



Título: Capacitar a las personas mayores en el mundo digital: El Proyecto DiSC

Érase una vez, en los últimos años, el mundo fue testigo de un tremendo aumento de las amenazas a la seguridad digital, especialmente desde el estallido de la pandemia de Covid. La ciberseguridad se convirtió en un tema candente en el seno de la Comisión Europea, pero convertir los objetivos políticos en medidas prácticas a nivel popular resultó ser una ardua batalla. Los retos surgieron debido a la limitada concienciación sobre seguridad digital, la creciente exclusión de determinados grupos y las tácticas en constante evolución de los ciberdelincuentes, complicadas además por la situación económica en Europa y la guerra en Ucrania.

En medio de esta tormenta digital, un consorcio de personas apasionadas vio la oportunidad de marcar la diferencia. Se unieron para crear el proyecto Digital Security for Senior Citizens (DiSC), una noble iniciativa destinada a fomentar la concienciación sobre la seguridad digital y mejorar las capacidades y los conocimientos de los ciudadanos de la tercera edad y las generaciones mayores a escala local y regional.

Impulsado por el sorprendente crecimiento del uso de la tecnología entre los europeos de 65 a 74 años, de los cuales casi el 39% utiliza ya teléfonos inteligentes, el proyecto DiSC se propuso alcanzar objetivos fundamentales:

1. Aumentar la representación de las personas mayores en los proyectos europeos.
2. Ayudar a las personas mayores a adquirir y desarrollar competencias digitales clave relacionadas con la seguridad digital.
3. Fomentar la autoconciencia utilizando herramientas de aprendizaje innovadoras.
4. Facilitar a las personas mayores la salvaguarda de su bienestar digital.
5. Potenciar la empleabilidad mejorando las competencias digitales básicas.
6. Proporcionar habilidades y conocimientos profundos y específicos a lo largo de la vida relacionados con la seguridad digital.
7. Crear oportunidades para un desarrollo educativo y personal innovador.

El proyecto también pretendía educar a las personas mayores sobre los tipos de peligros digitales y sus consecuencias, desarrollando su capacidad para reconocer y adaptarse a las amenazas y estafas de seguridad digital. Además, el equipo de DiSC estaba decidido a sentar las bases para aplicar políticas de seguridad digital específicas a niveles superiores, fomentando el pensamiento crítico entre los ciudadanos de la tercera edad en relación con la seguridad digital.

El proceso de ejecución del proyecto fue sencillamente transformador. El equipo se embarcó en varias actividades para alcanzar sus ambiciosos objetivos, empezando por una investigación exhaustiva y un resumen completo de los conceptos y competencias de seguridad digital entre los ciudadanos mayores de toda Europa. También se adentraron en el ámbito de las políticas europeas relacionadas con la seguridad digital para las personas mayores y el público en general.

Se alcanzó un hito importante cuando se desarrolló la metodología del marco de competencias de seguridad digital DiSC. Este marco sirvió de guía para dotar a las personas mayores de habilidades y competencias digitales centradas en la seguridad. En su búsqueda de la excelencia, el equipo también exploró y revisó los marcos de competencias europeos existentes relacionados con la integración de metodologías de seguridad digital.





Uno de los aspectos más destacados del proyecto fue el desarrollo del juego de mesa en línea sobre seguridad digital DiSC, una plataforma divertida e interactiva diseñada para educar a las personas mayores sobre las amenazas a la seguridad digital y las medidas de protección. El juego se sometió a tres fases de prueba, en las que se comprobó su eficacia con los grupos destinatarios y se recogieron valiosas opiniones.

Para promover los resultados del proyecto y fomentar un mayor impacto, el consorcio organizó cinco actos multiplicadores, que llegaron a un público más amplio. Junto a estos actos, seis reuniones transnacionales del proyecto proporcionaron apoyo y facilitaron la colaboración entre los socios del proyecto, fortaleciendo el proceso de ejecución.

El proyecto DiSC vio la luz en diciembre de 2020 y, desde el principio, el consorcio se centró en sentar las bases para la gestión del proyecto, la difusión y las estrategias de calidad. Los socios formaron equipos internos del proyecto, establecieron los sistemas y documentos necesarios e incluso crearon redes sociales, la marca del proyecto y un sitio web dedicado al proyecto.

El desarrollo del juego de mesa en línea DiSC fue especialmente emocionante. Comenzó con una versión prototipo que se presentó durante la tercera Reunión de Proyectos Transnacionales (TPM) en Valencia. Los comentarios de los socios y participantes permitieron perfeccionar el juego y garantizar su eficacia para alcanzar los objetivos educativos. Se acordó una prórroga del proyecto, lo que demostró el compromiso inquebrantable del consorcio con el éxito.

Con el paso del tiempo, los resultados intelectuales del proyecto siguieron evolucionando. En noviembre de 2022, el desarrollo de IO4 estaba en marcha y avanzaba a la par que el resto del proyecto. La versión final de IO3, el juego de mesa en línea, salió de su fase piloto, e IO4 se completó en mayo de 2023, justo a tiempo para los Eventos Multiplicadores celebrados en varios países socios.

Con una determinación inquebrantable y una visión compartida, el proyecto DiSC trajo una ola de cambio para empoderar a las personas mayores en el mundo digital. A través de herramientas de aprendizaje innovadoras, juegos atractivos y una educación específica, no sólo adquirieron competencias digitales vitales, sino que también aprendieron a desenvolverse en el ámbito digital con confianza y pensamiento crítico.

Al finalizar, el proyecto dejó un legado de capacitación que sentó un precedente para futuras iniciativas destinadas a proteger y guiar a las personas mayores en un entorno digital en constante evolución. El proyecto DiSC demostró que con unidad, compasión y un propósito compartido, podemos crear un mundo digital más seguro e inclusivo para todas las generaciones.

