

## ¿Quién ha diseñado esta herramienta y por qué?

La innovación tecnológica, que ha irrumpido en nuestras vidas en las últimas décadas, ha supuesto cambios estructurales que han influido de manera decisiva en prácticamente todos los ámbitos de nuestra vida.

La tecnología ha cambiado nuestra forma de relacionarnos, nuestros hábitos y estilos de vida, nuestra manera de entender y disfrutar el tiempo de ocio y también nuestra forma de aprender y de enseñar.

Por ello Juan de los Toyos Fundazioa ha desarrollado este proyecto europeo junto a organizaciones de otros cinco países europeos, dentro del programa Erasmus+, enmarcado en la estrategia 2020 de Educación y Formación.

Entre las organizaciones participantes están:

- JUAN DE LOS TOYOS FUNDAZIOA (ESPAÑA)
- ASOCIACIÓN MOVIENDOTE (ESPAÑA)
- PEOPLE HELP THE PEOPLE (ITALIA)
- FUNDACIA MALOPOLSKA IZBA SOMORZADOWA (POLONIA)
- GLOBAL EGITIM KULTUR VE LLETISM DERNEGI (TURQUIA)
- LEARNMERA OY (FINLANDIA)



Las personas adultas en Europa presentan dificultades en las tres áreas principales identificadas como competencias básicas por la Comisión Europea: alfabetización, competencia matemática y competencias digitales.

Ante esta preocupante situación, en App4Skills consideramos que la formación es parte de la solución para conseguir mejoras en este campo, y a través de nuestro proyecto estamos creando una herramienta que permita mejorar las capacidades básicas de las personas usuarias que la utilicen.  
**¿Nos ayudas?**

Proyecto



Erasmus+

2017-1-ES01-KA204-038478

Financiado por:



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

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



This project has been funded with support from the European Commission. This publication 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.

## ¿Qué es app4skills?

La importancia de que la formación en las personas adultas se presente como algo lúdico y motivador es incuestionable. Las personas aprenden mucho más cuando pueden disfrutar de un entorno de aprendizaje positivo, motivador e incluso divertido. Por ello las organizaciones socias del proyecto, estamos creando una herramienta web app que permita a las personas adultas acceder a un aprendizaje abierto, flexible e innovador en materia de alfabetización y competencias digitales. Se trata de una aplicación que estará disponible en 5 idiomas, español, inglés, italiano, finés, turco y polaco.



## ¿Cómo va a funcionar?

La nueva aplicación tratará de ampliar los conocimientos básicos de las personas proponiéndoles diversas tareas que van desde recetas de cocina, hasta manualidades o trucos y consejos de jardinería. Desde App4Skills creemos que la oportunidad de aprender resolviendo desafíos y

retos que ayuden a crecer y a experimentar resulta de por sí motivador para cualquier persona, sea joven o adulta.

## ¿A quién está dirigido?

Se trata de una herramienta muy versátil que podrá ser utilizada tanto por el colectivo que trabaja en la educación para personas adultas que podrán utilizarla para reforzar de una manera lúdica los conocimientos que explican en sus clases, como por aquellas personas adultas que deseen mejorar sus habilidades básicas por su cuenta.

## ¿Qué pretende App4skills?

El proyecto App4skills aspira a contribuir, con la estrategia EU2020, en el ámbito de competencias y habilidades clave, con particular atención a su relevancia para el mercado de trabajo y su contribución a una sociedad cohesionada a través del desarrollo de habilidades básicas (especialmente alfabetización y habilidades digitales) en la educación adulta y contribuir a reducir el número de personas adultas con pocas capacidades que están en riesgo de exclusión social.

## ¿Que objetivos tiene la herramienta que os proponemos?

La necesidad de impulsar la innovación en el desarrollo de la enseñanza para personas adultas, adecuando el proceso de enseñanza y aprendizaje a los cambios en la sociedad, principalmente a través del uso de metodologías activas y cooperativas, instrumentos de evaluación diversificados e integración de Tecnologías de Información y Comunicación nos lleva a proponer este proyecto, orientado a:

- Mejorar la creatividad, solucionar problemas reales en diferentes contextos y desarrollar en los estudiantes la capacidad de crear nuevos problemas, hacer preguntas y compartir ideas relevantes.
- Mejorar la percepción del colectivo de personas adultas hacia el aprendizaje de las matemáticas, mejorar sus habilidades de alfabetización y promover sus competencias digitales, incrementando su interés, motivación, flexibilidad y perseverancia en el aprendizaje a lo largo de la vida, corrigiendo las actitudes negativas tradicionalmente vinculadas al estudio, como la falta de confianza, autoestima o la ansiedad.



- Preparar a las personas adultas para el aprendizaje continuo y autónomo, desarrollando en ellas el pensamiento crítico, y promoviendo la equidad, la cohesión social y la ciudadanía activa.
- Promover el desarrollo profesional de los y las formadoras de personas adultas en competencias básicas, dotándoles de una nueva herramienta para el aprendizaje en contextos informales.

## ¿Dónde y cuándo estará disponible?

La herramienta, que será libre y gratuita, está de momento en fase de pruebas por ello queremos contar con los/las formadores/as para testearla y conocer de primera mano las mejoras que necesita. Podéis encontrar toda la información en la página web: