

# BOOMER

## Crecimiento de la alfabetización digital entre la población de edad avanzada

Paquete de trabajo 5

### Paquete de adopción BOOMER: Un manual práctico para su uso futuro en la educación de adultos

Versión final

#### CONTENIDOS

1. Visión general del proyecto BOOMER: importancia y objetivos.....	2
2. Breve introducción al paquete de adopción de BOOMER .....	4
3. Evidencias claves desde una auditoria de competencias y capacidades a nivel de la UE.7	
4. Cómo navegar por los contenidos formativos de BOOMER .....	10
5. Comentarios y hallazgos de la fase de entrega y validación.....	14
6. Cómo interactuar con la parcela virtual de BOOMER.....	18
7. Promoción y valorización personalizada de los resultados de BOOMER.....	21
8. Aspectos destacados y recomendaciones finales para el uso futuro de BOOMER en la educación de adultos .....	24

## 1. Visión general del proyecto BOOMER: importancia y objetivos

En los últimos años, la inclusión social de las personas mayores se ha convertido en una de las prioridades más urgentes para los responsables políticos de la UE. Las tendencias demográficas negativas y el uso creciente de las tecnologías digitales en casi todos los ámbitos de la vida han convertido a la población de edad avanzada (personas mayores) en uno de los grupos sociales más vulnerables y desfavorecidos. En este contexto, la alfabetización digital ya no puede considerarse una ventaja, sino una necesidad para una población de cada vez más edad.

El proyecto BOOMER es una iniciativa estratégica cofinanciada por el Programa Erasmus+ de la Comisión Europea y cuyo objetivo es abordar la creciente preocupación por la exclusión digital y social entre la población de edad más avanzada. A medida que las tecnologías digitales se vuelven cada vez más omnipresentes, los mayores a menudo se quedan atrás y se enfrentan a desafíos que obstaculizan su participación activa en la sociedad. Esta exclusión se ve incrementada por la falta de competencias y habilidades, lo que hace que BOOMER sea crucial para superar la brecha generacional y promover la inclusión social. El objetivo principal de BOOMER es empoderar a los mayores dotándolos de las habilidades y los conocimientos digitales necesarios para navegar por el mundo digital con confianza.

La coordinación del proyecto BOOMER corre a cargo de la Universidad de Dubrovnik y el proyecto está formado por 8 representantes de asociaciones de personas mayores, instituciones de educación superior, pymes y ONG de 5 países europeos distintos (Croacia, Bélgica, Alemania, Italia y España). Los socios han desarrollado análisis detallados, materiales de formación, directrices y herramientas que permiten a las personas mayores realizar actividades cotidianas en un entorno online. El consorcio incluye a casi todo el ecosistema de organizaciones relevantes para el empoderamiento digital de la población de edad avanzada.

El proyecto BOOMER tiene un objetivo muy claro y concreto: ayudar a superar la brecha generacional, permitir la participación activa en la vida cotidiana de las personas mayores y promover la inclusión social de los grupos sociales digitalmente vulnerables. Los resultados del proyecto son innovadores y garantizan la provisión de conocimientos y habilidades prácticas y aplicables a la vida real para las personas mayores digitalmente aisladas. Empodera a las personas mayores en las áreas de alfabetización sobre información, datos y salud electrónica, comunicación y colaboración, bienestar digital, ciberseguridad y resolución de problemas.

A diferencia de muchos proyectos que se centran en las dimensiones individuales de la inclusión digital, BOOMER adopta un enfoque integral que proporciona una gama de herramientas para su aplicación. Esto permite a la población destinataria mantenerse informada, acceder a una amplia gama de servicios necesarios para la vida diaria, protegerse de los riesgos de seguridad en el entorno digital y, sobre todo, poder resolver los problemas que surgen en su interacción diaria con las tecnologías digitales sin depender de nadie. Al dirigirse a uno de los segmentos de la población

más sensibles digitalmente, el proyecto reduce la brecha generacional y salva las barreras sociales. También permite a las personas mayores jugar un papel activo y de integración en la transformación de la sociedad, incluso a una edad avanzada.

El enfoque innovador de BOOMER incluye el Desarrollo de un [rincón virtual](#) multifuncional, que representa principalmente un espacio de aprendizaje que ofrece una serie de microfichas formativas en cinco idiomas distintos (inglés, alemán, español, croata e italiano). Permite a la población de edad avanzada desarrollar sus habilidades digitales de una manera amigable y accesible. Este espacio digital no solo sirve a los grupos objetivo principales, sino que está diseñado para ser sostenible, fomentando el intercambio de noticias, conocimientos y experiencias entre las distintas partes interesadas (espacio de la comunidad digital). De esta manera, la sostenibilidad y el desarrollo del proyecto están garantizados mucho tiempo después de su finalización.

Los resultados de BOOMER son relevantes para reducir la brecha digital y garantizar que las personas mayores puedan contribuir a la transformación digital de la sociedad y beneficiarse de ella.

Esta descripción general destaca la relevancia del proyecto BOOMER para abordar un desafío social crítico y sienta las bases para la orientación detallada que se proporciona en este conjunto de herramientas de adopción.

## 2. Breve introducción al paquete de adopción de BOOMER

El paquete de adopción BOOMER, parte del paquete de trabajo 5 (WP5) del proyecto BOOMER, es un producto clave diseñado estratégicamente como una guía integral para garantizar la explotación efectiva de los resultados del proyecto entre una amplia gama de partes interesadas dentro del sector de la educación de adultos (EA).

El objetivo principal del paquete de adopción BOOMER es facilitar la integración generalizada de los resultados del proyecto, abordando así la creciente necesidad de alfabetización digital entre la población de edad avanzada. A medida que las tecnologías digitales continúan infiltrándose en todos los aspectos de la vida, la brecha digital se vuelve más pronunciada, afectando particularmente a las personas mayores que pueden carecer de las habilidades necesarias para navegar en este panorama que cambia rápidamente. El proyecto BOOMER fue diseñado con este desafío en mente, con el objetivo de empoderar a las personas mayores brindándoles las competencias digitales necesarias para participar activamente en la sociedad.

Para lograrlo, el conjunto de herramientas de adopción BOOMER describe una estrategia clara y viable que se alinea con los objetivos más amplios de la agenda de inclusión digital de la Unión Europea. El conjunto de herramientas no solo presenta las herramientas y los recursos desarrollados durante el proyecto, sino que también ofrece una hoja de ruta para su adopción en diversos contextos educativos. Esto es particularmente crucial para garantizar que los resultados del proyecto no se limiten a la duración del proyecto en sí, sino que tengan un impacto duradero en el ecosistema de la educación de adultos.

Los beneficios previstos de la incorporación de las iniciativas BOOMER son sustanciales. Al integrar estas herramientas y prácticas en los programas de educación de adultos en toda Europa, las instituciones y organizaciones educativas pueden mejorar significativamente las habilidades digitales de sus alumnos de mayor edad. Esto, a su vez, contribuirá a reducir el aislamiento social, mejorar el acceso a los servicios digitales y fomentar una sociedad más inclusiva. Se espera que los efectos a largo plazo de esta iniciativa incluyan una reducción de la brecha digital y la creación de una población de edad avanzada más capacitada digitalmente, mejor preparada para interactuar con las tecnologías modernas.

El conjunto de herramientas de adopción también incluye consejos prácticos para la adopción y utilización de los resultados del proyecto BOOMER. Estas recomendaciones se basan en las experiencias y los comentarios recopilados durante las fases piloto y de validación del proyecto, lo que garantiza que las estrategias propuestas sean eficaces y adaptables a diversos entornos educativos. El documento está estructurado para guiar a las partes interesadas a través del proceso de integración de las herramientas de BOOMER en sus programas, con pasos claros sobre cómo adaptar estos recursos para satisfacer las necesidades específicas de sus alumnos.

Además, el paquete de adopción BOOMER destaca la importancia de compartir y difundir los logros del proyecto con un público más amplio, tanto online como offline. El documento ofrece información sobre prácticas de difusión eficaces y anima a las partes interesadas a compartir sus experiencias y éxitos, fomentando así una comunidad que puede impulsar una mayor innovación en el campo de la alfabetización digital para las personas mayores.

El paquete de adopción BOOMER se divide en varias secciones claves:

- **Descripción general del proyecto BOOMER:** Esta sección introductoria proporciona una comprensión básica de los objetivos y la relevancia del proyecto. Describe los desafíos a los que se enfrenta la población de edad avanzada en relación con la exclusión digital y social y describe cómo el proyecto BOOMER pretende abordar estos problemas dotando a las personas mayores de habilidades digitales.
- **Introducción al paquete de adopción de BOOMER:** Esta parte sirve como hoja de ruta para difundir y adoptar los resultados del proyecto BOOMER entre los actores de la educación para adultos. Destaca la importancia de mejorar las habilidades digitales en la población de edad avanzada y aporta un resumen del documento final de explotación para la incorporación de las iniciativas del proyecto en toda la Unión Europea.
- **Auditoría de conocimientos y competencias en toda la UE:** Este apartado ofrece un análisis en profundidad de la metodología del proyecto BOOMER para evaluar y validar habilidades y competencias durante los primeros pasos de su implementación. Incluye detalles sobre el enfoque de análisis de necesidades, el proceso de identificación de modelos innovadores y el proceso de validación basado en el Marco de Competencia Digital para Ciudadanos (DigComp2.2)
- **Navegación por el contenido formativo de BOOMER:** Aquí, el contenido guía a los usuarios sobre cómo interactuar con los materiales formativos de BOOMER y cómo utilizarlos, asegurando que puedan integrar eficazmente el contenido en sus prácticas educativas
- **Comentarios y hallazgos de la fase de entrega y validación:** Aquí se presentan los hallazgos de la fase de validación del proyecto BOOMER, que incluyen comentarios de varias partes interesadas y participantes involucrados en la fase piloto del proyecto.
- **Interactuando con el rincón virtual de BOOMER:** Esta parte proporciona instrucciones sobre cómo utilizar el rincón virtual de BOOMER, una plataforma digital diseñada para facilitar el acceso a los recursos y materiales de apoyo del proyecto.

- **Promoción y valorización de los resultados de BOOMER:** Esta sección analiza las estrategias para promover los resultados del proyecto BOOMER, garantizando que estos se difundan ampliamente y se adopten dentro de la comunidad de la educación para adultos.
- **Recomendaciones finales:** La suite concluye con recomendaciones para el uso futuro de los materiales y estrategias del proyecto BOOMER, con el objetivo de maximizar el impacto y la sostenibilidad del proyecto en el sector de la educación para adultos.

### **3. Evidencias claves desde una auditoria de competencias y capacidades a nivel de la UE**

El modelo BOOMER se basa en una metodología sólida que incluye una combinación de enfoques de investigación cualitativos y cuantitativos en un análisis de varias etapas: tanto primario como secundario. Los componentes principales abarcan la preparación de informes (tanto a nivel de país como de la UE) y la realización de entrevistas en profundidad personalizadas. Los informes específicos de cada país (Croacia, Bélgica, Alemania, Italia y España) y el informe de la UE implican análisis exhaustivos de las estrategias nacionales, la legislación y los programas educativos destinados a aumentar la alfabetización digital entre las personas mayores.

Las entrevistas en profundidad incluyen encuestas cualitativas realizadas con asociaciones de personas mayores y partes interesadas vinculadas a la educación de adultos para recopilar información sobre sus experiencias y necesidades en materia de educación digital para adultos. El modelo de mapeo consta de varios elementos dinámicos que interactúan para proporcionar una evaluación integral. La recopilación de datos implica la recopilación de información de las autoridades públicas, las comunidades de investigación y las ONG para garantizar una base de información amplia y fiable. A continuación, se realiza un análisis de los datos, que identifica tendencias, puntos fuertes, puntos débiles y enfoques nacionales únicos en materia de alfabetización digital. Estos hallazgos se resumen a continuación en informes específicos detallados y análisis temáticos.

Un aspecto fundamental del modelo BOOMER es comprender las necesidades de aprendizaje de las personas mayores. Esto implica identificar los resultados de aprendizaje utilizando el marco DigComp2.2 (el Marco Europeo de Competencia Digital para Ciudadanos), que se centra en competencias clave como la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la seguridad y la resolución de problemas. La validación también es crucial, ya que garantiza que los resultados identificados se alineen con las necesidades y experiencias reales de las personas mayores, recopiladas mediante entrevistas y encuestas.

La implementación del modelo de evaluación BOOMER puede enfrentar varios desafíos y oportunidades. Los posibles obstáculos incluyen la resistencia a las nuevas tecnologías, el acceso limitado a los dispositivos digitales y los diferentes niveles de conocimiento digital previo entre las personas mayores. Por otro lado, las oportunidades surgen de una mayor conciencia e interés en la alfabetización digital, la disponibilidad de fondos para programas educativos y el potencial de esfuerzos de colaboración con diversas partes interesadas.

Tras examinar varios programas de alfabetización digital para mayores en los países participantes, han surgido varias conclusiones de relevancia. Entre los temas comunes se incluyen la importancia de los marcos de políticas, la necesidad de una formación integral y personalizada en materia de habilidades digitales y el papel de la colaboración internacional. Alemania tiene un marco de políticas bien establecido que



hace hincapié en el aprendizaje intergeneracional y en la participación de múltiples partes interesadas. Italia utiliza un enfoque descentralizado, que integra el desarrollo de habilidades digitales en el aprendizaje permanente y aborda barreras específicas para la inclusión digital. El marco de políticas de España incluye iniciativas dirigidas a los adultos, que hacen hincapié en la educación no formal y los enfoques basados en la comunidad. El marco de políticas de Croacia es relativamente débil, lo que pone de relieve la necesidad de realizar encuestas exhaustivas, ampliar las colaboraciones internacionales y ampliar la gama de habilidades digitales en los programas educativos.

Las entrevistas en profundidad con proveedores educativos para adultos en España, Italia y Alemania revelan desafíos y oportunidades específicos para brindar una capacitación eficaz en habilidades digitales. Alemania muestra un creciente interés entre las personas mayores por aprender habilidades digitales, con el apoyo de varias organizaciones e iniciativas. Italia se enfrenta a desafíos como la distribución desigual y las disparidades en el acceso a la tecnología, que se abordan a través de iniciativas gubernamentales. Las entrevistas en España indican que la falta de conocimientos y recursos previos contribuyen a dificultar la adaptación a las tecnologías digitales, lo que enfatiza la necesidad de programas de capacitación adaptables y un mayor apoyo a la alfabetización digital.

La encuesta croata revela que las personas mayores son usuarios frecuentes de Internet que se sienten cómodos y capaces de utilizar el contenido de Internet de forma independiente, lo que indica su voluntad de adaptarse al panorama digital. La mayoría de los encuestados informaron que eran capaces de relacionarse digitalmente con familiares y amigos, lo que sugiere un fuerte apoyo familiar e intergeneracional para abrazar la tecnología. Muchas personas mayores están abiertas a utilizar los medios digitales y a incorporarlos activamente a su vida diaria.

A partir de las encuestas cualitativas y las entrevistas exhaustivas, se identificaron varios aspectos clave de aprendizaje y habilidades digitales para las personas mayores. Las habilidades digitales básicas incluyen el envío de correos electrónicos, el uso de software de procesamiento de textos y la navegación por Internet, que son esenciales para la comunicación diaria y el acceso a la información. Las habilidades digitales avanzadas, como la programación, la resolución de problemas y el uso de software avanzado, son cruciales para las personas mayores que desean interactuar más profundamente con la tecnología. La alfabetización digital práctica abarca la banca online, el uso de plataformas de comunicación y la gestión de identidades digitales, lo que ayuda a las personas mayores a realizar tareas diarias de manera más eficiente y segura. Las redes sociales y las habilidades de comunicación facilitan la interacción social y ayudan a las personas mayores a mantenerse en contacto con familiares y amigos. Los conocimientos de ciberseguridad son vitales para comprender la seguridad online, proteger la información personal y reconocer las estafas. Las habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico ayudan a las personas mayores a resolver problemas técnicos de forma independiente.



Los resultados y hallazgos finales del proceso de evaluación se pueden consultar de forma gratuita en esta sección concreta ([Auditoría de competencias BOOMER](#)) del rincón virtual de BOOMER.

Para garantizar la precisión de los resultados, el proceso de validación emplea métodos de triangulación y validación cruzada. La validación cruzada implica comparar los resultados de diferentes fuentes de datos (entrevistas, encuestas y análisis de documentos) para confirmar la coherencia y la precisión. La triangulación mejora aún más la fiabilidad mediante el uso de múltiples métodos o fuentes de datos para contrastar y corroborar los resultados. Este enfoque minimiza los sesgos e incrementa la solidez de las conclusiones. El proceso de validación garantizó que el modelo de evaluación del proyecto BOOMER produzca resultados fiables y pertinentes, proporcionando una base sólida para desarrollar programas eficaces de alfabetización digital para personas mayores.

Para reproducir eficazmente el proceso de evaluación BOOMER en diversos entornos de educación de adultos, es esencial tener en cuenta la adaptación contextual, la participación de las partes interesadas y la mejora continua. La adaptación contextual implica adaptar el modelo de evaluación para que se ajuste a las necesidades y contextos específicos de los diferentes entornos de educación de adultos. La participación de las partes interesadas es crucial, involucrando a las partes interesadas más relevantes, como las instituciones educativas, los encargados de la formulación de políticas educativas y las organizaciones comunitarias, en el proceso de adaptación. La mejora continua requiere revisar y actualizar periódicamente el modelo de evaluación en función de los comentarios y las nuevas enseñanzas. Es vital garantizar la pertinencia del contenido, asegurándose de que el material educativo aborde las necesidades específicas de los destinatarios. La accesibilidad es otra consideración fundamental, asegurando que los programas educativos sean accesibles para todos los participantes, incluidos aquellos con habilidades o recursos digitales limitados. Además, proporcionar mecanismos de apoyo adecuados, como formación para educadores y asistencia técnica para los participantes, es esencial para facilitar un aprendizaje eficaz.

## 4. Cómo navegar por los contenidos formativos de BOOMER

El proyecto BOOMER ha desarrollado un programa de formación integral destinado a mejorar la alfabetización digital entre la población de edad avanzada, adaptado específicamente a las necesidades de los estudiantes y profesionales de la educación de adultos (EA). Esta sección proporciona una guía detallada sobre cómo navegar e integrar el contenido de la formación de BOOMER en las prácticas educativas existentes, asegurando que el conocimiento adquirido se pueda utilizar de manera efectiva para empoderar a las personas mayores y cerrar la brecha digital.

El Desarrollo del contenido de la formación BOOMER (acceso directo [aquí](#)) se basó en gran medida en los conocimientos y los datos recopilados a partir del análisis multinivel del WP3, tanto de los hallazgos de la investigación documental como de los comentarios surgidos de las entrevistas. El proceso colaborativo incluyó amplios debates entre los socios del proyecto, lo que condujo a la identificación de áreas y temas de formación clave que se alinean con las competencias digitales específicas que requieren las personas mayores, según los marcos oficiales de la UE. Estos temas se refinaron aún más en función de los hallazgos del análisis de necesidades realizado en varios países europeos y mediante consultas con expertos externos, partes interesadas y socios asociados, lo que garantizó la relevancia y la aplicabilidad en diversos contextos.

Se identificaron previamente áreas de capacitación clave críticas para mejorar la alfabetización digital entre las personas mayores. Estas incluyen:

- **Comunicación y Colaboración:** Uso de herramientas digitales para comunicarse y colaborar de forma eficaz
- **Alfabetización en Información y Datos:** Entender como buscar, evaluar y gestionar la información digital
- **Resolución de problemas:** Abordar problemas técnicos y usar las herramientas digitales de forma creativa
- **Seguridad:** Protección de dispositivos, contenidos, datos personales y privacidad en entornos digitales

Estas áreas se convirtieron en cursos específicos y objetivos de aprendizaje, que se integraron en el plan de estudios formativo desarrollado por los socios del proyecto. A continuación, se presentan los títulos resumidos y una breve descripción de los cursos creados:

- **Con seguridad e inteligencia por internet: Como gestionar tu identidad e interacciones digitales**  
Aprender a gestionar la identidad digital, comunicarse de forma responsable y colaborar de forma eficaz en el mundo online

- **Compartir es fácil: Habilidades esenciales en la era digital**  
Dominar el arte de compartir online de forma Segura y eficaz, utilizando herramientas populares y evitando riesgos habituales
- **Gestión de datos en línea: buscar, almacenar y recuperar información**  
Descubrir como encontrar, almacenar y organizar de forma eficiente la información digital para recuperarla fácilmente
- **Navegando por el mundo de la desinformación**  
Equiparse con el pensamiento crítico y conocimientos de verificación de datos para identificar y combatir la desinformación, la información errónea y las noticias falsas online
- **Alfabetización cibern sanitaria para la promoción y el mantenimiento de la salud**  
Mejorar la capacidad de encontrar y evaluar información sobre salud online, centrándonos en la alfabetización cibern sanitaria
- **Finanzas personales en el entorno digital**  
Obtener conocimiento en servicios financieros digitales, gestionar riesgos y proteger nuestro bienestar financiero online
- **Seguridad en línea: qué hacer y qué no**  
Aprender prácticas de seguridad básicas online, incluyendo conexiones seguras, gestión de contraseñas y aprender a evitar estafas
- **Ciberseguridad para mayores: herramientas para una navegación segura**  
Comprender los conceptos básicos de la ciberseguridad, reconocer las amenazas y proteger nuestra información personal al navegar por internet

Cada curso/módulo incluye varios materiales didácticos diseñados para ser atractivos e interactivos. Estos materiales consisten en presentaciones de PowerPoint descargables (también disponibles en formato PDF), una versión de audio, videos de demostración introductorios, cuestionarios de autoevaluación y crucigramas que incorporan la gamificación como método de aprendizaje. Además, los módulos presentan objetivos y resultados de aprendizaje claros, junto con palabras clave, glosarios y una sección de comentarios finales. Estos recursos están diseñados para ayudar a los mayores a retener la información de manera efectiva y aplicarla en situaciones de la vida real.

El plan de estudios también incluye listas de verificación integradas para ayudar a los instructores a garantizar que se cubran todos los temas necesarios y que los estudiantes cumplan con los objetivos de aprendizaje definidos.

Una de las estrategias centrales de BOOMER fue la exitosa incorporación del marco DigComp2.2 en el plan de estudios. Este marco europeo de competencias digitales proporcionó un enfoque estructurado para definir las habilidades y competencias necesarias para las personas mayores. Cada resultado de aprendizaje se asignó cuidadosamente a las categorías de DigComp2.2, lo que garantizó que el contenido de la formación no solo abordara las necesidades inmediatas de alfabetización digital, sino que también se ajustara a los estándares europeos más amplios.

Por ejemplo, los módulos de alfabetización en información y datos se diseñaron para ayudar a las personas mayores a evaluar el contenido online, una habilidad directamente vinculada al área de competencia DigComp2.2. De manera similar, el módulo de seguridad se centró en dotar a las personas mayores de los conocimientos necesarios para proteger sus datos personales, según las competencias descritas en DigComp2.2.

El proceso de desarrollo del contenido formativo de BOOMER fue iterativo y participativo. Implicó rondas formales e informales de retroalimentación y validación, tanto de expertos en educación de adultos como de los propios mayores. Esto garantizó que el contenido no solo fuera educativo, sino también fácil de usar y accesible para el público objetivo y los profesionales. Los materiales de formación se crearon teniendo en cuenta la flexibilidad, lo que permite a los profesionales de la EA adaptarlos a las necesidades específicas de sus alumnos. Esta adaptabilidad fue una consideración clave durante la fase de desarrollo, ya que garantiza que el contenido se pueda integrar fácilmente en diversos entornos educativos, independientemente del conocimiento o la experiencia previa de los alumnos con herramientas digitales.

La personalización es una característica fundamental del contenido de formación de BOOMER. Al reconocer las diversas necesidades de las personas mayores, el plan de estudios permite una flexibilidad significativa. Se anima a los profesores a adoptar, utilizar y adaptar el contenido para abordar los desafíos específicos que enfrentan sus alumnos, ya sea superar la falta de experiencia digital previa o afrontar necesidades concretas como la banca online o el uso de las redes sociales.

A lo largo del desarrollo de estos contenidos, se han identificado lecciones valiosas y buenas prácticas. Una conclusión clave es la importancia de un enfoque centrado en el alumno, que coloca las necesidades y experiencias de las personas mayores en la vanguardia del proceso educativo. Al involucrar a las personas mayores en el desarrollo y la validación del contenido, el proyecto aseguró que los materiales de formación fueran relevantes y accesibles.

Otra buena práctica recomendada es el uso de una variedad de herramientas y métodos de enseñanza que se adaptan a diferentes estilos y preferencias de aprendizaje. Por ejemplo, los videos y los cuestionarios interactivos resultaron especialmente eficaces para involucrar a los mayores y ayudarles a aplicar lo que habían aprendido en situaciones prácticas.

El proyecto BOOMER adoptó un enfoque ágil para el desarrollo de contenidos, en el que se utilizaron los comentarios de las sesiones piloto para refinar, mejorar o confirmar los materiales de forma continua. Este enfoque no solo mejoró la calidad del contenido de la capacitación final, sino que también garantizó que satisficiera las necesidades del mundo real de los profesionales de la educación para adultos y sus alumnos.

En conclusión, el contenido formativo de BOOMER ofrece a los profesionales de la educación de adultos un recurso integral y flexible para mejorar la alfabetización digital entre las personas mayores. Siguiendo las pautas proporcionadas en esta sección, los profesionales del sector pueden integrar eficazmente estos materiales en sus prácticas educativas, contribuyendo así al objetivo principal de reducir la brecha digital para la población de edad avanzada.

## 5. Comentarios y hallazgos de la fase de entrega y validación

En esta sección se estudia la eficacia del programa de formación BOOMER durante su fase de implementación práctica, centrándose en los factores clave que influyeron en su éxito y las lecciones aprendidas en las sesiones piloto. Los conocimientos obtenidos de los formadores, los alumnos y otras partes interesadas durante esta fase han sido fundamentales para comprender cómo optimizar la impartición de la formación y garantizar que satisfaga las necesidades de todos los participantes.

La validación de la formación BOOMER se caracterizó por una combinación de materiales de aprendizaje interactivos y visuales que mejoraron significativamente el compromiso de los participantes. El uso de presentaciones de PowerPoint visualmente atractivas y documentos de apoyo del sitio web del proyecto desempeñó un papel crucial a la hora de mantener el interés de los participantes. Estos materiales, combinados con los esfuerzos de los formadores por fomentar una atmósfera informal y acogedora, fueron fundamentales para fomentar la participación activa.

Se adaptaron las estrategias de comunicación para garantizar la inclusión de todos los participantes, en particular de aquellos que podrían estar menos familiarizados con las tecnologías digitales. Los primeros esfuerzos de comunicación se centraron en establecer una relación a través del contacto directo y actividades para romper el hielo, lo que ayudó a facilitar la integración de los participantes en el entorno del aprendizaje. Estas estrategias fueron especialmente eficaces para llegar a los mayores, que eran el principal grupo destinatario de la formación. No se puede minimizar la importancia de una comunicación y una participación personalizadas, ya que influyeron directamente en la motivación y los niveles de participación de los alumnos. Los capacitadores enfatizaron la necesidad de una comunicación continua durante las sesiones de capacitación, lo que ayudó a mantener un alto nivel de participación y garantizar que todos los participantes se sintieran apoyados.

La motivación de los alumnos se mantuvo gracias a la relevancia práctica del contenido de la capacitación, que estaba estrechamente alineada con sus necesidades e intereses diarios. Los temas como la seguridad en Internet, la desinformación y la ciberseguridad fueron particularmente bien recibidos, ya que abordaron los desafíos del mundo real a los que se enfrentan los participantes. Los capacitadores desempeñaron un papel fundamental para mantener a los alumnos motivados al crear un entorno de aprendizaje de apoyo que fomentaba las preguntas y facilitaba los debates.

Las estrategias de gestión del aula se adaptaron para atender las diversas necesidades de los participantes. Los capacitadores emplearon una combinación de actividades individuales y grupales, lo que ayudó a gestionar la dinámica del aula de manera eficaz. Las actividades para romper el hielo al comienzo de las sesiones fueron particularmente útiles para crear un sentido de comunidad entre los participantes, lo que a su vez facilitó mejores resultados de aprendizaje.

El papel de los capacitadores iba más allá de la mera transmisión de contenido; también fueron responsables de garantizar que los participantes permanecieran comprometidos y motivados durante toda la formación. Esto implicó responder a las necesidades de los estudiantes, brindar apoyo adicional cuando fuera necesario y adaptar el ritmo de la formación para que coincidiera con la velocidad de aprendizaje de los participantes.

El programa de formación BOOMER aplicó de forma eficaz un enfoque de aprendizaje combinado, combinando talleres presenciales con módulos de aprendizaje online. Este enfoque resultó especialmente beneficioso para los participantes que inicialmente tenían dudas sobre el aprendizaje online. Comenzar con talleres presenciales permitió a estos alumnos familiarizarse gradualmente con las herramientas y plataformas digitales utilizadas en las sesiones online. Los modelos de aprendizaje de rincón virtual se diseñaron para replicar la experiencia de aprendizaje presencial lo más fielmente posible. Sin embargo, los comentarios de las sesiones piloto indicaron que, si bien los componentes online fueron útiles, los participantes aún valoraron más las interacciones presenciales. Esto sugiere que, si bien el aprendizaje combinado es eficaz, es importante mantener un equilibrio entre las sesiones online y presenciales para atender las preferencias de todos los alumnos, especialmente en entornos de personas mayores.

Se recogieron comentarios de los formadores y los alumnos durante todas las sesiones piloto. Estos comentarios fueron fundamentales para depurar y confirmar el contenido de la formación y los métodos de impartición. Los formadores observaron que los alumnos respondieron positivamente a los ejercicios y demostraciones prácticas, especialmente con las comparaciones continuas con el mundo analógico, lo que ayudó a reforzar el conocimiento teórico aplicado en las sesiones.

Los participantes también aportaron información valiosa sobre los aspectos de la formación que les resultaron más útiles. Por ejemplo, apreciaron el enfoque en habilidades prácticas que podían aplicar inmediatamente en su vida diaria. Esta información se utilizó para ajustar los materiales formativos, asegurándose de que siguieran siendo pertinentes y accesibles a todos los participantes.

Sobre la base de los comentarios y hallazgos de las sesiones piloto, se hicieron varias recomendaciones para impartir la formación BOOMER en diversos entornos operativos. Una sugerencia clave fue asegurar que las sesiones formativas se adaptaran a las necesidades concretas del grupo destinatario. Por ejemplo, en entornos con acceso limitado a herramientas digitales, puede ser necesario proporcionar apoyo y recursos adicionales para facilitar su aprendizaje. Otra recomendación fue incorporar más actividades y demostraciones prácticas en las sesiones formativas. Estas actividades no solo ayudan a reforzar el aprendizaje, sino que también hacen que la formación sea más interesante y amena a los participantes. Además, se sugirió ofrecer sesiones de seguimiento y materiales complementarios para apoyar el aprendizaje continuo y la retención de conocimientos.



La evaluación de los resultados del aprendizaje se realizó mediante una combinación de autoevaluaciones, cuestionarios y sesiones informales de retroalimentación. Los resultados indicaron que la mayoría de los participantes habían adquirido con éxito las habilidades y los conocimientos previstos en la formación. Sin embargo, también se observó que algunos participantes necesitaban ayuda adicional, en particular en áreas relacionadas con la alfabetización digital. Se podrían realizar ajustes al programa de capacitación en función de estas evaluaciones. Por ejemplo, se podrían desarrollar recursos adicionales para ayudar a los participantes que tuvieran dificultades con ciertos aspectos de la formación. Estos recursos incluirían guías paso a paso y tutoriales en video que los participantes podrían consultar después de las sesiones de capacitación. Esto deja espacio para futuras iniciativas del proyecto BOOMER

En conclusión, la retroalimentación y los hallazgos de la fase de implementación y validación del programa de capacitación BOOMER han proporcionado información valiosa sobre cómo involucrar y formar de manera efectiva a nuestros mayores. El éxito del programa se debió en gran medida a la combinación de materiales interactivos, estrategias de comunicación personalizadas y un enfoque de aprendizaje combinado que cubrió las diversas necesidades de los participantes. De cara al futuro, estos conocimientos deben tenerse en cuenta para garantizar una eficacia continuada en diversos entornos operativos.

## Resumen de información relevante:

- **Enfoques mixtos:** Combinación de formatos presenciales y online, eficaz para satisfacer las diferentes preferencias y niveles de los alumnos.
- **Comunicación con los alumnos:** Es recomendable usar un enfoque ascendente en la comunicación y en las actividades para romper el hielo para involucrar activamente a los alumnos y crear un entorno de aprendizaje basado en la confianza.
- **Motivación y compromiso del grupo objetivo:** Cuanto antes se incluya el tema "adecuado" en la "agenda", mayor será el interés del grupo objetivo. Hay que decidir la prioridad correspondiente junto con los participantes. Hay que adaptar la formación a las necesidades del grupo objetivo y utilizar elementos activadores y atractivos.
- **Relevancia práctica:** Proporcionar tantos ejemplos prácticos y de la vida real y buenas prácticas como sea posible, con ejemplos y referencias del mundo analógico. Conectar el contenido formativo con la vida y el trabajo cotidiano. Los participantes deben poder aplicar lo aprendido de inmediato.

- **Herramientas prácticas:** Vídeos, cuestionarios, presentaciones bien estructuradas y casos de estudio son de gran ayuda para contar con un soporte visual y así ser capaces de proporcionar una formación más eficaz.
- **Uso de la Plataforma REA (recursos educativos abiertos):** La plataforma es el recurso más potente para hacer los materiales formativos accesibles. Asegurarse de proporcionar una buena formación con antelación facilitará que el grupo destinatario pueda utilizar y disfrutar de las posibilidades que ofrece la plataforma.

## 6. Cómo interactuar con la parcela virtual de BOOMER

En el contexto de un proyecto como BOOMER, cuyo objetivo es abordar la alfabetización digital de las personas mayores para reducir la brecha social e intergeneracional provocada por la transformación digital, la presencia de una Plataforma de Recursos Educativos Abiertos es un elemento prácticamente indispensable. El denominado [rincón virtual de BOOMER](#) representa un repositorio de resultados del Proyecto y un espacio digital para el aprendizaje y la participación comunitaria, con una serie de funcionalidades y características específicamente definidas para apoyar el mayor impacto posible del proyecto:

- **Resultados disponibles 24/7, en abierto, en formato abierto, gratuito y multilingüe:** Los usuarios pueden acceder a los resultados del Proyecto sin necesidad de registrarse y en cualquier momento, adaptándose a los horarios de cada persona. La posibilidad de publicar resultados en distintos formatos también aumenta el impacto de forma sencilla, ya que se puede acceder a ellos desde cualquier parte del mundo y en 5 idiomas: inglés, croata, español, italiano y alemán.
- **Recopilación de estadísticas de forma anónima:** Para una mayor comprensión del impacto generado, la plataforma cuenta con funcionalidades que recopilan estadísticas, siempre en cumplimiento de la RGPD. Gracias a esto sabemos que la plataforma ya acumula más de 40.000 visitas desde su apertura
- **Espacio de comunidad online:** La Plataforma también sirve como espacio digital en el que reunir a los diferentes asociados que se van sumando al Proyecto, permitiendo a cualquier organización (objetivos y partes interesadas) enviar su solicitud para colaborar en el proyecto y obtener visibilidad, acceder a recursos y generar networking
- **Noticias:** El rincón virtual no consiste solo en un repositorio de resultados, sino que cuenta también como un punto de información donde los usuarios y las partes interesadas pueden conocer de primera mano las últimas noticias, experiencias y actualizaciones del proyecto
- **Formación:** Representando una plataforma de e-learning, el Rincón Virtual BOOMER ofrece una variedad de funcionalidades para alojar todo el material de formación que permiten una adquisición fluida y eficaz de conocimientos. Estas funcionalidades representan uno de los medios más importantes para aprovechar los resultados, como se describe a continuación. Gracias a las funcionalidades de recopilación de estadísticas, sabemos que la plataforma ya cuenta con más de 900 usuarios en formación online

- **Backoffice:** El backoffice es una parte privada de la plataforma a la que los socios pueden acceder con un nombre de usuario y contraseña, que permite a los socios cargar y actualizar fácilmente el contenido en la plataforma, reflejándose los cambios en la parte pública. Representa un medio para mejorar la eficiencia de los flujos de trabajo al reducir la necesidad de intervención de los programadores a cargo de la página web

Todas estas características dan como resultado una plataforma que puede ser utilizada por los diversos actores y profesionales de la educación de adultos, ya que la plataforma tiene un amplio potencial de escalabilidad. Su disponibilidad durante los 24 meses de implementación del proyecto y al menos 3 años adicionales después de su finalización facilita la impartición de formación de una manera fácil y sencilla.

La experiencia durante la implementación del proyecto ha dado como resultado la implementación de una serie de funcionalidades de aprendizaje electrónico que representan las mejores prácticas que deben seguir los profesionales de la educación de adultos para maximizar la eficacia de la formación:

- **Formatos:** La plataforma BOOMER soporta multitud de formatos: texto, pdf, ppt, doc, vídeo embebido, etc. Es importante asegurar el soporte para una amplia variedad de formatos digitales, ya que esto permitirá disponer de un mayor número de recursos
- **Comentarios:** Garantizar que los usuarios puedan enviar sus comentarios es positivo por dos motivos: (1) les hará sentirse escuchados, reflejando el importante papel que juegan en la implementación del proyecto y (2) nos permitirá como creadores del proyecto generar mejoras en contenidos y funcionalidades. Para ello, la plataforma BOOMER cuenta con un formulario de comentarios vinculado a cada curso, así como con una dirección de correo electrónico de contacto
- **Gamificación:** La gamificación en educación tiene una serie de beneficios más que demostrados, ayudando a mejorar la retención de conocimientos y facilitando el proceso de adquisición de competencias. En este sentido, el proyecto BOOMER aprovecha los términos del glosario de cada curso para crear el juego del ahorcado, donde hay que adivinar una palabra mediante una definición, animando a los usuarios a captar los conceptos más importantes. También hay preguntas tipo test para la autoevaluación
- **Validación de conocimientos:** La validación de conocimientos adquiridos es necesaria en cualquier formación, pero hay muchas formas de abordarla. En el caso de BOOMER, esta validación de competencias se lleva a cabo a través de un certificado de finalización del módulo generado por el sistema, emitido automáticamente por la plataforma al completar un test del curso con más del 75% de respuestas acertadas

- **Accesibilidad:** La accesibilidad es importante para todos los grupos de edad, pero más aún para los segmentos de mayor edad de la población, ya que son más propensos a sufrir discapacidades visuales. Por ello, es importante garantizar funcionalidades que faciliten su acceso a la formación. En el caso de BOOMER, la plataforma cuenta con funcionalidades para aumentar el tamaño del texto y modificación del contraste de color de la página, así como una funcionalidad de conversión de texto a voz en cada curso de formación

Mediante el uso de las funcionalidades y buenas prácticas mencionadas anteriormente para la formación de e-learning, será posible facilitar el acceso a la formación, así como mejorar su aplicación al grupo objetivo explotando todo el potencial que brindan los recursos y herramientas digitales, mejorando también la oferta de EA disponible en los países del consorcio y la UE.

## 7. Promoción y valorización personalizada de los resultados de BOOMER

El proyecto BOOMER, cuyo objetivo es mejorar la alfabetización digital entre las personas mayores, emplea varias estrategias y herramientas de promoción eficaces para llegar a su público objetivo y a las partes interesadas. El proyecto utilizó todas las herramientas disponibles para la promoción y la difusión con el fin de llegar al grupo objetivo más amplio posible. Para la difusión inicial sobre el lanzamiento del proyecto, se utilizaron los portales de noticias más visitados de Croacia, lo que permitió que el proyecto llegara a una gran audiencia (millones de personas) en la fase inicial. Una mesa redonda en Zagreb atrajo a más de 200 participantes del grupo objetivo, así como a responsables políticos locales y europeos, lo que ayudó a que el proyecto avanzara un nivel superior. La misma noticia se replicó posteriormente en otros países a través de los sitios web y las redes sociales de las organizaciones asociadas individuales involucradas en el proyecto, y a nivel europeo, unificado en términos de consorcio, a través del sitio web del proyecto: el Rincón Virtual BOOMER.

### Estrategias y herramientas promocionales:

- **Talleres y sesiones de testeo y validación:** el proyecto organiza talleres, eventos de difusión y sesiones de formación piloto en todos los países que participan en el proyecto y en diversas regiones. Por ejemplo, en Croacia se celebraron talleres en varios condados, que abarcaron temas clave como la seguridad en Internet, el reconocimiento de la desinformación y la gestión de las finanzas personales en un entorno digital. Lo mismo se organizó en los demás países del proyecto (Bélgica, Alemania, Italia y España), utilizando las mismas herramientas que se extrapolaron a diferentes culturas y contextos, y luego se adaptaron a las necesidades concretas del público objetivo y el ecosistema. Estas sesiones interactivas se diseñaron para abordar las necesidades específicas de las personas mayores, proporcionando tanto conocimientos teóricos como habilidades prácticas para la aplicación diaria. También involucran a los actores y partes interesadas de la tercera edad, con el objetivo de explotar los resultados, los productos y los medios de BOOMER, y crear conciencia sobre los problemas y las oportunidades que estaban interconectados.
- **Vías de difusión multiplicadoras:** La mesa redonda celebrada en Zagreb "Habilidades digitales en la tercera edad" reunió a un público más amplio y presentó los resultados del proyecto en la Facultad de Economía y Negocios de Zagreb. En la propia mesa redonda participaron representantes de la Comisión Europea, el Ministerio de Trabajo, el Sistema de Pensiones, la Familia y la Política Social, la Agencia de Movilidad y los Programas de la UE. El 28 de junio de 2023, Matica umirovljenika Hrvatske, la mayor asociación de personas mayores de Croacia, celebró una reunión como parte de las actividades del proyecto SENIOR 2030. Se invitó a los representantes de BOOMER a presentar los logros del proyecto y los planes futuros. La presentación de los resultados

de la encuesta BOOMER generó un interés significativo entre los participantes mayores. Estas sesiones destacaron los objetivos del proyecto, las funciones del consorcio y los beneficios de la plataforma online del proyecto. El mayor alcance se logró mediante la aparición de nuestra representante, Nikolina Pejović, en la televisión estatal local en noviembre de 2023, en el programa matutino Good Morning Croatia, un programa llamado "Tercera edad" dedicado a la población de edad avanzada. Después de la transmisión, BOOMER comenzó a recibir llamadas de este grupo que esperaba con impaciencia los talleres en vivo anunciados en todos los condados croatas. En mayo y junio, con la ayuda de Matica Hrvatske, que invitó a los líderes de las asociaciones de jubilados locales a reunirse con los jubilados, los socios croatas realizaron visitas en vivo a la mayoría de los condados. El plan es visitar todos los condados croatas con talleres en vivo donde educar a los jubilados interesados en BOOMER y las habilidades digitales esenciales necesarias para navegar en el mundo actual.

- **Asociaciones y colaboraciones:** El proyecto colabora con diversas instituciones y organizaciones de toda Europa, incluidas universidades, empresas de telecomunicaciones y asociaciones y clubes de jubilados. Estas asociaciones ayudan a ampliar el alcance y el impacto del proyecto a través de recursos y conocimientos compartidos, gracias a una red de embajadores informal.

## Canales de comunicación y plataformas

El proyecto BOOMER utiliza una combinación de canales de comunicación y plataformas para maximizar su impacto:

- **Plataformas Online:** El Rincón Virtual BOOMER es accesible online y offline mediante la descarga de materiales, sin necesidad de registrarse, lo que garantiza un fácil acceso para las personas mayores. Esta plataforma sirve como repositorio de contenido educativo, disponible de forma gratuita las 24 horas del día, los 7 días de la semana
- **Apariciones en televisión y medios de comunicación:** Las campañas de promoción adaptadas a las personas mayores incluyen presentaciones en la televisión nacional para llegar a una audiencia más amplia, en particular a aquellos menos familiarizados con los recursos online. Al presentar BOOMER en el programa matinal de la principal televisión local, se llegó a una amplia audiencia nacional



## Métricas de eficacia y retroalimentación

La eficacia de las actividades promocionales se mide a través de:

- **Ratios de participación:** Más de 600 usuarios de Croacia y de todos los demás países han participado en el contenido educativo desarrollado por el proyecto, tanto online como de forma presencial
- **Público alcanzado:** A través de los portales de televisión y de noticias, del rincón virtual de BOOMER y las páginas web institucionales de los socios, la audiencia ha alcanzado cifras de millones
- **Comentarios de talleres y sesiones de testeo y validación:** Estos comentarios ayudan a evaluar la aplicación práctica de las habilidades enseñadas y a identificar áreas de mejora. Esto es crucial para perfeccionar el contenido educativo y los métodos de impartición para satisfacer mejor las necesidades de las personas mayores

## 8. Aspectos destacados y recomendaciones finales para el uso futuro de BOOMER en la educación de adultos

El proyecto BOOMER ha proporcionado información valiosa sobre los desafíos y las oportunidades asociadas con la mejora de la alfabetización digital entre las personas mayores a través de la educación de adultos. Esta sección destaca los hallazgos clave, las buenas prácticas y las recomendaciones estratégicas para guiar la implementación de los resultados del proyecto y las iniciativas futuras, asegurando la sostenibilidad y una aplicación más amplia del conjunto de herramientas de adopción de BOOMER.

### Resumen de los hallazgos clave y las lecciones aprendidas:

- **Contenido de alfabetización digital personalizado:** el proyecto BOOMER ha demostrado la importancia de desarrollar contenido de alfabetización digital que esté específicamente adaptado a las necesidades de los mayores. Al centrarse en habilidades relevantes y prácticas, como la seguridad online, la alfabetización en salud electrónica y la gestión de la identidad digital, el proyecto ha logrado involucrar a las personas mayores y abordar sus preocupaciones y desafíos más específicos
- **Aprendizaje interactivo y con juegos:** la incorporación de elementos interactivos, como cuestionarios, crucigramas y vídeos de demostración, resultó muy eficaz para mantener la participación de los alumnos y mejorar la retención de la información. El uso de la gamificación, en particular, ha demostrado ser una herramienta valiosa para hacer que el proceso de aprendizaje sea más agradable y motivador para los mayores
- **Enfoque de aprendizaje combinado:** la combinación de talleres presenciales y módulos de aprendizaje online ha sido esencial para dar cabida a diferentes preferencias y niveles de aprendizaje entre las personas mayores. La flexibilidad que ofrece este enfoque combinado permite a los alumnos progresar a su propio ritmo y, al mismo tiempo, beneficiarse de la interacción personal y el apoyo personalizado
- **Importancia de un enfoque centrado en el alumno:** el proyecto BOOMER reforzó la importancia de situar a los alumnos en el centro del proceso educativo. Al involucrar a personas mayores y profesionales de la educación de adultos en el desarrollo y la validación del contenido, el proyecto garantizó que los materiales de formación fueran pertinentes, accesibles y fáciles de usar, lo que dio como resultado una mayor participación y mejores resultados de aprendizaje
- **Sostenibilidad y flexibilidad del contenido formativo:** la adaptabilidad del contenido de la formación BOOMER permite su integración en diversos entornos educativos, lo que lo convierte en un recurso versátil para los profesionales de la educación para adultos. Esta flexibilidad garantiza que el contenido pueda

This publication [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.



actualizarse y personalizarse continuamente para satisfacer las necesidades siempre cambiantes de los mayores.

### Consejos estratégicos para iniciativas futuras:

- **Promover la colaboración intersectorial:** fomentar la colaboración entre profesionales de la educación para adultos, proveedores de atención sanitaria, empresas tecnológicas, instituciones de educación superior y organizaciones comunitarias para crear una red de apoyo integral para las personas mayores. Esta colaboración puede ayudar a abordar las necesidades multifacéticas de los mayores y garantizar la sostenibilidad de las iniciativas de alfabetización digital.
- **Expandir y diversificar la oferta de contenidos:** las iniciativas futuras deberían considerar la posibilidad de ampliar la gama de temas que se tratan en la formación en alfabetización digital para incluir tecnologías emergentes, como la inteligencia artificial y la telemedicina, así como profundizar en áreas como la banca online y el uso de las redes sociales. Esto garantizará que la formación siga siendo pertinente y responda a un panorama digital en continua evolución.
- **Aprovechar la tecnología para una participación continua:** utilizar plataformas y herramientas digitales para mantener una participación continua con los alumnos incluso después de finalizar la formación formal. Esto podría incluir el Desarrollo de las comunidades online, cursos periódicos de actualización, y el acceso a un repositorio de recursos actualizado para respaldar el aprendizaje continuo y el desarrollo de habilidades

### Implicaciones e impacto más amplios:

- **Fortalecimiento del ecosistema en la educación de adultos:** la adopción y replicación de la estrategia BOOMER puede mejorar significativamente la capacidad del ecosistema de la educación de adultos para abordar la brecha digital entre las personas mayores. Al proporcionar a los profesionales de la educación de adultos un contenido formativo bien estructurado, flexible y centrado en el alumno, BOOMER ha creado nuevos materiales y oportunidades para la educación en alfabetización digital para las personas mayores.
- **Ampliación del impacto más allá de la educación de adultos:** los conocimientos y las metodologías desarrollados a través del proyecto BOOMER pueden extenderse más allá del ecosistema de la EA para beneficiar a otros campos, como la atención sanitaria, los servicios públicos, la educación superior, el sistema de FP y el desarrollo de la comunidad. El enfoque en las habilidades prácticas y el uso de la gamificación y el aprendizaje combinado pueden adaptarse a diversos contextos para empoderar a diferentes nichos de población y superar otras formas de desigualdad digital.

- **Fomento de la innovación en las prácticas de la educación de adultos:** el éxito del proyecto BOOMER pone de relieve la necesidad de una innovación continua en las prácticas de la educación para adultos. La adopción de nuevas tecnologías, enfoques pedagógicos y marcos de colaboración será fundamental para garantizar que la educación en alfabetización digital siga siendo eficaz e inclusiva para todos los alumnos, en particular aquellos que son más vulnerables a quedarse atrás en la era digital.

El proyecto BOOMER ha aportado una base sólida para promover la alfabetización digital entre las personas mayores, ofreciendo información de calidad y recomendaciones prácticas que pueden orientar los esfuerzos futuros en el ámbito de la educación para adultos y en otros ámbitos. Al aprovechar estos éxitos y adaptarse continuamente a las necesidades de los estudiantes, los profesionales y las partes interesadas en la educación para adultos pueden desempeñar un papel fundamental para reducir la brecha digital y fomentar una sociedad digital más inclusiva.