



Manual

Cómo involucrar a la tercera edad en el aprendizaje de idiomas a través de la cultura



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



Estas directrices forman parte del proyecto Timeless "Cómo involucrar a los alumnos mayores en el proceso de aprendizaje de idiomas a través de la cultura oculta", completado por especialistas que trabajan en la educación de adultos de Turquía, Eslovenia, España, Bulgaria, Bélgica y Letonia.

Los socios estaban preocupados por la falta de concienciación sobre la participación de los adultos mayores en el aprendizaje permanente y en las iniciativas sociales y culturales en sus sociedades, y por las implicaciones que tiene para los educadores de adultos. Como resultado, la asociación del proyecto Timeless tiene como objetivo mejorar el desarrollo profesional de los educadores de adultos que trabajan con adultos mayores a través de nuevas oportunidades de formación que conducen al desarrollo de materiales de aprendizaje de EFL basados en el patrimonio cultural en colaboración con los estudiantes adultos.

Las "Directrices de Conocimiento" consisten en una descripción de los módulos del curso y de los temas centrales, todo ello incluido en diecinueve páginas por la asociación del proyecto Timeless, como sigue: Universidad de Usak, Universidad eslovena de la tercera edad, DomSpain Consulting, Eurogeo, Nikanor y Fundación Zini.



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



Contenido

Introducción	4
Los módulos del curso a grandes rasgos	6
Introducción - El aprendizaje de lenguas extranjeras en entornos culturalmente inclusivos	6
Enseñar a los alumnos mayores: Desarrollo de una cultura de aprendizaje inclusiva	7
Aprendizaje colaborativo: Cómo entender y hacer operativo el aprendizaje colaborativo	8
Métodos de interpretación cultural	8
Herramientas y técnicas digitales aplicadas a la interpretación cultural	9
Estrategias para la elaboración de materiales didácticos para lenguas extranjeras	10
Atraer a los alumnos mayores	12
Selección de elementos culturales inmateriales conjuntamente con los alumnos mayores	14
Recopilación de conocimientos y recursos de aprendizaje	15
Crear historias y relatos	17
ArcGIS StoryMaps	18
Kahoot	18
Consejos sobre la evaluación	20
Modelo de evaluación de Kirkpatrick	21
Definición y descripción inicial del patrimonio cultural inmaterial	22
Definición/descripción final del patrimonio cultural inmaterial	22



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



Introducción

El objetivo de esta guía de conocimientos es que los educadores de adultos involucren a los alumnos de más edad en el proceso de aprendizaje de idiomas mientras elaboran los materiales didácticos. Se espera que los alumnos mayores aprendan tanto el patrimonio cultural inmaterial como el sistema lingüístico. Además, los alumnos mayores serán creadores de los contenidos relativos al patrimonio cultural inmaterial. La guía de conocimientos prácticos sugiere enfoques, métodos y técnicas que deben utilizar los alumnos mayores en su investigación in situ sobre la "cultura oculta".

La "cultura oculta" puede describirse como el patrimonio cultural inmaterial al que los alumnos mayores atribuyen conjuntamente un valor social. Se les animará a indagar en su memoria colectiva y a decidir qué elementos del patrimonio cultural inmaterial son importantes para ellos y por qué quieren transmitir su conocimiento a las generaciones futuras. Además, la guía de conocimientos prácticos abarca métodos que los educadores de adultos pueden usar para desencadenar la motivación principal de sus alumnos para el aprendizaje e implicarlos en el proceso de aprendizaje: aprender haciendo, aprendizaje cooperativo y colaborativo, aprendizaje semipresencial o multimodal, etc.

Los educadores de adultos pueden emplear tanto el curso para educadores como la guía de conocimientos prácticos para apoyar la impartición del curso. El curso está dividido en los siguientes seis módulos (a continuación se ofrecen breves resúmenes y enlaces a los mismos):

- Introducción - El aprendizaje de lenguas extranjeras en entornos culturalmente inclusivos;



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



- Desarrollo de una cultura de aprendizaje inclusiva: Enseñar a alumnos mayores - Desarrollo de la cultura de aprendizaje inclusivo;
- Aprendizaje colaborativo: Cómo entender y hacer operativo el aprendizaje colaborativo;
- Métodos de interpretación cultural;
- Herramientas y técnicas digitales aplicadas a la interpretación cultural;
- Estrategias para la elaboración de materiales didácticos para el aprendizaje de lenguas extranjeras.

La guía de conocimientos prácticos ayudará a los educadores de adultos a impartir el curso, especialmente en lo que se refiere a:

- Atraer a los alumnos mayores;
- Seleccionar elementos culturales intangibles conjuntamente con los alumnos mayores;
- Recopilar conocimientos y recursos de aprendizaje;
- Crear historias y relatos;
- Digitalizar el aprendizaje: StoryMaps y Kahoot;
- Sugerencias sobre la evaluación.

Y lo que es más importante, la Guía de conocimientos prácticos se dedica a relacionar los elementos de la "cultura oculta" con el proceso de aprendizaje de lenguas extranjeras. A saber, el dominio de una lengua es imposible sin conocer la cultura relacionada con ella. En Europa hay numerosas lenguas que explorar y dominar y, por tanto, un rico legado cultural que descubrir. Conectar las lenguas



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



y el legado cultural es lo que pretendemos tanto con el curso para educadores como con la guía de conocimientos.



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



Los módulos del curso a grandes rasgos

Introducción - El aprendizaje de lenguas extranjeras en entornos culturalmente inclusivos

En este módulo introductorio, aprenderás la diferencia entre el patrimonio cultural material e inmaterial. Además, aprenderás por qué la educación es necesaria en nuestra sociedad del conocimiento en todas las etapas de la vida, incluida la vejez. El aprendizaje significativo estimula el cerebro durante toda la vida. Además, conocerás las ventajas de los distintos métodos, en particular del aprendizaje semipresencial o multimodal. También conocerás los beneficios de combinar el aprendizaje de la lengua con el de la cultura. Descubrirás algunos factores clave importantes para la educación digital y de alta calidad para adultos y personas mayores.

El aprendizaje de la lengua no puede entenderse sin el aprendizaje de la cultura y viceversa. Al formar parte de la cultura, el patrimonio cultural inmaterial está en todas partes. En Europa hay muchos elementos del patrimonio cultural, incluidas las lenguas, que se pueden descubrir, practicar y aprender.

En las últimas décadas, la educación de adultos ha ido ganando reconocimiento por su utilidad e importancia tanto para los individuos como para la sociedad. Aunque es difícil combinar el aprendizaje del patrimonio cultural con el aprendizaje de una lengua, los resultados positivos de este aprendizaje son evidentes. El aprendizaje del patrimonio cultural ayuda a profundizar en la comprensión de una lengua y una cultura determinadas.

Más información: <https://www.eutimeless.info/en/course/0>



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



Enseñar a los alumnos mayores: Desarrollo de una cultura de aprendizaje inclusiva

En este módulo, aprenderás sobre la vejez en relación con el concepto de educación de adultos mayores (geragogía). Además, descubrirás cómo la educación holística influye en la curiosidad y estimula el crecimiento personal (el desarrollo de las capacidades individuales cognitivas, emocionales, artísticas, creativas y espirituales). Aprenderás sobre la educación inclusiva (crear y mantener un entorno de aprendizaje atractivo) en el que los alumnos se sientan seguros, permaneciendo abiertos a nuevas ideas y perspectivas y sintiéndose respetados por el educador y sus compañeros.

El aprendizaje no consiste únicamente en adquirir conocimientos, habilidades o competencias para la vida profesional o el trabajo. El aprendizaje cambia la actitud de los alumnos ante la vida, lo que repercute en su vida y su bienestar. Estimula a los alumnos (mayores) mental y emocionalmente y les permite comprometerse social y físicamente.

Los enfoques tradicionales del aprendizaje basados en un programa de estudios y métodos de aprendizaje impuestos pueden ser útiles en la educación formal, pero no en la educación no formal, que debe ser flexible y lo más cercana posible a la vida de los adultos. Las personas mayores aportan al proceso educativo su experiencia de toda la vida, su bagaje cultural, sus valores individuales y sociales, y mucho más. Por ello, los educadores de adultos deben aplicar un enfoque holístico al aprendizaje de los alumnos mayores. Deben tener en cuenta su necesidad de ser autónomos, libres y flexibles. Por lo tanto, deben hacer que el entorno educativo/de aprendizaje sea más inclusivo y que la educación esté más hecha a medida.

Más información: <https://www.eutimeless.info/en/course/1>



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



Aprendizaje colaborativo: Cómo entender y hacer operativo el aprendizaje colaborativo

No hay inclusión social de las personas mayores sin interacción y cooperación. El aprendizaje colaborativo es una estrategia de enseñanza aplicada en pequeños grupos. De vez en cuando requiere la intervención del profesor solo para maximizar la interacción y el aprendizaje de los alumnos. El aprendizaje colaborativo consiste en trabajar con otros para comprender nuevos conceptos, estructurar los recursos de aprendizaje y establecer objetivos de aprendizaje. Sobre todo, se trata de la ayuda mutua y la distribución de las tareas asignadas. Se centra en las relaciones entre los alumnos, que son observadas, analizadas y comunicadas por uno de los miembros del grupo de aprendizaje. El aprendizaje colaborativo puede tener lugar en entornos académicos, pero preferentemente conduce a la participación de los alumnos en la vida de la comunidad. En el aprendizaje colaborativo los alumnos son socialmente interdependientes, se desencadena la motivación intrínseca por el aprendizaje, se mejoran las habilidades sociales e individuales, pero los alumnos tienen que tener éxito en todas las etapas de su aprendizaje. Los alumnos aprenden en pequeños grupos heterogéneos. Los profesores deben explicar lo que los alumnos deben aprender utilizando un lenguaje sencillo y sus propios ejemplos. Cada alumno es responsable de sus tareas.

Más información: <https://www.eutimeless.info/en/course/2>



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



Métodos de interpretación cultural

En este módulo aprenderás por qué la relación entre la lengua y la cultura es esencial y por qué la lengua y la cultura deben considerarse como un todo.

La cultura evoluciona continuamente. La lengua es un elemento cultural importante que se refleja en las formas de hablar y escribir que difieren entre culturas y, asimismo, dentro de una misma cultura. La cultura incorporada al aprendizaje de idiomas es útil no solo para aprender y comprender mejor una lengua, sino que también mejora la comprensión y el aprecio de una cultura extranjera, desechando estereotipos y prejuicios. Además, ayuda a los alumnos a ser más conscientes del valor de su propia cultura.

La inclusión de los conocimientos culturales, las habilidades, los valores y el comportamiento en el aprendizaje de idiomas permite conocer el sistema cultural y los valores más importantes que existen en los países donde se habla una lengua. Mejora la comprensión de las pautas sociales, las rutinas y los comportamientos de esos países.

Más información: <https://www.eutimeless.info/en/course/3>

Herramientas y técnicas digitales aplicadas a la interpretación cultural

Las competencias digitales tienen una gran importancia en todos los ámbitos de la educación de adultos en lo que respecta a las competencias profesionales y pedagógicas de los educadores, así como a la mejora de las competencias de los alumnos. Estas competencias pueden utilizarse para capacitar a los alumnos para que participen en un aprendizaje activo y personalizado. Las competencias digitales pueden referirse a aspectos de comunicación organizativa, prácticas de



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



reflexión, cocreación, colaboración o aspectos técnicos como la computación en nube. Este último hace que los datos, incluidas las herramientas y los materiales, sean accesibles para todas las partes cuando y dondequiera que estén conectadas a Internet.

El Cloud Computing ofrece muchas ventajas a los educadores. Les ahorra tiempo y dinero mientras crean entornos de aprendizaje innovadores, interactivos y actualizados que permiten la comunicación, la colaboración y la participación online. Sin embargo, los educadores deben tener en cuenta las siguientes cuatro cuestiones antes de integrar las tecnologías digitales en sus procesos educativos:

- ¿El uso de la tecnología digital es el eje principal del proceso de aprendizaje o solo complementa otros métodos de aprendizaje?
- ¿Permite al educador controlar la experiencia de aprendizaje del alumno?
- ¿Es lo suficientemente adecuada y flexible para satisfacer las necesidades individuales del educador y reforzar sus competencias profesionales?
- ¿Permite al educador convertirse en un facilitador del aprendizaje?

Más información: <https://eutimeless.info/en/course/4>

Estrategias para la elaboración de materiales didácticos para lenguas extranjeras

Para este proyecto se han seleccionado dos modelos/métodos/enfoques para el aprendizaje de idiomas: el modelo de liberación gradual de la responsabilidad y el Uso de novelas gráficas como material didáctico.



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



El modelo de liberación gradual de la responsabilidad consta de tres etapas. En la primera etapa, los educadores de adultos dan instrucciones de lectura a los alumnos y modelan las estrategias de comprensión, como pensar en voz alta, predecir, etc. Durante la segunda etapa, los educadores de adultos ayudan a la comprensión de los alumnos adultos mediante el aprendizaje colaborativo. Si es necesario, pueden proporcionar sus propios ejemplos y utilizar el método de demostración. En la tercera etapa, los alumnos adultos asumen la responsabilidad y usan de forma independiente lo que han aprendido en las dos primeras etapas. Al final de la tercera etapa, se espera que los alumnos sean capaces de comprender y producir textos en cualquier manera, incluidos los textos escritos, los textos orales, los textos digitales o incluso los textos que se representan en el escenario.

El uso de las novelas gráficas como material didáctico se ha debatido en varios estudios sobre el aprendizaje de idiomas para adultos. Las novelas gráficas ofrecen diálogos auténticos que ayudan a los estudiantes de lenguas extranjeras a mejorar su comprensión de la conversación cotidiana. También permiten a los estudiantes adultos aumentar y reforzar su vocabulario, ya que las novelas gráficas incluyen abundantes elementos visuales. Estos elementos visuales ayudan a los estudiantes de idiomas a adivinar/comprender el significado de las nuevas palabras y estructuras.

Más información: <https://www.eutimeless.info/en/course/5>



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



Atraer a los alumnos mayores

El personal de los proveedores de educación establece el contacto inicial con los posibles alumnos, dándoles información sobre el perfil y los servicios del proveedor de educación. Establecer o mediar el contacto personal es esencial. Los mediadores pueden ser profesionales, autónomos, voluntarios o personal del proveedor educativo.

La atracción de alumnos mayores es posible a través de organizaciones asociadas o personas que trabajan en otros sectores de la educación, como la educación preescolar, primaria, secundaria o terciaria. La contratación también es posible a través de organizaciones y personas que no pertenecen al sector educativo (por ejemplo, el sector sanitario, los servicios sociales o de empleo, el desarrollo comunitario, las asociaciones de inmigrantes, las comunidades religiosas, etc.). Los socios de la red pueden remitir a los alumnos potenciales directamente al proveedor del programa educativo o pueden darle la oportunidad de presentar sus programas. Los socios de la red pueden ofrecer un entorno informal para la presentación del programa educativo, un entorno con el que los alumnos potenciales estén familiarizados. Puede ser útil contar con el apoyo de un socio en el que confíen los posibles alumnos mayores.

Establecer contacto a través de organizaciones y personas reconocidas por la comunidad de potenciales alumnos te permitirá acceder a ellos y a los conocimientos locales. Si ya ha estado en contacto con el grupo al que quiere dirigirse, el enfoque entre iguales puede ser eficaz: se pide a los antiguos participantes que promuevan los servicios entre sus compañeros. Las recomendaciones de boca en boca suelen ser la mejor manera de atraer a los participantes.



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



Las personas mayores suelen estar al margen de la sociedad, como otros grupos socialmente marginados. El ejemplo del curso "Hilo Rojo" de la Escuela Secundaria Popular de Kvarnby, en Suecia, puede ayudar a entender el posible enfoque de captación de alumnos mayores para el programa educativo. El "Hilo Rojo" está dirigido a mujeres gitanas con un bajo nivel de cualificación. La desconfianza en las escuelas y en las autoridades públicas es común en los grupos de gitanos de Suecia. Dos antiguos participantes, también de origen gitano, trabajaron como embajadores y ayudaron al instituto Kvarnby Folk a entrar en contacto con las mujeres gitanas de su entorno social. Las embajadoras las invitaron a inscribirse en el curso ofrecido. Debido a sus orígenes, fueron más fácilmente aceptadas y escuchadas por la comunidad gitana. Para más información, visita

<http://www.folac.se/images/OED/redthreadkvarnby.pdf>



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



Selección de elementos culturales inmateriales conjuntamente con los alumnos mayores

La Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial define el patrimonio cultural inmaterial como los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas que las comunidades, los grupos y los individuos reconocen como parte de su patrimonio cultural. También incluye los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales asociados a las comunidades.

El patrimonio cultural inmaterial se transmite de generación en generación y las comunidades y grupos lo recrean constantemente en su entorno, su relación con la naturaleza y su historia. También les proporciona un sentido de identidad y plenitud y promueve el respeto por la diversidad cultural y la creatividad humana.

El patrimonio cultural inmaterial adopta muchas formas, por ejemplo, el canto y/o la expresión mediante la voz, las artes escénicas, las prácticas sociales, los rituales y los actos festivos; los conocimientos y las prácticas sobre la naturaleza y el universo; la artesanía tradicional. El patrimonio cultural inmaterial puede consistir en más de una manera.

Para seleccionar los elementos culturales inmateriales junto con los alumnos mayores, es necesario invocar recuerdos de su pasado y su presente, comparando sus estilos de vida. Las diferencias pueden ayudar a recordar los entresijos de su infancia y de su crecimiento, por ejemplo, las tareas cotidianas que se han convertido en una tradición y se transmiten de generación en generación. También pueden ser ciertas actividades durante las celebraciones



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



en la familia, o en la comunidad, que son esenciales para la región en la actualidad y también frases, expresiones, letras de canciones que solo se entienden en una zona específica. Varios ejemplos de cultura inmaterial ayudarán a seleccionar formas de patrimonio y a promover su identificación.

Lo más probable es que los alumnos mayores aporten las sugerencias más diversas. Algunas sugerencias serán convergentes o se superpondrán. Estas sugerencias pueden convertirse en un elemento del patrimonio cultural inmaterial si la comunidad de alumnos les atribuye su valor social. O, dicho de otro modo, si la comunidad de alumnos reconoce su valor para la sociedad y la preservación de su identidad.

Recopilación de conocimientos y recursos de aprendizaje

Al recopilar recursos de conocimiento y aprendizaje, recuerda que un componente importante de la búsqueda y el uso de los recursos para explorar temas es la evaluación de la calidad de esos recursos. En un mundo rico en información, los alumnos deben ser capaces de determinar si un recurso es lo suficientemente fiable y válido para utilizarlo en su trabajo.

Es fundamental que el educador dé ejemplos y sugiera diversos recursos que los alumnos puedan emplear para estudiar e ilustrar el elemento del patrimonio cultural inmaterial seleccionado. Las fuentes, sin embargo, dependen del asunto y de las capacidades lingüísticas de los alumnos. Las fuentes valiosas podrían ser artículos científicos, pero son demasiado difíciles de usar en un grupo de estudio de idiomas. En consecuencia, las fuentes relevantes serían los vídeos en YouTube, los programas de radio, los artículos en revistas diarias, los anuncios, las páginas web, las conferencias TedX, los archivos municipales o nacionales,



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



las colecciones privadas, etc. Las fuentes son también las entrevistas con testigos, sus recuerdos, aunque sean frágiles. Para ilustrar este punto, si los alumnos decidieran estudiar los derechos de las mujeres y la oposición entre hombres y mujeres en su época, las llamadas revistas femeninas del pasado podrían ser una fuente valiosa para su investigación (los títulos, los contenidos, los anuncios, los estereotipos).

Es probable que los alumnos escriban una historia o creen un Story Map en su lengua materna o, preferiblemente, en la extranjera. Si optan por traducir la historia escrita en su lengua materna, solo podrán hacerlo después de que tú, como educador, les hayas ayudado a reducir la historia a frases y estructuras muy sencillas y cortas. Es posible que tú, como educador, tengas que modificar el texto de la historia o el mapa de la historia para que sirva a tus objetivos lingüísticos. No olvides que escribir un cuento/narración y aprender sobre el elemento elegido del patrimonio cultural inmaterial será la base para aprender elementos del sistema lingüístico (vocabulario, morfología, pronunciación, así como actos de habla, patrones sociales, etc.).



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



Crear historias y relatos

Los alumnos mayores recogerán datos y narraciones sobre el elemento del patrimonio cultural inmaterial seleccionado. Como este proceso debe estar estructurado, deberán rellenar la matriz.

- **Título:**
- **País/región/de origen:**
- **Ubicación (si procede):**
- **Cronología (si procede):** ¿Cuándo apareció y cuánto tiempo ha durado?
- **Tipo de patrimonio cultural inmaterial:** (por ejemplo, fiesta, lugar de encuentro, danza, cocina, hábitos, costumbres, modales, ideología, identidad, familia, comunidad local, etc.)
- **Descripción e historia:** El valor social atribuido por la comunidad de estudiantes al elemento del patrimonio cultural inmaterial. ¿Por qué se considera un elemento del patrimonio cultural?
- **Grado de importancia:** Local, nacional, internacional.
- **Enlaces a fuentes:** Libros, artículos, documentos de archivo, imágenes, vídeos.
- **Advertencia:** Antes de utilizar imágenes, vídeos y artículos, comprueba los derechos de autor.
- **Digitalización del aprendizaje:** StoryMaps y Kahoot

Existen algunas herramientas en internet que pueden emplearse para digitalizar los contenidos para el uso de los estudiantes adultos. En estas directrices, presentamos dos herramientas digitales que pueden aplicarse en grupos de estudio para ayudarles a adquirir conocimientos y divertirse al mismo tiempo.



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



Ambas pueden usarse durante y al final del proceso de aprendizaje para demostrar el aprendizaje de los alumnos.

ArcGIS StoryMaps

Se trata de una herramienta online que sirve para contar una historia a través de textos, imágenes, mapas, etc. Los elementos visuales añadidos a lo largo de todo el texto pueden explicar más detalles de la historia. Pueden colocarse a la derecha, a la izquierda, en el centro o al final, donde termina el texto. Se pueden añadir/incorporar archivos/enlaces de vídeo y audio para que el contenido sea más visual y fácil de imaginar. También se pueden insertar mapas interactivos de las zonas sobre las que versan las historias culturales.

El proceso de creación de una historia es bastante sencillo. Necesita un título, una imagen en la portada y un texto. Hay muchas plantillas y opciones de "caja" (para textos, imágenes, vídeos, mapas, archivos de audio, etc.) entre las que el autor puede elegir para que la historia sea interesante y visualmente atractiva. Cuando la historia está terminada, puede publicarse en la web con el nombre del autor y con la imagen de la portada. Hay disponibles cuentas individuales gratuitas para ArcGIS Storymaps: <https://storymaps.arcgis.com/>

Kahoot

Se trata de una plataforma online para crear juegos sobre contenidos de aprendizaje. En la web <https://kahoot.com/> se pueden escribir preguntas con dos o cuatro respuestas a elegir. Solo una de ellas tiene que ser correcta. Una vez generado el juego, se puede proyectar en la pantalla. Al pulsar el Play, aparece un número en la pantalla con el enlace a la web. Cada jugador tiene que ir desde su móvil a esa página web (<https://kahoot.it/>) e introducir el número del



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



juego. Después de haber introducido el número del juego, tienen que elegir un nombre que se proyectará en la pantalla (apodo). Cuando todos los jugadores están dentro, se puede empezar el juego.

Los participantes tienen que elegir la respuesta en las pantallas de sus móviles. Las respuestas completas aparecen solamente en la pantalla proyectada, mientras que los jugadores únicamente ven la forma y el color de las respuestas. Los participantes consiguen puntos por dar la respuesta correcta, por ser el más rápido en contestar y también por elegir más de tres respuestas correctas seguidas. Al final aparece un podio con los tres jugadores ganadores que han obtenido más puntos, el primero de los cuales está en el centro del escenario.



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



Consejos sobre la evaluación

Hay una serie de pruebas de evaluación con las que la mayoría de los educadores están familiarizados y que utilizan con facilidad: opción múltiple, verdadero-falso, ensayo, respuestas cortas, rellenar huecos, etc. Estas y otras pruebas pueden incorporarse a la autoevaluación.

Cualquier programa educativo, sus elementos y dimensiones pueden ser evaluados, pero hay que tener en cuenta que la evaluación se hace siempre pensando en el usuario. Es decir, la evaluación es diferente cuando se hace para los participantes en la educación, el educador, las instituciones co-financiadoras o, por decirlo de otra manera, debe ser útil para alguien y debe tener propósitos claros. Los ítems deben ser evaluados de acuerdo con intenciones específicas de las que los desarrolladores de las pruebas deben ser claramente conscientes.

Los modelos de evaluación significativos deben medir la aportación de los alumnos y los profesores, el programa educativo con métodos, instalaciones y, por último, el resultado de los cambios en el comportamiento de los participantes. En resumen, miden el impacto de la educación.

La evaluación puede producirse en cualquier momento de la educación. Al principio (evaluación inicial) o al final (evaluación final). Puede ser sumativa, ofreciendo una visión general de la educación realizada.

Así, la evaluación mide la eficacia de los elementos y dimensiones de la educación hecha. Además, la evaluación indica si se han alcanzado las metas y los objetivos educativos previstos. Ayuda a rediseñar el programa educativo, sus contenidos y objetivos, y también los métodos utilizados, etc.



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



Modelo de evaluación de Kirkpatrick

El modelo de evaluación de Kirkpatrick tiene cuatro niveles de evaluación. Debido a su simplicidad, este modelo parece el más adecuado para evaluar programas educativos. La evaluación se realiza en cuatro niveles.

1. El nivel más bajo de evaluación es la respuesta de los participantes a la experiencia educativa o la satisfacción del participante con la educación hecha. Tiene poco que ver con la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades. Solo mide el nivel de satisfacción, que depende de las expectativas latentes del participante, sus actitudes, su estado de ánimo y muchos otros factores.

Desgraciadamente, este nivel más bajo de evaluación es el que más se utiliza. Los tests de escala Likert, por nombrar un tipo de estos tests, muestran la intensidad de los sentimientos de los alumnos conteniendo un número igual de posiciones positivas y negativas.

El formato de un típico ítem Likert de cinco niveles, por ejemplo, podría ser:

1. Totalmente en desacuerdo
2. En desacuerdo
3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
4. De acuerdo
5. Totalmente de acuerdo

2. El segundo nivel tiene que ver con la medición del aumento de los conocimientos, las habilidades y la mejora de las actitudes de los participantes. La prueba de este nivel suele medir el rendimiento existente de los alumnos. La prueba se repite al final de la educación. La diferencia de rendimiento mide el



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



impacto de la educación. Este tipo de pruebas son frecuentes en la enseñanza de idiomas, seleccionando temas y situaciones cotidianas que pueden abordarse con un lenguaje bastante sencillo o más complejo como resultado de la educación. Para ilustrar este punto, los alumnos pueden describir un elemento cultural intangible con palabras sencillas utilizando frases cortas sin los marcadores del discurso, o pueden hacerlo de forma más compleja y estructurada al final de la educación. En el proyecto Timeless, los participantes podían definir el patrimonio cultural inmaterial al principio de la educación y al final.

Definición y descripción inicial del patrimonio cultural inmaterial

Este lugar es un elemento del patrimonio cultural inmaterial. Aquí se reunían poetas, escritores, artistas y políticos. Intercambiaban opiniones sobre muchos asuntos.

Definición/descripción final del patrimonio cultural inmaterial

Mientras que el patrimonio cultural material se define de arriba abajo por su belleza o valor simbólico, los elementos del patrimonio cultural inmaterial son definidos por una comunidad determinada que les atribuye algún valor social. El patrimonio cultural inmaterial tiene que ver con los procesos más que con los productos a los que conducen los procesos.

Este punto concreto es un elemento del patrimonio cultural inmaterial. Se ha definido como tal, no por su belleza, sino por lo que allí ocurría. No solo los poetas, escritores y otros artistas se reunían allí para discutir asuntos sociales e intercambiar sus opiniones, sino también algunos políticos famosos, etc.

3. Cambio en el comportamiento, ya que los participantes trasladan lo aprendido a su vida real. Las situaciones sociales o laborales cotidianas pueden



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



enriquecerse y manejarse mejor gracias a los nuevos conocimientos adquiridos. El cambio de comportamiento puede comprobarse con preguntas como

¿Qué has aprendido que te ayuda a sobrevivir mejor en tu familia...?

¿De qué manera ha cambiado tu actitud hacia tus hijos mayores gracias a nuestro programa educativo?

4. Resultados. Este es el objetivo de la educación realizada. Gracias a la educación, se puede diseñar un nuevo programa educativo, organizar nuevas prácticas sociales, desarrollar un proyecto, cambiar la actitud hacia un tema, mitigar los estereotipos, suscitar nuevos intereses o escribir un libro. Para ilustrar este punto, los estudiantes de arquitectura de la U3A eslovena llevaron a cabo una investigación etnográfica-descriptiva, escribieron y diseñaron *My personal Town Tours*, una guía que contiene sus recorridos preferidos por la ciudad de Liubliana. Investigaron sobre lugares públicos y significativos para las personas mayores y comunicaron los resultados de su investigación al público general y profesional.

Tras un programa de educación cinematográfica, los participantes empezaron a interesarse por la alfabetización visual. Organizaron mesas redondas, escribieron guiones, dirigieron, produjeron y editaron películas, presentaron sus películas en festivales, exposiciones, etc. Por otra parte, los estudiantes de periodismo elaboraron un folleto bilingüe titulado *Bread in the past and present* que contiene entrevistas con diferentes profesionales y consumidores de pan. Los estudiantes de arte escribieron una monografía sobre un pintor esloveno desconocido, etc. Los estudiantes de historia contribuyeron a erigir un monumento a los soldados austriacos en un pequeño pueblo de Eslovenia.