de acompañar a los participantes en todo



el proceso creativo, motivándoles y apoyándoles en todos los aspectos de su trabajo.

- **Grupo de discusión:**

Formado por 10 personas. Los participantes son personas vinculadas a la educación de adultos (directores de centros escolares, profesores, gestores...) y agentes del sector turístico. El objetivo es analizar las necesidades de competencias digitales del público destinatario y ver cómo abordarlas. Una vez puestos en común los resultados del grupo de discusión, se decide el índice de la formación, a la que se dotará de contenido.

- **Prueba piloto:**

Formado por un mínimo de 10 personas, incluyendo participantes y turistas, para ver *in situ* el funcionamiento, la calidad y el interés de los vídeos realizados. El organizador decidirá cómo organizarlo.

4.2 Identificación de las fases principales

El proyecto “Let me tell you” se compone de las siguientes actividades y tareas, que se detallan a continuación:

- **ACTIVIDAD 1: Formación “New digital tourism is possible”**

- * Grupo de discusión con las partes interesadas.
- * Diseño del índice de la formación.
- * Contenido de la formación en competencias digitales y turismo.
- * Implementación de la formación.



- **ACTIVIDAD 2:** Creación del contenido de los vídeos

- * Realización de los vídeos a los que se accede mediante un código QR por los participantes en la formación.
- * Prueba piloto: visita turística para validar los resultados.

- **ACTIVIDAD 3:** Creación del soporte tecnológico para alojar los vídeos

4.3 Identificación de las actividades de cada fase en orden secuencial

A continuación se explican cronológicamente las distintas actividades del proyecto enumeradas anteriormente, así como las tareas en las que se divide cada una de ellas:

4.3.a ACTIVIDAD 1: Formación "New digital tourism is possible"

- Se trata de diseñar los contenidos para la formación en competencias digitales y turismo.
- Un único contenido redactado en inglés y traducido a las lenguas de cada uno de los socios para facilitar la labor de los formadores.
- Se divide en tres tareas:
 - Tarea 1/Grupo de discusión: se elabora un índice que recoge todas las áreas que se han impartido en la formación para mejorar las competencias de los participantes en el uso de herramientas digitales a través de la producción de una serie de vídeos informativos. El contenido de la formación se basa en las aportaciones realizadas por los grupos de discusión para conectar las necesidades con las características del proceso de aprendizaje; para ello se cuenta con la participación de expertos en educación, tecnología y agentes del sector turístico cuyas aportaciones



facilitan el diseño del índice y contenidos para la formación en competencias digitales y turismo.



- Tarea 2/ Diseño del índice de la formación gracias a las aportaciones de los grupos de discusión.
- Tarea 3/ Diseño del contenido de la formación en competencias digitales y turismo: documento que consiste en un índice y una serie de módulos en inglés y traducidos a las lenguas de los socios. Cada grupo con el que se vaya a trabajar puede tener necesidades y carencias de aprendizaje diferentes, a las que se deberá prestar mucha atención para basar en ellas el contenido de la formación en el que se centrará la formación.



- Tarea 4/ Implementación del training en cada país por los dos educadores a cargo de guiar al alumnado. La duración de la formación dependerá de varios factores, como las horas asignadas a la formación, el interés o la capacidad de aprendizaje de los participantes.



4.3.b ACTIVIDAD 2: Creación del contenido de los vídeos

- Después de las actividades desarrolladas en la primera fase, pasamos al entregable destinado a la realización de los vídeos por parte de los 20 participantes en la formación.
- La idea es que estas tareas les permitan adquirir soltura en el uso de las herramientas digitales, serán la "excusa" para que salgan de su zona de confort y de forma lúdica adquieran conocimientos que puedan poner en práctica resolviendo sus necesidades cotidianas.
- Se realizan un total de 5 vídeos por grupo y se colocan otros tantos códigos QR en los lugares elegidos para grabar los vídeos. Posteriormente, los vídeos se subtitulan en inglés y en las lenguas locales para facilitar su comprensión a las personas con dificultades auditivas.

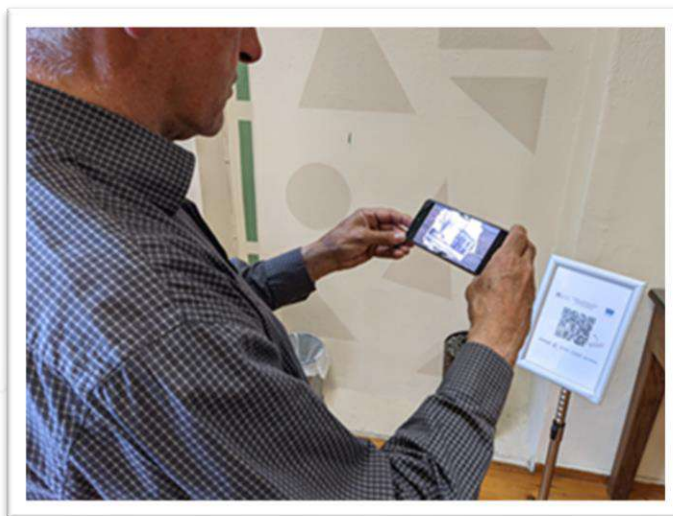


- La actividad se divide en dos tareas:
 - Tarea 1/ Realización de los vídeos por los adultos senior participantes en la formación a los que se accede mediante un código QR. Después de identificar los lugares y zonas turísticas de interés con menos visibilidad turística, los participantes preparan los guiones, hacen las grabaciones y editan los vídeos con el apoyo de los educadores. Una vez que los vídeos se finalizan se crea un canal de YouTube donde se subirán las grabaciones. Como hemos dicho, los vídeos se subtitulan en inglés y el idioma local para facilitar el visionado a las personas con dificultades auditivas.





- Tarea 2/ Prueba piloto: visita turística para validar los resultados. Se crea un código QR para cada vídeo realizado y se elabora una placa por vídeo (donde se insertan los códigos QR a escanear y la información relevante sobre el proyecto -título, código, logotipos, etc.-). Cada miembro del consorcio elige el tipo de soporte a instalar en función de las características del sitio en el que se encuentra (puede ser necesario pedir autorización para la colocación de las placas) y organiza una visita a los lugares donde se sitúan las placas con los códigos QR para comprobar *in situ* el funcionamiento de los vídeos y evaluar su acogida en términos de contenido, calidad y aprendizaje que proporcionan.







4.3.c ACTIVIDAD 3: Creación del soporte tecnológico

- La creación del soporte tecnológico para alojar los vídeos es la última actividad propuesta, pero es opcional puesto que los vídeos ya están subidos al canal de Youtube creado en el paso anterior.
- Se trata de una plataforma web de acceso abierto donde se alojan tanto los vídeos como el resto de documentos generados en todo el proceso.
- De este modo, los vídeos son accesibles online a través de la web y desde el código QR en el lugar físico.

Ésta es la web del proyecto “Let me tell you”:

➞ <https://letem.eu/>





5. CONCLUSIONES

El balance del trabajo realizado supera nuestras expectativas iniciales tanto en el número de participantes en las diferentes fases del proyecto, como en la calidad e impacto de los resultados (atractivo de los vídeos y difusión de los mismos) y la satisfacción por parte de las organizaciones que conforman este consorcio europeo.

Los participantes en la formación, además de aumentar sus competencias digitales con la realización de los vídeos, han manifestado su satisfacción por el desarrollo de la formación y la adecuación de los contenidos, y también han aumentado su motivación al comprobar la buena acogida de los vídeos, que hasta el momento de redactar este documento superan las 5.000 visualizaciones.

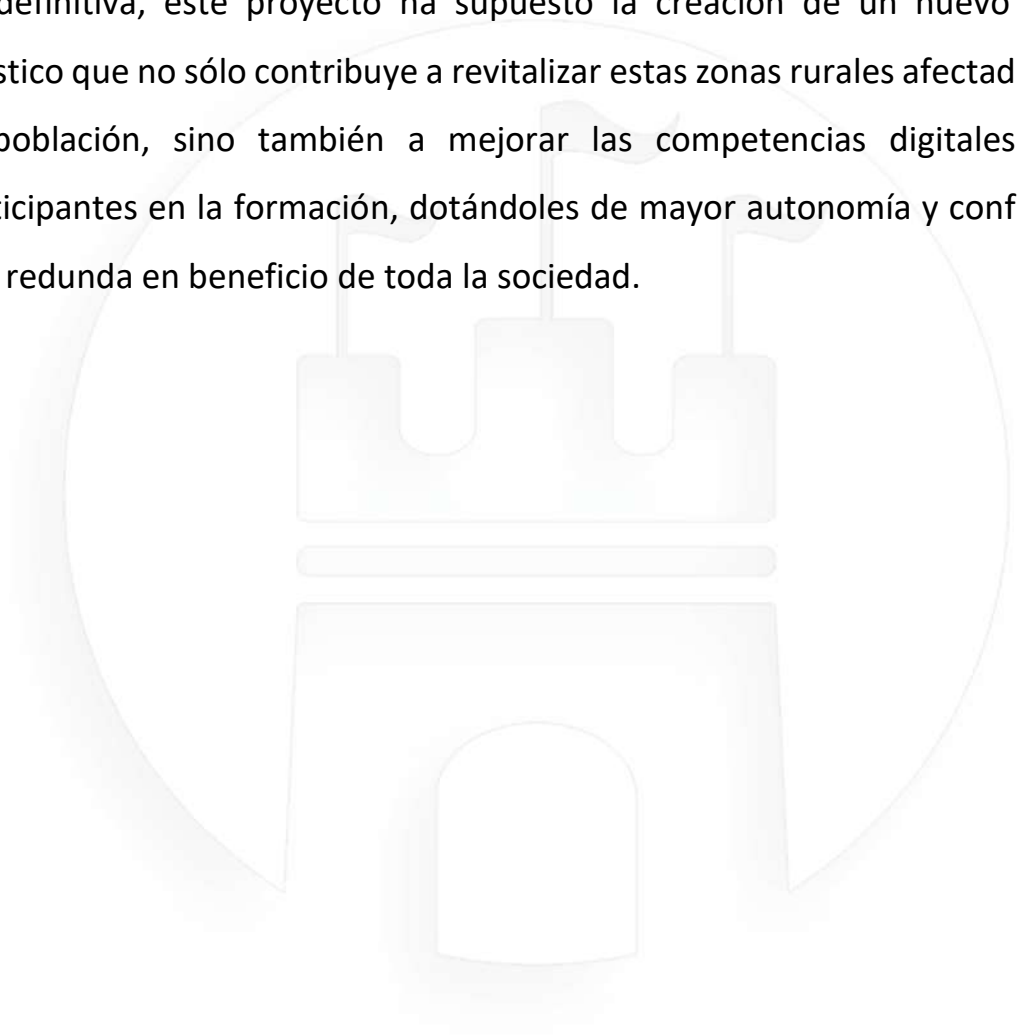
Esto es motivo de orgullo tanto para los autores de los vídeos como para los educadores encargados de la formación en competencias digitales y turismo, que pondrán en práctica la metodología desarrollada en sus próximas actividades formativas como medio para aumentar las competencias digitales de su alumnado. Las organizaciones participantes han incrementado su red de contactos y difundirán los resultados en los contextos de colaboración en los que trabajan.

Los representantes de los municipios donde se ubican las placas con códigos QR ya pueden ver los resultados en cuanto a la atracción turística y el impacto de esta iniciativa, ya que han notado un aumento del turismo en estas zonas al recibir más visitas de personas que han viajado a los pueblos y que, tras acceder a nuestro recurso, se han interesado por conocer mejor la historia y tradiciones locales preguntando a los vecinos por ellas, lo que supone un orgullo para ellos.



En cuanto a la repercusión mediática, "Let me tell you" ha despertado el interés de los medios de comunicación, que se han hecho eco de los resultados alcanzados hasta el momento por el proyecto, contribuyendo a difundirlo en sus ámbitos de influencia a través de prensa, radio, televisión y redes sociales.

En definitiva, este proyecto ha supuesto la creación de un nuevo recurso turístico que no sólo contribuye a revitalizar estas zonas rurales afectadas por la despoblación, sino también a mejorar las competencias digitales de los participantes en la formación, dotándoles de mayor autonomía y confianza, lo que redunda en beneficio de toda la sociedad.





Let me
tell you

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Co-funded by
the European Union