



CULTURE is YOU



PROJECT NUMBER 2021-2-AT01-KA220-ADU-000049580

# CONCEPTO DIDÁCTICO



Co-funded by  
the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

## TABLA DE CONTENIDOS

1	INTRODUCCIÓN	1
2	GRUPOS DESTINATARIOS	3
3	RESUMEN DE LOS PRINCIPIOS DEL TRABAJO DEL TUTOR	5
4	CONTENIDO Y ESTRUCTURA DEL MATERIAL DIDÁCTICO Y DEL JUEGO	7
4.1	MATERIALES DIDÁCTICOS	9
4.1.1	Cultura y TÚ	9
4.1.2	La cultura en Europa: antes y ahora	9
4.1.3	Cultura europea: de este a sur	9
4.1.4	¿Hambre de cultura? ¡La comida es cultura!	9
4.1.5	Muévete – Cultura en movimiento	9
4.1.6	Cultura en imágenes	9
4.1.7	Cultura en palabras	10
4.1.8	El sonido de la cultura	10
4.1.9	Cultura y Religión	10
4.1.10	La etiqueta cultural como puerta de entrada	10
4.2	JUEGO DE MESA	11
5	MÉTODOS Y MEDIOS DE ENSEÑANSA	13
5.1	ORIENTACIÓN POR COMPETENCIAS	13
5.2	COMUNICACIÓN Y APOYO POR PARTE DEL EDUCADOR DE ADULTOS	14
5.3	MEDIOS DE COMUNICACIÓN	15
6	BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA	17

# 1 INTRODUCCIÓN

---

El arte y la cultura son factores centrales de socialización, instrumentos de acceso al mundo y base para la adquisición de competencias clave. La educación cultural fomenta la tolerancia, amplía la visión del mundo, invita a la reflexión y al discurso diferenciado, y es un cemento esencial para una sociedad europea unida.

Vivimos tiempos turbulentos, la crisis migratoria, el avance de la digitalización y la pandemia COVID19 crean mucha incertidumbre, especialmente entre las personas afectadas por obstáculos como la distancia educativa, el desempleo de larga duración, las barreras lingüísticas o los obstáculos económicos. Los retos de nuestro tiempo solo pueden resolverse juntos, y esto requiere cohesión y una comprensión cultural común de una Europa colorida, diversa y común.

Pero cuando se trata de la cultura europea, de entender que todo el mundo es una parte importante de Europa, especialmente el grupo de jóvenes adultos con restricciones se enfrenta a algunas dificultades. Perciben la cultura como algo abstracto y elitista que no toca su propia realidad vital, y no se sienten interesados en participar en actos culturales. Por lo tanto, sería importante acortar la distancia entre este grupo de personas y la cultura europea, mostrarles que la cultura puede ser divertida y que pueden darle forma fácilmente por sí mismos. Una educación cultural que oriente a estas personas sería de gran importancia.

Pero, por el momento, las medidas educativas para adultos se limitan en la mayoría de los casos a competencias concretas aplicables "en el trabajo" o a la adquisición del idioma. En el ámbito de la educación cultural, no existen materiales de libre acceso y disponibles digitalmente para adultos, según la investigación preliminar para el proyecto.

El impacto de la cultura en nuestra vida cotidiana es diverso y extremadamente importante de reconocer. La cultura ayuda a los individuos a desarrollar su creatividad, conectividad, cohesión, autoexpresión, autoestima y confianza en sí mismos. También permite a los individuos adquirir nuevas habilidades y competencias. Indirectamente, proporciona a los individuos más oportunidades de empleo, una mayor seguridad laboral, capital social, bienestar físico y psicológico, tolerancia, una mayor capacidad de tolerancia y la cooperación,

así como la apertura y la amplitud de miras. A nivel comunitario, ayuda a la construcción de la comunidad y el activismo, la responsabilidad cívica, la capacitación, la fuerte identidad local, la responsabilidad compartida en la planificación y el desarrollo de estrategias. A nivel social, contribuye a aumentar la felicidad, la solidaridad y la inclusión social. También disminuye la pobreza cultural y la anomia social, con menos suicidios y consumo de drogas y alcohol. Además, la cultura crea una amplia gama de oportunidades de empleo, lo que también actúa contra la exclusión social (federico, Hunyadi, & Inkei, 2013).

Por lo tanto, el **proyecto CisU proporciona sensibilización y educación cultural a un amplio grupo destinatario** (estudiantes adultos con diversas restricciones). El proyecto ayuda a las personas a desarrollar sus capacidades para participar en la sociedad y contribuir a ella. La cultura no debe entenderse (erróneamente) como algo abstracto y elitista, sino que forma parte de la identidad común a la que pertenecen todos los habitantes de Europa y que debe ser compartida y modelada por todos. Queremos mostrar a estas personas que la cultura no es patrimonio exclusivo de un grupo concreto de personas, sino que todo el mundo puede contribuir fácilmente a la cultura europea, queremos mostrarles que la CULTURA ERES TÚ.

Los resultados de este proyecto son los siguientes:

- material didáctico (10 unidades)
- vídeos (mín. 10 vídeos) y animaciones que se dirijan directamente a los alumnos
- que se publicarán en la plataforma de aprendizaje en línea bit academy EU
- un juego de mesa háptico sobre la cultura europea
- una guía del formador para poner en práctica la educación cultural

Este **concepto didáctico-metodológico** se estableció para los **educadores de adultos** que trabajan con alumnos adultos con restricciones. El objetivo principal es desarrollar las competencias que estas personas necesitan para participar con éxito en una Europa cultural, lo que debería resultar en una mejor inclusión social de estas personas. Este concepto ofrece una visión general de los objetivos, el grupo destinatario y los contenidos de los materiales de aprendizaje. Además, proporciona a los educadores de adultos ideas sobre cómo incluir estos contenidos en su enseñanza y cómo ofrecérselos a sus alumnos. En detalle, el concepto abarca las siguientes secciones:

- Grupo destinatario del material didáctico y del juego
- Resumen de los principios del trabajo del tutor



- Contenido y estructura del material didáctico y del juego
- Métodos y medios de enseñanza
- La plataforma de aprendizaje bit academy EU

## 2 GRUPOS DESTINATARIOS

---

**Los principales grupos destinatarios de este concepto didáctico-metodológico son los profesores, los tutores/formadores de educadores de adultos, los socios y las partes interesadas.**

Este grupo objetivo se especifica para cada nivel:

LOCAL Y  
REGIONAL

El grupo destinatario incluye a educadores de adultos que trabajan preferentemente con jóvenes adultos con dificultades.

EVEL NACIONAL

A nivel nacional, se dirige a todos los grupos destinatarios a través de las redes de todos los socios del proyecto y también a través de los socios asociados.

NIVEL UE

A nivel de la UE, se dirigirá a los principales grupos destinatarios y, además, a los responsables de las políticas educativas, a otros proveedores de educación y al público en general.



**El principal grupo destinatario de los materiales didácticos y del juego son adultos de entre 18 y 35 años con dificultades** (por ejemplo, bajo nivel educativo, antecedentes migratorios).

Este grupo objetivo se especifica para cada nivel:

LOCAL Y  
REGIONAL

El grupo destinatario incluye adultos de entre 18 y 35 años con dificultades (por ejemplo, bajo nivel educativo, antecedentes migratorios) y educadores de adultos que trabajan preferentemente con adultos jóvenes con dificultades.

EVEL NACIONAL

A nivel nacional, todos los grupos destinatarios se abordan a través de las redes de todos los socios del proyecto y también a través de los socios asociados.

NIVEL UE

A nivel de la UE, se dirigirá a los principales grupos destinatarios y, además, a los responsables de las políticas educativas, a otros proveedores de educación y al público en general.



# 3 RESUMEN DE LOS PRINCIPIOS DEL TRABAJO DEL TUTOR

---

El tutor/formador de educadores de adultos que trabaja con alumnos con algún tipo de discapacidad, no es un profesor en el sentido general de la posición educativa.

Las tareas del tutor incluyen principalmente las siguientes

- ser capaz de comunicarse con el asistente escolar, comprender sus problemas psíquicos y sociales y ayudarlo a tratar sus problemas;
- motivar al asistente en el interés por la profesión específica en la que está formado y proporcionarle ayuda profesional y, utilizando un formulario adecuado, evaluar sus deficiencias y centrarse principalmente en destacar los resultados positivos del trabajo de un asistente escolar;
- llevar un registro de la presencia del asistente y anotar cada mejora, tanto del comportamiento social como de las habilidades profesionales;
- Ayudar a superar las dificultades;
- evaluar, junto con el asistente, los resultados anteriores de la formación y proponer nuevas medidas para el desarrollo de nuevas habilidades de forma continua.

## Resumen de principios para el trabajo del tutor

La formación de jóvenes discapacitados se basa en una filosofía totalmente distinta. El profesor o educador tradicional es sustituido por un tutor que es el educador, pero sobre todo un colega que se centra en la formación profesional individual. El tutor se centra en el dominio del aspecto práctico de la actividad para la que se forma al asistente al curso, no enseña en forma de clases teóricas y, si es necesaria la teoría, la explica directamente en el taller (en las operaciones) utilizando un ejemplo concreto. De este modo, el asistente al curso recordará mejor todo lo que necesita saber para sus actividades con respecto a la teoría.

El papel de un tutor es insustituible. El resultado de la formación depende de su enfoque del asistente. Además de conocimientos profesionales, el tutor también debe ser un buen

psicólogo y comprender los problemas de los jóvenes en su difícil situación, cuando ni la familia, ni la escuela, ni los amigos han podido ayudarle y ha optado por esta segunda oportunidad. Es del tutor de quien depende que se aproveche esta segunda oportunidad y que el asistente al curso adquiera las competencias profesionales suficientes, así como la confianza en sí mismo necesaria para tener éxito en el mercado laboral y si será capaz de utilizar en la práctica los hábitos laborales adquiridos durante la formación.

En conclusión, hay algunos buenos consejos para cada tutor:

- ✓ Sé siempre positivo en la comunicación con los asistentes al curso e intenta ser útil en la integración en el equipo.
- ✓ No transmitas tu mal humor a los alumnos. Ellos mismos tienen muchas cosas en la cabeza, la formación es un nuevo deber para ellos, y es agotador para ellos tanto psíquica como físicamente. Tus problemas y tu mal humor no les ayudarán en absoluto.
- ✓ Sé coherente y paciente en la explicación de los procedimientos de trabajo y comprueba que han entendido bien tu explicación.
- ✓ Presta atención al cumplimiento de los plazos acordados y a la realización de las tareas asignadas.
- ✓ Prepárate para tratar sus problemas personales y familiares.
- ✓ Evite toda ironía o ridiculización. Estas personas son muy sensibles y a menudo incluso un comentario o broma bienintencionados pueden percibirse como una burla, menosprecio de su persona y sus esfuerzos.
- ✓ Nunca evalúe públicamente a una persona concreta si no va a elogiarla. En una reunión de varias personas, es posible hacer una evaluación anónima y mostrar los errores típicos sin mayores problemas.
- ✓ No olvide elogiar a los asistentes al curso por cada progreso, aunque sea parcial, en la formación. Cada elogio es una motivación importante para un alumno, aunque normalmente muestre desinterés por cualquier elogio.
- ✓ Intente ganarse la plena confianza del alumno mediante un acercamiento general a él y ayúdele a tratar sus problemas personales, si es posible.
- ✓ No intente ser una autoridad a cualquier precio (desde su posición de tutor), intente ser una autoridad por su enfoque natural y su confianza hacia el asistente al curso y sus conocimientos profesionales.



# 4 CONTENIDO Y ESTRUCTURA DEL MATERIAL DIDÁCTICO Y DEL JUEGO

---

Para evaluar las necesidades especiales de los grupos destinatarios y garantizar una gran relevancia práctica de estos resultados, el consorcio del proyecto llevó a cabo una **revisión bibliográfica** y **entrevistas con educadores de adultos y alumnos adultos de cada organización** asociada sobre los contenidos y la metodología que deberían incluirse en los materiales.

Según los resultados de la **revisión bibliográfica** que hemos realizado, podemos ver que el **acceso a la cultura ya es un tema importante en los países de nuestros socios**. Existen medidas en Austria, Polonia, España y la República Checa. Desgraciadamente, estas medidas no son suficientes para proporcionar un acceso igualitario a la cultura a todas las personas sujetas a restricciones. Además, estas medidas se toman para que el acceso a la cultura sea más fácil o más asequible, pero para las personas que carecen de interés o que proceden de una cultura diferente sigue siendo difícil despertar su interés por la cultura.

**En cuanto a la falta de accesibilidad a la cultura para las personas con diversas restricciones**, el dinero es obviamente un problema, es realmente difícil guardar dinero para la cultura cuando no puedes hacer frente a los gastos básicos tuyos y de tu familia. Pero no es el único obstáculo. La salud, el transporte, el analfabetismo, la falta de acceso a las tecnologías en las que se produce tanta innovación cultural son barreras adicionales. La **cultura debe ser integradora**, de lo contrario se convierte rápidamente en su contrario: el sectarismo. Europa ha sido durante mucho tiempo el punto de encuentro de muchas culturas, lenguas, naciones y religiones. Esto es lo que significa estar "unidos en la diversidad". Respetar la diversidad de los demás es el primer paso para dar sentido a la comunidad.

Durante la revisión bibliográfica ha surgido otro hecho interesante: Los **materiales didácticos** deben diseñarse de **forma interactiva** (a ser posible, **en línea**). El **lenguaje** utilizado en estos materiales debe ser **sencillo y claro**. La forma de estos materiales de aprendizaje debe ser interesante y moderna: vídeos, cortometrajes en nuevas plataformas como TikTok. Esa es la razón por la que decidimos crear los cursos en línea utilizando la plataforma **bit academy EU**,

proporcionada por MILES Learning GmbH (información detallada sobre esta plataforma se puede encontrar en el capítulo 5 Métodos y medios de enseñanza).

Los formadores también agradecerían **ejercicios prácticos con breves impulsos de actividades o debates** que sirvan sobre todo **para divertirse y establecer contactos**. Primero se estructura con conocimientos básicos en una unidad y luego, si hay interés, se añade más profundidad. Esta es la razón por la que decidimos crear un juego de mesa **háptico interactivo sobre la cultura europea** (encontrará información detallada sobre este juego en el capítulo 5 Métodos y medios de enseñanza).

En conclusión, podemos encontrar proyectos y medidas realmente interesantes en toda Europa que se implementan a favor del acceso y la inclusión de la cultura para las personas afectadas por restricciones. Como hemos mencionado, no son suficientes para abordar por completo el problema actual, pero podemos considerar que se está avanzando en la dirección correcta.

**Existen otras formas de adquirir más cultura sobre arte además de ir al museo.** Ya no es necesario, o puede que nunca lo haya sido, visitar un museo o ir al teatro para adquirir más cultura artística. Tendemos a olvidarlo, pero el arte está en todas partes a nuestro alrededor. Podemos encontrarlo en la arquitectura, el arte callejero, el arte natural o incluso hoy en día en nuestro smartphone con el arte digital. También podemos mencionar los libros, el cine, los medios de comunicación, la comida.... "Contrariamente a lo que solemos creer, el arte no es algo bello que podamos ver, sino una perspectiva desde la que cuestionar y transformar realidad. El arte es una de las múltiples formas que adopta el pensamiento, apelando a otras dimensiones que la ciencia y la tecnología no pueden asumir desde la pura racionalidad".

**Desde un punto de vista más tangible, la mayor colección de obras de arte en línea de libre acceso la ofrece el gigante de la red Google en su sitio Google Cultural Institute.** Los visitantes de la plataforma pueden esperar **acceso digital a las colecciones, paseos por los museos con Google Street View y "exposiciones" virtuales que reúnen imágenes, vídeos y textos.** (<https://artsandculture.google.com/?hl=de>)

Sobre la base de todos los resultados de la investigación y para mejorar esta oferta de materiales gratuitos para la educación cultural, el consorcio decidió crear materiales de aprendizaje y un juego de mesa háptico para alumnos poco cualificados. A continuación se ofrece un resumen de la estructura y los contenidos de estos materiales didácticos y del juego.

## a. MATERIALES DIDÁCTICOS

Las 10 unidades siguientes han sido elegidas por acuerdo de todo el consorcio asociado:

### 4.1.1 Cultura y TÚ

- Cultura - ¿qué es en realidad?
- ¿Cómo se nota la cultura?
- ¿Cómo afecta la cultura a la sociedad?
- Cultura: ¿por qué otra vez?

### 4.1.2 La cultura en Europa: antes y ahora

- La Unión Europea - nuestra Comunidad
- La Unión Europea: cómo empezó todo y por qué es tan importante
- La Unión Europea: lo que nos une
- ¿Cuál es mi cultura?

### 4.1.3 Cultura europea: de norte a sur

- Símbolos culturales - de norte a sur
- Expresando la cultura - de norte a sur
- Cultura viva - de norte a sur
- Cultura - ¿y dónde ahora?

### 4.1.4 ¿Hambre de cultura? ¡La comida es cultura!

- Sabe mejor juntos
- Comida y costumbres de Norte a Sur
- Datos curiosos: desde PlumPudding hasta Bacalao



- Cambiar la cultura alimentaria

#### 4.1.5 Muévete – Cultura en movimiento

- Cultura en movimiento
- Teatro - mucho más que TV
- Danza: desde la danza folclórica hasta el hip hop

#### 4.1.6 Cultura en Imágenes

- Bellas Artes
- Obras famosas, de tradicionales a modernas
- Adelante, hazlo

#### 4.1.7 Cultura en palabras

- Literatura - Arte en palabras
- Lectura - aventuras en la mente
- La paciencia del papel (El papel no se sonroja)

#### 4.1.8 El sonido de la cultura

- Música y cultura
- Variedad de tonos
- ¡Tocar un instrumento!

#### 4.1.9 Cultura y Religión

- Religiones en Europa
- Religiones en la UE: lo que nos une

#### 4.1.10 La etiqueta cultural como puerta de entrada



- Lenguaje corporal en la UE
- Principios comunes de etiqueta
- Comportamiento en la UE - diferente a la vez que similar
- "Vivir y trabajar en Europa: las reglas de etiqueta más importantes"

Los materiales didácticos deben animar a los alumnos a experimentar la cultura y a forjarla por sí mismos. Según los resultados del resumen de la entrevista, todos los materiales deben ser lo más prácticos posible. Por eso también incluiremos muchos vídeos y animaciones en estos materiales, porque la cultura es un tema que debe ser experimentado por los alumnos y para ello son necesarios muchos materiales visuales.

La duración media del aprendizaje en cada módulo se estima en unas 2 horas, pero adaptaremos esta duración con los expertos y los alumnos y la determinación de los contenidos.

## **b. JUEGO DE MESA**

Un juego de mesa háptico sobre la cultura europea que hace referencia a los materiales de aprendizaje desarrollados, se puede descargar e imprimir y se puede utilizar en muchos contextos educativos diferentes, pero especialmente en la educación de adultos.

Los destinatarios del juego vuelven a ser alumnos adultos jóvenes (18-35 años) con diversas discapacidades y, además, educadores de adultos que quieran incluir este juego en su enseñanza.

El resultado es que los alumnos pueden experimentar la cultura, comprenden mejor la cultura europea y conocen las similitudes y diferencias entre los distintos países europeos. De este modo, a través del juego, los jóvenes adultos y los educadores aprenderán cultura mientras se divierten.

Materiales:

- 1 Tablero
- 2 Dados
- 6 Fichas de colores



- 24 Monedas o premios
- 120 Tarjetas: 30 Tarjetas Rojas (**Cultura Europea**), 30 Tarjetas Verdes (**Arte**), 30 Tarjetas Azules (**Historia**), 30 Tarjetas Amarillas (**Geografía**)
- 12 Interactive questions

Se incluyen 4 áreas principales:

1- **Cultura europea** (Gastronomía, tradiciones, religiones, folclore, etc.)

2- **Arte** (Monumentos, obras pictóricas, escultura, cine, arquitectura, etc.)

3- **Historia** (Historia de Europa y de nuestros países, historia relevante y fácil (Caída del Muro de Berlín, creación de la Unión Europea, el Mediterráneo, Roma, Grecia, la era industrial, etc.)

4- **Geografía** (Geografía europea, fronteras, países, dónde están, mar, ríos, etc.)

A través de un tablero que representa el Mapa de Europa, el objetivo será conseguir una copia de "Monedas" de 20, 50, 1 euro y 2 euros, que se encuentran en determinadas casillas del premio, (Las monedas se pueden cambiar por colores, o imágenes que representan el arte, la geografía, la historia y la Unión Europea).

Una vez que el jugador tenga las 4 monedas, pasará a una casilla final, donde se enfrentará a una última prueba y si la acierta, gana.

Cada jugador puede empezar en un punto diferente del mapa o tablero, e irán avanzando, tirando el dado y pasando por casillas, dependiendo del color de la casilla en la que caigan, se les hará una pregunta correspondiente a ese color/tema, si siguen tirando a acertar, hasta que fallen, si caen en la casilla correspondiente a cada moneda de euro (habrá 4 casillas con la imagen de 20, 50, 1 y 2 euros), y aciertan, completan sus objetivos..

Una vez que consigan las 4 monedas, pasarán a la casilla final, una vez que caigan deberán contestar 4 preguntas, una por sector, si no aciertan, volverán a esperar su turno, entonces podrán contestar tres preguntas, si hay un tercer intento, contestará 2 preguntas, y si llega a un cuarto intento, contestará una.

Se elaborarán 30 preguntas por sector cultural. Además, habrá 12 preguntas interactivas (3 por sector cultural) cada pregunta tendrá un enlace, y se podrá acceder a un vídeo, con imágenes, y a la pregunta formulada.



# 5 Métodos y Medios de Enseñansa

---

Los materiales didácticos y el juego de mesa háptico se han creado para desarrollar las competencias de los alumnos adultos en relación con la participación cultural y la cultura en general.

Los contenidos están diseñados de forma que los educadores de adultos puedan utilizarlos en una sesión presencial, pero también podrían emplearse como contenidos de autoaprendizaje. También los entornos de aprendizaje mixto son adecuados para tratar estos materiales. A la hora de planificar este método se tuvieron en cuenta los siguientes aspectos:

- el aprendizaje a través de la plataforma de aprendizaje permite un aprendizaje autoorganizado con un alto grado de autonomía
- se fomenta la autocompetencia, es decir, la capacidad de actuar responsablemente por uno mismo
- el juego debe realizarse en un grupo cara a cara, ya que esto motivará a los alumnos y les animará a hablar con otros compañeros
- los formadores o profesores pueden actuar opcionalmente como facilitadores del aprendizaje
- debido a su alto grado de individualización y flexibilidad, los contenidos se adaptan bien al grupo destinatario de adultos poco cualificados

## a. ORIENTACIÓN POR COMPETENCIAS

El diseño del proyecto orientado a las competencias es óptimo para ofrecer una adquisición de competencias individualizada. Además de la competencia técnica, ésta debe incluir también una ampliación de las competencias de aprendizaje y las destrezas digitales básicas. Todos los contenidos se preparan de forma que sean directamente aplicables y utilizables por cada alumno. En cuanto a la orientación por competencias, se persigue el siguiente resultado global de aprendizaje:



- Los alumnos son capaces de comprender de qué manera pueden utilizar los conocimientos recién adquiridos en su vida cotidiana personal.
- Pueden aplicar los conocimientos recién adquiridos en su vida cotidiana.
- Esta sensación de logro conduce a la motivación, la fuerza de voluntad y la orientación hacia los objetivos, y tiene un efecto positivo en el rendimiento escolar y el éxito del aprendizaje y los exámenes.
- Los alumnos pueden adquirir, estructurar, utilizar e interpretar correctamente de forma autónoma los conocimientos y la información necesarios para resolver una tarea. De este modo adquieren la competencia para desarrollar y aplicar estrategias de aprendizaje (competencia de aprendizaje), lo que les permite dedicarse al aprendizaje permanente.
- Se enseña a los alumnos que ellos mismos pueden influir proactivamente en la consecución de sus objetivos y son capaces de configurar la adquisición de conocimientos asumiendo una responsabilidad personal. Esto aumenta la autoestima y la capacidad de autogestión, automotivación y autorreflexión.

## **b. COMUNICACIÓN Y APOYO POR PARTE DEL EDUCADOR DE ADULTOS**

La idea de crear los contenidos de aprendizaje es que los materiales y el juego sean utilizados por los educadores de adultos junto con sus alumnos. Esto significa que es importante que haya un profesor o formador que guíe y apoye a los alumnos, especialmente para el grupo objetivo de alumnos adultos con diversas restricciones.

Por lo tanto, sería importante ofrecer a los alumnos algunas posibilidades de intercambio y debate sobre los contenidos, así como de pedir ayuda cuando tengan algún problema. Se pueden encontrar algunas ideas sobre cómo promover el intercambio entre los alumnos en otro resultado del proyecto: el concepto de taller.

Para promover las actividades de aprendizaje de los adultos, el educador de adultos es responsable de ayudarles a reforzar su motivación, por ejemplo, proporcionándoles instrucciones claras o explicándoles bien los materiales y la plataforma de aprendizaje. Además, se debe permitir a los alumnos que aprendan los contenidos que necesiten y que prefieran aprender a un ritmo individual.



Algo que también debe mencionarse aquí es que es importante comunicarse con los alumnos y apoyarlos, pero sólo hasta cierto punto. Al utilizar estos materiales, los adultos deberían desarrollar competencias y confianza para aprender de forma independiente, y deberían sentirse motivados para participar en otros programas de aprendizaje permanente en el futuro. Por lo tanto, tienen que acostumbrarse a trabajar/aprender de forma autónoma y a pedir ayuda si la necesitan.

### C. MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Para acceder a estos materiales se pueden utilizar distintos soportes. Se facilitan a través del sitio web del proyecto: <https://www.cultureisyou.com/en>

Allí pueden descargarse e imprimirse y utilizarse después en una sesión presencial. También están disponibles en la plataforma de e-learning bit academy EU, de la organización austriaca MILES Learning GmbH.

The screenshot displays the course interface for "Wear(e)able - Best dressed sustainably". On the left, a "Learning Progress" sidebar shows: Completion (44 of 65, 67%), Success (24 of 49, 48%), and Time (learning) (4 hours 8 minutes). The main content area is divided into "Content Units" (1-5) and "Sub-chapters". Unit 1, "Sustainable Fashion", is expanded to show sub-chapters: Introduction, Nowadays fashion industry, The Fast Fashion Boom, The environmental challenge, Sustainable Fashion, and Summary. Each sub-chapter lists exercises (1-5) with status icons (green for completed, red for failed) and "Phase Report" links. A "Assessment Activities" box highlights the exercises. Unit 2 is "Basic Textile Science", Unit 3 is "The Lifecycle of Textiles", Unit 4 is "Recommendations for Sustainable Clothing", and Unit 5 is "Terminology".

El curso está diseñado para el aprendizaje individual. Los alumnos pueden elegir la unidad y/o el subcapítulo que desean aprender. Para comprobar el éxito del aprendizaje, pueden realizar algunas actividades de evaluación. La plataforma está diseñada para que sea muy fácil de entender y utilizar. Contiene muchos gráficos, vídeos y animaciones para reforzar el

aprendizaje, motivación de los alumnos. Así, se puede garantizar que nuestro grupo objetivo de adultos poco cualificados también es capaz de aprender con la plataforma, al menos con el apoyo del profesor o formador.

Para acceder a los cursos, los alumnos sólo necesitan un dispositivo digital (ordenador, portátil, tableta o teléfono inteligente) y una conexión a Internet.

La cuenta de Facebook (<https://www.facebook.com/people/Culture-Is-You/100086739879308/>), la cuenta de Instagram (<https://www.instagram.com/cultureisyou/>) y del YouTube por supuesto, los vídeos se enlazarán en el sitio web del proyecto y en los de todos los socios del mismo.

Además, todos los socios difundirán información sobre el proyecto en sus canales de redes sociales.

De conformidad con el requisito de acceso abierto de Erasmus+, los resultados del proyecto estarán disponibles en código abierto en la Plataforma de Resultados de Proyectos Erasmus+, de modo que los grupos destinatarios de todo el mundo puedan utilizarlos. Todos los resultados permanecerán disponibles en línea en código abierto durante al menos 5 años tras la finalización del proyecto.

De acuerdo con el requisito de acceso abierto de Erasmus+, los resultados del proyecto estarán disponibles en código abierto en la plataforma EPALE, para que los grupos destinatarios de todo el mundo puedan utilizarlos. Todos los resultados permanecerán disponibles en línea en código abierto durante al menos 5 años tras la finalización del proyecto.



## 6 BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

---

- Second Chance Schools - the Results of a European Pilot Project (Report), European Commission, Directorate-General for Education and Culture, 2001, ISBN 92-894-1235-6 18
- Josef Vochozka: Škola druhé šance, příklady dobré praxe ze Švédska (Second Chance School, examples of good practice from Sweden) EDUCA INTERNATIONAL, o.p.s. ISBN
- Manual for Second Cahnce School Tutors, EDUCA INTERNATIONAL, o.p.s. ESF OPLZZ, project no. CZ.1.04/5.1-01/77.00165

Visit us on



[www.cultureisyou.com](http://www.cultureisyou.com)



 /cultureisyou/



 [profile.php?id=100086739879308](https://www.facebook.com/profile.php?id=100086739879308)



Co-funded by  
the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.