

# **Plan de estudios PR1**

## **Documento resumen**

### **Seniors for Circular Economy**

#### **(SEN4CE)**

Marzo 2023

Número de proyecto: 2021-2-AT01-KA220-ADU-000048101



**SEN4CE**

Seniors for Circular Economy



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

## Índice de contenidos

Introducción .....	3
1. Consumo responsable .....	5
2. Vida útil del producto.....	7
3. Uso responsable de los recursos .....	8
Conclusión .....	10

# Introducción

## Objetivos

La evolución demográfica en Europa muestra que el porcentaje de población de edad avanzada en la sociedad aumentará drásticamente en los próximos 20 años. Mientras que los jóvenes están más comprometidos y son el objetivo de las acciones y proyectos de sostenibilidad y economía circular, las personas mayores suelen quedar al margen. Por lo tanto, el objetivo del resultado 1 del proyecto SEN4CE era crear un plan de estudios con contenidos de aprendizaje sobre economía circular directamente para las personas mayores, con el fin de capacitarlas para construir una economía circular.

Este plan de estudios se basa en escenarios y fomenta múltiples usos de los materiales de formación, con especial atención a los aspectos inspiradores y motivadores del curso. Integrado en la trama, el material didáctico aborda el tema de la economía circular y cómo puede capacitar a las personas mayores para contribuir activamente a la economía circular y la sostenibilidad en su vida cotidiana. El plan de estudios pretende centrarse menos en aspectos teóricos como la gestión de residuos, el reciclaje, las energías renovables o el clima, y más en los beneficios de la economía circular para los mayores.

## ¿Cómo se creó este plan de estudios?

Antes de desarrollar este plan de estudios, los cinco socios del consorcio realizaron un [análisis de las necesidades](#) en cada país. Para ello, se distribuyeron cuestionarios a 52 mayores de Alemania, Portugal, España, Austria y Francia, en los que se les preguntaba por su interés y sus conocimientos sobre la economía circular. A continuación, se analizaron los resultados y se plasmaron en un informe en el que se formulan recomendaciones para la elaboración de planes de estudios que aborden las necesidades detectadas.

Además, los socios llevaron a cabo el [análisis de buenas prácticas](#), habiendo recopilado en total 19 prácticas nacionales e internacionales existentes de planes de estudios de economía circular para mayores, que se analizaron en consecuencia con el fin de crear el plan de estudios del proyecto SEN4CE que cubriera las lagunas de estas prácticas ya existentes y se correspondiera con las necesidades de los mayores.

## El Marco Europeo de Cualificaciones

Para garantizar la compatibilidad con las diversas necesidades de aprendizaje de las personas mayores, el plan de estudios se ha creado para dos niveles del Marco Europeo de Cualificaciones (EQF), uno para los niveles de habilitación 2 y 3, y otro para los niveles de habilitación 3 y 4. El EQF es un marco europeo de 8 niveles basado en los resultados del aprendizaje para todo tipo de cualificaciones que sirve como herramienta de traducción entre los distintos marcos nacionales de cualificaciones.

Los niveles se detallan a continuación:

- **Nivel 2**

<b>Conocimientos</b>	<b>Capacidades</b>	<b>Responsabilidad y autonomía</b>
Conocimientos fácticos básicos de un campo de trabajo o estudio	Capacidades cognitivas y prácticas básicas necesarias para utilizar la información pertinente con el fin de realizar tareas y resolver problemas rutinarios utilizando reglas y herramientas sencillas	Trabajar o estudiar bajo supervisión con cierta autonomía

- **Nivel 3**

<b>Conocimientos</b>	<b>Capacidades</b>	<b>Responsabilidad y autonomía</b>
Conocimiento de hechos, principios, procesos y conceptos generales, en un campo de trabajo o estudio	Una serie de habilidades cognitivas y prácticas necesarias para realizar tareas y resolver problemas mediante la selección y aplicación de métodos básicos, herramientas, materiales e información	Asumir la responsabilidad de la realización de tareas en el trabajo o estudio; adaptar el propio comportamiento a las circunstancias en la resolución de problemas

- **Nivel 4**

<b>Conocimientos</b>	<b>Capacidades</b>	<b>Responsabilidad y autonomía</b>
Conocimientos fácticos y teóricos en contextos amplios dentro de un campo de trabajo o estudio	Una serie de habilidades cognitivas y prácticas necesarias para generar soluciones a problemas específicos en un campo de trabajo o estudio	Ejercer la autogestión dentro de las directrices de contextos de trabajo o estudio que suelen ser predecibles, pero están sujetos a cambios; supervisar el trabajo rutinario de otros, asumiendo cierta responsabilidad en la evaluación y mejora de las actividades de trabajo o estudio

### **Articulate**

El plan de estudios se integrará en la plataforma en línea [Articulate Storyline](#), que nos permitirá crear una experiencia de aprendizaje interactiva con escenarios y contenidos interactivos.

## **1. Consumo responsable**

### **Contenido para los niveles EQF 2-3**

La unidad **"Consumo Responsable"** para los niveles EQF 2-3 se divide en 3 módulos no lineales:

El módulo **"Evitar el despilfarro - Aprender a consumir menos y mejor"** incluye una explicación de por qué es importante evitar el despilfarro, así como consejos sobre cómo reducirlo al ir de compras en 3 categorías diferentes de productos: alimentos, ropa y electrodomésticos.

El módulo **"Todo sobre las etiquetas: comprar de forma más responsable"** define las ecoetiquetas y la diferencia entre ecoetiquetas, bioetiquetas y pictogramas, con ejemplos de etiquetas fiables existentes en cada país socio. Este módulo también incluye consejos sobre cómo reconocer una buena etiqueta ecológica.

Por último, el módulo **"Piensa globalmente, actúa localmente"** explica por qué consumir es importante y tiene un impacto positivo en el medio ambiente, y da

algunos ejemplos concretos de hábitos que los mayores pueden poner en práctica para consumir más localmente.

## **Escenario**

El escenario muestra al participante yendo a hacer la compra con su nieto. El participante tiene que elegir cómo prepararse para ir de compras, a qué tipo de tiendas ir y qué comprar una vez en la tienda. En función de sus respuestas, se le explica por qué su elección ha sido correcta o incorrecta, y el diálogo continúa como si el participante hubiera elegido la respuesta correcta.

## **Contenido para los niveles EQF 3-4**

La unidad **"Consumo Responsable"** para los niveles EQF 3-4 se divide en 3 módulos no lineales:

El módulo **"Cómo evitar ser engañado por el Greenwashing"** explica el concepto de Greenwashing, con algunos ejemplos concretos de cómo puede ser. También da consejos sobre cómo detectar y evitar el lavado verde.

El módulo **"Todo sobre la estrategia de obsolescencia programada"** explica qué es la obsolescencia programada y por qué las empresas pueden recurrir a ella. También da algunos ejemplos concretos de algunas estrategias de obsolescencia programada utilizadas por las empresas, así como consejos para combatirla.

El módulo **"¿Qué pasaría si intentáramos llegar al residuo cero?"** explica en detalle el concepto de residuo cero, con ejemplos concretos de prácticas que se pueden poner en marcha cuando se intenta llegar al residuo cero.

Por último, el módulo **"Hablemos de consumo colaborativo"** explica el concepto de economía colaborativa y detalla las prácticas que lo ilustran, es decir, compartir coche, prestar y tomar prestado y compartir comunidad. También da algunos ejemplos concretos que los mayores pueden aplicar en su vida cotidiana para poner en práctica este tipo de prácticas.

## **Escenario**

El escenario muestra al participante interactuando con su vecino sobre determinadas compras. El participante tiene que aconsejar a su vecino sobre qué hacer con su teléfono roto antes de ir de compras juntos. En función de sus respuestas, se le explica por qué su elección ha sido correcta o incorrecta, y el diálogo continúa como si el participante hubiera elegido la respuesta correcta.

## 2. Vida útil del producto

### Contenido para los niveles EQF 2-3

La unidad de **"Vida Útil del producto"** para los niveles EQF 2-3 de los productos presenta diferentes prácticas que las personas mayores pueden aplicar en su vida diaria para evitar la creación de residuos, alargando la vida útil de los productos y clasificándolos adecuadamente para transformarlos finalmente en nuevos materiales o artículos. Se divide en 5 módulos no lineales.

El módulo **"Compártelo para evitar el despilfarro"** aborda la importancia de la economía colaborativa para evitar la creación de residuos compartiendo los objetos que se poseen con otras personas en lugar de comprarlos, y da ejemplos concretos de cómo los mayores podrían ponerlo en práctica.

El módulo **"Regalar"** explica por qué regalar puede ser la solución más sencilla para alargar la vida útil del producto y ofrece formas específicas para cada país de dar una segunda vida a los objetos que se poseen.

El módulo **"Reutilizar y dar un nuevo uso a los productos en lugar de tirarlos"** ofrece algunas ideas de bricolaje sobre cómo crear nuevos artículos a partir de los que ya no se utilizan.

El módulo **"Cómo alargar la vida útil de los productos"** explica cómo hacer que los electrodomésticos, la ropa y los alimentos duren más siguiendo unos sencillos consejos.

El módulo **"Cómo clasificar adecuadamente los residuos"** ofrece una sencilla guía paso a paso sobre cómo empezar a clasificar los residuos en casa y dónde encontrar información específica de cada país al respecto.

### Escenario

El escenario muestra a un protagonista con su compañero clasificando algunos objetos viejos, como libros, periódicos y ropa vieja, delante del armario y debatiendo qué deben hacer con ellos, por ejemplo, regalarlos, lavarlos, reutilizarlos o tirarlos. En función de sus respuestas, se le explica por qué su elección ha sido correcta o incorrecta, y el diálogo continúa como si el participante hubiera elegido la respuesta correcta.

## Contenido para los niveles EQF 3-4

La parte de la unidad **"Vida útil del producto"** para los niveles EQF 3-4 se divide en dos módulos no lineales.

El módulo **"Reparación y reutilización (bricolaje)"** propone algunos esfuerzos más para reutilizar o renovar los objetos poseídos.

El módulo **"Recogida de residuos"** explica las cadenas modernas de recogida de residuos para que los mayores comprendan los principios de la economía circular y aporten algunas ideas sobre cómo mejorar el sistema actual. Se centra en métodos de tratamiento de residuos como la incineración, los vertederos y el reciclaje, y da algunas ideas concretas sobre cómo un alumno podría mejorar por su cuenta las tasas de reciclaje en su país.

### Escenario

El escenario muestra a un personaje principal con su pareja discutiendo qué hacer con su sofá que ha sido utilizado durante 15 años, es decir, tirarlo, repararlo o venderlo. El escenario también aborda los problemas de la recogida de residuos, a través de las conversaciones informales que mantienen los personajes mientras hacen sus recados.

## 3. Uso responsable de los recursos

### Contenido para los niveles EQF 2-3

La parte la unidad **"Uso responsable de los recursos"** para los niveles EQF 2-3 se divide en 3 módulos no lineales.

El módulo **"Los beneficios del ahorro de energía para nuestro medio ambiente"** explica detalladamente los siguientes beneficios para nuestro medio ambiente del ahorro de energía: proteger el aire y prevenir el cambio climático, ayudar a conservar los limitados recursos naturales y salvar los ecosistemas y los animales.

El módulo **"Cómo ahorrar energía en casa"** da consejos concretos para ahorrar energía en casa, en la cocina, en el baño y, en general, en toda la casa.

El módulo "**Todo sobre las etiquetas energéticas**" explica cómo funciona la etiqueta energética de la UE, tanto para aparatos como para edificios, y a qué aparatos se aplica. También explica cómo leer una etiqueta energética y en qué hay que fijarse.

### **Escenario**

El escenario muestra al participante interactuando con su nieta, que acaba de mudarse a su primer piso. El participante tiene que aconsejar a su nieta sobre qué electrodomésticos comprar y darle consejos sobre cómo ahorrar energía. En función de sus respuestas, recibe explicaciones sobre por qué su elección ha sido correcta o incorrecta, y el diálogo continúa como si el participante hubiera elegido la respuesta correcta.

### **Contenido para los niveles EQF 3-4**

La parte de la unidad "**Uso responsable de los recursos**" para los niveles EQF 3-4 se divide en 2 módulos no lineales.

El módulo "**Calcula tu huella ambiental**" explica qué es la huella de carbono y presenta numerosas herramientas para evaluarla y capacitar a los usuarios para tomar decisiones con mayor conocimiento de causa. También presenta una sección sobre "¿Y ahora qué?" para explicar a los alumnos qué hacer con estas cifras y cómo minimizar nuestra huella ambiental.

El módulo "**Un hogar respetuoso con el medio ambiente: reformas sencillas para consumir menos energía**" ofrece consejos concretos sobre cómo reducir el consumo de energía en un hogar mediante algunas mejoras sencillas o más complejas.

### **Escenario**

El escenario muestra al protagonista con su nieta hablando de las obras de renovación de su nuevo apartamento. En función de sus respuestas, se le explica por qué su elección fue correcta o incorrecta, y el diálogo continúa como si el participante hubiera elegido la respuesta correcta.

## Conclusión

El plan de estudios para mayores y el aprendizaje permanente sobre economía circular se ha diseñado para capacitar y comprometer a los mayores a contribuir a la construcción de una economía circular. El contenido desarrollado utiliza un tono motivador e inspirador para animar a los mayores a poner en práctica actividades sostenibles y adaptar su estilo de vida para reducir su huella medioambiental y conectar con los jóvenes en la lucha contra el cambio climático.

El contenido basado en el juego de escenarios permite a los mayores identificarse con los personajes principales y aplicar el contenido aprendido a las circunstancias de la vida real, incentivando así los cambios de comportamiento. Las actividades interactivas promueven y simplifican el proceso de aprendizaje permanente y la mejora de las competencias digitales de los mayores. Al centrarse menos en aspectos teóricos como la gestión de residuos, el reciclaje, las energías renovables o el clima, y más en los beneficios de la economía circular para los mayores, el plan de estudios puede aplicarse fácilmente en diversas circunstancias, talleres de mayores, autoformación o sesiones de formación en grupo.