

## Digital Competences and Intercultural Values in e-Learning Environments

La adquisición de habilidades digitales por parte de adultos mayores de 55 años y de inmigrantes y refugiados es el objetivo del proyecto internacional E-Civeles. Seis países forman el consorcio internacional del proyecto: España (Universidad de Málaga), Alemania (BIBA), Hungría (Trebag), Italia (ULE), Portugal (USE) y Eslovenia (INTEGRA).

### El proyecto

Coordinado por la Universidad de Málaga, el proyecto cuenta con financiación europea dentro del programa Erasmus +. Pretende responder a un desafío para una población específica cuyo crecimiento en un futuro próximo es evidente. El factor común que une a las personas mayores y a los inmigrantes o refugiados es que todos ellos tienen una mayor dificultad a la hora de adquirir habilidades digitales.

También presentan la necesidad de mejorar otro tipo de habilidades, como las geoespaciales, la estimulación cognitiva (en personas +55) o el dominio de un idioma extranjero (inmigrantes), entre otras. En relación con la brecha digital, es necesario adoptar medidas coordinadas para integrar a la población en riesgo de exclusión social en el mundo de las TIC, objetivo que está en consonancia con la medida 61 de la Agenda Digital de la Estrategia 2020

### Últimas noticias sobre e-Civeles

La cuarta y última reunión transnacional se celebró en Budapest (Hungría), acogida por Trebag, los días 9 y 10 de diciembre de 2019. Los socios del proyecto trataron las etapas finales en relación a los resultados del proyecto y los eventos multiplicadores. En la agenda se programaron los siguientes temas: después de presentar los progresos del proyecto, los socios tuvieron una visión general del Plan de Trabajo: completar y traducir las directrices y el manual del proyecto, diseñar y poner en práctica el

videojuego, y debatir el Plan de difusión y actividades de explotación en la última fase.

En los meses de septiembre a noviembre de 2019 se organizaron los eventos multiplicadores finales en todos los países e instituciones que participan en el proyecto. En total, asistieron más de 280 personas procedentes de diversas instituciones (la administración pública a nivel local, regional y nacional, asociaciones y organizaciones no gubernamentales, y personal y gestores de educación para adultos, entre otros).

El director del proyecto acogió la invitación de la Universidad Casa Grande de Guayaquil (Ecuador) para mostrar los principales resultados de nuestro proyecto en el 10º Seminario Pedagógico sobre las TIC y la Innovación en noviembre de 2019.

e-Civeles también estará presente en la Conferencia "Envejecimiento inclusivo: reducir la exclusión social entre las personas mayores", Conferencia de cierre de la acción COST ROSEnet en Bruselas en marzo de 2020.



## Digital Competences and Intercultural Values in e-Learning Environments

### ¿Qué es lo próximo?

Una vez que nuestro proyecto termine, todos los resultados intelectuales estarán fácilmente disponibles en línea y de forma gratuita en el sitio web del proyecto [www.e-civiles.eu](http://www.e-civiles.eu). Entre otras informaciones, se pueden consultar la base de datos con una compilación de unos 90 ejemplos de buenas prácticas internacionales con descripciones en inglés en el campo de los juegos serios, así como el videojuego creado ad hoc con el escenario virtual de 4 ciudades europeas diferentes (Évora en Portugal, Antequera en España, Udine en Italia y Velenje en Eslovenia), un manual con directrices para profesores y formadores, así como un currículum.

NUESTRO PATRIMONIO:  
DONDE EL PASADO SE  
ENCUENTRA CON EL FUTURO

