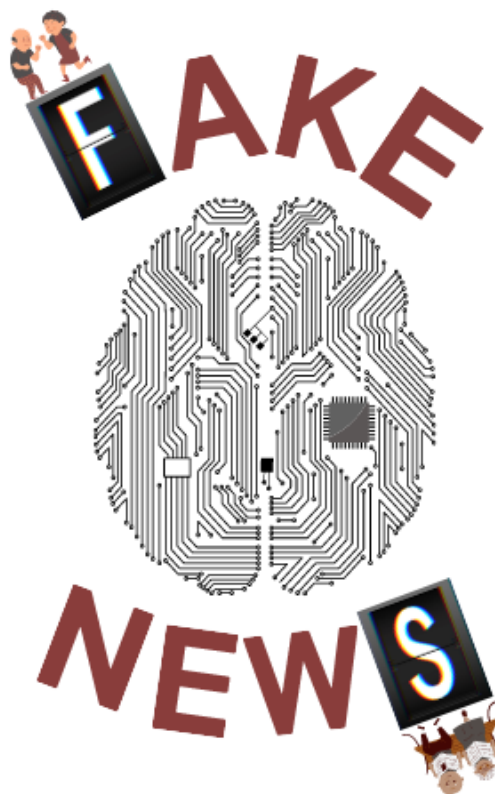
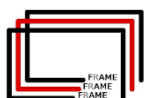


FakeNews&Elders - Los mayores en tiempos de noticias falsas y sobrecarga informativa



PR3 – BUENAS PRÁCTICAS



El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

RESUMEN EJECUTIVO

Este documento recoge las mejores prácticas compartidas por los socios del consorcio Fake News for Elders en materia de educación en TIC, educación de mayores y educación mediática. Estas buenas prácticas se refieren a proyectos, herramientas, cursos y técnicas pedagógicas. Pueden servir de inspiración para formadores, educadores de adultos y todos los profesionales que trabajan con personas mayores. Algunas de ellas contienen recursos directamente disponibles y aplicables al grupo destinatario de personas mayores.

Las prácticas seleccionadas se aplican a escala europea, pero también nacional en la República Checa, Francia, Grecia, Italia, Polonia y España, y local en Brno, París, Atenas, Cagliari, Lodz y Valencia.

Entre los ejemplos tenemos cursos de habilidades digitales para mayores, cursos de medios sociales para todas las categorías de edad, herramientas contra la desinformación, recursos relacionados con la educación de los trabajadores mayores y proyectos relacionados con la activación social de los mayores.

Puede acceder a este contenido en nuestro banco de buenas prácticas publicado en línea en nuestra plataforma educativa.

TABLA DE CONTENIDO

1 BUENAS PRÁCTICAS EN LA REPÚBLICA CHECA Y EUROPA (SELECCIONADA POR PELICAN)	3
2 BUENAS PRÁCTICAS EN FRANCIA Y EUROPA (SELECCIONADAS POR ESENIORS) ..	4
3 BUENAS PRÁCTICAS EN GRECIA Y EUROPA	7
4 BUENAS PRÁCTICAS EN ITALIA Y EUROPA (SELECCIONADAS POR IERFOP)	11
5. BUENAS PRÁCTICAS EN POLONIA Y EUROPA (SELECCIONADOS POR FRAME) ...	14
6. BUENAS PRÁCTICAS ES ESPAÑA Y EUROPA (SELECCIONADAS POR FYG)	16

1 BUENAS PRÁCTICAS EN LA REPÚBLICA CHECA Y EUROPA (SELECCIONADA POR PELICAN)

NOMBRE DE LA BUENA PRÁCTICA	Věřte nevěřte (Creer o no creer)	Lecciones, actividades, materiales y más - Bibliotecas universitarias - "Spot the Troll"	Digitální odysea (La odisea digital)
TIPO	Proyecto	Cuestionario en línea	Curso Online
DESCRIPCIÓN	Desde 2018, la asociación checa Elpida dirige el proyecto Věřte nevěřte que está dirigido a las personas mayores y su vida en internet. El proyecto consta del manual descargable de fiabilidad de la información, varios cursos y excursión centrados en la alfabetización mediática, talleres con profesionales, etc.	Cada uno de los 8 perfiles incluye una breve selección de publicaciones de una misma cuenta de redes sociales. Tú decides si cada uno de ellos es una cuenta auténtica o un trol profesional. Después de cada perfil, repasarás las señales que pueden ayudarte a determinar si se trata de un trol o no.	Los proyectos de la asociación checa se centran en mejorar la vida de los mayores y las conexiones intergeneracionales. El objetivo de los proyectos es aumentar la alfabetización digital, mantenerse activo, reducir la soledad y el sentimiento de aislamiento y permanecer conectado con el mundo. Los proyectos se centran en la educación periódica y la participación activa de los mayores, los miembros, los voluntarios y los socios en los proyectos.
GRUPO DESTINATARIO (TIPO Y NÚMERO DE PERSONAS)	Adultos Mayores	Todos	Adultos Mayores
JUSTIFICACIÓN (QUÉ ELEMENTOS)	El proyecto ha preparado una útil infografía	Guía práctica sobre el aspecto que puede tener un perfil en las	El curso se divide en lecciones, cada lección tiene la teoría y, al final,

DEBEN REPRODUCIRSE)	adaptada a las personas mayores (letras grandes, textos cortos, colores vivos, ...)	redes sociales. Puede utilizarse como ejemplo muy realista para verificar si el perfil es falso o no.	el "examen" para poner a prueba los conocimientos adquiridos.
REFERENCIAS	https://www.elpi-da.cz/verte-neverte	https://spotthetroll.org/ https://guides.temple.edu/fakenews/teaching	https://odysea.nadacev-odafone.cz/

2 BUENAS PRÁCTICAS EN FRANCIA Y EUROPA (SELECCIONADAS POR ESENIORS)

NOMBRE DE LA BUENA PRÁCTICA	Click Clever	SOS Creatividad	Paris en compañía
TIPO	Erasmus + project	Proyecto de la UE que contiene una plataforma destinada al desarrollo de habilidades y competencias en adultos para apoyar la creatividad y su explotación, en una educación no formal para reforzar la cooperación intersectorial.	Iniciativa de la ciudad de París junto con tres ONG
DESCRIPCIÓN	Click Clever es un curso TIC que se centra en la	S.O.S Creatividad tiene unos módulos de formación en habilidades digitales	La ciudad de París, decidida a luchar contra el aislamiento de los mayores ha confiado la

	<p>educación en medios para los adultos mayores. Parte de los módulos están dirigidos a los adultos que siguen estudiando y otra parte está dirigida a los formadores (train-the-trainer). Los módulos contienen una presentación de powerpoint, vídeos y ejercicios. Algunos de los temas que se tratan son los siguientes: publicar en redes sociales, parámetros de confidencialidad en línea, autolimitación, navegación lenta, escritura y creatividad en línea y seguridad en la red. Click Clever es un curso de TIC centrado en la educación mediática para mayores. Parte de los módulos están dirigidos a los</p>	<p>para adultos con baja formación en este tema, que se categorizan en las siguientes 5 áreas temáticas. Alfabetización cultural y de redes, Protección de datos personales, Transacciones económicas, Seguridad online, Identidad digital y reputación online.</p>	<p>creación del régimen Paris en Compagnie a la GCSMS "Paris, les Aînés d'Abord".</p> <p>Los tres miembros de la agrupación, actores de la solidaridad, son: Les Petits Frères des Pauvres, Autonomie Paris Saint Jacques y Lulu dans ma rue. El deseo común que les une es crear comunidades de personas mayores y ciudadanos comprometidos que se reúnan, se ayuden mutuamente y creen vínculos. Este nuevo plan está abierto a todos los mayores de 60 años que deseen ir acompañados.</p>
--	---	---	---

	<p>estudiantes de último curso y parte a los formadores (formación de formadores). Los módulos contienen una presentación en PowerPoint, vídeos y cuestionarios. Algunos de los temas tratados son los siguientes: publicación en redes sociales, parámetros de confidencialidad en línea, identidad digital, netiqueta, autolimitación, navegación lenta, escritura y creatividad en línea, seguridad en línea, etc.</p>		
GRUPO DESTINATARIO	<p>Mayores (50 personas)</p>	<p>Mayores, educadores de adultos, familiares</p>	<p>Personas mayores, responsables políticos, personas que trabajan para o con personas mayores</p>
JUSTIFICACIÓN (QUÉ ELEMENTOS DEBEN REPRODUCIRSE)	<ul style="list-style-type: none"> - Vídeos y contenidos fáciles de entender - Material dinámico 	<ul style="list-style-type: none"> - Proporcionar herramientas de autoevaluación que permitan nivelar la concienciación sobre los riesgos informáticos de los usuarios del grupo 	<p>Una plataforma gratuita que ayuda a acompañar a las personas mayores en sus actividades cotidianas.</p> <p>Las personas mayores pueden beneficiarse de 4</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Módulos dedicados no sólo a los mayores, sino también a los formadores 	<p>destinatario en el ámbito de los recursos culturales en línea disponibles.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ofrecer un repositorio cultural que permita cartografiar los recursos culturales gratuitos y las herramientas de creatividad ya disponibles en línea en cada país socio. - Definir las habilidades y competencias digitales que deben tener los jóvenes digitales. - Ofrecer un análisis en profundidad del grado de brecha digital entre los adultos poco cualificados en TIC 	<p>tipos de acompañamiento: salidas de ocio, acompañamiento médico, acompañamiento administrativo y llamadas de convivencia. Los acompañamientos tienen lugar todo el año, todos los días, entre las 9.00 y las 19.00 horas.</p>
REFERENCIAS	https://www.lickclever.eu/	https://www.soscreativity.eu/	https://www.parisencompagnie.org/

3 BUENAS PRÁCTICAS EN GRECIA Y EUROPA

NOMBRE DE LA BUENA PRÁCTICA	The European Media Coach Initiative	The European SafeOnline Initiative	Mathe. The Game
------------------------------------	--	---	------------------------

TIPO	Se trata de un proyecto europeo financiado por el Programa Erasmus+. Incluía actividades de investigación, elaboración de material didáctico y programas de formación para adultos que recibían formación para convertirse en entrenadores mediáticos de niños y jóvenes.	Se trata de un proyecto europeo financiado por el Programa Erasmus+. Incluía actividades de investigación, elaboración de material educativo y programas de formación para padres, especialmente los procedentes de entornos desfavorecidos y con escasos conocimientos digitales y mediáticos.	Se trata de un juego educativo en línea, que también puede aplicarse como herramienta de aprendizaje a la hora de enseñar a adultos conceptos como noticias falsas, verificación de noticias, desinformación, etc.
DESCRIPCIÓN	La Iniciativa Europea Mediacoach tenía como objetivo mejorar las competencias de niños y jóvenes en cuestiones relacionadas con el uso de los nuevos medios electrónicos, haciendo hincapié en internet y los medios sociales. El proyecto fue la traslación a la realidad europea del premiado proyecto holandés Dutch Mediacoach e incluyó acciones educativas dirigidas a adultos que	El objetivo del proyecto es mejorar los niveles de alfabetización de niños y jóvenes en los nuevos medios mediante la educación de sus padres. Tras investigar las necesidades de padres e hijos en relación con los nuevos medios y los peligros de internet, se han diseñado sesiones educativas para padres centradas en la comprensión de los peligros inherentes a los entornos digitales y el desarrollo de habilidades para evitarlos.	El juego está en lengua griega e incluye una serie de noticias, titulares y artículos. Los jugadores adultos tienen que reconocer si cada noticia es falsa o real, basándose en criterios específicos.

	<p>orientan a los niños en su vida cotidiana (como padres, profesores, etc.). Estos adultos recibieron formación en 10 campos temáticos relacionados con el uso de los nuevos medios de comunicación, uno de los cuales era "Desinformación, desinformación y noticias falsas".</p>		
<p>GRUPO DESTINATARIO</p>	<p>In Grecia se formó a 100 personas en el enfoque y la metodología del proyecto. Estos adultos eran profesores de Educación Secundaria en diferentes materias (lengua inglesa, lengua griega, física, matemáticas, religión, educación física, artes, TIC), psicólogos escolares, bibliotecarios (de centros escolares, departamentos universitarios y municipios), profesionales de la protección de la infancia,</p>	<p>En Grecia, 500 padres van a recibir formación sobre 5 temas distintos, como el ciberacoso, los juegos en línea y la privacidad/seguridad. Se da prioridad a los padres de entornos desfavorecidos (inmigrantes, refugiados, gitanos, etc.) y a los padres con escasos conocimientos digitales y mediáticos.</p>	<p>Cualquier persona que lo desee puede acceder gratuitamente al juego. También se ha presentado en distintos medios de comunicación, como parte de una campaña para luchar contra las noticias falsas y la desinformación.</p>

	estudiantes universitarios, directores de servicios públicos locales de educación, profesionales de la educación e investigadores del Instituto de Política Educativa.		
JUSTIFICACIÓN (QUÉ ELEMENTOS DEBEN REPLICARSE)	<p>La metodología educativa puede reproducirse:</p> <ul style="list-style-type: none"> - se trataba de una formación semipresencial y los participantes tenían que participar en sesiones presenciales y estudiar el material didáctico que se les enviaba antes de la sesión educativa - los materiales educativos: los participantes tuvieron que estudiar un dossier educativo que incluía el análisis del campo temático basado en datos específicos de cada país, así como recursos interactivos (como vídeos, 	<p>La metodología educativa puede reproducirse:</p> <ul style="list-style-type: none"> - el material educativo utilizado durante las sesiones presenciales incluye entrevistas en vídeo con tres grupos: padres, hijos y expertos, que responden a preguntas relacionadas con cada uno de los temas presentados. los vídeos ofrecen valiosas oportunidades de debate sobre situaciones reales y posibles soluciones. - Se ha creado una plataforma que incluye todos los materiales elaborados para el apoyo educativo de los padres: vídeos, juegos, 	<p>Esta gamificación de la educación tiene mucho que ofrecer. Los adultos se implican con el juego en concreto, ya que incluye noticias bastante recientes que se han publicado en los medios de comunicación griegos. El juego proporciona una puntuación a cada jugador y utiliza el humor para implicar aún más a todos los participantes.</p>

	juegos, artículos, sitios, etc.) - la interacción durante las sesiones de formación: en cada sesión, los participantes se dividían en grupos más pequeños para debatir casos prácticos específicos, relacionados con el campo temático. Los estudios de casos y los debates en pequeños grupos habían sido los elementos de la formación mejor evaluados.	cuestionarios, presentaciones, etc. Los formadores pueden utilizar la plataforma para presentar el tema e iniciar debates.	
REFERENCIAS	https://mediacoa.cheurope.com/	https://europeansafeonline.eu/	https://research.playcompass.com/mathe/

4 BUENAS PRÁCTICAS EN ITALIA Y EUROPA (SELECCIONADAS POR IERFOP)

NOMBRE DE LA BUENA PRÁCTICA	Contribución Fundación Cerdeña Práctica nº 2022.0406 proyecto "utilización de nuevas tecnologías: informática e	Asociaciones de cooperación en educación y formación profesional: "Vela"	Seguridad digital para mayores: "Disc"
------------------------------------	---	--	--

	internet para personas mayores.		
TIPO	Curso TIC gratuito	Erasmus + Project	Erasmus + Project
DESCRIPCIÓN	<p>El proyecto titulado "USAR LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS : ORDENADORES E INTERNET PARA LAS PERSONAS MAYORES" permitirá a 40 alumnos mayores (de más de 65 años) residentes o domiciliados en Cerdeña adquirir conocimientos informáticos y utilizar las nuevas tecnologías.</p> <p>Los contenidos del curso serán: 1) Nivel básico: ordenadores y dispositivos de sobremesa, iconos y configuración de texto e impresión, gestión de archivos, redes, seguridad y bienestar; 2) Internet:</p>	<p>El objetivo del proyecto es construir una sociedad más sostenible y resistente en la UE mejorando la educación y la formación tras la crisis pandémica, para apoyar la innovación y la inclusión de los grupos vulnerables, apoyar a las organizaciones de formación profesional, desarrollar y aplicar enfoques de enseñanza y aprendizaje nuevos y más integradores, y capacitar a los grupos vulnerables para hacer frente a los retos que plantea el reciente y repentino cambio hacia el aprendizaje en línea y a distancia.</p>	<p>El proyecto Disc tiene el objetivo de apoyar y capacitar a las personas mayores para aumentar sus competencias y conocimientos digitales para que puedan identificar y protegerse ante amenazas de ciberseguridad y estafas que tienen lugar a través de la tecnología y los dispositivos.</p>

	<p>conceptos de navegación por la red, navegación por la red, información recogida en la red, conceptos de comunicación, uso del correo electrónico;</p> <p>3) Tratamiento de textos con MSWord: utilización de la aplicación, creación de un documento, formateo,</p> <p>4) Conceptos y gestión de la seguridad informática;</p> <p>5) Internet y smartphones, uso de apps para gestionar trámites; 6) Redes Sociales</p>		
GRUPO DESTINATARIO	Adultos mayores de 65 años.	Personas vulnerables y profesores de Formación Profesional.	Adultos mayores de 55 años. Organizaciones trabajando con mayores.
JUSTIFICACIÓN (QUÉ ELEMENTOS DEBEN SER REPLICADOS)	Proporcionar a los mayores información sobre cómo enfrentarse a las nuevas tecnologías.	Los educadores dispondrán de herramientas tangibles para enriquecer su bagaje cultural y apoyar un enfoque global de la innovación y el uso	Proporciona un marco de competencias en seguridad digital y una herramienta de evaluación comparativa digital para que los usuarios finales midan su nivel de competencia en seguridad digital.

		de las tecnologías digitales para el cambio pedagógico, técnico y organizativo.	
REFERENCIAS	http://www.ierfop.org/contributo-fondazione-di-sardegna-pratica-n-2022-0406-progetto-usare-le-nuove-tecnologie-informatica-e-internet-per-gli-anziani/?c=7	http://vela-project.eu/it/home-it/	https://disc.erasmus.site/

5. BUENAS PRÁCTICAS EN POLONIA Y EUROPA (SELECCIONADOS POR FRAME)

NOMBRE DE LA BUENA PRÁCTICA	Mayores activos en digital Zakliczyn	STAY	Integra Tarnowski Senior in the centre of events
TIPO	Proyecto realizado en Polonia. Gracias a esta iniciativa, Zakliczyn se convirtió en finalista de la primera edición del concurso "Gobierno Local Innovador".	Proyecto realizado en Polonia, en el marco de la cooperación internacional.	Proyectos realizados en Polonia por la "Asociación Ciudades en Internet" (PL: Stowarzyszenie Miasta w Internecie).
DESCRIPCIÓN	Proyecto cofinanciado por la UE en el marco del POPT 2014-2020. Ejecutado en el marco del proyecto "Human Smart Cities. Ciudades inteligentes co-creadas por los residentes". Las	El proyecto se refería a las formas de mantener a las personas maduras profesionalmente activas en el mercado laboral	La tarea se llevó a cabo como parte del Programa Gubernamental para la Actividad Social de las Personas Mayores ASOS 2014-2020 Ministerio de Trabajo y Política

	<p>buenas prácticas desarrolladas se refieren al diagnóstico de los déficits y las necesidades digitales de las personas mayores; las soluciones tecnológicas; las innovaciones aplicadas sobre el tema "Ciudades humanas inteligentes"; las soluciones inteligentes para una movilidad urbana sostenible; cooperación de diversas entidades que activan a las personas mayores; evaluación de las soluciones aplicadas (ex post).</p>	<p>(mayores de 50 años).</p> <p>Incluía actividades de formación e implantación en pequeñas y medianas empresas. Las formaciones originales abarcaban varios grupos: personas mayores de 50 años, directivos, personas implicadas en la gestión de recursos humanos.</p> <p>Los formadores recibieron formación en Polonia y Portugal.</p> <p>Las actividades del proyecto fueron precedidas de una investigación exhaustiva sobre los grupos representativos.</p>	<p>Social. El programa Integra garantizó que los mayores adquirieran competencias digitales y de comunicación y los implicó en actividades sociales llevadas a cabo en beneficio de la ciudad y la comunidad local. Como resultado, se creó la Estrategia Cívica - Tarnów 2030.</p>
<p>GRUPO DESTINATARIO</p>	<p>Entidades relacionadas con la educación, el cuidado y la asistencia a mayores, gobierno local y ONGs</p>	<p>Formadores, educadores de personas maduras, personas que cooperan con personas mayores.</p>	<p>Mayores, organizadores de eventos urbanos sobre la inclusión de los mayores en actividades en beneficio de la comunidad local.</p>
<p>JUSTIFICACIÓN (QUÉ</p>	<p>Las buenas prácticas descritas en el Manual</p>	<p>El enfoque STAY se basaba en</p>	<p>Tanto las formaciones como los talleres que</p>

ELEMENTOS DEBEN SER REPLICADOS)	pueden aplicarse con éxito en otros entornos directamente o tras su adaptación (por ejemplo, teleasistencia, planes de apoyo individual para mayores, educación digital, suministro de ordenadores portátiles, ayuda para conectarse al móvil y a internet, electromovilidad - bicicletas eléctricas).	modelos e incluía un paquete de herramientas. El paquete estaba formado por compendios dirigidos a instituciones de formación, instituciones empresariales y empresarios. Se siguió un enfoque global. Los compendios del proyecto se elaboraron en polaco.	integran generaciones a través de la participación conjunta en iniciativas en beneficio de la comunidad local- son un enfoque que merece la pena recomendar en distintos países.
REFERENCIAS	A.Gadek, Mayores activos en Zakliczyn digital. Manual de buenas prácticas. https://www.popt.gov.pl/media/103438/zakliczynpodrecznikdobrychpraktyk.pdf	http://stay.uni.lodz.pl/zal/Kompendium_MSP.pdf http://stay.uni.lodz.pl/zal/Kompendium_institucje_szkolniowe.pdf http://stay.uni.lodz.pl/zal/Kompendium_IOB.pdf	https://integra.mwi.pl/ https://mwi.pl/o-nas https://mwi.pl/platforma-edukacyjna https://fabrykaprzyszlosci.pl/uploads/filemanager/grafika/prezentacja_b-1.pdf

6. BUENAS PRÁCTICAS ES ESPAÑA Y EUROPA (SELECCIONADAS POR FYG)

NOMBRE DE LA BUENA PRÁCTICA	Proyecto Desconfío “Distrust Project”	FI.DO: Fighting fake news and DisinfOrmation	La Caixa Social Program - Workshops for the improvement of digital competences
TIPO	Proyecto	Proyecto	Curso Online
DESCRIPCIÓN	<p>Desconfío" es una plataforma que ofrece una caja de herramientas de verificación. El equipo del Proyecto Desconfío lanzó un chatbot gratuito para combatir la desinformación y ayudar a la gente a verificar de forma sencilla y en pocos pasos el origen de una noticia para saber si es falsa. El chatbot, llamado Wendy, está disponible a través de la plataforma Messenger de Facebook. Se ha elaborado una guía para identificar y monitorizar noticias falsas en twitter.</p> <p>Ofrecen un tutorial para aprender a utilizar TweetDeck para rastrear noticias de última hora y monitorizar y detectar noticias en Twitter.</p>	<p>UNA NUEVA METODOLOGÍA DE FORMACIÓN</p> <p>cambiar las mentalidades existentes sobre cómo formar a adultos mayores en el uso, la comunicación y la comprensión de los medios de comunicación.</p> <p>UN MANUAL PARA FORMADORES</p> <p>ayuda al personal docente del aprendizaje permanente y la educación de adultos a comprender y utilizar la metodología.</p> <p>UN VIDEOJUEGO EDUCATIVO SERIO</p> <p>un juego hecho para personas mayores que reflexiona sobre el funcionamiento de</p>	<p>Curso en línea</p> <p>WhatsApp. Guía de lectura fácil</p> <p>Curso en línea.</p> <p>Zoom. Guía de lectura fácil. Curso en línea.</p> <p>Formación en línea con Webex</p> <p>Guía rápida</p> <p>Acceda a la guía rápida: Cómo acceder a una reunión con su PC</p> <p>Acceda a la guía rápida: Cómo acceder a una reunión con su dispositivo móvil</p>

		los medios de comunicación, las noticias falsas, la desinformación y la comunidad digital.	
GRUPO DESTINATARIO	Mayores	Mayores	Mayores
JUSTIFICACIÓN (QUÉ ELEMENTOS SE PUEDEN REPLICAR)	La caja de herramientas tiene un objetivo similar a la desarrollada en el marco del proyecto Fake News for Elders.	La gamificación es una gran herramienta de aprendizaje.	Los cursos online, especialmente el de WhatsApp, son una buena alternativa para los mayores que no desean asistir a cursos físicos en centros de adultos, o centros de día.
REFERENCIAS	https://www.descognition.org/	https://fidoproject.eu/	https://fundacionlacia.org/es/personas-mayores-formacion-talleres-presenciales-competencias-digitales