



Cofinanciado por
la Unión Europea

RESULTADOS DEL PROYECTO N°2

PARTE 1/5



Plan de estudios

CURSO DE FORMACIÓN TITULADO

Competencias clave para personas
mayores de 50 años
Competencias digitales

2021-1-PL01-KA220-ADU-000035200

**ELABORADO POR EL
CONSORCIO DEL PROYECTO**

(AUTOR PRINCIPAL:
INERCIA DIGITAL)

VERSIÓN: ESPAÑOL

PUBLICACIÓN GRATUITA

Descargo de responsabilidad: Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



**Cofinanciado por
la Unión Europea**



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

Resultados del Proyecto nº2

Curso de formación titulado

Competencias clave para mayores de 50 años:

Competencias digitales

Parte 1/5 - Plan de estudios

Versión: Español



Elaborado por el Consorcio del Proyecto (Autor principal: Inercia Digital)

como parte del proyecto 2021-1-PL01-KA220-ADU-000035200, "Competencias clave para personas mayores de 50 años".

El proyecto implementado en el marco del programa Erasmus+, del 1 de febrero de 2022 al 30 de noviembre de 2023 por el consorcio: Deinde sp. z o. o. (Polonia), Institut Saumurois de la Communication (Francia), INERCIA DIGITAL SL (España), Stiftelsen Mangfold i Arbeidslivet (Noruega).



Descargo de responsabilidad: Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

Plan de estudios



Cofinanciado por la Unión Europea

Forma de enseñanza	Curso de formación titulado Competencias clave para personas mayores de 50 años: Competencias digitales
Objetivos de aprendizaje	<p>Adquisición de competencias (es decir, conocimientos, habilidades y aptitudes) por parte de los participantes en el ámbito de las competencias digitales</p> <p>Conocimientos: Uso de las principales competencias digitales como seguridad, resolución de problemas, información y alfabetización de datos, creación de contenidos digitales y comunicación y colaboración. Aprenderás sobre la creación de contenidos multimedia y herramientas digitales necesarias tanto para la vida personal como para la vida laboral. Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales. Interactuar a través de las tecnologías digitales.</p> <p>Habilidades: Crear y promocionar marcas personales de forma eficiente. Gestionar de forma autónoma la identidad digital, como concepto, guía y resultado. Capacitar a los adultos para gestionar los riesgos y utilizar las tecnologías digitales de forma segura y responsable. Ayudar a los adultos a identificar y responsabilizarse del papel que quieren desempeñar en su comunidad y en la sociedad.</p> <p>Aptitudes: Proactividad.</p>



Cofinanciado por la Unión Europea

	<p>Resolución. Capacidad para trabajar en equipo. Creatividad para crear nuevos contenidos o sacar nuevas conclusiones. Ability to work in a team. Creativity to create new content or draw new conclusions.</p>
<p>Formas de conseguirlo Objetivos de aprendizaje / Métodos de enseñanza / Herramientas pedagógicas</p>	<p>Este curso de formación seguirá una metodología de curso impartido de manera no formal en todos los ámbitos, con el fin de promover la interacción entre los adultos y los instructores, así como entre los propios adultos participantes. En las sesiones presenciales se desarrollarán diferentes métodos, prestando especial atención al método del Caso, la metodología basada en proyectos, el aprendizaje a través de la práctica y el Interrogativo. El modelo de clase será flipped o clase invertida.</p> <p>Las clases serán presenciales, en las cuales se realizarán diferentes actividades para integrar definitivamente los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales del curso, donde los adultos podrán participar en actividades tanto teóricas como prácticas, participando en debates, actividades grupales, interactuando entre sí...</p> <p>Tanto los instructores como los adultos participantes serán "creadores de contenidos", ya que las actividades de las diferentes sesiones contribuirán a sacar nuevas conclusiones y a determinar que ninguna respuesta es errónea, sino que quizás haya que reconducirla en otra dirección. Estos cursos se adaptan en función de los objetivos específicos de aprendizaje, el contexto, el enfoque pedagógico y el grupo de participantes. Los planes de estudios utilizados se rediseñan o reinterpretan para reflejar las posibilidades pedagógicas que ofrecen las competencias digitales.</p> <p>Los conocimientos teóricos se impartirán durante el curso. Con diferentes resúmenes y características principales de las cinco competencias digitales principales. Mientras que los contenidos prácticos se incluirán entre los teóricos, ya que se alternarán teoría y práctica para mantener la atención y concentración de los adultos, ya que consideramos que si se imparte primero toda la teoría, la concentración y el nivel de atención en los adultos decae. Las técnicas de lluvia de</p>



Cofinanciado por la Unión Europea

	<p>ideas se consideran muy útiles en este tipo de temáticas ya que las conclusiones desde diferentes perspectivas pueden ser muy interesantes para todos los adultos.</p> <p>Para evaluar la participación y dedicación de los adultos, se guardarán todas las actividades diarias en las presentaciones. El instructor escribirá cada evaluación de las sesiones teóricas y prácticas para establecer un sistema de feedback continuo.</p>
Condiciones previas para los alumnos/ Requisitos de acceso para los participantes	<p>Un curso diseñado para personas mayores de 50 años. Nivel A1 (principiante) en todas las competencias del MarcoDigCompEdu (no es necesaria certificación). Conocimiento hablado y escrito de la lengua española.</p>
Condiciones técnicas para la realización del curso/Requisitos de hardware y material	<p>Ordenadores, conexión a Internet, proyector digital, altavoces, auriculares, monitores, folios, bolígrafos.</p>
Horas lectivas	<p>Total: 50 horas didácticas (50 x 45 minutos) incluyendo: 36 horas didácticas de programa obligatorio y 14 horas didácticas para necesidades individuales del grupo - horas adicionales (teniendo en cuenta la composición del grupo, su tamaño y las características individuales de los participantes).</p>
Estructura del curso: - nombre del módulo del curso	<p>INTRODUCCIÓN: medir el nivel inicial de competencias clave y algunas dinámicas energéticas para adentrarse en el mundo de las competencias digitales de una forma fácil de entender...</p>



<p>- unidades incluidas en el módulo - horario lectivo - lugar</p>	<p>1. MÓDULO - SEGURIDAD (13 HORAS DIDÁCTICAS: 8 O + 5 A): 1.1 ¿Qué es la seguridad? (3 horas didácticas: 2 O = 1 A), lugar: aula de formación que permite el trabajo en grupo. 1.2 Ciberacoso (3 horas didácticas: 2 O = 1 A), lugar: aula de formación que permite el trabajo en grupo. 1.3 Dispositivos de protección (peligros de Internet) (3 horas didácticas: 2 O = 1 A), lugar: aula de formación que permita el trabajo en grupo. 1.4 Cuidar nuestra huella digital (2 horas didácticas: 1 O = 1 A), lugar: aula de formación que permita el trabajo en grupo. 1.5 Proteger el medio ambiente (2 horas didácticas: 1 O = 1 A), lugar: aula de formación habilitando el trabajo en grupo.</p> <p>2. MÓDULO - RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS (8 HORAS DIDÁCTICAS: 5 O + 3 A): 2.1 ¿Qué es "Resolución de problemas"? (3 horas didácticas: 2 O = 1 A), lugar: aula de formación que permita el trabajo en grupo. 2.2 Las cuatro técnicas de resolución de problemas (2 horas didácticas: 1 O = 1 A), lugar: aula de formación que permita el trabajo en grupo. 2.3 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas (2 horas didácticas: 1 O = 1 A), lugar: aula de formación que permita el trabajo en grupo. 2.4 Identificación de carencias en Competencia Digital (1 hora didáctica: 1 O), lugar: aula de formación que permita el trabajo en grupo.</p> <p>3. MÓDULO - INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DE DATOS (6 HORAS DIDÁCTICAS: 4 O + 2A): 3.1 ¿Qué es la "información y la alfabetización de datos"? (1 hora didáctica: 1 O), lugar: aula de formación que permite el trabajo en grupo. 3.2 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales (2 horas didácticas: 1 O = 1 A), (1 hora didáctica: 1 O), lugar: aula de formación que permita el trabajo en grupo.</p>
---	--



	<p>3.3 Evaluación de datos, información y contenidos digitales (1 hora didáctica: 1 O), lugar: aula de formación que permita el trabajo en grupo.</p> <p>3.4 Fake News (2 horas didácticas: 1 O = 1 A), lugar: aula de formación que permita el trabajo en grupo.</p> <p>4. MÓDULO - CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES (8 HORAS DIDÁCTICAS: 5 O + 3 A):</p> <p>4.1 Creación de Contenidos Digitales (3 horas didácticas: 2 O = 1 A), lugar: aula de formación que permita el trabajo en grupo.</p> <p>4.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales (1 hora didáctica: 1 O = 1 A), lugar: aula de formación que permita el trabajo en grupo.</p> <p>4.3 Derechos de autor y licencias (3 horas didácticas: 2 O = 1 A), lugar: aula de formación que permita el trabajo en grupo..</p> <p>5. MÓDULO -COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN (12 HORAS DIDÁCTICAS: 10 O + 2 A):</p> <p>5.1 Interactuar a través de las tecnologías digitales (2 horas didácticas: 2 O), lugar: aula de formación que permita el trabajo en grupo.</p> <p>5.2 Compartir a través de las tecnologías digitales (1. horas didácticas: 1 O), lugar: aula de formación que permite el trabajo en grupo.</p> <p>5.3 Colaborar a través de las tecnologías digitales (4 horas didácticas: 4 O), lugar: aula de formación que permita el trabajo en grupo.</p> <p>5.4 Gestionar la identidad digital (5 horas didácticas: 3 O = 2 A), lugar: aula de formación habilitada para el trabajo en grupo.</p> <p>CONCLUSIÓN: evaluación del nivel final de las competencias clave.</p>
Tipos de clases	La educación se llevará a cabo en un sistema fijo.



Cofinanciado por la Unión Europea

	<p>La metodología del curso, como ya se ha mencionado, se llevará a cabo de forma "no formal", intercalando la teoría con la práctica e intentando que las sesiones sean presenciales. No todas las sesiones tendrán la misma duración, ya que puede haber diferencias debidas a la disponibilidad de los participantes o de los instructores.</p> <p>Si las clases presenciales no son posibles, parte del curso (especialmente las conferencias y presentaciones) pueden realizarse a distancia utilizando herramientas de comunicación remota, donde se utilizaría esta forma de realizar las sesiones para relacionarlas con los contenidos sobre competencias digitales.</p>
Tamaño del grupo (número mínimo y máximo)	<p>De 5 a 15 participantes.</p> <p>Para grupos más grandes, el tiempo necesario para completar los ejercicios y presentar los resultados puede ser mayor. Por lo tanto, las horas adicionales previstas en el programa deberán ser usadas.</p> <p>No en todas las sesiones asistirá el mismo número de adultos ya que hay que tener en cuenta la disponibilidad de los mismos, pero en todo momento se deberá superar el número mínimo de participantes para poder llevar a cabo todas las actividades teóricas y prácticas programadas.</p>
Documentación y material didáctico para instructores	<p>Documentación:</p> <p>Los instructores tendrán acceso al programa de formación. Este manual también incluye enlaces a materiales adicionales que le serán útiles al instructor durante la preparación y realización del curso.</p> <p>Material didáctico:</p> <p>Acceso a Internet, proyector multimedia, ordenador portátil, papel, rotuladores, pizarra, notas adhesivas y materiales mencionados en la descripción de los ejercicios del manual del formador.</p>



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

Documentación y material didáctico para participantes	Documentación: Material para los participantes adjunto al programa de este curso de formación. Material didáctico: Cuaderno individual, bolígrafo y/o smartphone (puede haber 1 dispositivo para un grupo de 2-3 personas). En caso de falta de acceso a smartphones, los ejercicios pueden realizarse de forma diferente a la descrita en el Manual.
Métodos y formas de validar los resultados del aprendizaje	La evaluación de la adquisición / el desarrollo de competencias incluye la evaluación de tres aspectos: - conocimientos - aptitudes 1) Los conocimientos se miden dos veces (al principio y al final de la formación). Los participantes realizarán pruebas de competencias iniciales y finales, además de todas las actividades de grupo en las que deberán demostrar que han comprendido los contenidos teóricos impartidos previamente. 2) Las competencias se miden dos veces (al principio y al final de la formación). Los participantes realizarán pruebas de competencia iniciales y finales, además de todas las actividades de grupo, en las que deberán demostrar que han comprendido los contenidos teóricos impartidos previamente. Se adjuntan al programa las plantillas de las pruebas/ejercicios iniciales y finales de conocimientos/competencias, la opinión de la persona que imparte las clases y otras herramientas de verificación, junto con las instrucciones de uso y lectura de los resultados.



Contenido detallado de los módulos (plan de estudios con resultados del aprendizaje y criterios de evaluación)			
1. MÓDULO - SEGURIDAD (13 HORAS DIDÁCTICAS: 8 O + 5 A):			
Unidad modular (como se indica en la parte Estructura del curso)	Contenido didáctico (temas/ejercicios/otros) Resultados del aprendizaje	Contenido didáctico (temas/ejercicios/otros) Resultados del aprendizaje	Contenido didáctico (temas/ejercicios/otros) Resultados del aprendizaje
1.1 ¿Qué es la seguridad? (3 horas didácticas: 2 O = 1 A), lugar: aula de formación que permite el trabajo en grupo.	<ul style="list-style-type: none"> - ¿En qué consiste? Situación actual - ¿Qué podemos hacer? 	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento sobre la seguridad en general - Conocimiento de la situación actual en el mundo sobre internet y competencias digitales - Conocimiento sobre algunos consejos para cuidar nuestra seguridad y no exponernos sin responsabilidad. - Identificar buenas 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede detectar qué características encajan en el ámbito de la seguridad - Puede diferenciar entre el pasado y el presente en cuanto a diferentes metodologías par a mantenernos seguros - Es capaz de llevar a cabo diferentes rutinas para evitar problemas



Cofinanciado por la Unión Europea

		prácticas para utilizar la seguridad en nuestro favor	respecto a la seguridad
1.2 Ciberacoso (3 horas didácticas 2 O = 1 A), lugar: aula de formación que permite el trabajo en grupo.	<ul style="list-style-type: none">- Ejemplos de ciberacoso- Dónde ocurre...- Razones por las que ocurre...- Formas de actuar... Grupo de debate	<ul style="list-style-type: none">- Conocimientos sobre el ciberacoso en general- Formas de enfrentarse al ciberacoso	<ul style="list-style-type: none">- Puede detectar qué señales aparecen en el ciberacoso- Comprender los posibles motivos (injustificados) por los que aparece.



	<ul style="list-style-type: none">- Vídeo sobre el tema		
<p>1.3 Dispositivos de protección (peligros de Internet) (3 horas didácticas: 2 O = 1 A), lugar: aula de formación que permite el trabajo en grupo.</p>	<ul style="list-style-type: none">- ¿Para qué sirve?- Ataques más frecuentes en Internet.- Contraseñas seguras- Protección de datos personales y privacidad- Datos públicos y privados	<ul style="list-style-type: none">- Conocimiento de los dispositivos de protección- Conocimiento de los ataques más frecuentes en Internet como phishing, vishing...- Conocimientos para crear una buena contraseña segura	<ul style="list-style-type: none">- Podrá detectar los ataques más frecuentes en Internet y cómo evitarlos- Podrá entender cómo crear una contraseña mejor- Sabrá diferenciar los datos públicos de los privados...
<p>1.4 Cuidar nuestra huella digital (2 horas didácticas: 2O = 1 A), lugar: aula de formación que permite el trabajo en grupo.</p>	<ul style="list-style-type: none">- ¿Qué es la huella digital?- Formas de cuidar nuestra huella digital- Ejercicios en grupo sobre la huella digital- ¿Qué importancia tiene la huella digital para nuestro presente y futuro?	<ul style="list-style-type: none">- Conocimiento sobre huella digital- Capacidad para ser responsable en relación con la huella digital- Debate y conversaciones desde diferentes perspectivas para llegar a conclusiones comunes- Cuidar nuestra imagen para el presente y el futuro	<ul style="list-style-type: none">- No confundir la huella digital con otros conceptos



Cofinanciado por la Unión Europea

1.5 Proteger el medio ambiente (2 horas didácticas: 1 O = 1 A), lugar: aula de formación que permite el trabajo en grupo.	<ul style="list-style-type: none">- Para qué sirve- Informática ecológica- Impacto de las TIC- ¿Qué podemos hacer?	<ul style="list-style-type: none">- Conocimiento del impacto de las TIC en el medioambiente- Conocimientos para reducir este impacto	<ul style="list-style-type: none">- Ser responsable en el cuidado del medio ambiente y en el uso de las competencias digitales
---	---	---	--



2. MÓDULO - RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS (10 HORAS DIDÁCTICAS: 5 O + 3 A):			
Unidad modular (como se indica en la parte Estructura del curso)	Contenido didáctico (temas/ejercicios/otros) Resultados del aprendizaje	Contenido didáctico (temas/ejercicios/otros) Resultados del aprendizaje	Contenido didáctico (temas/ejercicios/otros) Resultados del aprendizaje
2.1 ¿Qué es "Resolución de problemas"? (3 horas didácticas: 2 O = 1 A), lugar: sala de formación que permita el trabajo en grupo.	<ul style="list-style-type: none">– ¿Qué es la resolución de problemas?– Resolución de problemas técnicos– Ejercicios en grupo sobre resolución de problemas– Qué hacer si tienes un virus	<ul style="list-style-type: none">- Conocimientos sobre resolución de problemas- Conocimiento de las cuestiones técnicas relacionadas con la resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none">- Capacidad para utilizar la resolución de problemas en la vida cotidiana
2.2 Las cuatro técnicas de resolución de problemas (2 horas didácticas: 1 O = 1 A), lugar: sala de formación que permita el trabajo en grupo.	<ul style="list-style-type: none">– Conocer las cuatro técnicas más importantes– Ejercicios y ejemplo de reflexión de cada una de ellas	<ul style="list-style-type: none">- Conocimientos par a descubrir las cuatro técnicas más importantes	<ul style="list-style-type: none">- Capacidad para detectar las cuatro técnicas más importantesy preguntarse si en algún momento de su vida ha utilizado alguna de ellas



Cofinanciado por la Unión Europea

<p>2.3 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas (2 horas didácticas: 1 O = 1 A), lugar: aula de formación que permita el trabajo en grupo.</p>	<ul style="list-style-type: none">- ¿Por qué es importante?- CONSEJOS- Borra la caché de tu navegador- Actividades de grupo	<ul style="list-style-type: none">- Conocimiento sobre las necesidades y respuestas tecnológicas que nos ofrecen hoy en día para cualquier situación de nuestra vida	<ul style="list-style-type: none">- Capacidad para identificar la s necesidades tecnológicas- Capacidad para saber cuándo es apropiado limpiar nuestro dispositivo
---	--	--	---



<p>2.4 Identificación de carencias en competencia digital (1 hora didáctica: 1 O), lugar: aula de formación que permita el trabajo en grupo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Uso creativo de las tecnologías digitales - ¿Para qué sirve? - Limpiar la caché del navegador - Actividades de grupo 	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimientos par aidentificar las competencias GAPS 	<ul style="list-style-type: none"> - Capacidad para limpiar nuestros aparatos electrónicos en el momento oportuno
<p>3. MÓDULO - INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DE DATOS (6 HORAS DIDÁCTICAS: 4 O + 2 A):</p>			
<p>Unidad modular (como se indica en la parte Estructura del curso)</p>	<p>Contenido didáctico (temas/ejercicios/otros) Resultados del aprendizaje</p>	<p>Contenido didáctico (temas/ejercicios/otros) Resultados del aprendizaje</p>	<p>Contenido didáctico (temas/ejercicios/otros) Resultados del aprendizaje</p>
<p>3.1 ¿Qué es la información y la alfabetización de datos?(1 hora didáctica: 1 O), lugar: aula de formación que permite el trabajo en grupo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿En qué se basa? - ¿En qué más? - Competencias - Actividades de grupo 	<ul style="list-style-type: none"> - Saber qué es la "información y alfabetización de datos" y ser consciente de la importancia de este concepto 	<ul style="list-style-type: none"> - Haber comprendido la importancia de este concepto



Cofinanciado por la Unión Europea

<p>3.2 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales (2 horas didácticas: 1 O = 1 A), (1 hora didáctica: 1 O), lugar: aula de formación que permita el trabajo en grupo.</p>	<ul style="list-style-type: none">- ¿Para qué sirve?- Actividad: Buscadores- Ejemplos	<ul style="list-style-type: none">- Conocimientos sobrenavegadores- Conocimientos sobre filtrado de datos- Conocimientos sobre contenidos digitales	<ul style="list-style-type: none">- Capacidad para llegar a conclusiones de grupo sobre este concepto
--	---	---	---



<p>3.3 Evaluar datos, información y contenidos digitales (1 hora didáctica: 1 O), lugar: aula de formación que permita el trabajo en grupo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Para qué sirve? - Ejemplo - Actividad: Fuentes - Tipos de fuentes 	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento de la evaluación de datos - Conocimiento sobre las fuentes y los tipos de fuentes que podemos encontrar - Actitud participativa de grupo en la que todos los participantes deben colaborar y aportar ideas 	<ul style="list-style-type: none"> - Entender qué significa el concepto de evaluar datos - Detectar y diferenciar los tipos de fuente que podemos encontrar, destacando cuáles son mejores o peores
<p>3.4 Fake News (2 horas didácticas: 1 O = 1 A), lugar: aula de formación que permita el trabajo en grupo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué son las noticias falsas? - ¿Cómo detectar las noticias falsas? - Hazte estas preguntas... - Actividad: Sherlock Holmes - Algunas dinámicas 	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimientos sobre noticias falsas - Conocimientos sobre cómo detectarlas y conocer la importancia de evitar estas fake news - Actitud participativa y colaborativa en las diferentes dinámicas y actividades de grupo 	<ul style="list-style-type: none"> - Ser capaz de detectar qué tipo de fake news y qué intención tiene cada tipo - Saber rechazar estas fake news y no seguir difundirlas
<p>4. MÓDULO - CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES (8 HORAS DIDÁCTICAS: 5 O + 3 A):</p>			



Cofinanciado por la Unión Europea

Unidad modular (como se indica en la parte Estructura del curso)	Contenido didáctico (temas/ejercicios/otros) Resultados del aprendizaje	Contenido didáctico (temas/ejercicios/otros) Resultados del aprendizaje	Contenido didáctico (temas/ejercicios/otros) Resultados del aprendizaje
4.1 Creación de Contenidos Digitales (3 horas didácticas: 2 O = 1 A), lugar: aula de formación	<ul style="list-style-type: none">- Tipos de contenido- Tipos de formato- Creación de contenidos digitales con éxito	<ul style="list-style-type: none">- Conocimiento de los diferentes tipos de contenidos y formatos	<ul style="list-style-type: none">- Ser capaz de crear contenidos digitales



<p>que permite el trabajo en grupo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de contenidos digitales Activity: Creating a Blog - Activity 2: Making a Podcast 	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimientos básicos para la creación de diferentes contenidos digitales - Actitud participativa y creativa para las dos actividades de creación de contenidos digitales 	<ul style="list-style-type: none"> - Ser creativo para crear una entrada de blog y un podcast
<p>4.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales (2 horas didácticas: 1 O = 1 A), lugar: aula de formación que permita el trabajo en grupo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Para qué sirve? - 6 pasos para una creación de contenidos digitales rentable - Actividad: Selfies 	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimientos sobre la elaboración de contenidos digitales - Conocimientos para conocer el orden y los pasos para crear contenidos digitales eficaces 	<ul style="list-style-type: none"> - Capacidad para ser ordenado y práctico
<p>4.3 Derechos de autor y licencias (3 horas didácticas: 2 O = 1 A), lugar: aula de formación que permita el trabajo en grupo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Para qué sirve? - Significado de los derechos de autor - Tipos de licencias - Actividad: Licencias 	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimientos sobre licencias, tipos de licencias y derechos de autor. - Actitud proactiva en las diferentes actividades de grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Capacidad para detectar y diferenciar los distintos tipos de licencias y derechos de autor



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

5. MÓDULO - COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN (12 HORAS DIDÁCTICAS: 10 O + 2 A):

Unidad modular (como se indica en la parte Estructura del curso)	Contenido didáctico (temas/ejercicios/otros) Resultados del aprendizaje	Contenido didáctico (temas/ejercicios/otros) Resultados del aprendizaje	Contenido didáctico (temas/ejercicios/otros) Resultados del aprendizaje
---	--	--	--



<p>5.1 Interactuar a través de las tecnologías digitales (2 horas didácticas: 2 O), lugar: aula de formación que permite el trabajo en grupo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿En qué se basa? - Va mucho más allá del uso de WhatsApp o Facebook... - ¿Qué significa ciudadanía participativa? - Actividad de grupo 	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimientos sobre la interacción a través de diferentes tecnologías digitales - Conocimientos sobre ciudadanía digital - Actitud participativa en las distintas actividades 	<ul style="list-style-type: none"> - Diferenciar las distintas tecnologías digitales - Encontrar la importancia de cada una de estas herramientas digitales
<p>5.2 Compartir a través de las tecnologías digitales (1 hora didáctica: 1 O), lugar: aula de formación que permite el trabajo en grupo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Para qué sirve? - Por ejemplo - Comprometerse con la ciudadanía a través de las tecnologías digitales - Actividad: Anuncios persuasivos 	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento de la mejor manera de compartir experiencias - Información a través de las tecnologías digitales 	<ul style="list-style-type: none"> - Detectar la mejor manera de utilizar las tecnologías a diario
<p>5.3 Colaborar a través de las tecnologías digitales (4 horas didácticas: 4 O), lugar: aula de formación habilitada para el trabajo en grupo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Componentes - Actividad: Descubre - Explora OSM - Actividad: Contribuir a wikipedia - Actividad: Comportamiento en línea 	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimientos sobre la colaboración que ofrecen las tecnologías digitales - Conocimiento de los diferentes componentes - Actitud proactiva y 	<ul style="list-style-type: none"> - Capacidad para colaborar a través de las tecnologías digitales



Cofinanciado por
la Unión Europea

		creativa para desarrollar las diferentes actividades	
5.4 Gestión de la identidad digital (5 horas didácticas: 3O = 2 A), lugar: aula de formación que permite el trabajo en grupo.	<ul style="list-style-type: none">– ¿Qué es la identidad digital?– ¿Cómo cuidar nuestra identidad digital?– Actividad en grupo– Identidad digital vs identidad personal– Algunas dinámicas y debates en grupo	<ul style="list-style-type: none">- Conocimiento de la identidad digital- Conocimiento de la importancia de la identidad digital en nuestra vida cotidiana	<ul style="list-style-type: none">- Capacidad para entender qué es y la importancia de la identidad digital- Cuidar la identidad digital igual que cuidamos nuestra identidad personal



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

		<ul style="list-style-type: none">- Conocimientos sobre cómo cuidar nuestra identidad digital- Actitud participativa en las diferentes dinámicas propuestas durante el curso	
--	--	---	--



**Cofinanciado por
la Unión Europea**



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

Descargo de responsabilidad: Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



ATRIBUCIÓN–NOCOMERCIAL– COMPARTIRIGUAL (CC BY–NC–SA)

Esta licencia permite a otros remezclar, adaptar y crear a partir de tu obra con fines no comerciales, siempre y cuando te den crédito y licencien sus nuevas creaciones bajo los mismos términos.

