



Itinerario de formación para adultos en ciudadanía digital

**DQ Skills Project - Developing Digital Intelligence of adult learners for an
active Citizenship**



Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación y todos sus contenidos reflejan únicamente la opinión de sus autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información en ella contenida



AUTORES



2



Este trabajo está sujeto a la licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



www.dq-skills.eu
<https://www.instagram.com/dqskillsproject/>
<https://www.facebook.com/dqskills/>

Iconos creados por - Freepik.com

Índice

INTRODUCCIÓN	4
¿QUÉ PUEDES ENCONTRAR EN ESTE DOCUMENTO?.....	4
¿A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO ESTE DOCUMENTO?.....	4
¿PARA QUÉ ES ESTE DOCUMENTO?	5
¿CÓMO PUEDES UTILIZAR ESTE MATERIAL?	5
PROMOCIÓN DE LA CIUDADANÍA DIGITAL.....	7
EL MARCO DigComp	9
MÓDULOS DQ Skills	12
MÓDULO 1. INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DIGITAL	12
MÓDULO 2. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN ONLINE.....	18
MÓDULO 3. CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL.....	26
MÓDULO 4. SEGURIDAD	33
MÓDULO 5. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.....	41

INTRODUCCIÓN

La Inteligencia Digital es una mezcla de habilidades sociales, emocionales y cognitivas esenciales para vivir en el mundo digital. Tener inteligencia digital significa contar con las herramientas y conocimientos necesarios y la capacidad de adaptar las emociones y ajustar el comportamiento para lidiar con los desafíos y requisitos de la era digital.

¿QUÉ PUEDES ENCONTRAR EN ESTE DOCUMENTO?

Casi nadie duda de que, en un mundo hiperconectado, en el que las competencias digitales cada vez son más necesarias, **la formación es esencial**.

Pero no cualquier formación, sino unos contenidos desarrollados de acuerdo con un borrador que permita a la gente obtener habilidades y conocimientos necesarios para garantizar su **ciudadanía activa**, a fin de beneficiarse de esa ventana abierta al mundo que ofrece la tecnología.

Por lo tanto, este documento incluye un itinerario de formación desarrollado para permitir – a través de una estructura diseñada en niveles, competencias, ejemplos de conocimiento, habilidades y actitudes – diseñar, adaptar y/o usar los contenidos de la formación en ciudadanía digital a sus necesidades, para que se conviertan en recursos educativos motivadores e inclusivos.

4

¿A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO ESTE DOCUMENTO?

Este itinerario está dirigido a **profesores y formadores** que desean o diseñar sus propias acciones de formación en ciudadanía digital o adaptarlos al contenido existente, de acuerdo con una estructura pedagógica apoyada por el marco conceptual que ofrece el DIGCOMP (Marco Europeo de Competencias Digitales para la Ciudadanía).

¿PARA QUÉ ES ESTE DOCUMENTO?

Los objetivos del itinerario son:

- Diseñar una referencia de competencia digital para adultos, que sirva de base para profesores y formadores a la hora de desarrollar programas de formación que promuevan de verdad la ciudadanía activa de este colectivo de estudiantes.
- Establecer un mínimo que cualquier programa de formación en habilidades digitales debería incluir.
- Proveer a los formadores con materiales educativos que faciliten la conexión de los estudiantes con la ciudadanía digital.
- Organizar los contenidos de la formación de acuerdo con el marco de competencias y habilidades que le faciliten al formador implementar los recursos pedagógicos más apropiados en cada caso.
- Facilitar a través de diferentes niveles de referencia, la acreditación y evaluación del conocimiento.
- Proveer a los profesores y formadores con un material flexible que puedan adaptar de acuerdo con sus necesidades específicas.

5

¿CÓMO PUEDES UTILIZAR ESTE MATERIAL?

En este material, encontrarás 5 áreas de acción clave de las competencias digitales:

- Información y alfabetización digital.
- Comunicación y colaboración online.
- Creación de contenidos digitales.
- Seguridad en la red.
- Resolución de problemas.



El itinerario de formación DQ SKILLS desarrolla las 21 competencias incluidas en este marco de referencia, ofreciendo una guía para el desarrollo de un curso completo diseñado en torno a 3 posibles niveles (usuario básico, usuario de nivel intermedio, usuario avanzado).

Para esto encontrarás información detallada, adaptada a la educación de adultos, según la siguiente estructura:

1. Áreas de competencia digital.
2. Palabras clave.
3. Competencias que corresponden a cada área.
4. Ejemplos de conocimiento, habilidades y actitudes para cada competencia.
5. Niveles de cada competencia.
6. Referencias bibliográficas útiles.
7. Ejemplos de posibles actividades clasificadas por niveles.

Además, y para profundizar en el propósito práctico de este documento, se ha trabajado en la definición del uso y la aplicación de estas competencias en un contexto real de acuerdo con los siguientes campos:



- Ocio
- Vida social
- Transacciones comerciales
- Aprendizaje y educación
- Empleo
- Ciudadanía
- Bienestar

PROMOCIÓN DE LA CIUDADANÍA DIGITAL

El impacto de la tecnología se está extendiendo progresivamente, lo que significa que la velocidad y el volumen de información crecen exponencialmente cada día.

De hecho, los expertos predicen que el 90% de la población estará conectada a Internet en diez años.

El aumento del Internet de las cosas producirá una fusión inevitable entre el mundo digital y el mundo físico y esto hará que tengamos que ser cada vez más inteligentes digitalmente hablando.

Aun así, la tasa de Economía y Sociedad Digital (2017), confirma que existe un déficit en materia de habilidades digitales básicas entre toda la ciudadanía. Esta brecha es más acentuada entre los grupos más desfavorecidos, como las personas mayores, jóvenes con un nivel educativo más bajo, familias con bajos ingresos y los migrantes, quienes presentan más problemas al respecto. La Coalición de Habilidades y Empleos Digitales enfatiza en este sentido que una de las prioridades más urgentes que se destaca a nivel de la UE es la necesidad de desarrollar Competencias Digitales para todos, es decir,

“desarrollar habilidades digitales para garantizar que todos los ciudadanos estén activos en nuestra sociedad digital”.

La competencia digital es una de las 8 competencias clave para el aprendizaje permanente y más allá del conjunto de definiciones existentes que normalmente limitan este concepto al uso de nuevas tecnologías, la continua evolución de esta implica que como ciudadanos participamos de formas diferentes en todos los ámbitos del día a día. Por último, requiere que nos convirtamos en ciudadanos digitales.

Para eso debemos dejar de pensar en las tecnologías simplemente como herramientas y pasar a proporcionar la dimensión global que permita comprender su papel en todo el ecosistema en el que se basa la ciudadanía digital.

Es precisamente en este paso hacia la ciudadanía digital donde se introduce el concepto de Inteligencia Digital, por el que entendemos el conjunto de habilidades sociales, emocionales y cognitivas que nos permiten enfrentar los desafíos y demandas de la vida digital.

La **Inteligencia Digital** se manifiesta en tres dimensiones fundamentales, que son:

CITIZENSHIP

Ciudadanía digital, entendido como la habilidad de usar eficazmente y responsablemente la tecnología digital;

Creatividad digital, enfocada a la creación de contenidos como parte del ecosistema digital;

CREATIVITY

ENTREPRENEURSHIP

Emprendizaje digital, entendido como la habilidad de crear oportunidades y resolver problemas usando la tecnología digital.

8

La distinción cualitativa de estos aspectos se da porque tanto la ciudadanía como la inteligencia digital, buscan más allá de la formación en nuevas tecnologías, empoderando a los ciudadanos para que obtengan los recursos necesarios para ser capaces de comprender y/o crear nuevas oportunidades en sus comunidades, siendo parte de un cambio que afectará nuestra manera de aprender, de vivir y de relacionarnos.

Es por eso por lo que el diseño de este itinerario se ha centrado en enfatizar esas dimensiones que facilitan el diseño de iniciativas en el campo de la ciudadanía digital desde el enfoque conceptual de la inteligencia digital, facilitando que los profesores y formadores se conviertan en verdaderos agentes activos del cambio.

A través de DQ Skills trabajaremos el primer nivel, ya que esta iniciativa no termina aquí, sino que es un punto de partida para trabajar las 3 dimensiones de una manera integral.

EL MARCO DigComp

El Índice de Economía y Sociedad Digital (2017), confirma que un 44% de europeos no tienen habilidades digitales básicas, y el Marco Europeo de Competencia Digital para Ciudadanos (DigComp) (2016) añade que las personas mayores, jóvenes menos educados y familias de bajos ingresos y migrantes suelen ser los más problemáticos.

Nuestro proyecto provee oportunidades de aprendizaje de alta calidad para el grupo de adultos mencionado anteriormente, en especial adaptando el curso de formación desarrollado (que incluirá 3 niveles: básico, intermedio y avanzado) a las necesidades específicas de los alumnos poco cualificados o poco capacitados.

Basándose en el marco DigComp (Marco de Competencia Digital para Ciudadanos <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp>) diseñado por la Comisión Europea, nuestro proyecto define un itinerario de formación, que ofrece una base completa para cualquier profesor de formación profesional o desarrollador, para la creación de programas de formación relacionados con las capacidades necesarias para desarrollar competencias digitales.

Este itinerario formativo ofrece una relación clara entre las competencias – acciones de formación –

niveles, por lo que puede ser utilizado y/o adaptado por cualquier entidad interesada en diseñar su propia acción para la formación de ciudadanos digitales.

La Competencia Digital es el uso seguro, crítico y creativo de las TICs para lograr objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el ocio, la inclusión y/o la participación en la sociedad. Es una competencia transversal clave que permite a la gente adquirir otras competencias clave y se relaciona con muchas de las habilidades del siglo XXI, las cuales deberían adquirirse por todos los ciudadanos para asegurar su participación en la sociedad y en la economía.

El Marco Europeo de Competencia Digital para Ciudadanos, también conocido como DigComp, ofrece una herramienta para mejorar la competencia digital de los ciudadanos en cuanto a trabajo y empleabilidad, aprendizaje, ocio, consumo y participación en la sociedad. DigComp se publicó por primera vez en 2013 y se ha convertido en referencia para muchas iniciativas de competencia digital a nivel tanto europeo como de los Estados miembros. Como resultado del desarrollo tecnológico el documento mencionado anteriormente se ha actualizado continuamente DigComp 2.0 (2016) y 2.1. (2017).

Se desarrollaron dos marcos en 2016, uno para consumidores (<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompconsumers>) y el otro para formadores de adultos (<http://blog.educalab.es/intef/2016/12/22/marco-comun-de-competencia-digital-docente-2017-intef/>).

El marco DigComp presenta 21 competencias digitales divididas en cinco áreas:

1. Información y alfabetización digital	<i>Parte 1. Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales.</i>
	<i>Parte 2. Evaluar datos, información y contenidos digitales.</i>
	<i>Parte 3. Gestión de datos, información y contenidos digitales.</i>
2. Comunicación y colaboración	<i>Parte 1. Interactuar a través de tecnologías digitales.</i>
	<i>Parte 2. Compartir a través de tecnologías digitales.</i>
	<i>Parte 3. Participación ciudadana a través de las tecnologías digitales.</i>
	<i>Parte 4. Colaboración a través de las tecnologías digitales.</i>
	<i>Parte 5. Comportamiento en la red. Netiqueta.</i>
	<i>Parte 6. Gestión de la identidad digital.</i>
3. Creación de contenidos digitales	<i>Parte 1. Desarrollo de contenidos digitales.</i>
	<i>Parte 2. Integración y reelaboración de contenido digital.</i>
	<i>Parte 3. Derechos de autor (copyright) y licencias de propiedad intelectual.</i>
	<i>Parte 4. Programación.</i>
4. Seguridad en la red	<i>Parte 1. Protección de dispositivos.</i>
	<i>Parte 2. Protección de datos personales y privacidad.</i>
	<i>Parte 3. Protección de la salud y el bienestar.</i>
	<i>Parte 4. Protección medioambiental.</i>
5. Resolución de problemas	<i>Parte 1. Resolución de problemas técnicos.</i>
	<i>Parte 2. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas.</i>
	<i>Parte 3. Uso creativo de la tecnología digital.</i>
	<i>Parte 4. Identificar lagunas en las competencias digitales.</i>

10

Estas áreas constituirán los módulos del curso de formación DQ Skills, el cual permite a los estudiantes progresar a través de 3 niveles, desde nivel básico a nivel avanzado.

El Marco Europeo de Competencias Digitales puede ayudar a los ciudadanos con la autoevaluación, establecer metas de aprendizaje, identificar oportunidades de formación y facilitar la búsqueda de trabajo.

Desde 2015 el **Europass CV** incluye una herramienta en línea para las personas que buscan trabajo para autoevaluar su competencia digital y describirla e incluirla en su Curriculum Vitae (CV). La herramienta usa las cinco áreas del marco DigComp con un uso fácil del formulario de autoevaluación (<http://europass.cedefop.europa.eu/documents/curriculum-vitae>).

MÓDULOS DQ Skills

MÓDULO 1. INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DIGITAL

Módulo 1	Información y alfabetización digital
Definición	<p>La definición principal del módulo “Información y alfabetización digital” se refiere a la habilidad de una persona de identificar y ubicar, recuperar y almacenar, pero también organizar y analizar la información digital.</p> <p>Trabajar y administrar datos e información en la sociedad del conocimiento actual es una necesidad. El módulo se divide en tres partes que van desde habilidades básicas hasta más avanzadas.</p>
Palabras clave	Información digital / alfabetización digital / buscador / fuentes de datos / almacenamiento de datos
Competencias	<p>Parte 1. <u>Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales</u>: las capacidades de una persona para realizar búsquedas articuladas en línea a través de herramientas disponibles, conocer las herramientas y comprender la diferencia entre las herramientas utilizadas.</p> <p>Parte 2. <u>Evaluar datos, información y contenidos digitales</u>: la capacidad de una persona de analizar la información recolectada, evaluar de forma crítica su finalidad y relevancia y comparar diferentes fuentes de información para usar el más válido y creíble.</p>

	<p>Parte 3. <u>Gestión de datos, información y contenidos digitales</u>: la capacidad de una persona de guardar la información y contenido en el almacenamiento del dispositivo, administrar el almacenamiento y crear un sistema de almacenamiento propio para una fácil recuperación.</p>
Ejemplos de CONOCIMIENTOS	<p>Parte 1. Navegar, filtrar datos, información y contenidos digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que realiza la formación puede describir qué es un motor de búsqueda y cómo funciona. - La persona que realiza la formación puede entender cómo se gestiona la información. - La persona que realiza la formación entiende cómo encontrar información a través de diferentes herramientas y medios usando las palabras clave apropiadas. <p>Parte 2. Evaluar datos, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que realiza la formación puede evaluar los datos e información recopilada para su propósito y relevancia. - La persona que realiza la formación puede comparar diferentes fuentes de información/webs. - La persona que realiza la formación puede evaluar la validez de las fuentes de información en línea. - La persona que realiza la formación puede entender que la información necesita ser doblemente revisada. <p>Parte 3. Gestión de datos, información y contenidos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que realiza la formación puede entender los métodos de almacenamiento. - La persona que realiza la formación puede presentar varios dispositivos de almacenamiento. - La persona que realiza la formación puede entender el concepto de tener un sistema de almacenamiento propio para rastrear datos.
Ejemplos de HABILIDADES	<p>Parte 1. Navegar, filtrar datos, información y contenidos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que realiza la formación puede buscar la información y datos que necesita. - La persona que realiza la formación puede usar palabras clave para realizar la búsqueda. - La persona que realiza la formación puede usar metabuscadores para localizar datos relevantes. <p>Parte 2. Analizar, evaluar críticamente y comparar información y datos obtenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que realiza la formación puede comparar los datos recogidos para un propósito específico. - La persona que realiza la formación puede filtrar a través de los datos recibidos (notificaciones push, fuentes no confiables, etc.). - La persona que realiza la formación puede evaluar la integridad de la información.

	<p>Parte 3. Gestión de datos, información y contenidos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que realiza la formación puede organizar su propia información en dispositivos de almacenamiento propios. - La persona que realiza la formación puede gestionar y elaborar su propio sistema de almacenamiento con etiquetas. - La persona que realiza la formación puede localizar los datos guardados, reutilizarlos y volver a almacenarlos / subirlos. - El usuario puede utilizar soluciones de almacenamiento en línea.
Ejemplos de ACTITUDES	<p>Parte 1. Navegar, filtrar datos, información y contenidos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que realiza la formación entiende el rol de la tecnología en la búsqueda de información. <p>Parte 2. Evaluar datos, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que realiza la formación tiene un enfoque crítico de los datos encontrados en Internet y puede evaluar el propósito. - La persona que realiza la formación tiene un enfoque proactivo sobre qué datos almacenar en línea, qué datos son públicos y qué datos son privados. <p>Parte 3. Gestión de datos, información y contenidos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que realiza la formación entiende los beneficios de almacenar la información y los datos, así como de en qué dispositivos y medios. - La persona que realiza la formación es consciente de que el almacenamiento sistemático tiene valor. - La persona que realiza la formación puede decidir si desea almacenar en línea o en dispositivos hardware. - La persona que realiza la formación conoce la información privada frente a la pública.
Nivel MEC 4/5 (FP)	4 & 5
Objetivos de aprendizaje	<p>Ejemplos prácticos de cómo las competencias adquiridas pueden usar en el día a día:</p> <p>Ocio: buscar entradas o información sobre eventos. Actividades de salir: reservar mesa en restaurantes, buscar ofertas, etc.</p> <p>Vida social: ser capaz de buscar información relacionada con varias herramientas de medios sociales.</p> <p>Transacciones comerciales: ser capaz de seleccionar páginas de comercio electrónico y entender su credibilidad.</p>

	<p>Aprendizaje y educación: buscar y seleccionar cursos disponibles, ser capaz de descargar y almacenar recursos formativos, ser capaz de recuperarlos y aprender, usar la información para escribir un ensayo, buscar bibliografía relevante, etc.,</p> <p>Empleo: ser capaz de navegar a través de diferentes páginas web de empleo, ser capaz de enviar y recibir información respecto a puestos de trabajo disponibles.</p> <p>Ciudadanía: ser capaz de localizar documentos relevantes necesarios, ser capaz de buscar información relacionada con: viajes, pasaportes, votación, actividades locales / regionales, etc.</p> <p>Bienestar: ser capaz de buscar y ubicar información relacionada con el bienestar, descargar y almacenar formularios de solicitud, recuperar de dispositivos de almacenamiento propios, usar servicios de comercio electrónico y gobierno electrónico, como el pago de impuestos.</p>
Métodos de formación propuestos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Formación en línea a través de las plataformas LMS. ▪ Herramientas de comunicación disponibles, es decir, foro y correo electrónico con el tutor. ▪ Trabajo en grupo para los niveles intermedios y avanzados.
Marco Temporal	<p>4 HORAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 hora para la parte autónoma. ▪ 3 horas para el proyecto.
Material (incluyendo entregables, casos prácticos)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ordenador / portátil, teléfono móvil, acceso a Internet. ▪ LMS. ▪ Material educativo online. ▪ Supuestos prácticos (3, uno para cada parte). ▪ Entrevistas (nacionales) y subirlo como material educativo. ▪ Evaluación y valoración. ▪ Herramientas de Comunicación en LMS. ▪ Bibliografía y Referencias.

Referencias (bibliografía)	<ol style="list-style-type: none"> 1. The Journal of Community Informatics, http://ci-journal.net/index.php/ciej/article/view/1294/1229, (en inglés) 2. Chantel Ridsdale et al, Strategies and Best Practices for Data Literacy Education, Dalhousie University, http://www.mikesmit.com/wp-content/papercite-data/pdf/data_literacy.pdf, (en inglés) 3. Ed Shelley, The data literacy shortfall: Are we data-driven, or data-duped? https://blog.chartmogul.com/data-literacy-deficit/, (en inglés) 4. Anusca Ferrari, Digital Competence in Practice: An Analysis of Frameworks, 2012, http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC68116.pdf, (en inglés) 5. Anusca Ferrari, 2013, DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe, (en inglés) 		
Métodos de evaluación	<p>Preguntas de opciones múltiple después de finalizar cada parte, un máximo de 10 preguntas en total. Trabajo del proyecto: tareas y actividades (individuales y/o en grupo) para determinar competencias</p>		
Niveles *	Básico	Intermedio	Avanzado
	Parte 1	Parte 2	Parte 3

* de acuerdo con las Com

petencias Digitales – cuadro de autoevaluación, Unión Europea, 2015 | <http://europass.cedefop.europa.eu> (en inglés).

ACTIVIDADES PROPUESTAS para el Módulo 1	
Nivel BÁSICO	
Nivel INTERMEDIO	<p>PROYECTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Enumera al menos 3 motores de búsqueda y 1 metabuscador. ▪ Utiliza el motor de búsqueda para buscar un tema (discutido con tu formador o decidido por ti mismo/a). ▪ Almacena por lo menos 10 recursos de tu tema y presenta tu sistema de almacenamiento (muestra etiquetas y sistema de nombres).

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Evalúa de forma crítica y comenta al menos 2 páginas web visitados durante tu búsqueda con información relacionada ambigua. ▪ Presenta tu informe en línea en el foro o envíalo a tu tutor/a. ▪ Comenta con tus compañeros en línea.
Nivel AVANZADO	<p>PROYECTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Presenta tu estrategia para la búsqueda en línea. ▪ Representa cómo se puede hacer referencia cruzada de información. ▪ Declara al menos 2 sitios web que son conocidos por ser válidos y respetables cuando se buscan definiciones e información. ▪ Crea un sistema de archivos en tu correo electrónico para almacenar y recuperar correos electrónicos.

MÓDULO 2. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN ONLINE

Módulo 2	Comunicación y colaboración online
Definición	El módulo „ Comunicación y colaboración online ” hace referencia a la habilidad de una persona para comunicarse en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas online, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes. Usar herramientas digitales en nuestra comunicación del día a día y colaborar con otros es inevitable en la era digital, el módulo muestra cómo las tecnologías digitales ayudan y facilitan la vida diaria de los ciudadanos.
Palabras clave	Medios digitales / alfabetización digital / compromiso civil / buenos modales en la red / netiqueta / identidad digital / huella digital / ciberacoso / conciencia intercultural / colaboración online
Competencias	<p>Parte 1. <u>Interactuar a través de tecnologías digitales</u>: se refiere a la capacidad de la persona de interactuar a través de diversas tecnologías digitales, herramientas, para entender cómo se gestiona la comunicación digital y entender el uso apropiado de las diferentes formas de comunicación a través de los medios digitales.</p> <p>Parte 2. <u>Compartir a través de tecnologías digitales</u>: se refiere a la habilidad de una persona de compartir datos, información y contenidos digitales a través de las tecnologías adecuadas. Hacer de intermediario y ser capaz de referenciar la información compartida y conocer las reglas, beneficios, límites y riesgos.</p> <p>Parte 3. <u>Participación ciudadana a través de las tecnologías digitales</u>: la capacidad de una persona de participar en la sociedad a través del uso de servicios digitales públicos y privados, buscar oportunidades de auto – empoderamiento y para una ciudadanía participativa a través de tecnologías digitales.</p> <p>Parte 4. <u>Colaboración a través de las tecnologías digitales</u>: la capacidad de una persona de usar herramientas y tecnologías digitales en procesos colaborativos y para la creación de datos, recursos y conocimiento.</p>

	<p>Parte 5. <u>Comportamiento en la red/Netiqueta</u>: la habilidad de una persona para conocer, entender y aplicar las normas de comportamiento y el «know-how» (saber cómo) mediante las tecnologías digitales e interactuando en entornos digitales, teniendo en cuenta la diversidad cultural y generacional de los entornos digitales.</p> <p>Parte 6. <u>Gestión de la identidad digital</u>: se refiere a la capacidad de una persona de crear y gestionar una o múltiples identidades digitales, ser capaz de proteger la propia reputación online.</p>
<p>Ejemplos de CONOCIMIENTOS</p>	<p>Parte 1. Interactuar a través de tecnologías digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la persona que realiza la formación puede citar varios canales de comunicación digital (como correos electrónicos, chats, videoconferencias, SMS). - la persona que realiza la formación puede describir cómo se almacenan y muestran los mensajes y correos electrónicos por varias aplicaciones. - la persona que realiza la formación puede identificar y explicar la utilidad y los beneficios de varios medios dependiendo del contexto (uso profesional, uso familiar). <p>Parte 2. Compartir a través de tecnologías digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la persona que realiza la formación puede decidir qué contenido/conocimiento/recursos pueden compartirse públicamente. - la persona que realiza la formación puede determinar el valor de los recursos digitales y decidir a qué audiencia debe dirigirse. - la persona que realiza la formación puede atribuir, especificar la fuente de un contenido particular de manera apropiada. <p>Parte 3. Participación ciudadana a través de las tecnologías digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la persona que realiza la formación puede entender que la tecnología puede usarse para la participación en acciones democráticas (tales como solicitudes de presión, comunicación con el gobierno, bancos, hospitales, peticiones). - la persona que realiza la formación puede identificar los medios y tecnologías digitales y es capaz de utilizarlos para una mejor participación ciudadana digital. <p>Parte 4. Colaboración a través de las tecnologías digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la persona que realiza la formación puede entender que diferentes formas de colaboración online requieren asumir diferentes roles.

	<p>Parte 5. Comportamiento en la red/Netiqueta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la persona que realiza la formación es consciente de los problemas éticos en los medios digitales (por ejemplo, visitar sitios web inapropiados, ciberacoso). - la persona que realiza la formación puede entender las consecuencias de su comportamiento. - la persona que realiza la formación puede entender que las diferentes culturas tienen diferentes prácticas de comunicación e interacción <p>Parte 6. Gestión de la identidad digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la persona que realiza la formación es consciente de tener una o más identidades digitales. - la persona que realiza la formación entiende que hay diferentes actores que pueden contribuir positiva o negativamente a la construcción de la identidad digital.
<p>Ejemplos de HABILIDADES</p>	<p>Parte 1. Interactuar a través de tecnologías digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la persona que realiza la formación puede enviar un correo electrónico, un SMS o escribir y suscribirse a un blog, enviar una publicación a una plataforma de redes sociales. - la persona que realiza la formación puede adaptar la comunicación al grupo destinatario y su objetivo. <p>Parte 2. Compartir a través de tecnologías digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la persona que realiza la formación puede verificar el derecho de propiedad o el derecho de uso del contenido digital. - la persona que realiza la formación puede compartir contenido en Internet (por ejemplo, compartir un video en redes sociales). <p>Parte 3. Participación ciudadana a través de las tecnologías digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la persona que realiza la formación puede encontrar comunidades, redes y redes sociales relevantes que correspondan a sus intereses / necesidades. - la persona que realiza la formación puede usar varias redes, medios y servicios online. <p>Parte 4. Colaboración a través de las tecnologías digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la persona que realiza la formación puede usar las redes sociales para diferentes tipos de colaboración. - la persona que realiza la formación puede proporcionar y recibir comentarios.

	<ul style="list-style-type: none"> - la persona que realiza la formación puede usar las características de colaboración de los paquetes de software y los servicios de colaboración basados en la web (por ejemplo, comentarios en un documento, etiquetas, contribución a wikis, archivos de colaboración, etc.). <p>Parte 5. Comportamiento en la red/Netiqueta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la persona que realiza la formación puede protegerse a sí mismo / a otros de amenazas en línea. - La persona que recibe la formación puede identificar, prohibir e informar abusos y amenazas. <p>Parte 6. Gestión de la identidad digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la persona que realiza la formación puede proteger su reputación digital. - la persona que realiza la formación puede crear un perfil de red social apropiado. - la persona que realiza la formación puede rastrear su propia huella digital.
<p>Ejemplos de ACTITUDES</p>	<p>Parte 1. Interactuar a través de tecnologías digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la persona que realiza la formación puede tomar precauciones al usar medios digitales en la comunicación. - la persona que realiza la formación puede tomar precauciones cuando se comunica en línea con desconocidos. <p>Parte 2. Compartir a través de tecnologías digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la persona que realiza la formación es consciente de la existencia de prácticas de intercambio de información y recursos digitales, los beneficios, riesgos y límites de estos. - la persona que realiza la formación es consciente de la existencia de derechos de autor y derechos de los recursos digitales. <p>Parte 3. Participación ciudadana a través de las tecnologías digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la persona que realiza la formación puede entender de manera crítica y participar en redes sociales, redes de difusión digital y comunidades en línea. - la persona que realiza la formación puede evaluar el potencial de los medios digitales y la tecnología para la participación pública. <p>Parte 4. Colaboración a través de las tecnologías digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la persona que realiza la formación puede decidir sobre nuevas formas de cooperación digital que no implican necesariamente un encuentro físico previo.

	<p>Parte 5. Comportamiento en la red:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la persona que realiza la formación puede respetar los principios éticos cuando hace uso de una publicación. - la persona que realiza la formación puede respetar la diversidad. - la persona que realiza la formación puede protegerse a sí mismo/a durante la actividad digital. <p>Parte 6. Gestión de la identidad digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la persona que realiza la formación es consciente de las ventajas y riesgos de tener presencia online. - la persona que realiza la formación puede expresar su identidad y personalidad digital a través de medios digitales de múltiples maneras.
Nivel MEC 4/5 (FP)	4 & 5
Objetivos de aprendizaje	<p>Ejemplos prácticos de cómo las competencias adquiridas pueden utilizarse en la vida diaria:</p> <p>Ocio: compartir artículos, videos, buscar y solicitar información relacionada con actividades de tiempo libre, pasatiempos.</p> <p>Vida social: uso de sitios de redes sociales, correos electrónicos con amigos, familiares, chatear con amigos, usar diferentes herramientas de web 2.0 para comunicarse con amigos, compañeros/as, ser miembro de diferentes grupos en redes sociales (dependiendo del campo de interés de la persona).</p> <p>Transacciones comerciales: el uso de la ventana de chat en una tienda en línea, contactar diferentes servicios en línea para resolver problemas.</p> <p>Aprendizaje: registrarse en plataformas de aprendizaje en línea, uso de plataformas de aprendizaje combinado, capacidad de dar y recibir comentarios, comunicación en línea con el formador y los compañeros en una plataforma de aprendizaje.</p> <p>Ciudadanía: firmar una petición en línea, resolver problemas sociales, de salud y administrativos utilizando tecnología digital en línea.</p> <p>Empleo: buscar un trabajo en Internet, completar el CV y enviarlo por correo electrónico, realizar una entrevista mediante Skype.</p>
Métodos de formación propuestos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aprendizaje activo (aprender haciendo). ▪ Aprendizaje cooperativo: los estudiantes con diferentes habilidades y capacidades se agrupan para interactuar y beneficiarse del conocimiento mutuo.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Teatro interactivo – juego de roles interactivo, experiencia compartida. ▪ Mapa mental: puede ser el paso introductorio para cualquier tema de capacitación o puede usarse durante toda la sesión. ▪ Video observación y discusión en grupo: <ul style="list-style-type: none"> - Etiquetas en línea: https://www.youtube.com/watch?v=80uRE972uQ0 (en inglés). - Comportamiento en la red: https://www.youtube.com/watch?v=d72NtV4I_p0 (en inglés). - Comportamiento en el correo electrónico: https://www.teachingchannel.org/videos/teaching-email-etiquette (niños, video) (en inglés); http://www.businessinsider.com/email-etiquette-rules-everyone-should-know-2014-9 (adultos) (en inglés) ▪ „Rompehielos” (actividad introductoria). ▪ Conciencia de la diversidad, comunicación intercultural (juego ‚Barnga’ - juego simulación intercultural). ▪ Escalera de tolerancia. ▪ Pensamiento crítico (‘Seis sombreros para pensar’ de Edward Bono).
Marco Temporal	5 HORAS
Material (incluyendo entregables, casos prácticos)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ordenador / portátil, teléfono móvil, acceso a Internet. ▪ Entregables. ▪ Estudios prácticos (6, al menos 1 por cada parte). ▪ Dispositivos digitales, herramientas. ▪ Entrevistas. ▪ Periódicos: como herramienta autorreflexiva (puede ser un periódico digital) ▪ Videos.
Referencias (bibliografía)	<ol style="list-style-type: none"> 1. <u>4 formas en las que convertirte en un buen ciudadano digital</u>, https://www.ophea.net/blog/4-ways-you-can-become-good-digital-citizen (en inglés) 2. <u>Escribir correos electrónicos efectivos</u>, hacer que las personas lean y actúen sobre tus mensajes https://www.mindtools.com/CommSkll/EmailCommunication.htm?route=article/EmailCommunication.htm (video corto – 2,45 min.) (en inglés) 3. <u>10 Errores Comunes en Correos Electrónicos</u>, Usar el Correo Electrónico de Forma Efectiva, https://www.mindtools.com/pages/article/10-common-email-mistakes.htm (en inglés)

	<p>4. <u>20 Basic rules for digital citizenship</u>, https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/20-basic-rules-for-digital-citizenship/ (en inglés)</p> <p>5. <u>Etiqueta en la red</u>, https://www.youtube.com/watch?v=80uRE972uQ0 (en inglés)</p> <p>6. <u>Comportamiento en la red</u>, https://www.youtube.com/watch?v=d72NtV4I_p0 (en inglés)</p> <p>7. <u>Etiqueta en correo electrónico</u>, https://www.teachingchannel.org/videos/teaching-email-etiquette (niños, video) (en inglés)</p> <p>http://www.businessinsider.com/email-etiquette-rules-everyone-should-know-2014-9 (adultos) (en inglés)</p> <p>8. <u>Creador de Europass CV</u> http://europass.cedefop.europa.eu/documents/curriculum-vitae (en inglés)</p> <p>9. <u>Conocer más sobre los sitios web de redes sociales</u>, https://makeawebsitehub.com/social-media-sites/ (en inglés)</p>		
Métodos de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Test del árbol, https://www.blobtree.com/ (en inglés) • Modelo de Evaluación de Entrenamiento de Cuatro Niveles de Kirkpatrick https://www.mindtools.com/pages/article/kirkpatrick.htm (en inglés) • Parar– Seguir Haciendo – Empezar Preguntas Simples para Mejorar el Rendimiento https://www.mindtools.com/pages/article/SKS-process.htm (en inglés) 		
Niveles *	Básico	Intermedio	Avanzado
	Parte 1, 2	Parte 3, 4, 5, 6	Parte 3, 4, 5, 6

* de acuerdo con las Competencias Digitales – cuadro de autoevaluación, Unión Europea, 2015| <http://europass.cedefop.europa.eu> (en inglés).

ACTIVIDADES PROPUESTAS para el Módulo 2	
Nivel BÁSICO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Especifica algunos servicios de comunicación digital que utilices en tu comunicación diaria. ▪ Señala algunas redes sociales y comunidades en línea de las que eres miembro. ▪ Verifica si la geolocalización está activada o desactivada en tu teléfono móvil. ▪ Crea tu huella digital. ▪ ¿Qué comunica tu perfil social sobre ti?

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Piensa en 5 publicaciones de redes sociales que has compartido recientemente. ¿Qué has revelado públicamente sobre ti al compartirlas? ▪ ¿Qué consideraciones éticas sigues cuando compartes fotos de otros (amigos, familiares, colegas)? ▪ Hoy en día las personas a menudo hacen amigos en línea sin haber conocido a esa persona en realidad. ¿Cuáles crees que podrían ser las amenazas y oportunidades en una amistad de este tipo?
Nivel INTERMEDIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Haz una reflexión, ¿qué datos recopila la geolocalización sobre ti? ¿te gustaría que todos los datos se hagan públicos? ¿Qué puedes hacer para protegerte? ▪ Piensa en tu huella digital: apunta los sitios web que ha visitado durante la última semana y haz una lista de información que podrían haber recopilado sobre ti (independientemente de que la hayas divulgado voluntariamente – como tu dirección cuando compras en Internet o la ofrecida involuntariamente – como tus preferencias musicales cuando escuchas música en línea). ▪ Piensa en 5 publicaciones de redes sociales que has compartido recientemente. ¿Qué has revelado públicamente sobre ti al compartirlas? ▪ ¿Qué consideraciones éticas sigues cuando compartes fotos de otros (amigos, familiares, colegas)? ▪ Imagina que acabas de solicitar un trabajo. Tu futuro empleado se conecta y busca información sobre ti. ¿Qué puede deducir de la información que encuentra? ▪ Crear un grupo de chat para los participantes de esta formación, invitar a miembros y compartir videos relacionados con el acoso cibernético ▪ Compartir la agenda de tus eventos usando el sistema de almacenamiento basado en la nube (por ejemplo, Google drive)
Nivel AVANZADO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reflexiona sobre la información que te solicitaron las aplicaciones que has descargado recientemente. ¿Para qué podrían estar usando esa información? ▪ ¿Qué consideras "información personal"? ¿Cuál de los siguientes exhibes / divulgas en línea? Ponlos en orden de "confidencialidad" (que debe mantenerse de la manera más confidencial, que se puede compartir con familiares, amigos, amigos en línea, desconocidos) ▪ Hoy en día las personas a menudo hacen amigos en línea sin haber conocido a esa persona en la vida real. ¿Qué opinas sobre ello, cuáles podrían ser las amenazas y oportunidades en una amistad así? ▪ Te estás preparando para viajar a un país donde nunca has estado. ¿Qué tipo de información buscas en línea? ¿Cómo sabes qué información es cierta y cual no? ¿Cómo se puede verificar la información encontrada en línea? ¿Usarías blogs de viajeros o no? ¿Por qué? ▪ ¿Cómo decides si te puedes fiar del UCG (Contenido generado por el usuario) o no (Wikipedia)?

MÓDULO 3. CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL

Módulo 3	Creación de Contenido Digital
Definición	La definición principal del módulo " Creación de contenido digital " hace referencia a la capacidad de una persona de crear y editar nuevo contenido digital, integrar y reconstruir el conocimiento y contenido previo, realizar producciones artísticas, contenido multimedia y programación informática, saber cómo aplicar los derechos de propiedad intelectual y licencias.
Palabras clave	Contenido digital / Derechos de autor / Licencia / Propiedad Intelectual / Contenido Multimedia
Competencias	<p>Parte 1. <u>Desarrollo de contenidos</u>: Crear y editar contenidos digitales en formatos diferentes, y expresarse uno mismo a través de medios digitales.</p> <p>Parte 2. <u>Integración y reelaboración de contenido digital</u>: Modificar, perfeccionar, mejorar e integrar información y contenido en un cuerpo de conocimiento existente para crear contenidos nuevos, originales y relevantes.</p> <p>Parte 3. <u>Derechos de autor (copyright) y licencias de propiedad intelectual</u>: Entender cómo los derechos de autor y las licencias se aplican a la información, datos y contenido digital.</p> <p>Parte 4. <u>Programación</u>: Desarrollar y planificar una secuencia de instrucciones que puedan entenderse para un sistema computacional que solucione un problema dado o ejecute una tarea determinada.</p>
Ejemplos de CONOCIMIENTO	<p>Parte 1. Desarrollo de contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que recibe la formación puede describir los diferentes formatos en los que se puede producir contenido digital. - La persona que recibe la formación es capaz de identificar el mejor programa/aplicación que se adapte a cada tipo de contenido. - La persona que recibe la formación entiende cómo se crea la relevancia a través de formatos multimedia (texto, audio, video, imagen).

	<p>Parte 2. Integración y reelaboración de contenido digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que recibe la formación puede entender cómo funciona una wiki, un foro público o una revista electrónica. - La persona que recibe la formación puede identificar la variedad de fuentes de información que construyen los recursos online. - La persona que recibe la formación conoce las diferentes bases de datos y recursos que pueden ser combinados de nuevo y reutilizados. - La persona que recibe la formación es capaz de indicar de manera adecuada la identidad de autor o autores del contenido reutilizado. <p>Parte 3. Derechos de autor (copyright) y licencias de propiedad intelectual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que recibe la formación puede entender los principios sobre las regulaciones de licencias por el uso y publicación de la información. - La persona que recibe la formación puede entender las normas de copyright y licencias. - La persona que recibe la formación es capaz de identificar las diferentes formas de obtener una licencia para la producción de propiedad intelectual. - La persona que recibe la formación entiende las diferencias entre las licencias de Copyright, Creative Commons, copyleft y dominio público. <p>Parte 4. Programación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que recibe la formación entiende cómo funcionan los procesos y los sistemas digitales. - La persona que recibe la formación entiende cómo funciona un software. - La persona que recibe la formación entiende de ecosistemas digitales. - La persona que recibe la formación conoce los principios arquitectónicos detrás de la tecnología.
<p>Ejemplos de COMPETENCIAS</p>	<p>Parte 1. Desarrollo de contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que recibe la formación puede utilizar paquetes básicos de herramientas para crear contenido en diferentes formatos, como texto, audio, vídeo o imágenes. - La persona que recibe la formación es capaz de crear representaciones de conocimiento utilizando medios digitales como mapas conceptuales o diagramas. - La persona que recibe la formación utiliza un amplio rango de medio para expresar su creatividad como textos, imágenes, audio o vídeo. - La persona que recibe la formación puede editar contenido para mejorar el producto final.

	<p>Parte 2. Integración y reelaboración de contenido digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que recibe la formación sabe utilizar funciones de edición para modificar contenido de forma básica y simple. - La persona que recibe la formación sabe utilizar medios digitales para exponer representaciones del conocimiento como mapas conceptuales o diagramas. - La persona que recibe la formación puede utilizar las licencias correctas para la creación e intercambio de contenido. - La persona que recibe la formación es capaz de crear nuevo contenido utilizando contenido ya existente. <p>Parte 3. Derechos de autor (copyright) y licencias de propiedad intelectual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que recibe la formación es capaz de escoger la licencia más adecuada para su propia producción digital. - La persona que recibe la formación puede encontrar información sobre reglas relacionadas con copyright y licencias. <p>Parte 4. Programación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que recibe la formación es capaz de crear modelos complejos, simulaciones y visualizaciones del mundo real utilizando información digital. - La persona que recibe la formación puede codificar y programar dispositivos digitales. - La persona que recibe la formación puede cambiar la configuración básica de programas ya desarrollados. - La persona que recibe la formación puede aplicar configuración avanzada a algunos programas.
<p>Ejemplos de ACTITUDES</p>	<p>Parte 1. Desarrollo de contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que recibe la formación puede explorar nuevas formas y formatos de creación de contenido. - La persona que recibe la formación entiende el potencial de las tecnologías para la expresión personal como elemento hacia la creación de conocimiento. - La persona que recibe la formación entiende el valor de los nuevos medios digitales para procesos creativos y cognitivos - La persona que recibe la formación puede asumir un punto de vista crítico en términos de producción y consumición de recursos y conocimiento a través de tecnologías

	<p>Parte 2. Integración y reelaboración de contenido digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que recibe la formación es capaz de adoptar una opinión crítica para la selección de contenido y recursos que reelaborar. - La persona que recibe la formación es consciente de la existencia de repositorios como Recursos Educativos Abiertos (Open Educational Resources). <p>Parte 3. Derechos de autor (copyright) y licencias de propiedad intelectual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que recibe la formación puede mantener una actitud crítica hacia los marcos y regulaciones legales. - La persona que recibe la formación es capaz de actuar independientemente y asumir responsabilidad por sus acciones y decisiones. <p>Parte 4. Programación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que recibe la formación entiende la lógica de la programación existente. - La persona que recibe la formación puede aplicar configuraciones a la mayoría del software existente y establecer la configuración óptima para cada programa dependiendo de sus necesidades. - La persona que recibe la formación entiende el potencial del ICT para programar y diseñar productos finales.
Nivel MEC 4/5 (FP)	4 & 5
Objetivos de aprendizaje	<p>Ejemplos prácticos de como las competencias adquiridas pueden ser utilizadas en el día a día:</p> <p>Ocio: Crea tu propio blog, videoblog, publicación en un blog, canal de YouTube, tu reseña en páginas web especializadas como TripAdvisor, tu propio avatar, tu propio gif animado, meme, tu propio sonido para el smartphone.</p> <p>Vida Social: Publica tus propios tweets, publica en Facebook, publica comentarios a los contenidos escritos por otros usuarios, aprende como compartir contenido de otros usuarios (retweets, publicaciones de Facebook, reseñas de blogs...), aprende dónde y cómo publicar tus vídeos o reseñas.</p> <p>Transacciones Comerciales: Crea tu propio anuncio para vender algo, utiliza aplicaciones para vender objetos de segunda mano y crea tu propio vídeo para publicarlo.</p> <p>Aprender: Crea tutoriales de YouTube, aprende a diseñar y crear tus propias presentaciones (Slideshare, GoogleDocs, Prezi...).</p> <p>Empleabilidad: Crea tu propio Currículum, crea tu vídeo currículum, personaliza el mensaje de tu compañía a través de narraciones, crea una gráfica informativa sobre tu vida profesional y elabora una entrevista en vídeo.</p> <p>Ciudadanía: Aprende cómo manejar el contenido de las redes sociales como Instagram, Snapchat, crea audios en diferentes formatos (mp3, OGG, Midi...) y crea tus propios podcasts.</p> <p>Bienestar: Aprende cómo crear y manejar tu propio dominio, protege tus regalías y respeta los derechos de los demás.</p>

Métodos de formación propuestos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entrenamiento online a través de LMS. ▪ Herramientas de comunicación disponibles (foros y correos electrónicos con el tutor). ▪ Trabajos en grupo para los niveles intermedio y avanzado. 		
Marco Temporal	5 HORAS (incluyendo video/análisis y comentario de publicaciones y caso práctico/trabajo en grupo)		
Material (incluyendo entregables, casos prácticos)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ordenador / portátil, teléfono móvil, acceso a Internet. ▪ LMS. ▪ Material educativo online. ▪ Casos Prácticos (3, uno por cada parte). ▪ Recursos educativos. ▪ Evaluación. 		
Referencias (bibliografía)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Content Rules," Ann Handley and C.C. Chapman (en inglés) 2. Don't Make Me Think," Steve Krug (en inglés) 3. On Writing Well," William Zinsser (en inglés) 4. European Commission (2010b). A Digital Agenda for Europe, COM (2010) (en inglés) 5. Digital Content Creation 2001st Edition. Rae Earnshaw/ John Vince (en inglés) 6. International ICT Literacy Panel. (2007). Digital Transformation. A Framework for ICT Literacy: ETS, http://www.ets.org/Media/Tests/Information_and_Communication_Technology_Literacy/ictrep_ort.pdf (en inglés) 7. Managing Intellectual Assets in the Digital Age, Jeffrey H. Matsuura (en inglés) 8. https://pixabay.com/es/monitor-binaria-sistema-binario-1307227/ (en inglés) 9. https://www.youtube.com/watch?v=5egLxg_7mg0 (en inglés) 10. https://www.youtube.com/watch?v=wXLwYchMlPA (en inglés) 		
Métodos de evaluación	Preguntas de opción múltiple al finalizar cada una de las partes, máximo 10 en total. Proyecto: actividades (individuales y/o grupales) para determinar las competencias.		
Niveles *	Básico	Intermedio	Avanzado
	Parte 1	Parte 1, 2, 3, 4	Parte 1, 2, 3, 4

* de acuerdo con las Competencias Digitales – cuadro de autoevaluación, Unión Europea, 2015 | <http://europass.cedefop.europa.eu> (en inglés).

ACTIVIDADES PROPUESTAS para el Módulo 3Nivel **BÁSICO**Nivel **INTERMEDIO****Carácter dinámico: OPCIÓN MÚLTIPLE**

1. La narración es una herramienta que puedes utilizar para...
- Aumentar la empatía emocional con el resto de los usuarios (correcto)
 - Copiar el mismo patrón de mensajes de otros creadores de contenidos.
 - Limitar las posibilidades de diseminación de tus mensajes.

Carácter dinámico: PROYECTO

Echa un vistazo al siguiente blog: <https://brasilmasquefutbol.com/>

E identifica:

- Quién lo escribe.
- Qué fuentes utiliza.
- Cómo están estructurados los párrafos.
- Que recursos multimedia utiliza.
- Cómo está organizado el contenido.

Carácter dinámico: RESPUESTAS MÚLTIPLES

- Selecciona de entre las siguientes opciones los aspectos clave para escribir un tweet efectivo:
 - Incluye un link a otra página (correcto)
 - Disemínalo solo entre los contactos que consideras que pueden estar interesados.
 - Alárgalo lo máximo posible (280 caracteres); los tweets largos tienen más éxito.
 - Utiliza hashtags para unirlos a tendencias o temas del momento (correcto).
 - Provee información original, atractiva e innovativa (correcto).
 - Rompe la coherencia de tu perfil de Twitter; a veces, es bueno.
 - Si es posible, incluye una imagen (correcto).

Carácter dinámico: VERDADERO O FALSO

Responde verdadero (V) o falso (F) a las siguientes preguntas sobre las opciones de audio en el proceso de creación de contenido digital:

- A) El podcast, la entrevista y la nube de tags son algunos de los formatos para la creación de contenido en la red. (F)
R/: La nube de tags es uno de los formatos de la imagen digital.

	<p>B) La aparición de nuevas herramientas digitales expandieron el alcance de la difusión de podcasts, antes era muy difícil producirlos y diseminarlos. (V)</p> <p>R/: Nuevas tecnologías tuvieron un efecto significativo en este tipo de contenido. Hoy en día, tienen mayor difusión en la red gracias a, entre otras cosas, la sencillez con la que se puede crear y reproducir contenido en el smartphone.</p>
<p>Nivel AVANZADO</p>	<p>Carácter dinámico: PROYECTO</p> <p>Escribe un artículo relevante en línea con la identidad del blog. Recuerda utilizar las normas de posicionamiento SEO para obtener más oportunidades de ser visto cuando los usuarios escriban las palabras clave en el buscador.</p> <p>Carácter dinámico: COMPLETA LOS HUECOS</p> <p>Completa los siguientes huecos en el texto con las palabras que faltan teniendo en cuenta que la frase entera debe tener sentido. El tema del texto son las infográficas.</p> <p>- _____ (1), _____ (2) y _____ (3) son los formatos más comunes de infográficas. Es una herramienta muy útil para cuando tratas temas que no son fáciles de explicar de una manera no visual.</p> <p>(1) Tweets, publicaciones, mapas, vídeos. (2) Imágenes, números, herramientas, tablas. (3) Pancartas, gráficos, avatars, GIFs. (4) Complejo, fácil, arbitrario, ilegible.</p> <p>Carácter dinámico: PROYECTO</p> <p>Diseña un videocurrículum / infografía donde se refleje tu vida profesional. Una vez creado, súbelo a tu canal de YouTube.</p>

MÓDULO 4. SEGURIDAD

Módulo 4	Seguridad
Definición	El área de seguridad se refiere a la capacidad de la persona de protegerse a sí misma cuando utiliza tecnología y dispositivos, de proteger datos, su identidad digital (y la de otros), de utilizar las tecnologías de manera segura, sana y sostenible.
Palabras clave	Seguridad / protección de datos / protección de salud / consumo sostenible / identidad digital
Competencias	<p>Parte 1. <u>Protección de dispositivos</u>: se refiere a la capacidad de una persona de proteger dispositivos y contenido digital, entendiendo los riesgos y las amenazas del ambiente digital y conocer medidas de seguridad, así como tener consideración por la privacidad.</p> <p>Parte 2. <u>Protección datos personales y privacidad</u>: se refiere a la habilidad de una persona de proteger sus datos personales y privacidad en un ambiente digital; entender cómo se usa y comparte información personal identificable mientras se protege a uno mismo y a otros de cualquier daño; entender que los servicios digitales utilizan una „política de privacidad” para informar de cómo se utilizan los datos personales.</p> <p>Parte 3. <u>Protección la salud y el bienestar</u>: se refiere a la habilidad de una persona de evitar riesgos de salud y amenazas a su bienestar físico y psicológico durante el uso de tecnologías; ser capaz de protegerse a uno mismo y otros de posibles peligros en ambientes digitales; ser consciente de las tecnologías digitales para el beneficio social y la inclusión social.</p> <p>Parte 4. <u>Protección medioambiental</u>: ser consciente del impacto medioambiental de las tecnologías digitales y su uso.</p>
Ejemplos de CONOCIMIENTO	<p>Parte 1. <u>Protección de dispositivos</u>:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que recibe la formación conoce los principales riesgos asociados con el uso de las tecnologías. - La persona que recibe la formación conoce las últimas estrategias para evitar riesgos. - La persona que recibe la formación conoce los riesgos asociados con el uso de herramientas online y dispositivos.

	<p>Parte 2. Protección de datos personales y privacidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que recibe la formación entiende los términos y condiciones de uso de servicios online (por ejemplo, el hecho de facilitar datos personales a proveedores) y es capaz de actuar con prudencia. - La persona que recibe la formación entiende que los servicios interactivos usan información personal para filtrar mensajes comerciales más o menos de manera explícita. - La persona que recibe la formación puede distinguir entre protección y seguridad de datos. - La persona que recibe la formación conoce el comportamiento apropiado en entornos digitales. - La persona que recibe la formación entiende como otras personas pueden ver y seguir su huella digital. - La persona que recibe la formación conoce hasta qué punto los datos de su identidad digital pueden ser usados por terceras partes. - La persona que recibe la formación entiende el riesgo del robo de identidad y otras credenciales. - La persona que recibe la formación sabe cómo proteger información relacionada con gente de su alrededor (como familia, amigos, compañeros de trabajo...). <p>Parte 3. Protección de la salud y del bienestar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que recibe la formación conoce las consecuencias del uso prolongado de las tecnologías digitales. - La persona que recibe la formación entiende los problemas de adicción de los medios digitales. <p>Parte 4. Protección medioambiental:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que recibe la formación puede seleccionar medios digitales seguros y adecuados que son eficientes y económicos en comparación con otros. - La persona que recibe la formación tiene una idea general de cómo funciona el mundo online/digital. - La persona que recibe la formación entiende las tecnologías que maneja para poder tomar buenas decisiones sobre compras y contratos. <p>La persona que recibe la formación entiende el impacto medioambiental de ordenadores y dispositivos electrónicos y sabe cómo extender su vida útil reciclando cada parte.</p>
<p>Ejemplos de COMPETENCIAS</p>	<p>Parte 1. Protección de dispositivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que recibe la formación puede instalar software de protección en sus dispositivos, como un software antivirus. - La persona que recibe la formación es capaz de tomar decisiones para disminuir el riesgo de fraude (definiendo contraseñas seguras, manejando la configuración de seguridad...). - La persona que recibe la formación puede proteger diferentes dispositivos de amenazas digitales (malware, virus, etc.)

	<p>Parte 2. Protección de datos personales y privacidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que recibe la formación es capaz de gestionar su identidad y huella digital. - La persona que recibe la formación es capaz de actuar con prudencia en cuanto a problemas de privacidad. - La persona que recibe la formación puede localizar información online sobre sí mismo. - La persona que recibe la formación puede modificar o borrar información sobre si mismos u otros de la cual ellos son responsables. <p>Parte 3. Protección de la salud y del bienestar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que recibe la formación puede controlar los aspectos que le distraen del trabajo y el mundo digital. - La persona que recibe la formación puede tomar medidas preventivas para proteger su salud y la de aquellos de los cuales él/ella es responsable. <p>Parte 4. Protección medioambiental:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que recibe la formación puede utilizar servicios digitales sin ser completamente dependiente de ellos. - La persona que recibe la formación sabe cómo utilizar los dispositivos digitales eficientemente en términos de coste y tiempo.
<p>Ejemplos de ACTITUDES</p>	<p>Parte 1. Protección de dispositivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que recibe la formación es consciente y realista sobre los beneficios y riesgos asociados con el uso de tecnologías online. <p>Parte 2. Protección de datos personales y privacidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que recibe la formación es consciente de las prácticas de privacidad online que le son aplicables a sí mismo y a otros. - La persona que recibe la formación es consciente del impacto y la longevidad que tiene la información digital cuando es publicada. - La persona que recibe la formación puede aprovechar el tener múltiples identidades digitales, dirigidas a conseguir diferentes objetivos. - La persona que recibe la formación puede actuar críticamente en lo que se refiere a mostrar información personal.

	<p>Parte 3. Protección de la salud y del bienestar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que recibe la formación tiene una actitud equilibrada hacia el uso de la tecnología. <p>Parte 4. Protección medioambiental:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La persona que recibe la formación es consciente y es realista sobre los beneficios y riesgos asociados con las tecnologías de la información. - La persona que recibe la formación entiende que los entornos digitales pueden mejorar o empeorar las cosas, dependiendo de cómo los use y las reglas que siga. - La persona que recibe la formación es consciente de los problemas medioambientales relacionados con el uso de las tecnologías digitales.
Nivel MEC 4/5 (FP)	4 & 5
Objetivos de aprendizaje	<p>Ejemplos prácticos de cómo las competencias adquiridas se pueden utilizar en la vida cotidiana:</p> <p>Ocio: administrar el perfil en línea en las redes sociales (Facebook, Instagram, Twitter...); actualizar la configuración de privacidad en los perfiles públicos en línea, gestionar el tiempo de juego con videojuegos.</p> <p>Vida social: el uso de redes sociales teniendo en cuenta los derechos de privacidad de uno mismo y de los demás; creando diferentes perfiles en línea con diferentes objetivos, incluidos enfoques profesionales y personales.</p> <p>Transacciones comerciales: el uso de la ventana de chat en una tienda en línea, contactando diferentes servicios en línea para resolver problemas.</p> <p>Aprendizaje: registrar y actualizar el propio perfil en plataformas de formación, utilizando entornos de aprendizaje seguros, gestionar datos propios y contribuciones en entornos de aprendizaje en línea.</p> <p>Ciudadanía: crear o participar en campañas sociales en línea que administren la protección de datos propios.</p> <p>Empleo: administrar la configuración de privacidad en plataformas de búsqueda de trabajo en línea, actualizar contraseñas y perfiles; buscar datos públicos en línea y administrarlos para evitar una imagen pública inconveniente.</p> <p>Bienestar: definir planes de acción para el uso de dispositivos y el tiempo que se pasa en línea; poner en práctica ejercicios para mejorar la propia salud al usar dispositivos tecnológicos.</p>
Métodos de formación propuestos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acción de Aprendizaje (aprender haciendo) ▪ Aprendizaje cooperativo – los estudiantes con diferentes habilidades y destrezas son agrupados para interactuar y beneficiarse del conocimiento mutuo. ▪ Leer y debatir - los estudiantes leen artículos o publicaciones seleccionados en línea y después debaten sobre conceptos clave

	<p>Gestión de contraseñas https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2014/08/07/how-to-keep-track-of-your-passwords-without-going-insane/?utm_term=.1455a9d4a7bb (en inglés)</p> <p>Robo de identidad https://www.nextadvisor.com/blog/2017/06/26/4-groups-of-people-most-at-risk-for-identity-theft/ (en inglés)</p> <p>Privacidad en línea https://www.networkworld.com/article/2185187/security/15-worst-internet-privacy-scandals-of-all-time.html (en inglés) https://www.extremetech.com/internet/180485-the-ultimate-guide-to-staying-anonymous-and-protecting-your-privacy-online (en inglés)</p> <p>Información/noticias falsas https://www.aarp.org/money/scams-fraud/info-2017/fake-news-alert-fd.html (en inglés)</p> <p>Consumo responsable de tecnologías http://www.digitalresponsibility.org/environmental-and-societal-impact-of-technology/ (en inglés)</p> <p>Observación de video, y discusión en grupo:</p> <p>Protección de datos https://www.youtube.com/watch?v=PVaVIOJniSQ (en inglés)</p> <p>Seguridad online https://www.youtube.com/watch?v=H3XpuDN4Tsc (en inglés)</p> <p>Riesgos de salud https://www.youtube.com/watch?v=W6CBb3yX9Zs (en inglés)</p>
Marco Temporal	5 HORAS (incluyendo análisis y discusión de videos/publicaciones y estudio práctico/trabajo grupal)
Material (incluyendo entregables, casos prácticos)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ordenador, teléfono móvil, acceso a internet. ▪ LMS (incluyendo herramientas de comunicación con otros aprendices y formadores).

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Estudios prácticos (6, al menos uno por cada parte). ▪ Aparatos digitales, herramientas. ▪ Entrevistas. ▪ Publicaciones y videos – como herramientas de auto-reflexión y como actividad grupal. 		
Referencias (bibliografía)	<p>1. Engin Isin & Evelyn Ruppert, (2015). <i>Being Digital Citizens</i>. London: RLI. González, Deborah (2015). <i>Managing Online Risk: Apps, Mobile, and Social Media Security</i> (en inglés)</p> <p>2. Kevin Mitnick & Mikko Hypponen, (2017). <i>The Art of Invisibility: The World's Most Famous Hacker Teaches You How to Be Safe in the Age of Big Brother and Big Data</i>. Sean Smith, (2017). <i>The Internet of Risky Things: Trusting Devices that Surround us. Health and Safety when working with computers</i>. (en inglés) https://www.bbc.co.uk/education/guides/zkvg87h/revision/3 (en inglés)</p>		
Métodos de evaluación	<p>Cuestionario de evaluación (examen de 10 preguntas, de opción múltiple o de verdadero/falso, para cada parte)</p> <p>Trabajo del proyecto (trabajo individual o grupal)</p>		
Niveles *	Básico	Intermedio	Avanzado
	Partes 1 a 2	Partes 1 a 4	Partes 1 a 4

* de acuerdo con las Competencias Digitales – cuadro de autoevaluación, Unión Europea, 2015 | <http://europass.cedefop.europa.eu> (en inglés).

38

ACTIVIDADES PROPUESTAS para el Módulo 4	
Nivel BÁSICO	
Nivel INTERMEDIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ De la siguiente lista, selecciona aquellos que puedan identificarse como „spam“: <ul style="list-style-type: none"> - Correos electrónicos que hablan sobre historias o rumores (sí). - Promociones que te piden hacer clic en un enlace (no siempre, ya que puedes aceptar este tipo de comunicaciones de algunos proveedores, incluidos los permisos de terceros que envían correos electrónicos). - Correos electrónicos que copian el logo o la publicidad de instituciones oficiales (sí). - Correos electrónicos de remitentes o marcas desconocidas (sí). - SMS de una empresa desconocida con ofertas (sí). ▪ Buscar en línea publicaciones sobre ciberataques y encontrar al menos un ejemplo para cada uno de los siguientes: fraude electrónico (phishing), ransomware y creep ware.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Seleccionar 5 características (1 por cada una de las opciones dadas bajo: género, afición, plan de vacaciones favorito, perfil profesional, edad) y escribir la historia del personaje. <p><u>Opciones</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Género: hombre, mujer - Aficiones: pesca, videojuegos, andar, bailar, cocinar, jardinería... - Plan de vacaciones: surfear en playas exóticas, estudiar un doctorado, hacer voluntariado en un país subdesarrollado, visitar localizaciones de películas/programas de televisión en todo el mundo. - Perfil profesional: profesor/a, enfermero/a, diputado/a, cantante, ingeniero, cura - Edad: menos de 25, 25-30, 30-40, 40-50, más de 50. - Aleatoriamente te proporcionaremos una personalidad (basada en la sección del color). <p><u>Colores – personalidad</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Azul – persona extrovertida. - Rojo – polemizador. - Verde – introvertido, tímido. - Amarillo – gruñón/a. <p>Luego, escoge una red social y crea un perfil, coherente con las características dadas. Reflexiona sobre lo fácil que es falsificar una personalidad en línea, compartir información falsa y detectar el fraude. ¿Te has sentido cómodo/a con esta actividad? ¿Cuál ha sido la mejor parte? ¿Cuál la peor?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifica, de una lista dada, cuáles son las consecuencias más frecuentes de usar las tecnologías: <ul style="list-style-type: none"> - Pérdida de la audición - Diabetes - Sensación de aislamiento - Déficit en habilidades sociales - Tensión de cuello - Estrés - Alergias - Síndrome del dedo - Presión sanguínea alta - Enfermedades pulmonares
<p>Nivel AVANZADO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ De una lista, identifica esas acciones que podrían implicar un riesgo y que podrían ser peligrosas para ti. ▪ Ordena la secuencia correcta de pasos a seguir si tu ordenador está infectado por un virus: <ul style="list-style-type: none"> - Hacer una copia de seguridad de tus archivos personales (1) - Desconectarse de Internet (2) - Encender en modo seguro o con un disco duro de rescate (3) - Conseguir otro ordenador con acceso a Internet (4) - Intentar identificar el programa maligno (malware) real y buscar soluciones (5) - Escanear con varios programas hasta que no se encuentren infecciones (6) - Limpiar archivos temporales y programas inútiles (7)

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buscar en línea datos actualizados sobre tecnología basura (techo-trash) y desechos electrónicos (e-waste). Proponer una lista de acciones. Proponer una lista de acciones que puedes utilizar para contribuir a reducir el impacto de las tecnologías en el medioambiente. ▪ Elaborar un borrador, incluyendo al menos 5 actividades específicas, para proteger nuestra salud del uso de las tecnologías (se puede proveer). ▪ De una lista, elige aquellos que pueden ayudar a identificar información/noticias falsas: <ul style="list-style-type: none"> - Si la fuente es confiable, las noticias son buenas (Falso: algunos medios tradicionales también fueron engañados). - Si las noticias van acompañadas de imágenes o videos, entonces puede confiar en ello (Falso: también hay videos falsos e imágenes que respaldan noticias falsas). - Consulte a los expertos en el campo (Es cierto: los expertos pueden confirmar fácilmente o no la credibilidad de las noticias). - Un sitio de calidad siempre significa credibilidad (Falso, aunque ser de mala calidad implica más posibilidades de noticias e información falsas, lo contrario no siempre es cierto) - Verifica si alguien más está informando sobre lo mismo (Verdadero: busque más fuentes que publiquen la misma información, porque esto generalmente significa más credibilidad para ellos) - No te detengas en el título (Verdadero: lee la información completa con un pensamiento crítico para detectar hechos y separarlos de opiniones simples o evaluaciones personales) - Confía en los comentarios que están después (Falso: muchas otras noticias o información falsas son comentadas por otras personas, pero no implica que la información sea verdadera) ▪ Identifica, al menos, 2 programas de cifrado y explica cómo funcionan en un párrafo. Luego, enumera 5 beneficios de encriptar información.
--	---

MÓDULO 5. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Módulo 5	Resolución de problemas
Definición	El módulo „ Resolución de problemas ” es un módulo dirigido a personas interesadas en identificar y resolver problemas más comunes relacionados con el hardware y el software de las TIC, así como una forma segura de seleccionar y adquirir las herramientas necesarias para resolver problemas cotidianos usando medios digitales.
Palabras clave	Apoyo técnico / problemas digitales / problemas con el ordenador
Competencias	<p>Parte 1. <u>Resolución de problemas técnicos:</u> se referirá a las habilidades de una persona para identificar problemas técnicos y resolverlos (desde problemas menores hasta dificultades más complejas).</p> <p>Parte 2. <u>Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas:</u> se referirá a las habilidades de una persona para evaluar sus propias necesidades en términos de recursos, herramientas y desarrollo de competencias, habilidades para combinar necesidades y posibles soluciones, personalización de herramientas para necesidades individuales, evaluación crítica de posibles soluciones y herramientas digitales.</p> <p>Parte 3.: <u>Uso creativo de la tecnología digital:</u> se referirá a la capacidad de una persona de un enfoque innovador sobre las tecnologías de información y comunicación (TIC), la participación activa en la creación conjunta de nuevas tecnologías y multimedia, la autoexpresión utilizando medios digitales, creando conocimiento y resolviendo problemas con el apoyo de las tecnologías de la información</p> <p>Parte 4.: <u>Identificar lagunas en las competencias digitales:</u> se referirá a las capacidades de una persona para conocer sus propias restricciones en el uso de las tecnologías de información y comunicación, comprender qué áreas de competencia propia requieren desarrollo, apoyar a otras personas en el desarrollo de sus competencias, estar al día con el desarrollo de tecnologías de información y comunicación.</p>

<p>Ejemplos de CONOCIMIENTO</p>	<p>Parte 1. Resolución de problemas técnicos</p> <ul style="list-style-type: none"> – La persona que recibe la formación conoce dónde encontrar soluciones a los problemas. – La persona que recibe la formación sabe cómo y a quién preguntar por apoyo cuando las TICs no funcionan correctamente. – La persona que recibe la formación sabe cuáles son las fuentes de información y sabe dónde encontrar ayuda para resolver problemas simples con las tecnologías y comunicación. – La persona que recibe la formación sabe cómo un dispositivo TIC debería funcionar de forma correcta. <p>Parte 2. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas</p> <ul style="list-style-type: none"> – La persona que recibe la formación conoce las tareas que pueden hacerse usando las tecnologías de la información y comunicación (TIC). – La persona que recibe la formación conoce los programas, aplicaciones y aparatos más apropiados y populares usados por otras personas. – La persona que recibe la formación conoce cómo reacciones a un posible fallo en un aparato y resolver el problema. <p>Parte 3. Uso creativo de la tecnología digital La persona que recibe la formación sabe cómo compartir su trabajo (fotos, gráficos, proyectos, otros) con otras personas (por ejemplo, a través del correo electrónico, Skype, YouTube, FB, Pinterest, Instagram)</p> <ul style="list-style-type: none"> – La persona que recibe la formación sabe cómo encontrar la información correcta para resolver el problema causado por usar herramientas digitales. <p>Parte 4. Identificar lagunas en las competencias digitales.</p> <ul style="list-style-type: none"> – La persona que recibe la formación es consciente de los limitados conocimientos y habilidades que tiene en el área de las TIC. – La persona que recibe la formación sabe cómo se crean las TIC, para qué fines y quién trabaja en su desarrollo. – La persona que recibe la formación tiene un conocimiento experto de soluciones tecnológicas clave utilizadas en el área de su interés.
<p>Ejemplos de HABILIADES</p>	<p>Parte 1. Resolución de problemas técnicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> – La persona que recibe la formación puede identificar que el dispositivo TIC funciona incorrectamente. – La persona que recibe la formación es capaz de manejar aplicaciones básicas TIC y puede identificar situaciones cuando no funcionan de forma correcta. – La persona que recibe la formación puede pedir ayuda cuando usa nuevos programas, aparatos y servicios.

	<p>Parte 2. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – La persona que recibe la formación puede tomar decisiones conscientes sobre si y cómo usar las TIC en tareas específicas. – La persona que recibe la formación es capaz de elegir la mejor solución tecnológica cuando ocurre un problema. <p>Parte 3. Uso creativo de la tecnología digital</p> <ul style="list-style-type: none"> – La persona que recibe la formación puede compartir su trabajo (fotos, gráficos, proyectos, otros) con otras personas (por ejemplo, a través del correo electrónico, Skype, YouTube, FB, Pinterest, Instagram) – La persona que recibe la formación puede usar otros dispositivos TIC además del ordenador (por ejemplo, micrófono, cámara, escáner, impresora, cámara digital) para trabajo creativo. <p>Parte 4. Identificar lagunas en las competencias digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> – La persona que recibe la formación puede mejorar su competencia digital. <p>La persona que recibe la formación adquiere nuevos conocimientos sobre las TICs y lo integran con competencias ya existentes.</p>
<p>Ejemplos de ACTITUDES</p>	<p>Parte 1. Resolución de problemas técnicos</p> <ul style="list-style-type: none"> – La persona que recibe la formación es consciente de la necesidad de recibir una educación continua en este campo. – La persona que recibe la formación toma una actitud activa hacia la resolución de problemas. – La persona que recibe la formación hace caso de los consejos para resolver problemas. – La persona que recibe la formación busca soluciones que son una alternativa cuando el problema de las TIC no puede ser resuelto. <p>Parte 2. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas</p> <ul style="list-style-type: none"> – La persona que recibe la formación está interesada en nuevas tecnologías. – La persona que recibe la formación es capaz de evaluar críticamente posibles soluciones usando tecnologías de información y comunicación.

	<p>Parte 3. Uso creativo de la tecnología digital</p> <ul style="list-style-type: none"> – La persona que recibe la formación se familiariza con las posibilidades que ofrecen las tecnologías de información y comunicación. – La persona que recibe la formación toma una actitud activa mientras busca soluciones a los problemas. – La persona que recibe la formación adopta una actitud activa a la vez que resuelve problemas. <p>Parte 4. Identificar lagunas en las competencias digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> – La persona que recibe la formación es consciente de la necesidad de recibir una formación continua en este ámbito. – La persona que recibe la formación desarrolla competencias digitales de acuerdo a sus necesidades. – La persona que recibe la formación es consciente de las tendencias más importantes en las TICs, incluso si no es un usuario. –
Nivel MEC 4/5 (FP)	4 & 5
Objetivos de aprendizaje	<p>Ejemplos prácticos de cómo las competencias adquiridas pueden usarse en la vida cotidiana:</p> <p>Ocio: cómo desbloquear el código de inicio de sesión olvidado o modificado en el móvil, problema al enviar fotos, archivos, documentos por correo electrónico, mensajes SMS, aplicaciones, etc.</p> <p>Vida social: Teléfono o tableta bloqueado; Sin conexión WIFI en el ordenador, móvil o tableta; No hay espacio en la memoria del dispositivo para la aplicación.</p> <p>Transacciones comerciales: Desbloquear una cuenta de banco de Internet, etc.; síntomas de un virus del sistema.</p> <p>Aprendizaje: El ordenador funciona muy lento, no es capaz de iniciar o tiene algún problema con su funcionamiento normal.</p> <p>Empleo: Desbloquear una cuenta de correo electrónico de Internet; Eliminación de virus en el ordenador; el ordenador no se puede conectar a la impresora; el ordenador no detecta el disco externo; capacidad de disco completa.</p> <p>Ciudadanía: problema con la descarga de la aplicación a un ordenador o teléfono; Actualizar la fecha y la hora en el dispositivo TIC. Usar el portal de administración electrónica.</p> <p>Bienestar: Problemas para guardar videos vistos desde YouTube en dispositivos móviles.</p>
Métodos de formación propuestos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aprendizaje activo (aprender haciendo) ▪ Video observación y discusión en grupo

Marco Temporal	5 HORAS		
Material (incluyendo entregables, casos prácticos)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Un ordenador con acceso a Internet y equipado con cualquier sistema operativo con al menos un navegador web instalado. ▪ Dispositivos TIC externos (impresora, móvil, escáner, etc.) 		
Referencias (bibliografía)	1. https://support.google.com (en inglés) 2. https://support.microsoft.com (en inglés) 3. https://support.apple.com (en inglés) <i>Para desarrollarse durante el trabajo en los módulos de formación</i>		
Métodos de evaluación	Examen de una opción que contiene 10 preguntas		
Niveles *	Básico	Intermedio	Avanzado
	Parte 1	Partes 2, 3	Partes 2, 3, 4

* de acuerdo con las Competencias Digitales – cuadro de autoevaluación, Unión Europea, 2015| <http://europass.cedefop.europa.eu> (en inglés).

45

ACTIVIDADES PROPUESTAS para el Módulo 5	
Nivel BÁSICO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Programas de correo electrónico en el dispositivo TIC (por ejemplo, configuración del programa de correo electrónico, problemas con el envío y recepción de correos electrónicos, etc.). ▪ Hojas de cálculo (por ejemplo, pérdida de datos, problemas que resultan de una hoja de cálculo mal actualizada o no actualizada, seguridad de los datos, etc.). ▪ Editores de texto (por ejemplo, llamadas accidentales a funciones no deseadas, formateo de texto, etc.). ▪ Complementos de Google plus. ▪ Lectura de la especificación del sistema, la versión de la aplicación o el sistema. ▪ Teclado, idiomas, codificación.
Nivel INTERMEDIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Restauración del sistema. ▪ Configuración predeterminada de fábrica. ▪ Problemas con las aplicaciones predeterminadas Instalar y desinstalar la aplicación. ▪ Trabajar con la línea de comando y los problemas. ▪ Problemas con las actualizaciones en dispositivos TIC.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Limpieza de espacio en disco, muy poca memoria en el disco del dispositivo TIC (ordenador, dispositivo móvil, tableta). ▪ Problemas con la compatibilidad de los programas con la versión actual del sistema.
Nivel AVANZADO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Protocolo IP, gestión de red, intercambio. ▪ Seguridad y permisos. ▪ Instalación de subconjuntos y controladores para programas u otros dispositivos TIC.

BOOST YOUR DQ SKILLS

Developing Digital Intelligence of adult learners for an
active Citizenship

