

4.0 ANDCOM NEWSLETTER

4.0 didactic approaches in duty of developing ANDragog's COMpetences



Nº1, Marzo-Agosto 2020

Bienvenidos al primer Newsletter 4.0 ANDCOM

En este número

Introducción a 4 de los 7 módulos *m-learning*:

M2. Fabricación aditiva, como objeto de didáctica de adultos.

M3. Realidad aumentada, como una alternativa real a los materiales didácticos analógicos.

M5. Ciberseguridad, como necesidad básica de cada proceso de aprendizaje.

M7. Inteligencia artificial, que puede mejorar la educación de adultos y las perspectivas de futuro.

Reuniones del consorcio

El proyecto titulado en inglés "4.0 didactic approaches in duty of developing ANDragog's COMpetences" (en español: **Enfoques didácticos 4.0 para el desarrollo de Competencias en Educadores de Personas Adultas**) tiene como objetivo introducir un nuevo enfoque para la educación de adultos poco calificados, mediante el desarrollo de competencias en los educadores personas adultas que les permitan ampliar sus planes de estudio de manera que puedan proporcionar una enseñanza eficaz e innovadora adaptada a las necesidades de sus alumnos. El proyecto se centra en las habilidades digitales, las competencias TIC y la Industria 4.0, aportando innovación al aula, y utilizando estos instrumentos para impulsar la motivación entre los alumnos.

El consorcio ANDCOM 4.0 está formado por socios de distintos entornos profesionales y geográficos para garantizar la implementación exitosa de este proyecto multinivel. Todos los resultados del proyecto estarán disponibles como Recursos Educativos Abiertos en los siete idiomas de los socios, alemán, portugués, español, griego, lituano, polaco y rumano, además del inglés.

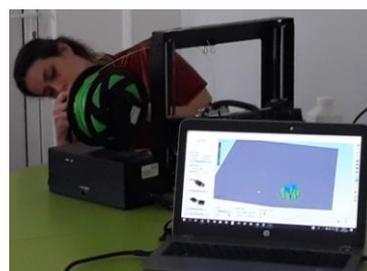
En este primer Newsletter queremos **presentar los cuatro de los siete módulos que se desarrollarán como cursos de *m-learning* para Educadores de Personas Adultas** y que estarán disponibles dentro de la herramienta "**Industria 4.0 en la enseñanza de adultos poco calificados**". El resto de los módulos se presentarán en el próximo *newsletter*.

M2. Fabricación aditiva, como objeto de didáctica de adultos, desarrollado por LUDOR

El propósito de este módulo es aumentar la conciencia y la capacidad de los Educadores de Personas Adultas para utilizar la impresión 3D (3DP) en la educación de adultos y ampliar y desarrollar sus competencias, lo que les permite realizar una capacitación efectiva de adultos poco calificados en el campo de 3DP. Para proporcionar Educación de Adultos no solo se requiere conocimiento pedagógico específico sino también conocimiento técnico y el objetivo de este módulo es brindarlo.

El módulo incluirá información básica sobre el enfoque de impresión 3D, terminología, ventajas y limitaciones, principales aplicaciones, tecnologías disponibles, materiales y equipos. Además, se describirán los pasos del proceso necesarios para obtener un objeto mediante 3DP.

Los trabajos más apropiados para un adulto poco calificado debidamente capacitado por el proyecto 4.0 ANDCOM, son operador de impresora 3D y técnico de post- procesamiento de piezas 3DP



Operador de impresión 3D. Fuente: <http://ludoren.com/>

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



<https://andcom.erasmus.site/>



Realidad Aumentada. Fuente: <http://ludoreng.com/>

M3. Realidad aumentada, como una alternativa real a los materiales didácticos analógicos, desarrollado por SIF

El propósito de este módulo es aumentar la conciencia y la capacidad de Educadores de Personas Adultas de usar las herramientas de Realidad Aumentada (RA) en la Educación de Adultos y ampliar y desarrollar sus competencias, lo que les permitirá realizar una capacitación efectiva de adultos poco calificados en muchos campos diferentes de RA. Además del conocimiento pedagógico específico, las habilidades y actitudes requeridas para proporcionar Educación de Adultos, los Andragogs también necesitan conocimiento técnico y el objetivo de este módulo es brindarlo.

El módulo incluirá información básica sobre Realidad Aumentada: definición, origen, terminología, tipos, ventajas y limitaciones, principales aplicaciones, tecnologías y herramientas disponibles, información sobre cómo crear aplicaciones RA.

M5. Ciberseguridad, como necesidad básica de cada proceso de aprendizaje, desarrollado por la URV

Ciberseguridad es el nombre de las protecciones que se toman para evitar o reducir cualquier ataque a datos, ordenadores o dispositivos móviles. La ciberseguridad cubre no solo la protección de la confidencialidad y la privacidad, sino también la disponibilidad e integridad de los datos, que son vitales para la calidad y la seguridad.

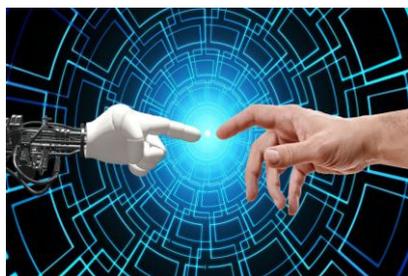
La ciberseguridad es un área en constante cambio con mucha jerga y a veces puede parecer bastante confusa. Sin embargo, se pueden tomar muchas medidas efectivas y relativamente simples para proteger la información y protegernos a nosotros mismos y a nuestras organizaciones. Mediante algunas acciones simples y practicando comportamientos seguros podemos reducir las amenazas en línea.

La ciberseguridad cubre no solo la protección de la confidencialidad y la privacidad, sino también la disponibilidad e integridad de los datos

M7. Inteligencia artificial, que puede impulsar la educación de adultos y las perspectivas de futuro, desarrollado por ISON

¿Alguna vez has escuchado o visto en un anuncio que un nuevo teléfono inteligente o un nuevo producto utilizan el poder de la Inteligencia Artificial? Si la respuesta es sí, te darás cuenta de que la IA está a nuestro alrededor y, seamos conscientes o no, ha influido enormemente en nuestra vida profesional y personal. Para algunos, la IA se trata de formas de vida artificiales que pueden superar la inteligencia humana, y para otros, casi cualquier tecnología de procesamiento de datos puede llamarse AI.

Muchas predicciones del futuro cercano sugieren que las áreas más influenciadas por el poder de la IA en los próximos años, abarcarán desde la industrial y tecnológica, hasta el futuro del conocimiento y la educación. Es por eso que el objetivo principal en este módulo es proporcionar la información necesaria, de forma simplificada y clara, para comprender el uso general de la Inteligencia Artificial y también, las formas en las que la IA puede usarse en la vida diaria y en educación de adultos.



Fuente: <https://pixabay.com/photos/technology-developer-touch-finger-3389904/>

Reuniones del consorcio

Los días 16 y 17 de diciembre de 2019 se celebró en Rzeszów la primera reunión del consorcio del proyecto 4.0 ANDCOM. Fue organizado por el coordinador, Centrum Wspierania Edukacji i Przedsiębiorczości (CWEP). Durante la reunión, se presentaron los socios involucrados en el proyecto. Además, se presentaron los puntos más importantes del proyecto, así como la estrategia de difusión. También se discutieron cuestiones de gestión.

La segunda reunión del consorcio estaba planificada para tener lugar en Viena en julio de 2020, sin embargo, debido al brote de COVID-19, se decidió celebrarla en línea.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja solo las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo. Número de proyecto: 2019-1-PL01-KA204-065130

