



Matchmaking entre las competencias digitales de los educadores de adultos y la oferta de programas de aprendizaje electrónico



Las pepitas de aprendizaje

Los nuggets de aprendizaje son una forma más atractiva, interactiva y multimedia de compartir contenidos/cursos en línea. Este tipo de aprendizaje se basa en cápsulas cortas de información que incluyen presentaciones, vídeos, pizarras, textos y animaciones.

Una vez desarrollado el O1, sobre la base del DigiCompEdu algunas competencias serán exploradas por el proyecto - especialmente aquellas que están menos representadas para los educadores de adultos, con el objetivo de mejorar el conocimiento existente y desarrollar las habilidades digitales de los educadores de adultos. Concretamente en las siguientes áreas :

- Desarrollo profesional,
- recursos digitales,
- enseñanza y aprendizaje,
- evaluación, - capacitación de los alumnos,
- y facilitar las competencias digitales de los alumnos

De estas 6 áreas, los socios seleccionarán al menos 3 y de estas 3 generarán al menos 2 pepitas de aprendizaje. Desarrollados de forma que sean un componente de un área digital, tengan una duración de 5 a 10 minutos y la información que contengan sea esencial.

Propósitos y objetivos de la herramienta de emparejamiento:

En la actualidad, las herramientas de adecuación tienen dos finalidades con los adultos.

Por un lado, pretenden apoyar la creación y el acceso a itinerarios de mejora de las competencias. En este caso, se propondrán cursos de e-learning adaptados a las necesidades específicas de los educadores de adultos. Esto permitirá la actualización en pedagogías digitales y abiertas adaptadas a la situación actual y a las necesidades reales de los educadores de adultos. Por otro lado, se pretende ampliar y desarrollar las competencias de los educadores a través de los cursos de microaprendizaje, la herramienta de emparejamiento y la guía que se generarán en el proyecto.

Para ello, se evaluarán las competencias digitales de los propios educadores de adultos a través de la herramienta de matching con el objetivo de obtener el nivel de competencia. De esta forma, se podrán desarrollar y ampliar las competencias de los educadores en beneficio de los alumnos. Cabe destacar que todo ello generará un resultado positivo al aumentar el uso de las tecnologías durante el aprendizaje.





Objetivos y estrategias

Los objetivos del proyecto son:

- Aumentar la demanda de cursos de aprendizaje electrónico
- Mejorar la calidad de los cursos de aprendizaje electrónico sobre competencias digitales.
- Producir una herramienta de emparejamiento para seleccionar el curso de e-learning más adecuado, basada en las carencias de competencias identificadas y en una herramienta de autoevaluación de las competencias digitales.

Para alcanzar estos objetivos específicos, SkillsMatch producirá lo siguiente :

- Una herramienta de autoevaluación de las competencias digitales de los educadores de adultos a partir del marco DigCompEdu.
- Una herramienta de emparejamiento en línea



MANTÉNGASE EN CONTACTO CON EL PROYECTO



www.digitalskillsmatch.eu



[@skillsmatchproject](https://www.facebook.com/skillsmatchproject)



[@Skillsmatch](https://www.linkedin.com/company/skillsmatch)

#Skillsmatch



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

This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. "Matchmaking between digital competences gap of adult educators and e-learning offer" project n°2020-1-UK01-KA204-078850