

# XXIAdults

**Adaptación del sistema educativo de adultos al  
siglo XXI**

**Plantilla de buenas prácticas**



INSTITUTE for  
ROMA and  
MINORITIES  
INCLUSION



**DIPUTACIÓN  
DE VALLADOLID**



**E-SCHOOL**  
EDUCATIONAL GROUP



**EMPODERAR**  
DESENVOLVIMENTO ORGANIZACIONAL, SOCIAL, PROFESIONAL E PESSOAL



Co-funded by  
the European Union



## Nombre de la buena práctica

**Reporteros comunitarios: Empoderando a los adultos a través de la narración digital.**

## Summary of the Practice

Resumen breve y fácil de entender: ¿En qué consiste esta práctica, para quién y con qué propósito?

Muchos adultos, sobre todo en zonas rurales o con escasas oportunidades, tienen dificultades con las habilidades digitales y se sienten desconectados del mundo digital en constante evolución. A menudo se sienten invisibles en los medios de comunicación y en los espacios de toma de decisiones, lo que refuerza su sentimiento de exclusión social. Además, sienten que poseen un rico patrimonio de recuerdos y cultura que corre peligro de desaparecer, y dudan que la sociedad moderna esté interesada en preservarlo. Por otro lado, los centros de educación para adultos buscan formas innovadoras de aumentar la participación y la relevancia del aprendizaje.

La iniciativa "Reporteros Comunitarios" surgió de esta doble necesidad: ayudar a los adultos a adquirir alfabetización digital funcional y, al mismo tiempo, darles voz. Se desarrolló como parte de un proyecto Erasmus+ llamado "Déjame Contártelo", que buscaba empoderar a los adultos mayores mediante la narración de historias y grabaciones de vídeo de sus propias experiencias personales, con jóvenes voluntarios como mentores, a la vez que desarrollaban sus habilidades digitales para responder a las necesidades del mundo digitalizado actual.

## Descripción de la práctica – mínimo 2000 caracteres

### 1) Contexto / Antecedentes

¿Cuál era la necesidad o el problema inicial?

¿Quién era el público objetivo?

¿Formaba parte de un programa o proyecto más amplio?

Muchos adultos, especialmente aquellos que viven en zonas rurales o regiones con escasas oportunidades, siguen enfrentándose a importantes obstáculos en lo que respecta a las habilidades digitales. A medida que las tecnologías digitales evolucionan rápidamente, estas personas a menudo se sienten rezagadas, desconectadas no solo de los servicios en línea, sino también de las conversaciones sociales y culturales. Esta sensación de exclusión se agrava aún más por el hecho de que rara vez ven reflejadas sus vidas, experiencias o preocupaciones en los medios de comunicación convencionales o en el discurso público. Al mismo tiempo, muchos de estos adultos poseen un rico acervo de recuerdos, historias de vida y patrimonio cultural, activos que temen que puedan olvidarse o infravalorarse en la vertiginosa sociedad digital actual.





Paralelamente, los centros de educación para adultos y las organizaciones comunitarias han estado buscando activamente métodos innovadores e inclusivos para involucrar a los estudiantes adultos y hacer que el aprendizaje sea más relevante y participativo, empoderador. En respuesta a estos dos desafíos, se desarrolló la iniciativa de Reporteros Comunitarios.

Esta iniciativa se lanzó como parte del proyecto Erasmus+ «Déjame Contártelo», cuyo objetivo era brindar a las personas mayores una plataforma para compartir sus historias de vida, al tiempo que desarrollaban habilidades digitales esenciales. A través del programa, los participantes aprendieron a usar teléfonos inteligentes, tabletas y herramientas básicas de edición de video para crear breves historias digitales o entrevistas basadas en sus experiencias personales. Estas sesiones de narración contaron con el apoyo de jóvenes voluntarios, quienes actuaron como mentores digitales y facilitaron un valioso intercambio de aprendizaje intergeneracional.

El grupo objetivo eran principalmente personas mayores con poca experiencia digital, pero con un fuerte deseo de compartir sus voces e historias. Al convertirse en «reporteros comunitarios», no solo adquirieron alfabetización digital funcional, sino también visibilidad y reconocimiento dentro de sus comunidades. El proceso contribuyó a aumentar la autoestima, la expresión cultural y la confianza digital.

En esencia, la iniciativa logró convertir a los adultos en creadores de contenido activos, reconectándolos con el mundo digital y preservando valiosas narrativas personales y culturales para las generaciones futuras.

## 2) Objetivos

¿Cuáles eran los objetivos de la práctica?

¿Qué pretendía mejorar o cambiar?

- Enseñar habilidades digitales básicas (filmación, edición, subida de contenido) mediante la narración de historias.
- Promover la autoexpresión, la participación cívica y la inclusión.
- Fortalecer el vínculo entre los estudiantes y su comunidad local.
- Fortalecer la interacción intergeneracional.
- Dar visibilidad al valor y las perspectivas de los adultos que a menudo quedan excluidos de la narrativa digital.
- Preservar conocimientos e historias valiosas que enriquezcan la conciencia histórica y cultural.





### 3) Implementación / Metodología

¿Cómo se llevó a cabo la práctica paso a paso?

¿Qué actividades o métodos se utilizaron?

¿Cuánto tiempo duró?

#### Fase 1: Reclutamiento y participación

- Se invitó a adultos a participar en el programa con la idea: «Todos tienen una historia que merece ser contada».
- Jóvenes voluntarios se comprometieron a capacitar a adultos mayores en grabación de video. En algunos casos, eran sus nietos.
- No se requería experiencia digital previa.

#### Fase 2: Talleres de capacitación

- Se organizaron entre 4 y 6 talleres interactivos (de 1,5 horas cada uno):

Uso de un teléfono inteligente para tomar fotos y videos

Guía digital para la grabación de video

Fundamentos de la narración digital: estructura narrativa, consejos para entrevistas

Edición con aplicaciones gratuitas sencillas (p. ej., InShot, Canva, CapCut)

Subida de contenido a plataformas (YouTube, Facebook) o a la plataforma digital de la escuela

#### Fase 3: Creación de historias

- Cada participante eligió un tema para su historia (viaje personal, patrimonio local, habilidades olvidadas, etc.).
- Grupos pequeños o individuos trabajaron con el apoyo de facilitadores juveniles.
- Las sesiones de retroalimentación entre pares fomentaron la confianza y mejoraron la calidad de los resultados.





## Fase 4: Proyección comunitaria

- Se realizó un evento final donde los participantes presentaron sus videos a sus compañeros, familiares y funcionarios locales.
- El contenido también se compartió en los sitios web y redes sociales de los centros para llegar a un público más amplio.

## 4) Resultados

¿Cuáles fueron los resultados concretos?

¿Cómo impactó la práctica a los participantes?

- Más de 30 historias únicas creadas por estudiantes adultos de países socios.
- Los participantes adquirieron habilidades básicas de filmación, edición y publicación.
- Se fomentó y logró la interacción intergeneracional.
- Se incrementó la autoconfianza y el sentido de propósito.
- La concienciación comunitaria sobre la educación de adultos aumentó gracias a la difusión en los medios locales.
- Varios estudiantes se unieron a clubes de periodismo locales o continuaron creando contenido digital.

## 5) Testimonios de los participantes (opcional)

Citas breves, reflexiones personales o experiencias compartidas por el participante.

“Hablé de nuestras tradiciones locales favoritas, que creía extintas. Ahora están en YouTube, ¡y mis nietos las ven!” – Ernesto, 75, España.

“Antes, pensaba que no tenía nada que decir. Pero la gente aplaudió después de mi historia. Me sentí comprendida.” – Eleni, 68, Grecia.

## 6) Factores de éxito

¿Qué hizo que la práctica fuera efectiva o innovadora?

¿Hubo algún elemento único o creativo?





- Compromiso emocional: los estudiantes trabajaron en temas que les resultaban cercanos.
- Relevancia en el mundo real: utilizaron teléfonos inteligentes, una herramienta que ya poseen o reconocen.
- Aprendizaje combinado: combina las artes creativas con las habilidades técnicas.
- Aprendizaje intergeneracional.
- Reconocimiento público: compartir historias brinda visibilidad y motivación.

## 7) Transferibilidad / Recomendaciones

¿Se puede aplicar esta práctica en otros lugares?

¿Qué condiciones se necesitan para una implementación exitosa?

Fácilmente adaptable a diferentes entornos:

- Centros de educación para adultos, bibliotecas u ONG comunitarias pueden implementarlo con un costo mínimo.
- Ideal para contextos rurales o multiculturales: las historias ayudan a conectar generaciones y culturas.
- Requiere equipo básico de TIC (teléfonos inteligentes, tabletas) y un facilitador con experiencia en narración digital.

## 8) Consejos / Recomendaciones para la implementación (opcional)

Listas de verificación, lecciones o consejos para quienes deseen implementar esta práctica.

- Prioriza la autenticidad sobre la calidad del video: la emoción importa más que la perfección.
- Ofrece ayuda personalizada a los participantes nerviosos en las primeras etapas.
- Colabora con medios de comunicación locales o municipios para ampliar el impacto.

## 9) Lecciones aprendidas (opcional)

Las mayores sorpresas, obstáculos o conclusiones clave durante la implementación.





- Algunos alumnos se mostraron tímidos al principio; los grupos pequeños ayudan a reducir la ansiedad.
- Fue necesario seleccionar cuidadosamente las aplicaciones para teléfonos inteligentes por su sencillez.
- Los participantes valoraron la retroalimentación no solo de los instructores, sino también de sus compañeros.

## 10) Fotografías que ilustran la práctica descrita

Please attach at least 3 photos related to the described good practice







## PERFIL DE LA PRÁCTICA – LISTA DE VERIFICACIÓN DE

**CLASIFICACIÓN** Marque todas las categorías que correspondan a la práctica que describe. Puede seleccionar más de una.

### TIPO DE PRÁCTICA

- Aprender haciendo
- Aprendizaje intergeneracional
- Aprendizaje comunitario
- Aprendizaje digital/semipresencial
- Aprendizaje entre pares
- Tutoría/asesoramiento
- Enfoques culturales/creativos
- Colaborativo/en colaboración
- Otros (especificar):

### GRUPO OBJETIVO

- Adultos con baja cualificación
- Ni estudian, ni trabajan, ni reciben formación
- Migrantes/Refugiados
- Personas mayores
- Mujeres
- Personas con discapacidad
- Otros grupos vulnerables
- Población adulta en general

### ENTORNO DE APRENDIZAJE

- Formal
- No-formal
- Informal

### HABILIDADES / COMPETENCIAS DESARROLLADAS

- Alfabetización (lectura, escritura, comprensión)
- Competencias numéricas (matemáticas, razonamiento lógico)
- Habilidades digitales
- STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas)
- Habilidades personales, sociales y de aprendizaje
- Competencias cívicas
- Emprendimiento
- Conciencia y expresión cultural
- Habilidades lingüísticas
- Habilidades laborales/vocacionales
- Competencias ambientales





Otras (especificar):

## USUARIOS POTENCIALES

- Docentes / Educadores
- Personal administrativo
- Dirección escolar / de centro
- Responsables políticos / Administración pública
- ONG / Organizaciones comunitarias
- Otros (especificar):

### – **Glosario de categorías (Explicación de los elementos de la lista de verificación)**

#### – **Tipo de práctica**

- Aprendizaje práctico: aprendizaje mediante actividades prácticas, métodos basados en la práctica, como talleres o tareas reales.
- Aprendizaje intergeneracional: actividades que involucran a participantes de diferentes grupos de edad que aprenden unos de otros.
- Aprendizaje comunitario: aprendizaje que se lleva a cabo dentro de la comunidad local, a menudo mediante la participación en la vida real.
- Aprendizaje digital/semipresencial: educación que utiliza herramientas digitales (en línea) o una combinación de métodos en línea y presenciales.
- Aprendizaje entre pares: aprendizaje entre participantes de estatus o experiencia similares, que se apoyan mutuamente.
- Tutoría/coaching: apoyo individualizado de una persona con más experiencia para facilitar el aprendizaje y el crecimiento personal.
- Enfoques culturales/creativos: uso de las artes, la música, el teatro, la narración de cuentos, etc., como herramientas de aprendizaje.
- Colaborativo/basado en socios: prácticas que implican la cooperación entre organizaciones o grupos.
- Otro (especificar): cualquier otro método no mencionado anteriormente.

#### – **Grupo objetivo**

- Adultos con baja cualificación: adultos con bajos niveles de educación formal o habilidades básicas.
- Jóvenes que ni estudian, ni trabajan, ni reciben formación (a menudo adultos jóvenes).
- Migrantes/Refugiados: personas que se han trasladado desde otro país y que suelen enfrentarse a dificultades de integración.
- Adultos mayores: adultos de 65 años o más.
- Mujeres: servicios que atienden específicamente las necesidades de las mujeres.
- Personas con discapacidad: personas con discapacidades físicas, sensoriales, intelectuales o de salud mental.





- Otros grupos vulnerables: grupos en riesgo de exclusión (por ejemplo, desempleados de larga duración, personas sin hogar).
- Población adulta general: adultos promedio que no pertenecen a categorías específicas.

### **Entorno de aprendizaje**

- Formal: aprendizaje dentro de los sistemas educativos oficiales, cursos certificados (p. ej., escuelas, universidades).
- No formal: aprendizaje organizado fuera del sistema formal (p. ej., talleres, formación comunitaria).
- Informal: aprendizaje a través de las experiencias cotidianas, sin un curso estructurado (p. ej., voluntariado, familia).

### **Habilidades/Competencias desarrolladas**

- Alfabetización: lectura, escritura y comprensión de textos (incluidos textos funcionales como formularios).
- Competencias numéricas: uso de las matemáticas y el razonamiento lógico.
- Habilidades digitales: uso de herramientas digitales, por ejemplo, creación de currículum vitae, herramientas y plataformas en línea.
- STEM: ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas.
- Habilidades personales, sociales y de aprendizaje permanente: autoconciencia, motivación, trabajo en equipo y habilidades para el aprendizaje a lo largo de la vida.
- Competencias cívicas: ciudadanía activa, comprensión de la democracia y las responsabilidades sociales.
- Emprendimiento: creatividad, innovación, gestión de proyectos y asunción de riesgos.
- Conciencia y expresión cultural: apreciación y creación de contenido cultural (por ejemplo, arte, música).
- Habilidades lingüísticas: capacidad para comunicarse en uno o más idiomas extranjeros.
- Habilidades laborales/vocacionales: habilidades prácticas útiles en trabajos o profesiones específicas.
- Competencias verdes: conocimientos y comportamientos que fomentan la sostenibilidad y el cuidado del medio ambiente.
- Otras: cualquier otra habilidad desarrollada (especificar).

### **Usuarios potenciales**

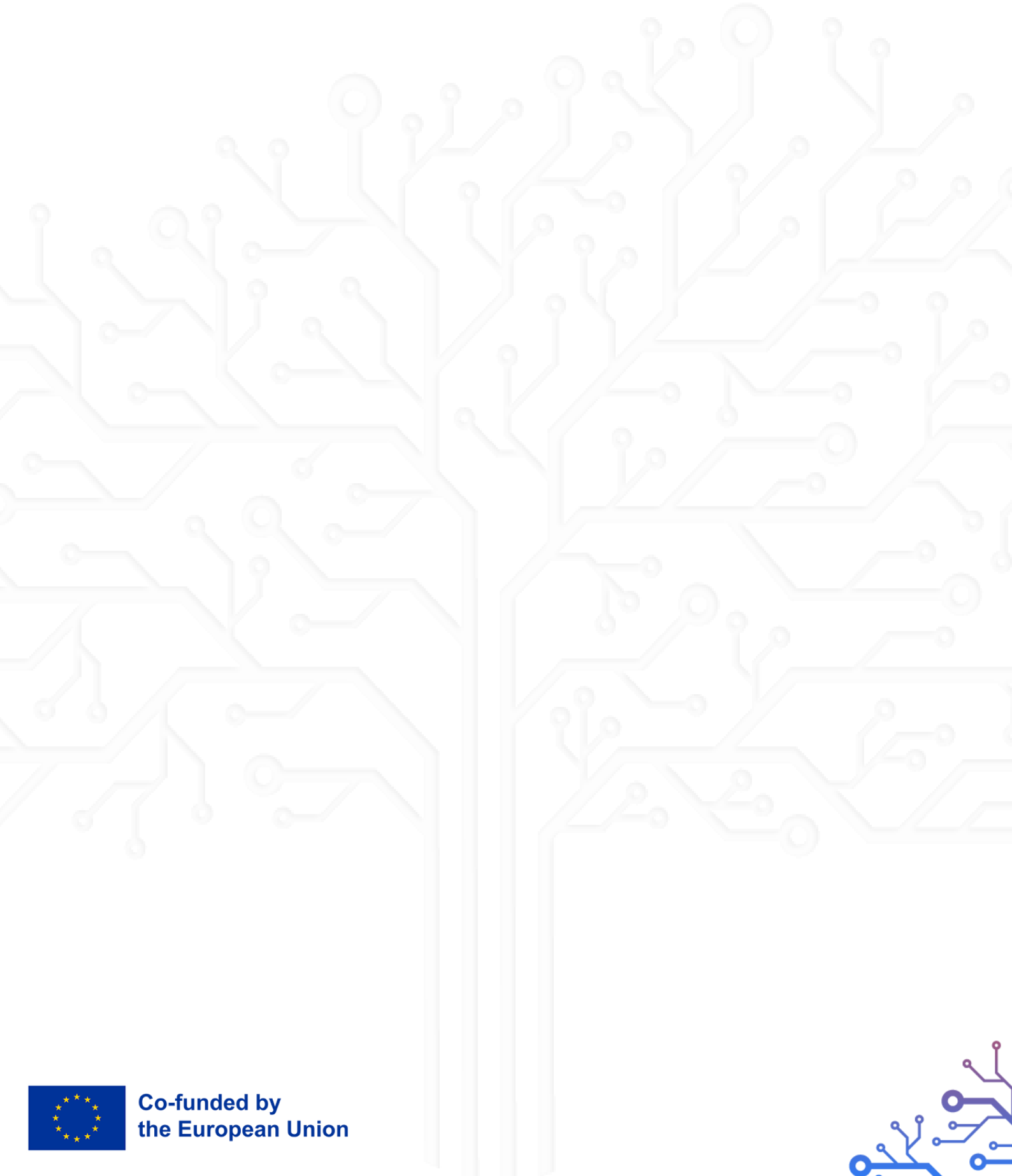
- grupos que podrían beneficiarse de la aplicación, adaptación o inspiración de esta práctica en su contexto laboral.

Nota: Estas categorías siguen los marcos de referencia de la UE, como las Competencias Clave para el Aprendizaje Permanente (2018), el Plan de Acción sobre Competencias Básicas (2025) y la Guía del Programa Erasmus+ 2025 – Glosario.





XXIAdults



Co-funded by  
the European Union

