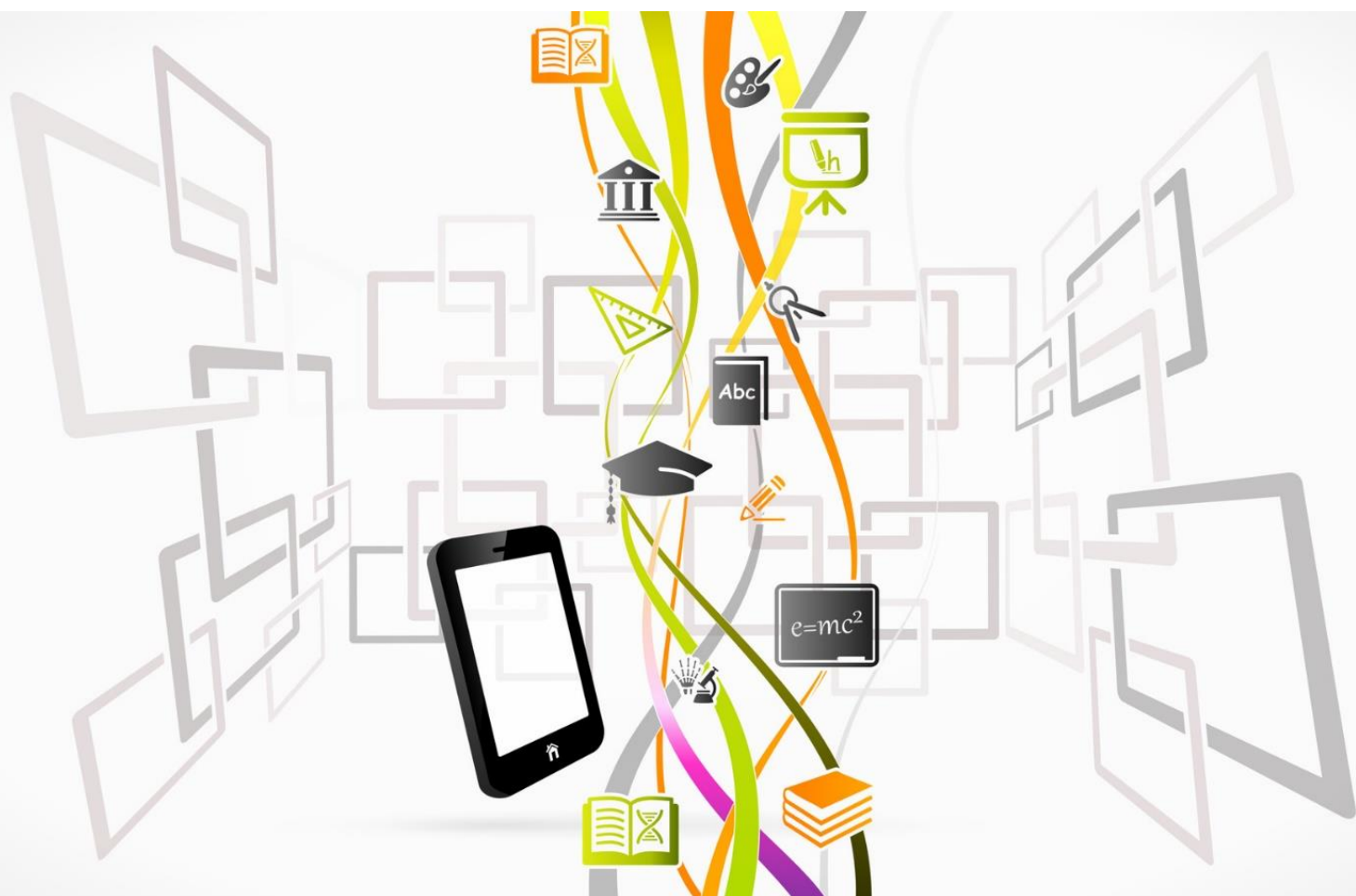


LIFELONG LEARNING IS BETTER LIFE

*“BÚSQUEDA DE NUEVOS MÉTODOS PARA LA
ENSEÑANZA DE ADULTOS”*



Esta publicación ha sido financiada con el apoyo de la Comisión Europea.

El apoyo de la Comisión Europea en esta publicación no significa que la Comisión apruebe su contenido, ya que este refleja únicamente las opiniones de los autores. La Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

PUBLICACIÓN DE LIBRE ACCESO



Erasmus+

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



is better life

ÍNDICE

I. INVESTIGACIÓN.....	5
INTRODUCCIÓN.....	5
1.1 DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	8
1.1.1 DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS.....	8
1.1.2 EXPERIENCIA LABORAL.....	8
1.1.3 EDUCACIÓN Y FORMACIÓN.....	9
1.1.4 HABILIDADES Y COMPETENCIAS.....	9
1.1.5 NECESIDADES EDUCATIVAS.....	10
1.2 RESULTADOS.....	12
1.2.1 DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS.....	12
1.2.2 EXPERIENCIA LABORAL.....	13
1.2.3 EDUCACIÓN Y FORMACIÓN.....	13
1.2.4 HABILIDADES Y COMPETENCIAS.....	13
1.2.5 NECESIDADES EDUCATIVAS.....	14
1.3 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	16
II. MARCO TEÓRICO Y METODOLOGÍAS.....	23
11.1 <i>La especificidad de la enseñanza y el aprendizaje de adultos.....</i>	23
11.1.1 <i>La educación de adultos.....</i>	23
11.1.2 <i>Métodos, formas y técnicas de enseñanza.....</i>	23
11.1.3 <i>La enseñanza a distancia de adultos como método innovador de enseñanza.....</i>	25
11.1.4 <i>Barreras en el aprendizaje de adultos.....</i>	26
11.1.5 <i>Barreras y motivación de los adultos en la educación.....</i>	28
11.2 <i>Metodología de la educación de adultos.....</i>	29

11.2.1	<i>Networking – características</i>	29
11.2.2	<i>Actividades interinstitucionales – la red como un método de funcionamiento en el aprendizaje a distancia</i>	31
III.	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA UTILIZANDO LAS CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN Y PROPUESTAS PARA EL USO PRÁCTICO DE LOS MODELOS Y ESTILOS DESARROLLADOS EN LA EDUCACIÓN DE ADULTOS.....	34
III.1	INTRODUCCIÓN.....	34
III.2	DESCRIPCIÓN DE LOS RESULTADOS.....	35
III.2.1	<i>Garantía de calidad de la formación – criterios y métodos de aplicación</i>	35
III.2.2	<i>Pautas didácticas y metodológicas para la formación</i>	39
III.2.3	<i>Organización y realización de la formación</i>	43
IV.	CONCLUSIÓN.....	50
	REFERENCIAS.....	51



I. INVESTIGACIÓN

INTRODUCCIÓN

La edad adulta es una etapa de la vida que empieza justo después del proceso de crecimiento y desarrollo biológico, es decir, en torno a los veinte años, y dura hasta la vejez. Gracias al desarrollo personal y a la vida social, un adulto tiene la posibilidad de transgredir, esto es, traspasar los límites de sus habilidades. Una de las actividades más importantes de la edad adulta es la educación. Hoy en día, el dinamismo del desarrollo tecnológico ha provocado la aparición de una nueva sociedad, conocida como la sociedad del conocimiento. El conocimiento se ha convertido en el principal factor determinante del progreso de una sociedad o civilización. En la era de la digitalización en la que vivimos, el aprendizaje rápido es una de las competencias más importantes. Esto se aplica a toda la sociedad, incluidos los adultos.

De acuerdo con Beata Boczukowa, la edad adulta se define en tres dimensiones: "as a human social condition, as a process of mental development and as a socio-cultural process" [«como una condición social humana, como un proceso de desarrollo mental y como un proceso sociocultural»]. El desarrollo de una persona adulta no termina con su crecimiento. Una persona tiene derecho a continuar su educación en cualquier momento de su vida, y es responsabilidad de las autoridades estatales asegurar la disponibilidad de diversas formas de educación.

Jakub Jerzy Czarkowski destaca tres sistemas de aprendizaje de adultos: "formal education refers to institutionalized forms, such as schools and colleges. Teaching and learning are carried out in accordance with standards based on permanent, in terms of time and content of learning, forms such as classes, grades, programs or textbooks" [«la educación formal se refiere a las modalidades institucionalizadas, como los colegios, institutos e universidades. La enseñanza y el aprendizaje se llevan a cabo

según ciertos estándares permanentes, en lo referente al tiempo y contenido de aprendizaje, configurando así las clases, los grados, los programas o los libros de texto». Además del sistema educativo establecido, existe la educación no-formal que es la “self-employed activity, enabling a specific group of participants to achieve their educational goals and meet the needs in this area (...) takes the form of workshops, trainings, courses” [«actividad autónoma que permite a un grupo específico de personas que consigan sus objetivos educativos y cubrir sus necesidades en este ámbito (...) se desarrolla a través de talleres y cursos»]. Según Czarkowki, el tercer sistema de aprendizaje es la educación informal, que incluye aprendizaje no planificado o incluso casual. “This way the learner acquires knowledge and skills, shapes his attitudes, consolidates values, using the daily experience and educational influence of his environment.” [«De esta forma el alumno adquiere conocimientos y habilidades, moldea su mentalidad y consolida sus valores, utilizando la experiencia diaria y la influencia educativa de su entorno»]. Este proceso tiene lugar a lo largo de toda la vida adulta.

Una persona adulta que ha completado la educación formal suele elegir sus propios métodos educativos, con lo cual aquí nos referimos a la autoeducación. El papel de la autoeducación va adquiriendo importancia una vez superada la infancia, cuando la persona empieza a adquirir responsabilidades con respecto a su propio desarrollo. Marlena Plebanska señala que «those who are unable to write or read will not be 21st century illiterates, but those who cannot learn, unlearn and teach again. Learning is one of the most important factors determining our success or failure now and, in the future» [«los analfabetos del siglo XXI no son aquellos que no pueden leer ni escribir, sino aquellos que no pueden aprender, desaprender y volver a aprender. El aprendizaje es uno de los factores más importantes que determinan nuestro éxito o fracaso, tanto ahora como en el futuro»]. El interés por la educación de adultos, incluyendo la educación a distancia, crece constantemente. Sin embargo, el sistema no aporta suficientes soluciones, ya que aún no existe una Ley

sobre la educación permanente para adultos. Por lo tanto, las personas adultas que quieren desarrollarse y recibir una educación buscan adquirir conocimientos a través de Internet, aunque a menudo se sientan como inmigrantes digitales ya que “their brains were shaped in times when face-to-face social interactions were the norm, and now they feel lost in the new, digital world” [«sus mentes se moldearon en tiempos en los que las interacciones sociales cara a cara eran la norma, y ahora se sienten perdidos en este nuevo mundo digital»]. Sin embargo, sin Internet, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación nunca se habrían difundido. El desarrollo constante de este ámbito repercute en un desarrollo de las estructuras económicas y sociales así como de la educación. Por consiguiente, Internet y las actividades incluidas en el ámbito del autoaprendizaje tienen un papel fundamental en el progreso de los individuos y de sociedades enteras. La educación universal se está convirtiendo en una educación sin fronteras y las oportunidades de aprendizaje están al alcance de todo el mundo sea cual sea su edad.

Teniendo en cuenta la importancia de la educación de adultos, se ha puesto en marcha el proyecto “Lifelong Learning is Better Life” (LL), que consiste en la creación de una metodología nueva para la enseñanza de adultos en el contexto de la educación no profesional. El proyecto tiene como objetivo crear las herramientas necesarias para la implementación de esta nueva metodología (con programas de cursos y una plataforma educativa), creando así vías para mejorar las habilidades y animar de una forma efectiva a los adultos destinatarios de este proyecto a desarrollar y mejorar sus competencias digitales y sociales. Para este fin, se ofrece la metodología para una educación no profesional adecuada para personas mayores de 30 años, que incluye una investigación cualitativa y cuantitativa.

1.1 DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El equipo de SSF, en coordinación con STAWIL y GLAFKA como participantes del proyecto “Lifelong Learning is Better Life” (LLL), elaboró en primer lugar un plan de trabajo para definir tanto los objetivos del primer Producto Intelectual del proyecto como los distintos plazos fijados para su realización.

El borrador de este plan de trabajo se elaboró antes de la reunión de puesta en marcha del proyecto LLL en Rzeszów, Polonia. En esta reunión inicial, los tres colaboradores del proyecto definieron el Plan de Trabajo final, con las fechas y actividades establecidas en un documento interno.

Posteriormente, SSF creó un cuestionario destinado a las personas poco cualificadas de más de 30 años (Anexo I). El objetivo de este cuestionario es identificar todas las vías posibles para llegar a las personas que actualmente no están recibiendo una educación y que además tienen escasas competencias digitales y sociales, así como baja motivación. Para lograr este objetivo, se plantearon una serie de preguntas, clasificadas a continuación:

1.1.1 DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS

Para conocer el perfil de las personas que participan en el Proyecto, se elaboró una serie de preguntas sociodemográficas. Se consideraron las siguientes preguntas: edad, sexo y situación profesional (pregunta con varias respuestas: “empleado”, “desempleado”, “en búsqueda de empleo”).

1.1.2 EXPERIENCIA LABORAL

Se les pidió a los participantes que indicasen sus tres últimos trabajos, así como la duración de cada uno. Por último, tras analizar los datos obtenidos, SSF consideró no incluir esta información en el informe final, dado que no contenía información relevante para el objetivo del Producto Intelectual.

1.1.3 EDUCACIÓN Y FORMACIÓN

Se les pidió a los participantes que marcaran el nivel de educación o formación que tenían en la actualidad. Esta casilla fue útil para identificar a las personas de más de 30 años que tenía un nivel educativo bajo. Las respuestas «Primaria» y «Secundaria / Instituto» se consideraron como «nivel educativo bajo». El consorcio entendió que aquellas personas que tenían formación profesional / FP, grado universitario, máster o doctorado no tenían un nivel educativo bajo. Por lo tanto, no todas las personas que participaron en la investigación y marcaron esta casilla fueron consideradas para el análisis de datos.

1.1.4 HABILIDADES Y COMPETENCIAS

Se les pidió a los participantes que marcaran con una «X» la casilla que se correspondiese con el nivel de competencia que ellos considerasen, siendo «1» = «Tengo un nivel de competencia / habilidad bajo» y «5» = «Tengo un nivel de competencia / habilidad perfecto». Teniendo en cuenta los objetivos del proyecto, esta sección se dividió en tres partes:

- **Usar las TIC en la vida diaria.** En esta sección, se les preguntó a los participantes acerca de su nivel de habilidad o competencia en las siguientes áreas: «Cómo utilizar un ordenador», «Cómo utilizar un teléfono móvil», «Cómo utilizar el correo electrónico en el ordenador», «Cómo utilizar el correo electrónico en el smartphome», «Cómo utilizar Google para buscar algo», «Cómo utilizar Word», «Cómo usar Facebook», «Cómo usar Instagram», «Cómo usar WhatsApp», «Cómo usar Youtube», «Cómo buscar trabajo en Internet», «Cómo subir fotos a Internet desde el smartphome», «Cómo pedir cita (médica, administrativa, etc.)», «Cómo instalar una aplicación nueva en el smartphome», «Cómo estudiar online (cursos, etc.)», «Cómo utilizar una aplicación para pedir un taxi (Uber, Cabify, etc.)», «Cómo usar Google Maps (u otro mapa online o un GPS)».

- **Seguridad.** En esta sección, los participantes tenían que señalar su nivel de habilidad o competencia en las siguientes áreas: «Cómo estar seguro en Internet», «Cómo crear una contraseña segura para tus diferentes cuentas (correo electrónico, cuenta bancaria, etc.)», «Cómo descargar con seguridad en Internet», «Cómo realizar gestiones bancarias (transferencias bancarias, consultar la cuenta bancaria, etc.)».
- **Aficiones y pasiones.** En esta sección, los participantes tenían que señalar su nivel de habilidad o competencia en las siguientes áreas: «Jugar a videojuegos en el ordenador», «Jugar a juegos en el smartphone», «Cómo comprar por Internet», «Cómo buscar actividades de ocio», «Cómo buscar vuelos para viajar», «Cómo reservar una habitación de hotel», «Cómo escuchar / descargar música», «Cómo ver series y películas» y «Cómo buscar cursos, tutorías y actividades educativas».

1.1.5 NECESIDADES EDUCATIVAS

A los participantes se les preguntó por sus necesidades educativas a través de cuatro preguntas:

«¿Qué cree que necesita aprender en cuanto a habilidades digitales?». Se ofrecieron las siguientes opciones:

- Alfabetización de información y datos (navegación, búsqueda y selección de datos, información y contenido digital)
- Comunicación y colaboración (interactuar o compartir en las tecnologías digitales)
- Creación de contenido digital (desarrollar contenido digital y/o programar)
- Seguridad (dispositivos de protección, datos personales y privacidad, salud y bienestar, y/o medio ambiente)
- Resolución de problemas (solucionar problemas técnicos, identificar necesidades y respuestas tecnológicas)

Además de las acciones enumeradas anteriormente, ¿qué otras actividades le gustaría realizar usando las tecnologías?

¿Por qué cree que las competencias digitales son útiles? Esta era una pregunta abierta que tenían que responder los participantes de la investigación.

«¿Dónde suele buscar información sobre sus aficiones / pasiones?». Se ofrecieron las siguientes opciones:

- Redes sociales
- Navegador de Internet
- Asociaciones
- Organismos públicos / administración
- A través de mis amigos y/o familiares
- Periódicos
- Otros (especificar):

¿Con qué frecuencia hace uso de estos recursos? Se les pidió a los participantes que marcaran con una «X» la casilla que considerasen, siendo «1» = «Nunca utilizo estos recursos» y «5» = «Siempre utilizo estos recursos». Se ofrecieron las siguientes áreas:

- Servicios de empleo (público)
- Servicios de empleo (asociaciones, ONG, empresas, etc.)
- Talleres tecnológicos
- Asociaciones de ocio y tiempo libre
- Servicios sociales
- Biblioteca
- Centro cultural
- Instalaciones deportivas
- Grupos de apoyo
- Servicios para personas de más de 65 años
- Asociaciones de padres
- Escuelas para adultos
- Banco de alimentos

- Otros (especificar):

Esta sección es especialmente importante para tener información sobre los espacios y recursos que utilizan las personas destinatarias del proyecto con el fin de identificar todas las vías posibles para llegar a la población que actualmente no está recibiendo una educación.

Es importante mencionar que SSF, GLAFKA y STAWIL realizaron una investigación cualitativa de las buenas prácticas y metodologías que tienen un impacto positivo en el ámbito de la educación permanente («Lifelong-Learning»), que se han utilizado para desarrollar el presente documento.

1.2 RESULTADOS

A continuación se muestran los resultados del cuestionario realizado por las personas destinatarias. Los datos obtenidos se recogieron durante los meses de diciembre de 2019 y febrero de 2020.

Encuesta

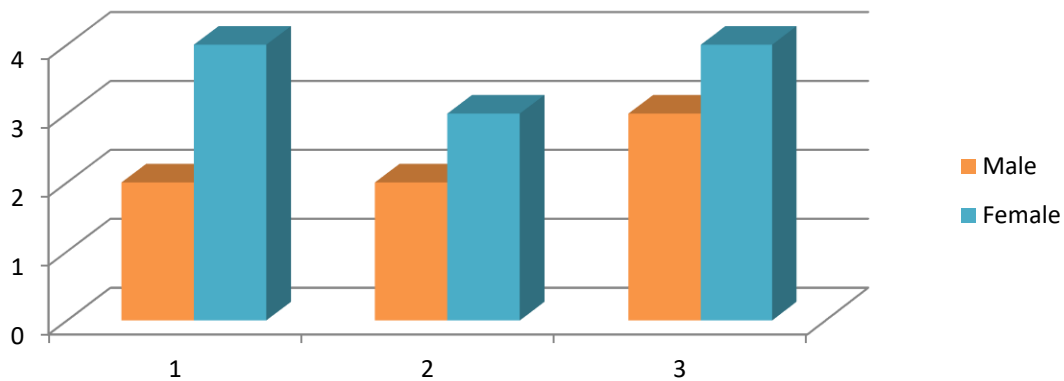
Los colaboradores (SSF, STAWIL y GALFKA) realizaron la encuesta entre los usuarios de sus servicios con el apoyo de dos organizaciones por colaborador. 53 participantes respondieron al cuestionario (20 de GLAFKA, 17 de STAWIL y 16 de SSF), pero entre las respuestas hubo personas que no encajaron en el grupo destinatario del proyecto LLL (personas de más de 30 años con pocas competencias o escasa cualificación¹). Teniendo en cuenta este perfil, el resultado final fueron 18 casos, es decir, 18 participantes «con más de 30 años y con escasa cualificación».

1.2.1 DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS

Edad	Hombre	Mujer	TOTAL
------	--------	-------	-------

¹ Escasa cualificación: participante con un nivel educativo básico.

31-40	2	4	6
41-50	2	3	5
51-70	3	4	7
TOTAL	7	11	18



1.2.2 EXPERIENCIA LABORAL

El 33'3% de los participantes tienen trabajo, mientras que el 66'7% están desempleados y buscan trabajo.

1.2.3 EDUCACIÓN Y FORMACIÓN

Como se ha explicado anteriormente, todos los participantes tienen escasa cualificación, es decir, terminaron la educación primaria o secundaria.

1.2.4 HABILIDADES Y COMPETENCIAS

Usar las TIC en la vida diaria

La media fue de un 2'6, lo que se puede considerar un nivel de competencia medio. Sin embargo, hay importantes diferencias que es necesario destacar. El uso de Whatsapp (3'7) y Youtube (3'6) tienen la puntuación media más alta, mientras que Twitter (1) y utilizar una aplicación para pedir un taxi (1'7) tienen la más baja. Whatsapp se utiliza sobre todo para enviar y recibir mensajes, pero existe la opción de

que sea útil para difundir información entre la gente. Además, se observa que las personas tienen un nivel más alto en el uso del smartphone (3'2) que en el uso del ordenador (2'6).

Seguridad (1-5)

La puntuación media en esta categoría es 2'2, por lo que el nivel de los participantes en esta competencia digital es medio-bajo. La subcategoría con la puntuación más alta es «cómo crear una contraseña segura». En general, cuando alguien se crea una cuenta (ya sea para el correo electrónico, en una aplicación o en una página web...) suele haber un criterio para la contraseña (como el número de letras o que tenga que incluir un número o letra mayúscula). Por otra parte, hay otras cuestiones en el ámbito de la seguridad en las que la gente necesita profundizar.

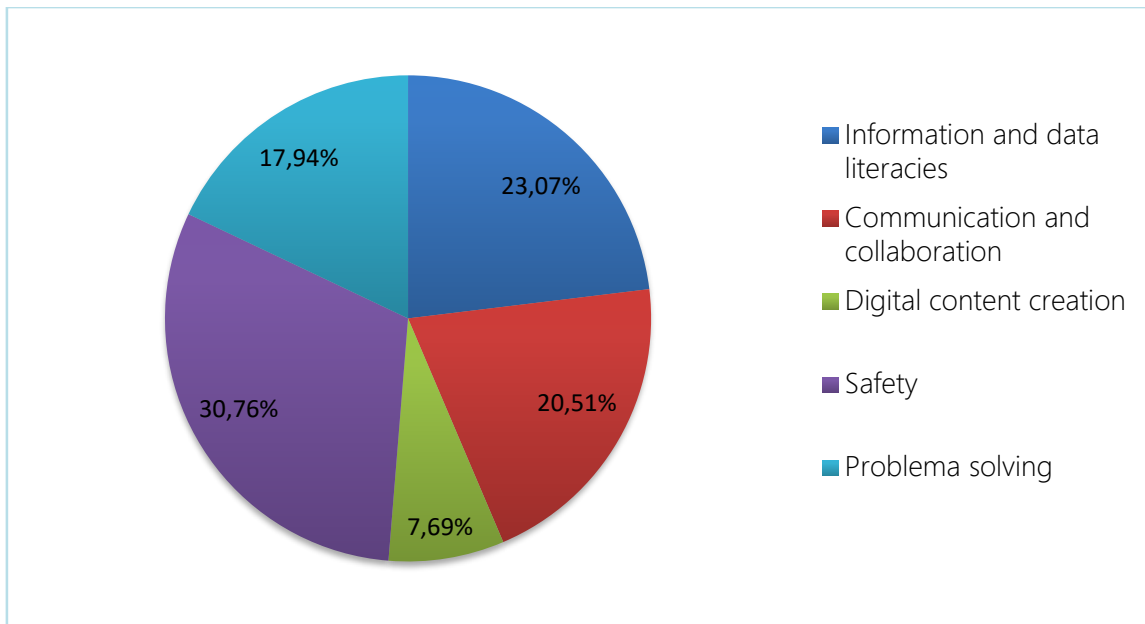
Aficiones y pasiones (1-5)

La puntuación media es de un 2'4. La subcategoría de «cómo escuchar / descargar música» tiene un 2'9 mientras que jugar a videojuegos en el ordenador y reservar habitaciones de hotel tienen un 2'1. Teniendo en cuenta a la población objetivo (la mayor parte tiene entre 51 y 70 años), se entiende que no suelen jugar a videojuegos, de forma que enseñarles a través de un videojuego no se puede utilizar como una metodología (ver punto 3. «Conclusiones y recomendaciones»).

1.2.5 NECESIDADES EDUCATIVAS

Necesidades educativas en cuanto a las competencias digitales

La mayoría de las respuestas indican que «Seguridad» es una necesidad educativa (30'76%), seguida por «Alfabetización de información y datos» (23'07%) y «Comunicación y colaboración» (20'51%). Según la puntuación del apartado de «Seguridad», parece que los participantes son conscientes de su bajo nivel de competencias y de la necesidad de mejorarlo.

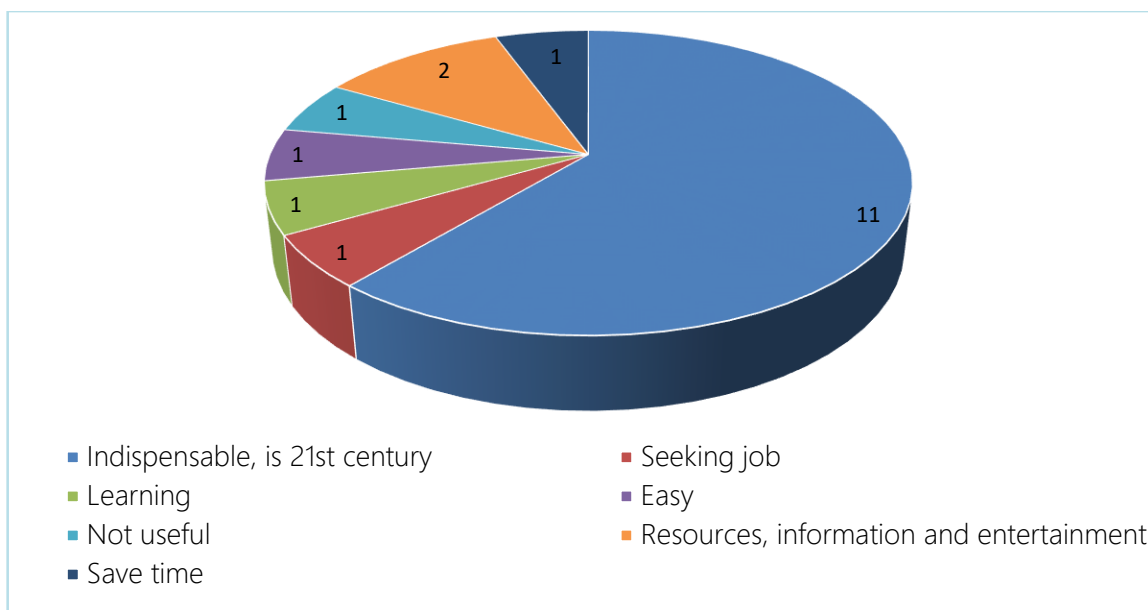


¿Qué otras actividades le gustaría realizar usando las tecnologías?

El 41% de las respuestas señalan a los cursos online o a la búsqueda de información de una forma adecuada; el 25% pertenece a las actividades relacionadas con asuntos laborales (como buscar trabajo o hacer el CV) y el 34% se refiere a distintas actividades, como jugar a un juego en el móvil, utilizar las redes sociales o hacer uso de la banca online.

¿Por qué cree que las competencias digitales son útiles?

Esta cuestión es especialmente importante ya que en la educación de adultos la relación entre el contenido educativo y la motivación personal es esencial. Como podemos observar, la mayoría piensa que la tecnología está por todas partes, que es algo inherente al mundo actual y que las competencias digitales son necesarias para estar conectado al mundo y sus posibilidades.



¿Dónde suele buscar información sobre sus aficiones / pasiones? (pregunta de opción múltiple)

En este apartado, la gente suele buscar información sobre sus pasiones y aficiones en «Redes sociales» (11 respuestas), seguida por «A través de mis amigos y/o familiares» (6), «Navegador de Internet» (5), «Organismos públicos / administración» (3) y «Periódicos».

¿Con qué frecuencia hace uso de estos recursos?

«Servicios de empleo (asociaciones, ONG, compañías, etc.)» obtuvo la puntuación más alta, 3'2, seguida por «Servicios sociales» (2'8) y «Servicios de empleo (público)» (2'5). La mayor parte de la gente que respondió al cuestionario (66'7%) no tiene trabajo y utiliza este tipo de recursos, de forma que mejorar las competencias digitales se puede relacionar con la realización de cursos y programas de empleabilidad.

1.3 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Aunque los datos recogidos no proporcionen información estadísticamente significativa, sirven para identificar las necesidades de la población objetivo del proyecto, así como para comprender mejor los puntos fuertes y

débiles de las personas de más de 30 años con bajo nivel educativo. Aunque no podemos sacar conclusiones de estas personas con la muestra que hemos tomado, los datos nos permiten trazar conclusiones de cómo acceder a la población de más de 30 años con bajo nivel educativo, cómo mejorar la interacción con el grupo a través de la formación continua y permanente, al mismo tiempo que nos permiten dar consejos y recomendaciones a los profesionales que trabajan con el grupo destinatario del proyecto.

En cuanto al género, en la muestra hay más mujeres que hombres (11 y 7, respectivamente). Aunque no hay mucha diferencia entre ambos en cuanto al nivel de competencia, a continuación se muestran los resultados:

	Mujeres	Hombres
Usar las TIC en la vida diaria	2,6	2,5
Seguridad	2,2	2,1
Aficiones y pasiones	2,2	2,6

Tabla 1. Puntuaciones promedio (del 1 al 5)

Como se puede apreciar, siguiendo los resultados de esta encuesta, las mujeres tienen más nivel de competencia en dos de las tres categorías. La mayor diferencia en cuanto al género se encuentra en la categoría «Aficiones y pasiones», en la que las mujeres reconocieron que tenían menos habilidades o competencias a la hora de usar tecnologías en temas relacionados con sus aficiones y su tiempo libre.

Por otra parte, en la categoría «Usar las TIC en la vida diaria», la diferencia más grande se encuentra en el uso promedio de Whatsapp (las mujeres con un 4, los hombres con un 3'1). En la categoría «Seguridad», las mujeres tienen un mayor nivel de competencia para crear contraseñas seguras que los hombres (2'5 y 2'1, respectivamente). Finalmente, en la

categoría «Aficiones y pasiones» (la única en la que el nivel medio es mayor en los hombres que en las mujeres), la diferencia más grande se encuentra en «Jugar a juegos en el smartphome». La diferencia es de 1'18 puntos, de acuerdo con el estereotipo de que los hombres por norma general juegan más a videojuegos que las mujeres.

También resulta interesante comparar el uso de los recursos teniendo en cuenta el género. Las mujeres que respondieron al cuestionario utilizaban más el servicio de empleo (público y privado, en asociaciones, ONG) que los hombres, mientras que los hombres utilizaban más los grupos de apoyo y las asociaciones de ocio y tiempo libre que las mujeres.

En cuanto a la situación laboral de los participantes, el 66'7% estaba en el paro o buscando trabajo, mientras que el 33'3% tenía trabajo. Las personas que participaron en la investigación que tenían un bajo nivel educativo y más de 30 años no tenían trabajo. Estos datos coinciden con otras investigaciones precedentes (García y García, 2008; Izquierdo, 2008), lo que apunta a que las características personales como la formación o la experiencia profesional influyen en el desempleo, y no solo lo hacen los factores externos como las crisis económicas. Esto debe tenerse en cuenta a la hora de realizar una intervención profesional, ya que el desempleo en personas de más de 45 años durante largos periodos puede influir mucho en la «actitud laboral». Las personas con este perfil pueden realizar aportaciones externas a la situación de desempleo en lugar de llevar a cabo una búsqueda de empleo (Rus, 2012). Se recomienda enviar a las personas con estas características a programas de asesoramiento laboral, ya que estos favorecen un cambio de actitud en las personas con más de 45 años. Dicho cambio puede mejorar la formación del individuo y sus oportunidades laborales, a la par que reducir el coste económico y social del desempleo.

En lo referente a las competencias y habilidades evaluadas en la investigación, estas fueron divididas según tres categorías: «Usar las TIC en la vida diaria», «Seguridad» y «Aficiones y pasiones».

La nota media de la categoría «Usar las TIC en la vida diaria» fue 2'6, lo que significa que los participantes tienen un nivel de competencia medio en este ámbito. Es importante mencionar que los participantes tienen un buen nivel de competencia en el uso de plataformas como Whatsapp (3'7) o YouTube (3'6). Por lo tanto, la conclusión es que una forma positiva de acceder a la población de más de 30 años con bajo nivel educativo sería a través de mensajes o difusiones en Whatsapp, así como a través de anuncios en distintos canales de YouTube. Suárez, B (2018) señala que Whatsapp es una herramienta que permite un mejor desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, favorece la comunicación efectiva y el acceso e intercambio de información y aumenta la motivación de los usuarios. Para trabajar con carencias en la formación, también se recomienda utilizar YouTube, puesto que contiene muchos vídeos educativos y tutoriales a los que las personas destinatarias pueden acceder de forma autónoma, con el fin de mejorar su autoconocimiento y su formación continua. Otras investigaciones concluyen que YouTube es una herramienta útil para gestionar contenidos, crear comunidades de aprendizaje y ofrecer formación en diferentes habilidades (Ramírez-Ochoa, 2016). Se recomienda contactar con la población objetivo a través de los móviles, ya que muestran un nivel más alto de competencia en esta área.

La nota media de la categoría «Seguridad» fue 2'2, de forma que los participantes muestran un nivel de competencia bajo en este ámbito. Por lo tanto, se recomienda que los profesionales que trabajan en la educación de personas con más de 30 años evalúen en primer lugar el grado de seguridad de las contraseñas y cuentas de acceso de los participantes y después proporcionen consejos prácticos para mejorar la seguridad de sus cuentas. Los estudios muestran que los mayores casos de phishing se producen en Paypal o Facebook (Haro, 2011). El profesional debería considerar los siguientes aspectos para mejorar la «seguridad tecnológica» de las personas destinatarias:

Seguridad tecnológica: Recomendaciones

Utilice contraseñas seguras: incluya letras, números y otros símbolos.

Utilice un antivirus.

Asegure su red: utilice un buen cortafuegos para proteger el acceso a la red privada.

Proteja su WiFi con una contraseña segura.

Desconfíe de las redes WiFi públicas y gratuitas.

Mantenga actualizados su ordenador y su móvil.

Manténgase informado de las publicaciones en las redes sociales.

Haga una copia de seguridad de sus datos.

No pierda su móvil.

La nota media de las competencias relacionadas con aficiones y pasiones fue 2'4. Es importante mencionar que las personas con más de 30 años con bajo nivel educativo no tienen un buen nivel de competencia o habilidad en videojuegos: por lo tanto, con este grupo destinatario no se recomienda aplicar metodologías de formación o educación permanente que consistan en el uso de videojuegos. Sí se recomienda evaluar las diferentes aficiones y pasiones del grupo, ya que pueden llevar a la incorporación de nuevas habilidades, actitudes o conocimientos necesarios en la formación continua del participante.

En cuanto a las necesidades educativas, los resultados muestran que un gran porcentaje de los participantes tienen necesidades educativas en el ámbito de la «Seguridad» (30'76%); en estos casos se recomienda aplicar los consejos mencionados anteriormente, como comprobar las contraseñas de los móviles y las cuentas de correo electrónico, así como proporcionar una formación sobre la importancia de la seguridad tecnológica. Para las personas que tienen necesidades en el ámbito de la «Alfabetización de información y datos» (23'07%), se recomienda evaluar en qué datos o información quieren mejorar, para preparar un itinerario individual y personalizado orientado a sus necesidades, o bien proporcionarles un

servicio que les permita recibir esta formación. Para los participantes que dijeron tener dificultades en el ámbito de «Comunicación y colaboración» (20'51%), se recomienda la asistencia a talleres grupales sobre «Habilidades sociales», «Comunicación asertiva» y «Resolución de conflictos».

El 41% de los participantes respondieron que les gustaría ser capaz de utilizar las tecnologías para realizar cursos online o para buscar información de forma adecuada. Por ello se recomienda que el profesional que trabaje con las personas destinatarias evalúe en primer lugar en qué cursos están interesados los participantes (formación, ocio, intereses, etc.) y ofrezca después recursos orientados a sus necesidades. Hay muchas entidades que imparten cursos a través de Internet, como los centros VET, las universidades, distintas asociaciones y las administraciones públicas. Para aquellas personas que quieran mejorar su capacidad para buscar información, se recomienda trabajar en equipo (con compañeros) para realizar simulaciones. Es importante realizar búsquedas mediante el uso de palabras clave en metabuscadores como Google o Yahoo.

El 25% de los participantes dijeron que querían utilizar las nuevas tecnologías para aquellas actividades relacionadas con el ámbito laboral. En este caso se recomienda elaborar un itinerario personalizado para la orientación laboral, con el fin de identificar las necesidades específicas de los participantes y poder ofrecer atención individual para mejorar la búsqueda de empleo. También es recomendable la asistencia a talleres grupales relacionados con la «Búsqueda activa de empleo».

Por otra parte, ante la pregunta «¿Dónde suele buscar información sobre sus aficiones / pasiones?», la mayor parte de los participantes respondió que en «Redes sociales» (11/18): estos datos muestran que es recomendable utilizar redes sociales como Whatsapp, Facebook o Instagram para conectar con las personas destinatarias en lo referente a sus aficiones y pasiones.

La última pregunta del cuestionario («¿Con qué frecuencia hace uso de estos recursos?») proporciona información sobre cómo acceder a la población objetivo, ya que la puntuación más alta se corresponde con los servicios de empleo (3'2) como las asociaciones, ONGs o empresas; le siguen los servicios sociales (2'8) y los servicios de empleo público (2'5). Por lo tanto, estos tres recursos son puntos clave para acceder a los participantes de más de 30 años con un bajo nivel educativo. Es importante mencionar que estos datos pueden estar influidos por el alto porcentaje de personas desempleadas que participaron en el estudio (66'7%).

A continuación se presentan más conclusiones y recomendaciones en cuanto a (1) «La especificidad de la enseñanza y el aprendizaje de adultos», (2) «Metodología de la educación de adultos» y (3) «Seguridad informática».

II. MARCO TEÓRICO Y METODOLOGÍAS

II.1 La especificidad de la enseñanza y el aprendizaje de adultos

II.1.1 La educación de adultos

Uno de los principales objetivos de la enseñanza y el aprendizaje de adultos debería ser la integración intergeneracional, así como la activación individual de las personas mediante la adquisición de conocimientos.

Los ejercicios enfocados a desarrollar las capacidades intelectuales mejoran la motricidad, la percepción y la memoria de las personas mayores. También hay que destacar que el ritmo y el nivel real de envejecimiento dependen de las características biológicas individuales, del estilo de vida, de las experiencias personales e incluso de la cultura en la que la persona vive durante toda su vida.

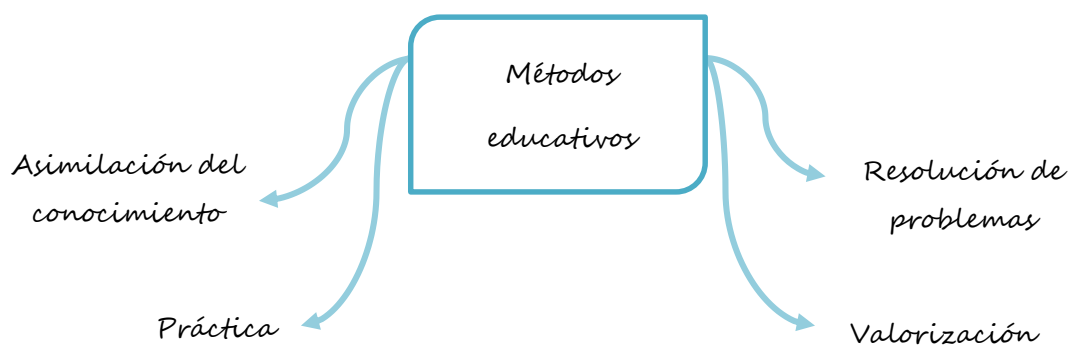
La educación de adultos tiene su especificidad y se basa en una serie de experiencias, conocimientos y creencias. Los adultos suelen tener dificultades para aprender nuevos contenidos porque los enfrentan constantemente con el orden mundial y sus propios hábitos de pensamiento. Hoy en día, el aprendizaje se define de forma muy general como el proceso completo de recopilación de información. Nuestro nivel de conocimiento puede influir en todo lo que oímos, vemos, leemos. Cada adulto suele adaptar la ciencia a sus propias necesidades.

II.1.2 Métodos, formas y técnicas de enseñanza

Un método se puede entender como una forma de actuar aplicada de manera consciente y sistemática para lograr un objetivo específico, un conjunto de medidas y acciones deliberadas o una forma de investigación de fenómenos o reglas aplicadas para estudiar la realidad. En sus estudios sobre métodos de enseñanza, Wincenty Okon aplica el concepto de método

de enseñanza-aprendizaje. Kazimierz Zegnalek considera que este enfoque es apropiado, ya que Okon vincula claramente el proceso de enseñanza con el proceso de aprendizaje y Zegnalek considera que la ausencia de este vínculo es algo irracional y sin sentido. De todos los diversos métodos de enseñanza que conocemos, Wincenty Okon señala cuatro grupos; en cada grupo, uno es superior al otro, de forma que según el autor la división de estos grupos no es separable.

Figura 1. División de los métodos educativos.



Fuente: El propio estudio del autor, basado en W. Okon, *Introduction to General Didactics*, Warsaw 2003

Los métodos y formas de la educación de adultos en el ámbito de las nuevas tecnologías se basan en partes tanto teóricas como prácticas. La parte teórica, por ejemplo una ponencia en la que se imparten nuevos contenidos, tiene que ser clara y estructurada en cuanto a su contenido. Se recomienda utilizar un lenguaje sencillo, enlaces de contenido e imágenes. El conjunto no debe durar más de 20 minutos. La parte teórica debe contener diversas variaciones: fotos, películas, gráficos, diagramas, animaciones... Además, para transmitir el mensaje se pueden utilizar anécdotas o comparaciones divertidas. Hacer preguntas durante la ponencia es muy útil para evaluar el nivel de comprensión del contenido por parte del alumnado. Todo profesor que quiera crear un curso en la plataforma tiene que pensar en tres aspectos básicos:

- El interés que puede generar el contenido teórico
- Qué actividades formarían parte del curso

- *Cómo formar un equipo de estudiantes y mejorar la comunicación entre ellos*

La interactividad de los cursos aumenta significativamente la motivación y efectividad de los estudiantes. Los debates sobre el tema les ayudan a asimilar el contenido. Por lo tanto, entre los métodos en los que se basa el proceso educativo se incluyen la moderación en el debate, la mediación entre participantes y la negociación. Las videoconferencias, que a veces se utilizan en los cursos online, también permiten la visualización de los participantes. En los debates realizados, por ejemplo, a través de un foro, el profesor tiene funciones importantes que desempeñar: analizar las respuestas, sintetizar los conocimientos, ayudar a desarrollar temas e interesarse por los problemas de los estudiantes. Estas actividades son de naturaleza diferente a las de la enseñanza sincrónica, en el sentido de que la actividad y la creatividad del profesor deben ser mayores. La formación de pequeños grupos de debate, así como la realización de tareas específicas en grupos de trabajo, son algunas de las formas más utilizadas en la enseñanza online. Los participantes trabajan de forma individual o bien participan en debates, presentaciones y proyectos de aprendizaje en los que se ayudan mutuamente.

11.1.3 La enseñanza a distancia de adultos como método innovador de enseñanza

Los métodos de enseñanza empleados en los cursos online deben estar relacionados con los objetivos de aprendizaje y con el contenido. Para muchas personas de más de 50 años, adaptarse al mundo digital supone un problema, puesto que requiere deshacerse de las anticuadas formas de pensar y actuar. Conseguir la capacidad de trabajar en el mundo virtual, en un espacio reservado para las generaciones jóvenes, es toda una satisfacción. Esta independencia refuerza la autoestima y la confianza en uno mismo, a la par que estimula la operatividad y el ingenio. La admisión en los cursos online para adultos puede aportar los siguientes beneficios:

- Desarrollo de competencias relacionadas con el manejo de los nuevos medios de comunicación, incluyendo el dominio del vocabulario básico de la informática (superación de temores y barreras en este ámbito).
- Creación de hábitos autodidactas, incluyendo el desarrollo de un pensamiento crítico y creativo relacionado con la capacidad para buscar y seleccionar contenido (igualdad de oportunidades educativas).
- Posibilidad de ampliar conocimientos e intereses sin salir de casa y casi sin depender del nivel de condición física (estimulación de la curiosidad cognitiva).
- Desarrollo de la comunicación con otros usuarios de la red (correo electrónico, redes sociales y el uso de SKYPE y otros programas empleados para la comunicación a distancia).

11.1.4 Barreras en el aprendizaje de adultos

La población se ha adaptado de forma instintiva a la sociedad tecnológica. Los sistemas informáticos hoy en día influyen en nuestra rutina, comodidad y seguridad. En este panorama, la generación anterior, comparada con la más joven, tiene poca confianza en los nuevos medios de comunicación, probablemente debido a la falta de conocimiento de estas tecnologías y a la falta de entendimiento del lenguaje utilizado en el mundo virtual. Las personas mayores prefieren el contacto individual con el profesor, cara a cara, y se muestran mucho más reticentes a la hora de hablar públicamente de sus conocimientos en comparación con los más jóvenes. Los principales errores en los cursos online, tal y como indican los teóricos, son los siguientes:

- La falta de un objetivo general claro y de unos objetivos específicos; el curso adquiere así una estructura incomprensible.
- La falta de comentarios, referencias e interacciones en el contenido del curso.
- La parte teórica es demasiado amplia.

- Aportar textos como documentos en PDF o presentaciones de Power Point como única forma de transmisión de conocimientos.
- La mala calidad técnica y factual de los materiales del curso.
- El bajo nivel de conocimientos y habilidades presentados en el curso sin tener en cuenta las necesidades diarias del participante.
- No hay una división clara de los mensajes debido a su especificidad.
- La falta de cuidado en la claridad visual y la transparencia del curso.
- La falta de acceso permanente a Internet, la mala conexión a Internet y la aparición de fallos.
- Los costes relacionados con la adquisición de los medios apropiados (el equipo y el software) y con el acceso al curso

Factores que motivan a los mayores a participar en el aprendizaje a distancia:

- Conocimiento de las oportunidades de aprendizaje a distancia
- Habilidades en TIC
- Tener un equipo informático
- Tener la capacidad técnica para acceder a Internet
- La necesidad de comunicarte con más gente
- La comodidad: cuando quieras, donde quieras
- Que el curso sea atractivo
- Cursos para todos: minimizando el mensaje
- No hay dificultades para acceder a las aulas donde se imparten las clases
- No hay restricciones logísticas (las clases no se imparten de forma presencial)
- No hay restricciones espaciales
- No hay gastos de participación
- Desarrollar y promover el aprendizaje a distancia
- Fomentar el aprendizaje a distancia con las nuevas tecnologías

11.1.5 Barreras y motivación de los adultos en la educación

La motivación es considerada como un aspecto clave de la educación. Uno de los objetivos del aprendizaje de adultos es lograr el desarrollo personal, la realización personal y el bienestar. Los motivos de los diferentes grupos son distintos, pero todos los adultos deben obtener algún beneficio de la educación. Es importante considerar el estatus socio-económico, esto es, la diferencia de motivación según la edad, el género, el nivel educativo y las circunstancias personales. En cuanto a la edad, en general se dice que las personas jóvenes tienen una motivación mayor, asociada con el hecho de dedicarse a una profesión específica; la motivación de las personas mayores suele estar relacionada con la forma en la que disfrutan de su tiempo libre. Las personas mayores se centran en satisfacer las necesidades más altas según la jerarquía de la pirámide de Maslow. Es importante diferenciar entre la motivación externa y la interna:

- Motivación externa: se produce por la presión del contexto y del entorno (por ejemplo, un aumento del nivel de idiomas requerido por el estudiante).
- Motivación interna: el acto de aprender provoca satisfacción en el estudiante.

A continuación se muestran algunos de los principales motivos que mueven a los adultos a aprender:

- Mejorar sus oportunidades laborales
- Encontrarse en una situación problemática
- Mantener el trabajo
- Mejorar la cualificación profesional
- Necesidad de encontrar trabajo
- Es un requisito de la empresa
- Deseo de tener más prestigio y reconocimiento social entre sus familiares y conocidos
- Recibir estímulos de las personas con las que se relacionan
- Búsqueda de desarrollo personal

- Tener tiempo libre
- Invertir en formación
- Ser un ciudadano responsable
- Curiosidad, afán por el aprendizaje y la adquisición de conocimientos
- Contacto social

Por otra parte, es importante considerar las diferentes barreras en la educación de adultos, las cuales pueden dividirse en tres grandes grupos: personales, circunstanciales e institucionales.

Barreras personales: son barreras internas, percepciones negativas de uno mismo como personas con educación. Por ejemplo:

- Experiencia escolar desmotivadora
- Falta de motivación
- Miedo a volver a aprender
- Edad

Barreras circunstanciales: son barreras externas, dependen de la situación de la persona en un momento determinado. Por ejemplo:

- Falta de tiempo (por asuntos familiares o laborales)
- Falta de dinero o alto coste de la educación
- Falta de transporte adecuado para asistir al centro educativo

Barreras institucionales: son los obstáculos creados por las instituciones.

- Falta de transparencia
- Falta de información
- Falta de programas adecuados
- Horario insatisfactorio

11.2 Metodología de la educación de adultos

11.2.1 Networking – características

La palabra «networking» pertenece a la terminología de las ciencias de la administración, pero también se utiliza para actividades específicas de

Las ciencias técnicas. A la hora de administrar las redes de contactos, se asignan actividades para facilitar el acceso a personas con talento y creatividad que están dispuestas a involucrarse tanto en la resolución de problemas difíciles como en los retos a los que se enfrentan. La colaboración en cadena consiste en una relación a largo plazo entre dos o más eslabones, basada en la confianza mutua y el intercambio abierto de información, lo que significa compartir los beneficios y los riesgos.

¿Cuáles son las características de este fenómeno moderno llamado «networking»?

- Creación de colaboraciones o asociaciones
- Compartir habilidades, tecnología e infraestructura
- Beneficios comunes
- Mayor eficiencia operativa
- Un uso más efectivo de las habilidades que en las acciones individuales
- Acceso a los mismos recursos técnicos, humanos y financieros
- Innovación en el enfoque de los distintos problemas y desafíos
- Distribución uniforme de las tareas
- Reducción del riesgo
- Intercambio rápido de información

La cooperación entre organizaciones/redes no solo consiste en la colaboración entre empresas, organizaciones e instituciones que trabajan en un área específica y en sectores económicos relacionados, sino también en trabajar de forma virtual mediante el uso de herramientas informáticas. El networking en Internet es una actividad, pero también lo es la creación de contenido y su uso por varios usuarios en Internet al mismo tiempo. La implementación del aprendizaje a distancia es una forma de crear contactos. Las características del networking mencionadas anteriormente entre empresas y organizaciones se han transferido y utilizado en la implementación de programas de aprendizaje online a través de métodos innovadores enfocados a un grupo destinatario específico, como ha ocurrido con los polacos que viven en el extranjero

con el proyecto «Knowledge without barriers - innovative methods of adult education» [«Conocimiento sin barreras - métodos innovadores para la educación de adultos»], implementado con la ayuda económica de la Comisión Europea en el marco del programa ERASMUS+, «Measure 2: Strategic partnerships» [«Paso 2: Colaboraciones estratégicas»].


También merece la pena señalar que el networking tiene sus inconvenientes. No hay una situación ideal. Algunos de los problemas más frecuentes son:

- Malentendidos por la falta de contacto directo
- Que no haya consecuencias en el resultado
- Retrasos de los trabajos finales

Por lo tanto, incluir el networking en el aprendizaje de adultos implica que la formación a distancia para personas mayores puede resultar atractiva. Hasta ahora, las clases de informática se han impartido en la mayor parte de los programas de la Universidad de la Tercera Edad y han tenido mucho éxito.

11.2.2 Actividades interinstitucionales - la red como un método de funcionamiento en el aprendizaje a distancia

La acción de compartir habilidades, tecnología e infraestructura es otro punto clave para la cooperación y el networking. La oferta de mercado de las herramientas TIC utilizadas en las plataformas de aprendizaje online es muy extensa. En un sistema comercial, podemos comprar el modelo elegido o utilizar la licencia en un sistema de código abierto (gratuito). Las plataformas de código abierto cumplen los requisitos para implementar los cursos educativos. La plataforma Moodle es muy conocida en todo el mundo, incluido en Polonia. Actualmente Moodle está disponible como software de código abierto bajo la licencia GNU GPL, de forma gratuita. En el proyecto mencionado, la plataforma Moodle incluso proporcionó acceso a la infraestructura técnica. Esta plataforma se utiliza para la enseñanza y el aprendizaje. Es un sistema de gestión de contenidos (CMS) especializado en el aprendizaje online. En este caso, los



representantes de los colaboradores del proyecto compartieron sus propias habilidades. En el periodo inicial, las compartieron a través de encuentros semanales por Skype (mensajería instantánea). La utilidad de esta red, creada por un grupo de personas seleccionadas para tal fin (el jefe de la Academia WSB y tres colaboradores) se refleja en su eficacia y en las posibilidades de éxito del proyecto.

Obviamente, lo más conveniente es tomar las habilidades reales de los potenciales usuarios en la etapa de planificación o preparación de los cursos, programas de formación o proyectos. Hoy en día nadie quiere empezar por el principio. Hoy en día, todo el mundo, independientemente de la edad o el nivel educativo, tiene que saber algo sobre medicina y economía, o al menos eso es lo que se piensa. En el caso presentado, en la primera fase o periodo, quizá la más importante, los colaboradores intentaron crear módulos en lengua polaca. En la preparación resultó que los polacos que vivían en Liwa no podían enseñar polaco, aunque lo conociesen bien. El colaborador de Lituania propuso una solución adoptada y aceptada por el resto, que consistía en enriquecer el idioma a través del curso «Selected cultural issues» [«Cuestiones culturales específicas»], diseñado para los polacos que vivían en Lituania y que, debido a su profesión o puesto de trabajo, tenían que usar la lengua polaca de la forma correcta.

El objetivo era introducir los principios de corrección lingüística, con el fin de mejorar el uso de la lengua materna y hacer que los polacos fuesen conscientes de las discrepancias lingüísticas causadas por el desarrollo más lento de la lengua lituana. El curso contenía tareas a realizar sobre malentendidos léxicos. En la preparación del curso se produjeron otras innovaciones: el colaborador checo preparó de forma adicional un curso de cocina, que fue muy bien recibido por los usuarios. También se ofreció un servicio de idiomas de emergencia para todos aquellos que visitasen la plataforma y tuviesen problemas con la comprensión del idioma.

El beneficio común era la preparación de los polacos que vivían en el extranjero, pero también de aquellos que vivían en pequeñas

comunidades, para que estuviesen preparados para vivir en la sociedad del futuro. En dicha sociedad, el uso de las nuevas tecnologías, la comunicación eficiente por medios técnicos y la capacidad de comunicarse independientemente de la edad y las divisiones históricas y culturales serán tan necesarias como lo son hoy en día la escritura y la lectura. Nos encontramos ante un nuevo reto en educación al que la civilización tiene que enfrentarse. Los beneficios comunes están relacionados con los siguientes aspectos:

- Proporcionar comodidad
- Cuando quieras, donde quieras
- Hacer que el curso sea atractivo
- No hay restricciones espaciales
- No hay costes de participación
- Cursos para todos
- Minimizar el mensaje
- No hay dificultades para acceder a las aulas donde se imparten las clases
- No hay restricciones logísticas
- No hay problemas en cuanto al lugar donde se imparten las clases

La posibilidad de proporcionar una formación sin importar la distancia es una gran comodidad tanto para los participantes como para los profesores. No hay problemas con el horario de las clases, ni con el lugar donde se imparten las clases, ni con los gastos adicionales derivados de los desplazamientos, ni con el tiempo empleado en dichos desplazamientos. Esta nueva forma de aprendizaje es una ventaja en tanto que permite la comunicación sin límites. Además, esta modalidad reduce al mínimo los gastos. En términos generales, podemos decir que no hay costes de participación en el proyecto.

III. DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA UTILIZANDO LAS CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN Y PROPUESTAS PARA EL USO PRÁCTICO DE LOS MODELOS Y ESTILOS DESARROLLADOS EN LA EDUCACIÓN DE ADULTOS.

III.1 INTRODUCCIÓN

Pregunta: ¿Cómo enseñar a los adultos con diferentes dificultades de una manera eficaz y eficiente?

La investigación y el análisis realizados se han centrado en desarrollar una metodología de enseñanza que cumpla los siguientes requisitos:

- 1. Las formas y métodos de enseñanza son muy eficaces gracias a su uso:*
 - los últimos avances en andragogía,*
 - la experiencia de las distintas entidades en la aplicación de métodos efectivos y atractivos para fomentar la implicación en el aprendizaje,*
 - el uso apropiado de las TIC y de las herramientas de enseñanza,*
 - la aplicación en la etapa de formación de las habilidades y competencias adquiridas,*
- 2. La enseñanza es muy eficaz también en las personas con diferentes dificultades,*
- 3. El resultado tiene un amplio rango de posibilidades de uso.*

Los resultados propuestos (la solución desarrollada) combina el método tradicional de la enseñanza presencial (en menor medida) con la enseñanza a distancia (en mayor medida).

III.2 DESCRIPCIÓN DE LOS RESULTADOS

La información y experiencia adquiridas por las entidades, así como los datos obtenidos en la investigación, condujeron al desarrollo del siguiente modelo de educación para adultos, que incluye a personas con distintos tipos de problemas:

III.2.1 Garantía de calidad de la formación - criterios y métodos de aplicación

No.	Criterios	Métodos de aplicación
1.	Los adultos son autónomos. Deben conocer los objetivos de la formación y estar de acuerdo con ellos.	Los objetivos y contenidos de la formación se basan en un estudio de las necesidades de un grupo determinado de alumnos.
2.	La formación es más efectiva cuando los participantes influyen o participan en el transcurso de la misma.	Paralelamente al proceso de enseñanza, se lleva a cabo un proceso de evaluación de las clases. Los estudiantes y los profesores son evaluados.
3.	No se puede obligar a los adultos a aprender. Tienen que sentirse motivados para adquirir nuevos conocimientos.	La participación en la formación es voluntaria. Sin embargo, las condiciones para participar son: <ul style="list-style-type: none"> - la aceptación activa de los comentarios y críticas de la persona que imparte la formación; - la aceptación del marco organizativo y técnico de la formación, teniendo en cuenta la opinión de los alumnos.

4.	Los adultos están dispuestos a basar su aprendizaje en su experiencia propia y en sus conocimientos.	La enseñanza de nuevas capacidades debe estar relacionada con los conocimientos, habilidades y experiencia ya existentes, que deben identificarse antes de la formación (con el llamado test inicial).
5.	Los adultos se centran en los objetivos. Deberían definir sus objetivos o conocerlos al principio del proceso de aprendizaje.	Los objetivos y contenidos de la formación son el resultado del estudio de las necesidades de un grupo determinado de alumnos.
6.	Los adultos necesitan ver que el conocimiento que se les ofrece es relevante para su ámbito laboral o sus necesidades personales.	<p>La formación muestra cómo aplicar en la práctica las habilidades adquiridas; las tareas que deben realizar los estudiantes tienen que ver con problemas específicos de sus vidas o con actividades que suelen realizar.</p> <p>Las clases son impartidas por instructores profesionales.</p>
7.	Los adultos quieren que se les trate con respeto. Deben tener la posibilidad de expresar sus comentarios y opiniones y asegurarse de que se les está escuchando.	<p>Paralelamente al proceso de enseñanza, se lleva a cabo un proceso de evaluación de las clases. Además de las preguntas cerradas, también hay preguntas abiertas que permiten que tanto los estudiantes como los instructores puedan expresar libremente su opinión sobre la formación. Cada parte de la evaluación termina con una serie de comentarios sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - información obtenida de los estudiantes; - conclusiones para el organizador de la formación; - cambios que se podrían realizar en la formación después de una determinada etapa de evaluación.

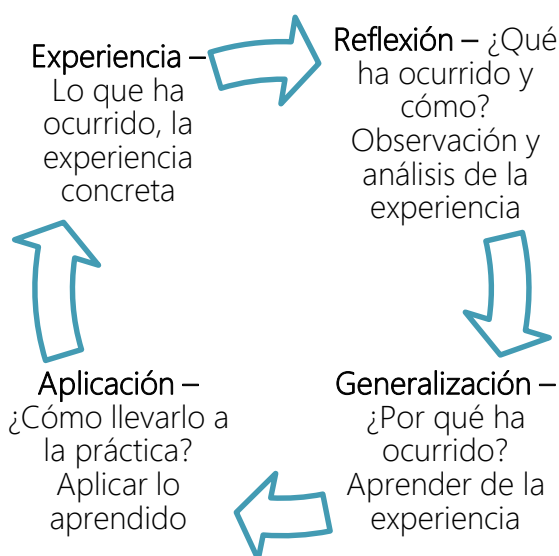
8.	<p>La información que se opone de una forma directa a los conocimientos existentes o al sistema de valores se asimila más lentamente y requiere de ejercicios prácticos orientados al cambio de actitud. Cuanto más cambios afecten a los rasgos de la personalidad, más difícil resulta el proceso de aprendizaje.</p>	<p>El estudiante tiene la oportunidad de trabajar de forma individual con la persona que imparte la formación (consultas, tutorías, asistencia directa del instructor para la ejecución de una tarea determinada, etc.).</p> <p>La duración de la formación, incluyendo el tiempo para la realización de determinadas tareas, tiene que ser larga y flexible (la formación permite al alumno, en un periodo de tiempo apropiado según el grupo al que pertenece, administrar libremente su tiempo de aprendizaje y el tiempo de realización de los ejercicios o tareas).</p>
9.	<p>Los adultos prefieren que la formación esté centrada en un problema y que el ritmo de los ejercicios no sea demasiado rápido. Demasiada información nueva bloquea la capacidad de asimilarla.</p>	<p>La duración de la formación, incluyendo el tiempo para la realización de determinadas tareas, tiene que ser larga y flexible (la formación permite al alumno, en un periodo de tiempo apropiado según el grupo al que pertenece, administrar libremente su tiempo de aprendizaje y el tiempo de realización de los ejercicios o tareas).</p>
10.	<p>Los adultos son menos propensos a arriesgarse y tienen miedo de cometer errores. Trabajan más despacio usando su intuición en lugar de utilizar el método de ensayo y error. Esperan que las tareas que tienen que hacer se traten en la clase.</p>	<p>Los ejercicios o tareas más difíciles van acompañados del acceso a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - diversos tipos de tutoriales multimedia (por ejemplo, vídeos). - ejemplos de soluciones de tareas similares. <p>El estudiante tiene la oportunidad de consultar las dudas relativas al material proporcionado por el profesor como parte de la clase.</p> <p>Una vez realizadas las tareas, el estudiante recibe comentarios del profesor</p>

		sobre la calidad de la tarea y la posibilidad de ayudarlo a mejorar sus resultados.
11.	Los adultos esperan de los profesores compromiso y una muy buena preparación para la clase.	<p>La formación se imparte por instructores con experiencia. En las clases que se realizan de forma online, los instructores actúan como moderadores. Los participantes pueden establecer una comunicación directa con el instructor y con el resto de participantes a través de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fotos de debate incluidos en el curso (comunicación asincrónica) - Trabajo en grupo obligatorio - Chats o reuniones por videoconferencia, por ejemplo en salas de Zoom (comunicación sincrónica)
12.	La formación para adultos debe estar organizada de tal manera que se asegure la comodidad mental y física.	La persona que imparte la formación cumplirá este criterio si cumple los criterios anteriores, 1-12. Además, la formación se adaptará en la medida de lo posible a los estilos de aprendizaje que prefieran los alumnos.

Un elemento importante de la garantía de calidad de la formación es el proceso de orientación que sigue cada participante.

III.2.2 Pautas didácticas y metodológicas para la formación²

III.2.2.1 Ciclo de aprendizaje de adultos de Kolb



Fuente: D. Kolb: *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, New Jersey 1984

Según el método propuesto por David Kolb, un adulto debe pasar por las cuatro fases del ciclo para que el aprendizaje sea eficaz.

Comenzar el ciclo es posible en cualquier momento. Algunas personas prefieren familiarizarse primero con la teoría (fase de adquisición de conocimientos), después reflexionar sobre su utilidad (pragmática), luego aplicarla en la práctica (experiencia) y finalmente sacar conclusiones.

El proceso didáctico de la formación debe desarrollarse de forma que el participante pueda empezar a aprender libremente, en la etapa que elija.

1. *Experiencia.* Los participantes tienen la experiencia, observan cómo funciona y cuáles son sus efectos. Durante la formación, esta experiencia adquiere una estructura, a diferencia de lo que ocurre en la vida. Podemos hacer alusión a lo que los participantes ya han vivido o crear nuevas experiencias si no tienen ninguna.

² Fuente: I. Kazimierska, I. Lachowicz, L. Piotrowska, *Adult Learning - Kolb's cycle*, Centre for Education Development, Warsaw 2014

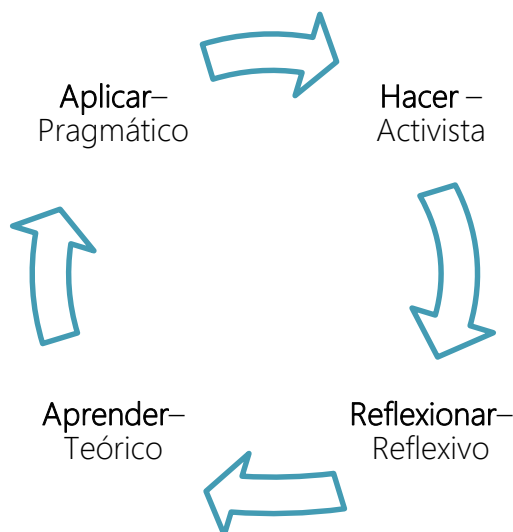
2. *Reflexión.* El moderador permite que el grupo analice lo ocurrido y por qué ha ocurrido, haciendo preguntas y promoviendo el debate. Al final, el moderador comparte sus observaciones. Esta es una parte importante, ya que el grupo tiene la oportunidad de «hablar» y la persona que (posiblemente) se equivocó tiene la oportunidad de auto-reflexionar y sacar conclusiones para el futuro, al igual que el resto de personas del grupo que lo necesiten.
3. *Generalización.* El grupo ya tiene sus propias conclusiones. Ahora es el momento de contrastarlas con la teoría. Esta parte del proceso es en gran medida responsabilidad del instructor, aunque aquí también se puede utilizar una actividad en grupo, por ejemplo escribir normas de conducta, conclusiones importantes, etc. En esta parte del proceso, los participantes pueden conocer, renombrar o nombrar, dependiendo del nivel de conocimientos, la teoría que contiene la explicación del fenómeno observado.
4. *Aplicación.* Los participantes tienen la oportunidad de poner en práctica los conocimientos adquiridos. Bajo la supervisión del instructor, comprueban si son capaces de aplicar los nuevos conocimientos y hacer posibles correcciones. En esta parte los participantes comparten sus propias impresiones, pero también reciben comentarios por parte del instructor.

El ciclo se puede empezar en cualquier momento, dependiendo de las preferencias de los alumnos, el objetivo del curso y la etapa de la formación. Al utilizar esta forma de organización del aprendizaje, los instructores ajustan conscientemente los métodos a los objetivos y utilizan la actividad de los participantes. El resultado no solo se traduce en una mayor motivación para aprender, sino también en el hecho de que los participantes utilizan más a menudo los métodos desarrollados en la práctica, dado que los han desarrollado por sí mismos. Estamos más dispuestos a utilizar aquello que es «nuestro».



III.2.2.2 El ciclo de Kolb y los estilos de aprendizaje

El ciclo de Kolb y sus correspondientes estilos de aprendizaje establecidos por P. Honey y A. Mumford



Fuente: G. Petty

A los activistas les gusta la acción

1/ Les gusta tener poder y control, la capacidad de decidir. 2/ Son «actores» y no observadores. 3/ Les gusta liderar a los demás. 4/ Les gusta correr riesgos. 5/ A los activistas no les gusta la pasividad ni las tareas que requieren un orden.

Cuando actúan, prefieren: -Juegos y simulaciones; -Trabajo en grupo; -Resolución de problemas; -Entrevistas; -Estudio de caso; -Visitas; -Clases prácticas; -Utilizar equipos técnicos; -Actividades creativas; -Tareas abiertas; -Hacer presentaciones; -Tomar decisiones; -Descubrir la verdad por sí mismos; -Desempeñar roles.

A los reflexivos les gusta la retrospectión

1/ Les gusta tener tiempo para pensar y decidir. 2/ Se preocupan por los detalles. 3/ Necesitan tiempo y oportunidades para intercambiar opiniones. 4/ No les gustan las tareas muy estructuradas. 5/ No les gustan las simulaciones en las que no tienen tiempo para pensar.

Cuando actúan, prefieren: -Demostraciones; -Autoevaluación; -Mirar escenas de juegos de rol; -Aprender de la experiencia; -Repetición; -

Lectura; -Escuchar el debate; -Evaluar y analizar películas; -Discusión (reflexiva); -Investigar las pruebas.

A los teóricos les gustan los conceptos

1/ Les gustan las teorías, los modelos, los conceptos y los sistemas. 2/ Prefieren el pensamiento abstracto. 3/ Les gustan las preguntas inquisitivas y las críticas intelectuales. 4/ Prefieren un enfoque lógico, sistemático y objetivo. 5/ No les gustan las actividades desordenadas y aparentemente inútiles. 6/ No les gusta profundizar en los sentimientos.

Prefieren involucrarse en: -Explicar conceptos; -Utilizar las ideas con fines críticos; -Tareas cerradas y pruebas estructuradas; -Expresar sus conceptos; -Discusiones (teóricas); -Tareas basadas en conceptos; -Prestar atención a los detalles; -Preguntas teóricas como: «¿qué pasaría si...?»; -Trabajo teórico; -Debates;

A los pragmáticos les gusta ver el sentido

1/ Les gustan las actividades relacionadas con su futuro trabajo, por ejemplo, habilidades prácticas.

En las actividades prefieren: -Estudios de caso y ejemplos; - Demostraciones y ejercicios de habilidades prácticas; -Actividades relacionadas con el trabajo; -Simulaciones; -Trabajo de proyectos; -Clases y preguntas prácticas; -Juego de roles; -Soluciones realistas a los problemas; -Visitas; -Aplicar la teoría en la práctica.

Debido a la especificidad del aprendizaje de adultos, lo recomendable es preparar las clases utilizando un método basado en la participación. Este método utiliza distintas técnicas de aprendizaje activo: trabajo en grupo, lluvia de ideas, simulaciones, debates... Las técnicas activas utilizadas en este enfoque garantizan la interacción del contenido con la experiencia personal y laboral de los participantes, combinando la teoría y la práctica. En este enfoque, el instructor es un colaborador en el proceso de aprendizaje.



Los siguientes supuestos son la base de la formación basada en la participación: -aprendes de las situaciones que te importan; -aprendes a partir de la acción y de la participación activa en las actividades; - aprendes de tu experiencia propia resolviendo problemas; -aprendes combinando la teoría con la práctica; -aprendes cuando utilizas los conocimientos adquiridos en tu trabajo o en tu vida personal; -aprendes cuando hay una atmósfera agradable; -los participantes difieren y prefieren distintos estilos de aprendizaje; -aprendes interactuando con otras personas.

El método basado en la participación es especialmente útil a la hora de desarrollar aptitudes para la comunicación, la cooperación, la toma de decisiones, la negociación y la resolución de problemas y conflictos. Es eficaz para los cursos de formación que tienen como objetivo potenciar la creatividad, la capacidad de resolver problemas y el cambio de actitud. Sirve para aumentar la participación de los alumnos.

III.2.3 Organización y realización de la formación

Cada formación, independientemente de su tema, se compone de cuatro fases:

Fase 1 de la formación:

La enseñanza introductoria incluye la enseñanza en el aula, que se apoya, en la medida en que resulte oportuno, en elementos del aprendizaje a distancia. El objetivo es preparar a los estudiantes para emplear la formación de manera eficaz según sus propias necesidades, incluyendo el uso de herramientas TIC y de Internet en la medida necesaria para aplicar la formación básica.

La organización y el alcance de la fase 1 de la formación no dependen del tema principal de la misma. Esta fase abarca varios aspectos:

1. Conseguir que los alumnos se conozcan entre ellos y conozcan a su vez a las personas que imparten las clases; construir las mejores relaciones

interpersonales posibles en el grupo; conocer las expectativas de los alumnos y sus preocupaciones;

2. *Introducir a los alumnos en el proceso de orientación en el que van a participar; el alumno, al inicio del proceso de orientación, debe conocer los principios en los que se basa dicho proceso y los derechos y obligaciones de las partes. Un elemento muy importante desde el punto de vista del orientador es determinar cuáles son los objetivos del alumno. Antes de iniciar el programa de orientación, el alumno debe tener una serie de objetivos predefinidos. Los propósitos del alumno deben ser el resultado de las respuestas a las siguientes preguntas:*

- *¿Qué es lo que no sé? ¿Qué es lo que no entiendo? ¿Qué no tengo claro?*
- *¿Qué no soy capaz de hacer?*
- *¿Qué es lo que no quiero hacer? ¿Qué reto me da miedo?*

3. *Preparación práctica básica del estudiante para la participación activa en las clases (si lo necesita y sin una base teórica demasiado compleja) en los siguientes aspectos:*

- *Conocer palabras y mensajes básicos en inglés que pueden aparecer a la hora de trabajar con un ordenador o smartphone (por ejemplo, password, download, etc.);*
- *Funcionamiento básico del smartphone y del ordenador (encender y apagar el equipo; cargar el equipo con una fuente de energía; abrir o cerrar las aplicaciones)*
- *Instalar y desinstalar aplicaciones (instalaciones sencillas, de tan solo unos pocos clics);*
- *Configuración de cuentas de servicios por Internet (mínimo: cuenta de correo electrónico, cuenta de Google y cuenta de Zoom), incluyendo los registros en otros servicios de Internet a través de la cuenta de Google;*
- *Utilizar el correo electrónico (empezar con un cliente de correo, recibir emails, escribir y enviar emails con un archivo adjunto);*

- Conocimiento básico de cómo utilizar un vídeo comunicador; se recomienda el comunicador de Zoom (activar la cámara y el micrófono, unirse a una sesión, cambiar la imagen a tu pantalla y viceversa, utilizar el chat, «levantar la mano», terminar la sesión);
4. Realizar una evaluación inicial de la formación que abarque los siguientes aspectos: el programa, sus formas de aplicación, el marco organizativo y técnico y el calendario.

Fase 2 de la formación: Educación básica

Esta fase incluye la educación en cada área temática y se implementa en forma de *b-learning* (del inglés *blended learning*, es el aprendizaje semipresencial o combinado). Durante la formación, la comunicación entre participantes e instructores tiene lugar mediante el contacto directo (en las reuniones en las aulas) y a distancia a través de:

- llamadas de teléfono (smartphones)
- correo electrónico
- plataformas de aprendizaje virtual (como Moodle)
- vídeo (se recomienda utilizar el comunicador Zoom).

Los supuestos organizativos y técnicos de la formación son los siguientes:

1. Cada participante tiene (o se le proporciona) la posibilidad de llegar al lugar donde se imparten las clases;
2. Durante el periodo de formación, cada participante tiene (o se le garantiza el acceso a):
 - un smartphone,
 - un ordenador o tablet con cámara y micrófono,
 - Internet
3. Las reuniones presenciales están pensadas para:
 - Complementar los conocimientos y habilidades adquiridos por los estudiantes en la formación a distancia.
 - Realizar la orientación tanto individual como grupal.
4. La formación virtual consiste en una serie de módulos temáticos;

5. La formación se imparte según el calendario fijado para los módulos;
6. Cada módulo se imparte mediante dos tipos de comunicación:
- Comunicación sincrónica: cada sesión online empieza y termina con una reunión de 15-20 minutos de los participantes y el instructor en forma de videoconferencia (a través de un comunicador de Zoom). Para llevar a cabo esta acción de forma eficaz, se necesita establecer un calendario para empezar y terminar un día/hora/minuto exacto para cada módulo. Se recomienda que los estudiantes, bien por iniciativa propia o bien guiados por el instructor, realicen reuniones por videoconferencia y que las utilicen para hacer debates sobre el tema del curso o las tareas que tienen que realizar.
 - Comunicación asincrónica: los participantes, por su cuenta o en grupos, realizan las tareas del material de una sesión determinada. Se recomienda que los estudiantes, bien por iniciativa propia o bien guiados por el instructor, realicen debates en los foros del curso, o que se escriban correos electrónicos entre ellos, etc.
7. Después de cada módulo online, hay una reunión presencial (ver punto 3).

Fase 3: Aplicación práctica de los conocimientos y habilidades adquiridas, ganando experiencia

Esta fase consiste en aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos durante la fase 2 o después de completar dicha fase.

Los participantes o estudiantes ganan experiencia mediante la realización de tareas como aquellas que pueden darse en su entorno, incluyendo el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

A continuación se muestran algunos ejemplos de tareas que requieren que los estudiantes utilicen las TIC:

1. En el ámbito de la comunicación, se encuentran entre otras:
 - Realizar llamadas a un móvil,
 - Usar el correo electrónico,



- Utilizar Zoom, Facebook y Whatsapp para la mensajería instantánea en equipos como un smartphone o un ordenador;
2. Para editar documentos, se encuentran entre otras:
- Rellenar y enviar formularios web,
 - Editar y establecer un formato sencillo de un documento de texto,
 - Realizar cálculos y gráficos sencillos en una hoja de cálculo,
 - Crear presentaciones sencillas en un editor de presentaciones PowerPoint,
 - Editar de forma sencilla archivos de imágenes (por ejemplo, con el programa gratuito IrfanView).
 - Reproducir archivos de audio y vídeo;
3. Para adquirir información, por ejemplo:
- Buscar información, por ejemplo para manejar un caso en la oficina,
 - Buscar en YouTube, por ejemplo tutoriales,
 - Verificar la fiabilidad de la información (seleccionar fuentes; comparar información de fuentes diferentes sobre el mismo tema);
4. En el ámbito de los servicios online públicos disponibles (servicios electrónicos), se encuentran entre otros:
- La atención sanitaria (consulta electrónica, receta electrónica, etc.),
 - Liquidación de impuestos,
 - Búsqueda de empleo o promoción de los propios servicios.

Fase 4: Evaluación final, orientación tras la formación

El proceso de evaluación de la formación se lleva a cabo durante la misma. Consta de dos partes:

1. Evaluación después de cada módulo (fase 2);
2. Evaluación final que abarca toda la formación.

La evaluación de cada módulo de la fase 2 incluye, además de las preguntas cerradas, preguntas abiertas que permiten al estudiante opinar libremente sobre la formación, tanto en lo referente a la organización como en lo que respecta al curso y el contenido impartido. La evaluación

de cada módulo del plan de estudios termina con una serie de comentarios sobre:

- información obtenida de los estudiantes;
- conclusiones para el organizador de la formación;
- cambios que se podrían realizar en la formación después de una determinada etapa de evaluación.

La evaluación final se lleva a cabo de tal manera que puede ser una fuente de información básica para preparar el seguimiento de la orientación.

La orientación es una parte integral de la formación y sirve para mejorar su calidad. Consta de dos partes:

1. Las tutorías individuales y grupales, a través de distintas reuniones, que se llevan a cabo durante la formación;
2. Tutorías ofrecidas a los estudiantes dentro del proyecto después de la formación.

Los principales objetivos de la orientación son:

- aumentar la independencia y la confianza en uno mismo, la sensación de ser tratados de forma subjetiva;
- aumentar la responsabilidad de la propia situación personal y del desarrollo propio;
- mejorar las aptitudes;
- aumentar la satisfacción ante los logros;
- mayor participación en las tareas, especialmente aquellas que se han aprendido del orientador o mentor;
- aumentar la motivación para trabajar;
- posibilidad de una auto-reflexión sistemática, apoyada por el orientador, sobre el comportamiento y desarrollo individual;
- adquisición/refuerzo de las competencias sociales;
- adquisición de conocimientos y competencias que se ajusten a la naturaleza específica del trabajo y a las necesidades de los alumnos;
- desarrollo tanto personal como profesional;

- mejorar la confianza en uno mismo, la capacidad de aprender de los errores,
- construir o reforzar una actitud positiva.



IV. CONCLUSIÓN

Las personas que hoy en día tienen 30, 40 o 50 años ya saben que su desarrollo personal, la adquisición de nuevos conocimientos, la mejora de nuevas competencias, el aprovechar todas las oportunidades para destacar en el mercado laboral y el «estar al día» de las innovaciones tecnológicas son cuestiones que deciden su éxito tanto profesional como personal. Las nuevas tecnologías están de moda entre los amigos y familiares. La realidad virtual se ha instalado para siempre en las vidas de la gente moderna.

La base de datos de buenas prácticas de seguridad informática descritas en el capítulo anterior puede ser un elemento de la enseñanza moderna de adultos y de la metodología de la enseñanza. Aporta posibilidades prácticas de utilizar las técnicas informáticas en el mundo moderno.

El nuevo método es un método práctico resultante de la necesidad de actualizar conocimientos de las personas adultas. En el ámbito social tiene la naturaleza de la resocialización inversa, debido a los amplios conocimientos informáticos que poseen las generaciones más jóvenes. Por lo tanto, con el fin de no ser excluidos socialmente, las personas adultas tienen la motivación y la necesidad de recibir una formación continua de aquellas habilidades que son indispensables en el ámbito informático. La base de buenas prácticas como método práctico prepara para el uso seguro de los recursos del entorno informático.

REFERENCIAS

1. Bereznicki F., *Didactics of general education*, "Impuls" Publishing House, Krakow 2004
2. Boczukowa B., *How to educate adults, reflections andragoga*, Adam Marszalek Publishing House, Torun 2010
3. Ciesielski M., (ed.), *Logistics in business*. Polish Economic Publishing House, Warsaw 2006
4. Czarkowski J.J., *E-Learning for adults*, Difin Publishing House, Warsaw 2012
5. Haro, C. A. R. (2011). *La Seguridad Informática*. *Revista Ciencia UNEMI*, 4(5), 26-33.
6. García, A. M. y García, M. G. (2008). *La influencia de los rasgos psicológicos en las actitudes hacia el empleo*. *Revista de Psicología del Trabajo y de las Organizaciones*, 24 (2), 203-233.
7. Hejnicka - Bezwinska T., *General Pedagogy*, Academic and Professional Publishing House, Warsaw 2008
8. <https://pl.wikipedia.org/wiki/Moodle> (access: 20.06.2018)
9. Izquierdo, T. (2008). *El desempleo en los mayores de 45 años*. Jaén: CES.
10. Lantarón, B. S. (2018). *Whatsapp: su uso educativo, ventajas y desventajas*. *Revista de Investigación en Educación*, 16(2), 121-135.
11. Meger Z., *The changing role of the teacher in the conditions of technological transformation* [in:], G. Durka, E. Murawska (ed.), *To be a teacher - guardian - educator. Between theory and practice*. Adam Marszatek Publishing House, Torun 2012
12. Morbitzer J., Walancik M., *E-textbook. Vademecum for recipients of e-learning courses*, Scientific Publisher, WSB Academy, Dabrowa Gornica 2018

13. Nowacki R., Adamska M., (ed.), *Innovative approach in enterprise management*, Difin, Warsaw 2010
14. Okon W., *Content, process, methods of education*, [in:] *Pedagogy*, (ed.) B. Suchodolski, PWN, Warsaw, 1985
15. Okon W., *Introduction to general didactics*, Wydawnictwo Akademickie Zak, Warsaw 2003
16. Paluchowski J., (Ed.), *Internet and psychology*, PWN, Warsaw 2009
17. Plebanska M., *E-learning. Secrets of distance education*, C.H. Beck, Warsaw 2011
18. Ramírez-Ochoa, M. I. (2016). Posibilidades del uso educativo de YouTube. *RA ximhai*, 12(6), 537-546.
19. Rus, T. I. (2012). Efectos de la duración del desempleo en las actitudes hacia el trabajo de los mayores de 45 años. *Revista Electrónica de Investigación y Docencia (REID)*, (8).
20. Zaczynski W., *The theory of multilateral education as a paradigm of contemporary didactics*, *Pedagogical Quarterly* "2 (1984)
21. Zielinski Z. E., *Review of IT tools supporting course creation (e-learning)*, Wyższa Szkoła Handlowa im. Boleslaw, Markowski in Kielce, *Scientific notebooks* 8, T. 2, Swietokrzyskie Centrum Edukacji na Distance, Kielce 2008

PUBLICACIÓN DE LIBRE ACCESO

Esta publicación ha sido financiada con el apoyo de la Comisión Europea.

El apoyo de la Comisión Europea en esta publicación no significa que la Comisión apruebe su contenido, ya que este refleja únicamente las opiniones de los autores. La Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

