



Cofinanciado por  
la Unión Europea

## RESULTADOS DEL PROYECTO N°2

PARTE 2/5 

# Material para formadores (escenario de formación/manual del formador)

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 2/5 - Material para formadores**  
**(escenario de formación/manual del**  
**formador)**

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 ejecutado 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**

**MATERIAL PARA FORMADORES  
(ESCENARIO DE FORMACIÓN/MANUAL DEL FORMADOR)**



<b>Introducción (puede utilizar horas adicionales para esa parte)</b>				
<b>Unidad</b>	<b>Descripción de cómo se lleva a cabo la actividad, contenido, métodos.</b>	<b>Duración de la actividad (en minutos): teoría/ ejercicios</b>	<b>Ayuda didáctica</b>	<b>Objetivos de la actividad. Habilidades, conocimientos y aptitudes que adquirirán los participantes al finalizar la actividad.</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	Presentación general del curso  Introducción al proyecto y al curso: Contexto, necesidades, grupos destinatarios y objetivos principales.  Conocer al grupo: presentación individual del formador y de los miembros del grupo. Cada participante menciona su nombre y da 3 datos sobre sí mismo.	30 min	Presentación de diapositivas	- Conocer el proyecto, el curso y la información esencial  - Conocer al formador y a los miembros del grupo.
	Presentación de los módulos del curso y calendario	15 min	Presentación de diapositivas	El participante conocerá:  - Programa específico del curso.  - Horario



	Presentar las obligaciones del participante y las normas para la obtención del certificado	15 min	Presentación de diapositivas	El participante llega a conocer:  - Sus obligaciones durante el periodo de formación y las normas que debe seguir para obtener el certificado.
<b>Consejos para el formador/otras observaciones importantes para esta parte</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Proporcionar una visión clara del proyecto en el que se basa el curso para que toda la información principal quede organizada y sea comprensible.</li><li>• Ofrecer una explicación fraccionada del programa y el calendario del curso para garantizar que los participantes comprendan la estructura, el contenido principal y los aspectos relevantes de forma eficaz.</li><li>• Asegurarse de que tanto las obligaciones como las normas que deben seguir los participantes durante el periodo de formación se les explican claramente. Animar siempre a los participantes a exponer sus ideas y dudas cuando sea necesario.</li></ul>			



<b>Módulo 1: Seguridad</b>				
<b>Unidad</b>	<b>Descripción de cómo se lleva a cabo la actividad, contenido, métodos.</b>	<b>Duración de la actividad (en minutos): teoría/ ejercicios</b>	<b>Ayuda didáctica</b>	<b>Objetivos de la actividad. Habilidades, conocimientos y aptitudes que adquirirán los participantes al finalizar la actividad.</b>
<b>1.1</b> <b>¿Qué es la seguridad?</b>	Presentación del programa del módulo  Introducción a la estructura del módulo y principales objetivos. Presentación individual de los participantes. Actividad para romper el hielo: "Dos verdades y una mentira"	45 min	Presentación de diapositivas 1  Notas en papel  Bolígrafos	Conocer la estructura del módulo y sus objetivos.  Conocerse entre sí y al formador para mejorar la conexión durante el proceso de aprendizaje.



## Cofinanciado por la Unión Europea

	<p>Seguridad en Internet y situación actual</p> <p>Descripción del concepto "seguridad en Internet" y sus principales objetivos.</p> <p>Antecedentes y situación de la seguridad en Internet en la actualidad.</p>	40 min	Presentación de diapositivas 2, 3	<ul style="list-style-type: none"><li>- Aprender qué es el concepto de Seguridad en Internet.</li><li>- Conocer su contexto y situación actual.</li></ul>
--	--	--------	-----------------------------------	---



	Problemas emergentes derivados del uso actual de Internet en materia de seguridad.			- Saber identificar los principales problemas relacionados con el uso de Internet en términos de seguridad.
	¿Qué podemos hacer?  Introducción a las principales medidas y recomendaciones que deben seguirse al navegar por Internet.  Debate en grupo "Medidas de seguridad": Preguntar a los participantes si suelen aplicar algunas de las recomendaciones mencionadas para garantizar su seguridad cuando navegan por internet. Los participantes nombrarán 2-3 medidas que ponen en práctica.	35 min	Presentación de diapositivas 4	Conocer las principales medidas y recomendaciones para una navegación segura en Internet.  - Mejorar y ampliar las medidas que se utilizan habitualmente cuando se navega por Internet.
<b>1.2 Ciberacoso</b>	Protección de dispositivos y phishing  Principales objetivos de la protección de dispositivos.  Descripción del concepto de "Phishing" y su funcionamiento.	25 min	Presentación de diapositivas 5, 6	- Familiarización con los dispositivos de protección.  - Comprensión del concepto



Cofinanciado por  
la Unión Europea

				de "Phishing" y su funcionamiento.
--	--	--	--	--



	<p>Pregúntate a ti mismo</p> <p>Los participantes recibirán ciertas preguntas y tendrán tiempo para reflexionar sobre ellas. El formador creará un ambiente de debate en grupo en el que los participantes expondrán sus reflexiones basadas en su experiencia y sus opiniones.</p>	30 min	Presentación de diapositivas 7	<ul style="list-style-type: none"><li>- Asentar los conocimientos adquiridos sobre dispositivos de protección y phishing.</li><li>- Conocer ejemplos reales gracias a sus experiencias y opiniones compartidas.</li></ul>
	<p>Contraseñas seguras: Cosas a tener en cuenta y a evitar</p> <p>Importancia de las contraseñas seguras para garantizar la seguridad en Internet.</p> <p>Aspectos relevantes a tener en cuenta a la hora de crear contraseñas seguras.</p> <p>Aspectos clave a evitar a la hora de crear contraseñas seguras.</p>	20 min	Presentación de diapositivas 8, 9	<p>Sensibilizar sobre la importancia de las contraseñas seguras.</p> <p>Mejorar las contraseñas de los participantes a través de los contenidos ofrecidos.</p> <p>Familiarizarse con los errores más comunes a la hora de elegir una contraseña.</p> <p>Conocer los puntos débiles de las contraseñas.</p>



## Cofinanciado por la Unión Europea

	Actividad: Contraseñas seguras  Presentación de la actividad: Contexto y necesidad de las contraseñas seguras.	40 min	Presentación de diapositivas 10, 11	- Mejora del impacto del aprendizaje y del contenido de la sección.
--	--	--------	-------------------------------------	---



	Los participantes recibirán instrucciones específicas para crear una contraseña extra segura. Para ello, los participantes deberán seguir los pasos establecidos. La actividad se realizará de forma dinámica y colaborativa a través de la herramienta online "Padlet".		Smartphone , tablet u ordenador  <a href="#">Padlet</a>	- Fomento de sinergias entre los participantes relacionadas con la creación de contraseñas seguras.
	Descanso	30 min		
<b>1.3 Cuidar nuestra huella digital</b>	Protección de los datos personales y de la intimidad  Introducción y objetivos principales  Descripción de los datos públicos y privados y presentación de ejemplos	15 min	Presentación de diapositivas 12, 13	- Entender en qué consiste la Protección de Datos Personales y la Privacidad.  - Conocer las diferencias entre Datos Públicos y Privados.
	¿VERDADERO O FALSO?  Actividad destinada a estimular la reflexión y el debate entre los participantes. A partir de los contenidos previamente impartidos, se proporcionará a los participantes una colección de afirmaciones que tendrán que leer y decir si son verdaderas o falsas. Cuando consideren que una afirmación es falsa, tendrán que reflexionar sobre ella, argumentar por qué no es cierta y escribir una afirmación sustitutiva que consideren verdadera.	40 min	Presentación de diapositivas 14  Papel y bolígrafo (para cada participante)	- Adquisición de conocimientos de forma práctica.  - Mejora del uso de los datos y la privacidad por parte de los participantes.



<p>¿Qué es la Huella Digital?</p> <p>Descripción del término "Huella Digital" y ejemplos.</p>	10 min	Presentación de diapositivas 15, 16	<ul style="list-style-type: none"><li>- Comprensión de lo que es una Huella Digital.</li><li>- Sensibilización sobre el concepto de huella digital.</li></ul>
<p>Formas de dejar una Huella Digital</p> <p>Explicación sobre cómo se crean las huellas digitales.</p> <p>Tipos de huellas digitales.</p>	15 min	Presentación de diapositivas 17	<ul style="list-style-type: none"><li>- Familiarización con las formas activas y pasivas que generan la huella digital.</li><li>- Los participantes tendrán en cuenta su huella digital cuando utilicen internet.</li></ul>
<p>¿Por qué son importantes las huellas digitales?</p> <p>Importancia de las Huellas Digitales. Puntos principales.</p>	10 min	Presentación de diapositivas 18	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sensibilizar sobre la importancia de las huellas dactilares.</li><li>- Mejorar la relación entre los usuarios y sus huellas dactilares.</li></ul>
<p>Cuestionario: ¿Verdadero o falso?</p> <p>Basándose en el contenido anterior sobre las huellas digitales, se proporcionará a los participantes ciertas afirmaciones. En grupos, tendrán que considerar qué afirmación es verdadera y cuál es falsa. Cuando determinen que una afirmación es falsa, tendrán que debatir y</p>	30 min	Presentación de diapositivas 19	<ul style="list-style-type: none"><li>- Consolidación de los conocimientos adquiridos sobre la huella digital.</li><li>- Mejora indirecta del uso de internet teniendo</li></ul>



Cofinanciado por  
la Unión Europea

				en cuenta la huella digital.
--	--	--	--	------------------------------



	explicar el motivo. Esto ayudará a repasar contenidos anteriores e inspirará el pensamiento crítico entre los participantes.			
<b>1.4 Protección de dispositivos</b>	Protección de la salud y el bienestar Introducción y objetivos principales. Definición de ciberacoso.  Dónde y por qué se produce el ciberacoso. Formas de responder en una situación de ciberacoso.  Vídeo sobre el ciberacoso: Este vídeo muestra en detalle qué es el ciberacoso, sus efectos nocivos y recomendaciones sobre cómo actuar o encontrar apoyo en este tipo de situaciones.	45 min	Presentación de diapositivas 2, 3, 4, 5	<ul style="list-style-type: none"><li>- Aprender sobre la protección de la salud y el bienestar relacionados con el uso de Internet y las tecnologías digitales.</li><li>- Comprender el concepto de ciberacoso. Así como dónde se produce con más frecuencia, las principales razones por las que ocurre y las mejores formas de afrontarlo.</li></ul>
	¿Cómo protegerse?  Una vez visualizado el vídeo anterior, se darán importantes consejos sobre cómo protegerse de las amenazas virtuales.	10 min	Presentación de diapositivas 6	<ul style="list-style-type: none"><li>- Adquisición de medidas útiles para evitar ser víctima del ciberacoso.</li><li>- Aumento de la empatía para no dañar a nadie ni hacerle ciberacoso.</li></ul>



## Cofinanciado por la Unión Europea

	Actividad: Denuncia online  Introducción a la importancia de utilizar herramientas de denuncia en línea para luchar contra el ciberacoso.	50 min	Presentación de diapositivas 7, 8, 9	- Aumento del impacto del aprendizaje sobre el ciberacoso.
--	---	--------	---	--



	<p>Explicación de las instrucciones de la actividad:</p> <p>Los participantes dispondrán de seis situaciones reales diferentes sobre las que tendrán que pensar, debatir y decir si las denunciarían o no. Esto les ayudará a identificar actividades sospechosas y a saber ante qué tipo de situaciones deben actuar para luchar contra el ciberacoso.</p>			<p>- Establecimiento de conocimientos adquiridos y medidas sobre el ciberacoso.</p>
<b>1.5 Proteger el medio ambiente</b>	<p>¿Qué es la ciberseguridad?</p> <p>Explicación del término "ciberseguridad".</p> <p>Introducción a la importancia de la ciberseguridad en la actualidad.</p>	20 min	Presentación de diapositivas 10	<p>- Familiarización con el concepto de ciberseguridad.</p> <p>- Sensibilización sobre la importancia de utilizar la ciberseguridad.</p>
	<p>¿Cómo identificar las ciberamenazas?</p> <p>Los tipos más comunes de amenazas a la ciberseguridad. Descripción y cómo se pueden identificar.</p>	15 min	Presentación de diapositivas 11	<p>- Aprender a reconocer mejor las principales amenazas en Internet.</p> <p>- Familiarizarse con los términos phishing, malware y spam.</p>



## Cofinanciado por la Unión Europea

	<p>¿Qué podemos hacer?</p> <p>Principales recomendaciones a seguir en situaciones sospechosas.</p> <p>Debate en grupo: Los participantes debatirán en grupo las siguientes preguntas: ¿Has recibido alguna vez un correo electrónico, una llamada telefónica o un mensaje de texto sospechoso? ¿Qué ha hecho?</p>	30 min	Presentación de diapositivas 12	<ul style="list-style-type: none"><li>- Los participantes aprenden qué pueden hacer en respuesta a las amenazas.</li><li>- Mejorar su confianza en situaciones de amenaza.</li></ul>
--	---	--------	------------------------------------	--



	Se animará a los participantes a que participen y den su opinión basándose en sus experiencias reales.			- Aumentar su capacidad de reflexión.
	Consejos para poner en práctica  Se proporcionarán a los participantes los principales consejos para garantizar la seguridad al navegar por Internet.	15 min	Presentación de diapositivas 13	- Adquisición de consejos que puedan poner en práctica para mejorar su ciberseguridad.  - Mejorar el uso que hacen de Internet consiguiendo que lo utilicen de forma más segura.
	Actividad: ¿Cómo de seguro?  El formador empezará haciendo hincapié en la importancia de proteger la información personal en Internet para garantizar nuestra seguridad. A continuación, el formador dará instrucciones relacionadas con la actividad.  Los participantes recibirán varias frases. Tendrán que leerlas e identificar qué aspecto debe o no debe incluirse en un perfil seguro.	30 min	Presentación de diapositivas 14	- Consolidación de los conocimientos de ciberseguridad adquiridos durante la formación.  - Mejora indirecta del uso de Internet por parte de los participantes.



## Cofinanciado por la Unión Europea

**Consejos  
para el  
formador/ot  
ras  
observacion  
es  
importantes**

- Utilizar las presentaciones visuales como herramientas de apoyo para mantener el interés de los participantes.
- Asegurarse de que los participantes comprenden el contenido ofrecido animándoles a hacer preguntas y fomentando el debate en determinados momentos.
- Fraccionar la información para evitar la sobrecarga cognitiva de los participantes.
- Proporcionar retroalimentación cuando sea necesario.
- Ser flexible a la hora de impartir la formación.



Cofinanciado por  
la Unión Europea

<b>para esta parte</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Promover su participación y motivación implicándoles en los debates durante la formación.</li></ul>
------------------------	---

<b>Módulo 2: Resolución de problemas</b>				
<b>Unidad</b>	<b>Descripción de cómo se lleva a cabo la actividad, contenido, métodos.</b>	<b>Duración de la actividad (en minutos): teoría/ ejercicios</b>	<b>Ayuda didáctica</b>	<b>Objetivos de la actividad. Habilidades, conocimientos y aptitudes que adquirirán los participantes al finalizar la actividad.</b>



## Cofinanciado por la Unión Europea

<b>2.1</b>  <b>¿Qué es la resolución de problemas ?</b>	<b>Introducción a la resolución de problemas</b>  Introducción a qué es la resolución de problemas y cuáles son los puntos principales en los que se centra. Esto ayudará a los participantes a adquirir unos conocimientos generales y previos útiles para comprender las siguientes secciones.	30 min	Presentación de diapositivas 1, 2	- Comprensión del concepto de resolución de problemas.  - Conciencia de la importancia de la resolución de problemas.
---	--	--------	-----------------------------------	---



	<p>Técnicas de resolución de problemas</p> <p>Introducción a las principales técnicas de resolución de problemas. En qué consisten y cómo deben aplicarse.</p>	60 min	<p>Presentación de diapositivas 3, 4, 5</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Familiarización con las técnicas de resolución de problemas.</li><li>- Reconocimiento y comprensión de la técnica del escenario, la técnica del empeoramiento, la técnica del escalador y la técnica del escritor bloqueado.</li></ul>
<p><b>2.2 Las cuatro técnicas de resolución de problemas</b></p>	<p>Resolución de problemas técnicos. ¿Por qué es importante?</p> <p>Introducción a la resolución de problemas técnicos y objetivos principales.</p> <p>La importancia de tener habilidades básicas de resolución de problemas cuando se trabaja con dispositivos tecnológicos.</p>	15 min	<p>Presentación de diapositivas 6, 7</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Aprender en qué consisten y cómo nos influye tener habilidades para la Resolución de Problemas Técnicos.</li><li>- Aumentar las habilidades en la Resolución de Problemas Técnicos para mejorar nuestro uso de la tecnología.</li></ul>



## Cofinanciado por la Unión Europea

	Qué hacer si tiene un virus  Presentación del virus como una de las principales causas de problemastécnicos.	40 min	Presentación de diapositivas 8, 9, 10	- Conocer la influencia delos virus en la resolución de problemas técnicos.
--	--	--------	---------------------------------------	---



	Presentación de los pasos a seguir cuando se tiene un virus en el ordenador.			- Conocer los pasos a seguir en caso de enfrentarse a un virus.
	<p>Actividad: Posibles soluciones</p> <p>Se presentarán a los participantes las instrucciones de la actividad. Se les mostrará una tabla en la que aparecen los problemas técnicos, a la izquierda, y las posibles soluciones, a la derecha. Tienen que emparejar los errores comunes con sus posibles soluciones.</p> <p>Debate: Los participantes comentarán los errores más comunes que han encontrado, las medidas que aplicaron para resolver esos problemas y dirán si funcionaron o no.</p>	45 min	Presentación de diapositivas 11, 12	<p>- Consolidación de los conocimientos de Resolución de Problemas Técnicos de forma práctica.</p> <p>- Toma de conciencia de los principales errores que se cometen en este ámbito.</p>
	Descanso	30 min		



## Cofinanciado por la Unión Europea

<b>2.3 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas</b>	Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas: ¿por qué es importante?  Introducción a la identificación de necesidades y respuestas tecnológicas y objetivos principales.  ¿Por qué es importante identificar necesidades y respuestas tecnológicas? Ejemplo	20 min	Presentación de diapositivas 13, 14	- Aprender cuáles son los principales objetivos de la identificación de necesidades y respuestas tecnológicas.  - Comprender el papel de las herramientas digitales y la importancia de identificar necesidades y respuestas.
--	--	--------	-------------------------------------	---



	<p>¿Qué es la resolución de problemas?</p> <p>Definición del término "resolución de problemas". ¿Cuándo se aplica? Cuáles pueden ser ejemplos de "Troubleshooting".</p>	10 min	Presentación de diapositivas 15, 16	<ul style="list-style-type: none"><li>- Entender qué es el Troubleshooting y cómo influye.</li><li>- Aprender cuándo se aplica el Troubleshooting.</li></ul>
	<p>TIPS</p> <p>Visualización de consejos y medidas a seguir y aplicar cuando surgen problemas técnicos.</p>	10 min	Presentación de diapositivas 17, 18	<ul style="list-style-type: none"><li>- Obtener una serie de consejos útiles para hacer frente a la resolución de problemas comunes.</li><li>- Mejorar nuestras habilidades para afrontar el uso y los problemas que surgen con el uso de las tecnologías.</li></ul>
	<p>Borrar el caché del navegador</p> <p>Qué es el caché del navegador. Y cómo influye en la experiencia de navegación por Internet.</p>	10 min	Presentación de diapositivas 19	<ul style="list-style-type: none"><li>- Entender cómo el caché del navegador puede ayudar a acelerar la navegación web.</li><li>- Entender también los problemas potenciales que el caché puede</li></ul>



Cofinanciado por  
la Unión Europea

				causar en algunas situaciones.
--	--	--	--	--------------------------------



<b>2.4 Uso creativo de las tecnologías digitales</b>	Información esencial sobre el uso creativo de las tecnologías digitales Introducción al uso creativo de las tecnologías digitales. Conceptos clave.	10 min	Presentación de diapositivas 20	<ul style="list-style-type: none"><li>- Comprender de forma creativa el uso de las tecnologías digitales.</li><li>- Clarificación de conceptos clave.</li></ul>
	¿Por qué es importante? Profundización en el uso creativo de las tecnologías digitales. Presentación de ejemplos de uso creativo de las tecnologías digitales.	10 min	Presentación de diapositivas 21	<ul style="list-style-type: none"><li>- Fomento del uso creativo de las tecnologías digitales.</li><li>- Adquisición de conocimientos para diseñar el futuro de forma innovadora.</li></ul>
	Robótica Presentación de la robótica. En qué consiste. Muestra de las 3 leyes de la robótica.	15 min	Presentación de diapositivas 22, 23	<ul style="list-style-type: none"><li>- Comprensión de qué es la robótica y sus leyes básicas.</li><li>- Mejora de los conocimientos básicos de robótica en el ámbito del uso creativo de las tecnologías digitales.</li></ul>



	<p>Identificación de las brechas de competencia digital informacionesencial</p> <p>Introducción a lo que son las brechas de competencia digital.</p> <p>Presentación de los objetivos esenciales.</p>	10 min	Presentación de diapositivas 24	<ul style="list-style-type: none"><li>- Comprender la brecha de competencias digitales.</li><li>- Conocer los objetivos de su identificación.</li></ul>
	<p>¿Por qué es importante?</p> <p>¿Por qué es importante identificar las Brechas de Competencia Digital? Ejemplo</p>	10 min	Presentación de diapositivas 25	<ul style="list-style-type: none"><li>- Comprender la necesidad constante de nuevos aprendizajes para hacer frente adecuadamente a las diversas tareas digitales.</li><li>- Sensibilizar sobre la carencia de competencias digitales.</li></ul>
	<p>Actividad: ¿Verdadero o falso?</p> <p>En relación con el debate sobre la identificación de la brecha de competencia digital, se darán a los participantes ciertas afirmaciones. En grupos, tendrán que considerar qué afirmación es verdadera y cuál es falsa. Cuando determinen que una afirmación es falsa, tendrán que debatir y explicar el motivo. Esto ayudará a repasar los contenidos anteriores e inspirará el pensamiento crítico entre los participantes.</p>	30 min	Presentación de diapositivas 26	<ul style="list-style-type: none"><li>- Establecimiento de conocimientos sobre la brecha de competencia digital y la importancia de su identificación.</li><li>- Sinergia de ideas entre los participantes mediante el debate de las respuestas.</li></ul>
<b>Consejo para</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizar presentaciones visuales preparadas como herramientas de apoyo para mantener el interés de los</li></ul>			



**Cofinanciado por  
la Unión Europea**

el	participantes.
----	----------------



<b>formador/ t ras observacion es importante s para esta parte</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Asegúrese de que los participantes entienden el contenido presentado animándoles a hacer preguntas y promoviendo el debate en determinados momentos.</li><li>• Fraccione la información para evitar la sobrecarga cognitiva de los participantes.</li><li>• Proporcionar retroalimentación cuando sea necesario.</li><li>• Sea flexible en la impartición de la formación.</li><li>• Promover la participación y la motivación de los participantes implicándolos en los debates durante la formación.</li></ul>
--	--

<b>Módulo 3: Información y alfabetización de datos</b>				
<b>Unidad</b>	<b>Descripción de cómo se lleva a cabo la actividad, contenido, métodos.</b>	<b>Duración de la actividad (en minutos) :teoría/ ejercicios</b>	<b>Ayuda didáctica</b>	<b>Objetivos de la actividad. Habilidades, conocimientos y aptitudes que adquirirán los participantes al finalizar la actividad.</b>



**Cofinanciado por  
la Unión Europea**



<b>3.1</b> <b>¿Qué es la "información y alfabetización de datos"?</b>	Alfabetización en Información y Datos  ¿En qué se basa la Alfabetización Informacional y de Datos?  Introducción a los principales contenidos de la sección.	10 min	Presentación de diapositivas 2	- Aprender qué es la Información y Alfabetización de Datos.  - Comprender la importancia de la Información y Alfabetización de Datos.
	¿Qué más?  Introducción de otros conceptos importantes dentro de la alfabetización digital.  Profundización en la alfabetización digital.	15 min	Presentación de diapositivas 3, 4	- Mejor comprensión de la información y la alfabetización de datos.  - Adquisición de nuevos conceptos importantes.
	Competencias  Desglose de las competencias que conforman la Información y la Alfabetización de Datos.  Definición de competencias.	20 min	Presentación de diapositivas 5	- Comprensión de las competencias que componen la Información y la Alfabetización de Datos.  - Conciencia de la importancia de estos términos dentro de la Información y Alfabetización de



Cofinanciado por  
la Unión Europea

				Datos.
--	--	--	--	--------



<b>3.2 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales</b>	<p>Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenidos digitales. Ejemplos</p> <p>Presentación de la competencia de forma más específica y con más contenido.</p> <p>Complementada con la adición de ejemplos.</p>	20 min	Presentación de diapositivas 6, 7	<ul style="list-style-type: none"><li>- Aprender en qué consiste la navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenidos digitales.</li><li>- Mejorar los conocimientos básicos mediante ejemplos.</li></ul>
	<p>Actividad: Buscadores</p> <p>Esta actividad práctica se dividirá en tres partes. En la primera parte, elegida por el formador o individualmente o en grupos, los participantes tendrán que investigar los diferentes tipos de buscadores que existen. En la segunda parte tendrán que realizar la misma búsqueda pero en diferentes motores para comprobar cómo influye la diferencia de contenido o las opciones y herramientas disponibles en cada buscador. En la tercera parte tendrán que recoger una serie de datos e información sobre los navegadores que el formador les indicará. Recogerán la información requerida en una tabla y luego compararán las respuestas. Tras las tres partes deberán debatir sobre lo que han encontrado y los resultados obtenidos.</p>	60 min	Presentación de diapositivas 8, 9  Internet and technological device (smartphone, laptop or computer)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Consolidación de los conocimientos ofrecidos sobre Navegación, Búsqueda y Filtrado de Datos, Información y Contenidos Digitales de forma práctica.</li><li>- Mejora de la experiencia de navegación de los usuarios.</li></ul>



Cofinanciado por  
la Unión Europea

	Descanso	30 min		
--	----------	--------	--	--



<b>3.3 Evaluación de datos, información y contenidos digitales</b>	Evaluación de datos, información y contenidos digitales. Ejemplos  ¿En qué se basa Evaluar datos, información y contenidos digitales? Introducción a los principales contenidos de la sección.	20 min	Presentación de diapositivas 10, 11	- Aprender en qué consistela evaluación de datos, información y contenidos digitales.  - Mejorar los conocimientos básicos através de ejemplos.
	Actividad 1: Fuentes  La primera parte de la actividad consistirá en un debate en grupo entre los participantes sobre qué consideran que es una fuente de información.	10 min	Presentación de diapositivas 12	- Explorar ideas e intercambiar información sobre un tema determinado.  - Mejorar la capacidad de comunicación y fomentar el pensamiento divergente.
	Concepto de fuentes y tipos  Explicación del término principal e información esencial sobre el mismo.  Descripción de los tipos de fuentes y su significado.	20 min	Presentación de diapositivas 13, 14	- Comprender el término "fuentes" y los distintos tipos de fuentes.



## Cofinanciado por la Unión Europea

	<p>Actividad 2: Fuentes</p> <p>Se animará a los participantes a que escriban en un post-it los distintos tipos de fuentes que se les ocurran. Para ello, pueden utilizar bolígrafos o rotuladores e Internet en caso de que no se les ocurra ninguna fuente. El formador dibujará en la pizarra una tabla con los</p>	50 min	Presentación de diapositivas 15,16,17	- Profundizar en el conocimiento de los tipos de fuentes y su función para evaluar datos,
--	---	--------	---------------------------------------	---



	<p>diferentes tipos de fuentes que se han mostrado previamente y una vez que los participantes tengan 5 ó 6 ejemplos de fuentes, las colocarán en las diferentes categorías que aparecen en la pizarra en función de su clasificación. En grupos, tendrán que debatir si los diferentes ejemplos pueden ser fiables o no.</p> <p>Gestión de datos, información y contenidos digitales. Ejemplos</p> <p>¿Qué es la gestión de datos, información y contenidos digitales?</p> <p>Introducción al contenido principal de la sección.</p>		<p>Post-its, bolígrafos/ ubrayadores Internet</p>	<p>información y contenidos digitales.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Desarrollar la capacidad de análisis y comunicación.</li><li>- Aprender en qué consiste la gestión de datos, información y contenidos digitales.</li><li>- Mejorar los conocimientos básicos a través de ejemplos.</li></ul>
<p><b>3.4</b> <b>Fake</b> <b>News</b></p>	<p>Noticias falsas</p> <p>¿Qué significan las noticias falsas? Principales objetivos de las fake news</p> <p>¿Qué significa posverdad?</p>	<p>20 min</p>	<p>Presentación de diapositivas 2-3</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Learning what fake news is and its main purposes in the virtual world.</li><li>- Understanding the meaning of post-truth and the difference between fake news and post-truth.</li></ul>



## Cofinanciado por la Unión Europea

	Types of bad information  Detailed decomposition of the different types of bad information and their corresponding meanings.	15 min	Presentación de diapositivas 4-5	- Aprender a identificar los distintos tipos de malinformación y su significado.
--	--	--------	----------------------------------	--



	<p>Aprende a desmentir una Fake News. Falacias que pueden llevar a error.</p> <p>Aspectos clave para evitar contribuir a las fake news. Qué es una falacia y su relación con las fake news.</p> <p>Tipos de falacias que nos podemos encontrar y ejemplos.</p>	30 min	Presentación de diapositivas 6-8	<ul style="list-style-type: none"><li>- Familiarizarse con los aspectos para evitar caer en las fake news.</li><li>- Comprender el significado de falacia, sus tipos y cómo se relaciona con las fake news.</li></ul>
	<p>Actividad: Sherlock Holmes</p> <p>En parejas, los participantes tendrán que buscar tres artículos en Internet. Los temas pueden ser variados: sociales, medioambientales, políticos, etc. Una vez que cada grupo haya seleccionado sus artículos, tendrán que verificar la información sobre los mismos siguiendo la información adquirida en los apartados anteriores. A continuación, cada grupo tendrá que decir qué artículos no son veraces y cuáles sí.</p>	40 min	Presentación de diapositivas 9 Internet	<ul style="list-style-type: none"><li>- Reforzar los aspectos clave aprendidos en este módulo.</li><li>- Sensibilizar sobre las fuentes a través de artículos específicos para identificar las noticias falsas y la información fiable.</li></ul>



## Cofinanciado por la Unión Europea

**Consejos  
para el  
formador/ot  
ras  
observacione  
s  
importantes  
para esta  
parte**

- Utilizar las presentaciones visuales como herramientas de apoyo para mantener el interés de los participantes.
- Asegurarse de que los participantes comprenden el contenido ofrecido ofreciendo explicaciones más sencillas (menostécnicas) cuando se trate de términos más complejos.
- Dar feedback cuando sea necesario.
- Servir desde las actividades prácticas para crear un entorno dinámico, envolvente y colaborativo que no sólo sirva como herramienta de seguimiento y evaluación sino también para fomentar la participación y motivación de los participantes.
- Atender en todo momento a las necesidades y dudas de los participantes.



Cofinanciado por  
la Unión Europea

<b>Módulo 4: Creación de contenido digital</b>				
<b>Unidad</b>	<b>Descripción de cómo se lleva a cabo la actividad, contenido, métodos.</b>	<b>Duración de la actividad (en minutos) : teoría/ ejercicios</b>	<b>Ayuda didáctica</b>	<b>Objetivos de la actividad. Habilidades, conocimientos y aptitudes que adquirirán los participantes al finalizar la actividad.</b>



<b>4.1</b> <b>Creación de contenido digital</b>	Creación de contenidos digitales Presentación de qué es la creación de contenidos digitales. Objetivos y campo de aplicación.	20 min	Presentación de diapositivas 2, 3	- Familiarización con la creación de contenidos digitales.  - Conocimiento de sus usos y aplicaciones.
	Tipos de contenidos y formatos  - Presentación de los tipos de contenidos digitales con ejemplos.  - Presentación de los tipos de formatos de contenidos digitales y sus definiciones.	30 min	Presentación de diapositivas 4, 5, 6	- Conocer los diferentes tipos de contenidos digitales que se pueden crear.  - Familiarización con los diferentes formatos disponibles dentro de los contenidos digitales.
	Creación de contenido digital de éxito Consejos para crear contenidos digitales de calidad y con éxito.	5 min	Presentación de diapositivas 7	- Adquisición de información que ayude a crear contenidos digitales de mayor éxito.  - Mejora de la calidad de los contenidos digitales que desarrollan.



	<p>Actividad: Nube de palabras</p> <p>Actividad práctica que se realizará desde Mentimeter, a través de un enlace de acceso. El objetivo será que los participantes compongan de forma colaborativa una nube de palabras. Una vez que la nube esté completa y todos los participantes hayan realizado su aportación, se debatirá sobre los tipos de contenidos digitales, con el fin de aumentar las sinergias y los conocimientos propios.</p>	45 min	Presentación de diapositivas 8 Mentímetro Internet y dispositivo tecnológico (smartphone, portátil u ordenador)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Consolidación de los conocimientos transmitidos sobre la creación de contenidos digitales.</li><li>- Aumento de las sinergias entre los participantes para un aprendizaje más significativo.</li></ul>
	<p>Desarrollo de contenidos digitales. ¿Por qué es importante?</p> <p>Presentación sobre por qué son importantes los contenidos digitales y por qué tienen un papel tan relevante hoy en día.</p>	20 min	Presentación de diapositivas 9, 10	<ul style="list-style-type: none"><li>- Comprender el papel del desarrollo de contenidos digitales en la sociedad actual.</li><li>- Complementar los contenidos sobre contenidos digitales.</li></ul>



## Cofinanciado por la Unión Europea

	<p>Actividad 1: Creación de un blog</p> <p>Actividad práctica en la que los participantes crearán sus propios contenidos digitales, concretamente un blog utilizando Wordpress. Se puede realizar individualmente o en grupo en función de los ordenadores disponibles.</p>	60 min	Presentación de diapositivas 11 Wordpress	<ul style="list-style-type: none"><li>- Profundización en el tipo de contenidos digitales escritos.</li><li>- Consolidación de los conocimientos adquiridos sobre contenidos digitales.</li></ul>
--	---	--------	---	---



			Internet y dispositivo tecnológico (portátil u ordenador)	
	<p>Actividad 2: Realización de un podcast</p> <p>Actividad práctica que consistirá en la elaboración de un podcast por parte de los participantes de la formación de forma colectiva. Apoyados por los formadores, realizarán todos los pasos necesarios hasta el momento de la grabación.</p>	60 min	<p>Presentación de diapositivas 12-15</p> <p>Material de grabación</p>	<p>- Profundización en el tipo de contenidos digitales de audio.</p> <p>- Consolidación de los conocimientos adquiridos sobre contenidos digitales.</p>
	Descanso	30 min		
<b>4.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales</b>	<p>Integrar y reelaborar contenidos digitales. ¿Por qué es importante?</p> <p>Visión general de lo que es la integración y reelaboración de contenidos digitales y por qué es importante para la creación de contenidos digitales.</p>	20 min	Presentación de diapositivas 16, 17	<p>- Comprensión de por qué es beneficioso y necesario modificar y actualizar los contenidos digitales.</p> <p>- Asimilación de esta importante característica de los contenidos digitales.</p>
	<p>6 pasos para una creación de contenidos digitales rentable</p> <p>Introducción y definición de los 6 pasos que permiten la creación de contenidos digitales rentables.</p>	5 min	Presentación de	- Reconocimiento de los 6 pasos que ayudan a la



			diapositivas 18	creación de contenidos digitales rentables.  - Comprensión del papel que desempeñan en la creación de contenidos digitales.
	Actividad 1: Debate  Actividad práctica en la que, a través de una serie de preguntas, los participantes crearán un grupo de debate sobre el tema seleccionado.	15 min	Presentación de diapositivas 19	- Complementar de forma práctica los contenidos obtenidos durante este módulo y los contenidos digitales.  - Mejora de la información que tienen sobre los selfies.
	Actividad 2: Vamos a hacernos un selfie  Actividad práctica sobre cómo hacerse selfies. El objetivo es que los participantes aprendan la mejor forma de tomarlos a partir de una serie de consejos que pondrán en práctica durante la actividad.	30 min	Presentación de diapositivas 20, 21  Smartphone	- Complementar de forma práctica los contenidos obtenidos durante este módulo y los contenidos digitales.  - Mejora de la información que tienen sobre los selfies.



<b>4.3 Derechos de autor y licencias</b>	Derechos de autor y licencias. ¿Por qué es importante? Introducción a lo que son los derechos de autor y las licencias. Definiciones. Explicación de por qué son importantes.	20 min	Presentación de diapositivas 2, 3, 4	- Familiarización con los derechos de autor y la concesión de licencias.  - Adquisición de conceptos básicos sobre derechos de autor y licencias.
	Tipos de licencias Desglose de los principales tipos de licencias.	20 min	Presentación de diapositivas 5, 6	- Conozca los principales tipos de licencias.  - Entender cuándo se utiliza cada tipo de licencia.
	Actividad 1: Licencias Actividad práctica en la que los participantes practicarán el uso de licencias a través de una serie de preguntas relacionadas con el ejercicio que realizarán colectivamente.	25 min	Presentación de diapositivas 7	- Mejor comprensión de lo que es la concesión de licencias.  - Aumento de las sinergias entre los participantes sobre el tema de la actividad.



## Cofinanciado por la Unión Europea

	<p>Actividad 2: Derechos de autor</p> <p>En esta actividad se presentarán a los participantes cinco situaciones. Tendrán que decidir en grupos si el uso de la obra en cada situación</p>	45 min	Presentación de diapositivas 8-12	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mejor comprensión de lo que son los derechos de autor.</li><li>- Aumento de las sinergias entre los participantes</li></ul>
--	---	--------	-----------------------------------	---



	respetar la legislación sobre derechos de autor. Los grupos con la respuesta correcta ganarán un punto.			sobre el tema de la actividad.
	La programación. ¿Por qué es importante? Introducción a la programación. Definición de programación. Explicación de su importancia en los contenidos digitales.	20 min	Presentación de diapositivas 13, 14	- Aprender de forma sencilla qué es la programación y por qué es útil en la creación de contenidos digitales.  - Toma de conciencia de la importancia que ha ido adquiriendo la programación.
	Términos clave de la programación informática Definición de términos clave de programación informática. Información general útil.	30 min	Presentación de diapositivas 15-19	- Aprender los principales términos clave de la programación.  - Familiarizarse con las principales características de la programación.



## Cofinanciado por la Unión Europea

	<p>Actividad: Pensar y debatir</p> <p>Actividad en la que cada participante dedica unos minutos a pensaren acciones o actividades que realiza a diario o con frecuencia y proporciona una lista de afirmaciones por orden.</p>	20 min	Presentación de diapositivas 20	<ul style="list-style-type: none"><li>- Complementación de los conocimientos de programación ofrecidos.</li><li>- Fomento del pensamiento crítico y analítico de los participantes.</li></ul>
--	--	--------	------------------------------------	---



<b>Consejos para el formador/otras observaciones importantes para esta parte</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizar presentaciones visuales preparadas como herramientas de apoyo para mantener el interés de los participantes.</li><li>• Asegurarse de que los participantes entienden el contenido presentado animándoles a hacer preguntas y promoviendo el debate en determinados momentos.</li><li>• Fraccionar la información para evitar la sobrecarga cognitiva de los participantes.</li><li>• Dar feedback cuando sea necesario.</li><li>• Ser flexible en la impartición de la formación.</li><li>• Promover la participación y la motivación de los participantes implicándolos en los debates durante la formación.</li></ul>
--	--

<b>Módulo 5: Comunicación y colaboración</b>				
<b>Unidad</b>	<b>Descripción de cómo se lleva a cabo la actividad, contenido, métodos.</b>	<b>Duración de la actividad (en minutos) :teoría/ ejercicios</b>	<b>Ayuda didáctica</b>	<b>Objetivos de la actividad. Habilidades, conocimientos y aptitudes que adquirirán</b>



Cofinanciado por  
la Unión Europea

				<b>participantes al finalizar la actividad.</b>



<b>5.1 Interactua ra través de las tecnología sdigitales</b>	Comunicación y colaboración  Explicación de en qué se basa la comunicación y la colaboración	30 min	Presentación de diapositivas 2	- Comprensión de lo que son la comunicación y la colaboración.  - Conciencia del papel de la comunicación y la colaboración en la ciudadanía participativa.
	¿Qué significa ciudadanía participativa? Competencias  Significado de ciudadanía participativa  Lista de las competencias que implica la comunicación y la colaboración en el ámbito de las competencias digitales	30 min	Presentación de diapositivas 3, 4	- Aprender qué es la ciudadanía participativa.  - Comprender las competencias implicadas.
	Interactuar a través de las tecnologías digitales. Ejemplos  ¿Qué es interactuar a través de las tecnologías digitales? Introducción al contenido principal de la sección	25 min	Presentación de diapositivas 5, 6	- Comprender para qué sirve Interactuar a través de las tecnologías digitales.  - Consolidación de conocimientos a través de ejemplos.



## Cofinanciado por la Unión Europea

	<p>Actividad: Organizar la información</p> <p>El objetivo de esta actividad es aprender a organizar la información que conocemos sobre personas, lugares y noticias en Internet. Los participantes se dividirán en grupos de tres y se les proporcionarán tres listas que contienen diferentes términos. Tendrán que leer una frase, un</p>	35 min	Presentación de diapositivas 7, 8	- Mayor impacto de los contenidos en la comunicación y la colaboración.
--	---	--------	-----------------------------------	---



	<p>titular, un artículo, etc. A continuación, tendrán que ser capaces de establecer categorías asociadas a las palabras clave. Las principales instrucciones que deberá seguir cada grupo son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- La primera persona dice una frase de la siguiente lista</li><li>- El segundo responde lo más rápido posible con la primera palabra que se le ocurra</li><li>- El tercero escribe la nueva palabra</li></ul>		Post-its y bolígrafos (para cada grupo)	- Mejora de la capacidad de comunicación de los participantes.
	Descanso	30 min		
<b>5.2 Compartir a través de las tecnologías digitales</b>	<p>¿Qué es compartir a través de las tecnologías digitales? Introducción al contenido principal de la sección</p>	60 min	Presentación de diapositivas 9, 10	<ul style="list-style-type: none"><li>- Aprender para qué sirve compartir a través de las tecnologías digitales.</li><li>- Sensibilizar sobre la importancia de compartir a través de las tecnologías digitales.</li></ul>
<b>5.3 Colaborar a través de las tecnologías digitales</b>	<p>Participación ciudadana a través de las tecnologías digitales. Ejemplos</p> <p>¿Qué es participar en la ciudadanía a través de las tecnologías digitales?</p> <p>Introducción al contenido principal de la sección.</p>	20 min	Presentación de diapositivas 11, 12	- Comprender lo que significa participar en la sociedad mediante el uso de las tecnologías digitales.



				- Mejorar los conocimientos adquiridos a través de ejemplos.
	<p>Actividad: Anuncios persuasivos</p> <p>En esta actividad, se animará a los participantes a crear un póster/volante o camiseta con la llamada a la acción de plantar cara al ciberacoso utilizando la plataforma Canva. Para ello, el formador proporcionará directrices paso a paso sobre cómo entrar en la aplicación y crear el cartel. Los participantes recibirán instrucciones y apoyo durante la actividad en todo momento. Una vez finalizada su creación, mostrarán el resultado con el resto de la clase.</p>	25 min	Presentación de diapositivas 13 <a href="#">Canva</a> Internet y dispositivo tecnológico (smartphone, portátil u ordenador)	- Mejora de sus competencias digitales, más concretamente el uso de Canva como herramienta.  - Mayor implicación de los participantes en la ciudadanía participativa.
	<p>Debate: ¿Con quién chateas?</p> <p>Se creará un ambiente de debate en torno a dos preguntas principales que se proporcionarán a los participantes en el siguiente orden:</p> <p>1. <i>¿Has chateado alguna vez con alguien en Internet? ¿Con quién chateas? ¿Con qué frecuencia?</i></p> <p>Se animará a los participantes a transmitir sus experiencias, así como a intercambiar pensamientos y perspectivas en torno al tema planteado.</p>	30 min	Presentación de diapositivas 14  Papel y bolígrafo (para cada participante)	- Aumento de las sinergias en relación con el tema de la sección y el módulo.  - Mejor uso de las tecnologías digitales por parte de los participantes.



	<p>2. <i>¿Qué riesgos puede haber? Haz una lista y compártela con tu compañero.</i></p> <p>Los participantes utilizarán papel y bolígrafo para hacer la lista que se les pida y compartirla con el resto de la clase.</p>			
	<p>Identidad digital.</p> <p>¿Qué es la identidad digital?</p> <p>Énfasis en la importancia de la identidad digital</p>	20 min	Presentación de diapositivas 15, 16	<ul style="list-style-type: none"><li>- Entender en qué consiste la identidad digital.</li><li>- Sensibilizar sobre la importancia de la identidad digital.</li></ul>
	<p>Actividad 1: Online y Offline</p> <p>El formador formará grupos de 3 a 5 participantes para que respondan a las siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. ¿Existe alguna diferencia entre cómo te presentas en Internet y cómo te presentas en la vida real?</li><li>2. Haz una lista de las cosas que haces online que no harías cara a cara.</li><li>3. Comparte tu lista con el grupo y comprueba qué cosas tenéis en común.</li></ol> <p>Estos puntos fomentarán el debate entre los participantes en torno a tema en cuestión.</p> <p>Además, los participantes tendrán que responder a los siguientes puntos para ayudarles a mejorar la identidad digital:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Piensa en lo que quieres compartir en Internet</li><li>- Elimina todo lo que te hace sentir incómodo</li></ul>	25 min	Presentación de diapositivas 17  Papel y bolígrafo (para cada participante)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mejora de la comprensión de la identidad digital en línea y fuera de línea.</li><li>- Mejorar los hábitos de los participantes en relación con su identidad digital.</li><li>- Aprender las diferencias entre las identidades profesional-personal y pública-privada.</li></ul>



## Cofinanciado por la Unión Europea

	<p>Con la ayuda del formador, se les pedirá que distingan entre lo profesional-personal y lo público-privado.</p>			
--	---	--	--	--



	<p>Actividad 2: Un buen perfil</p> <p>El formador dará instrucciones específicas a los participantes sobre cómo crear un buen perfil. Para ello, seguirán las siguientes pautas:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. En una hoja de papel, los participantes crearán su propio perfil centrado en ser un líder en la sesión.</li><li>2. Podrán poner sus datos personales, sus habilidades, si tienen experiencia laboral...</li><li>3. Se orientará a los participantes para que no incluyan nada que no sea "profesional"</li><li>4. A continuación, en grupos de tres, los participantes compartirán sus perfiles y decidirán cuál les gusta más.</li><li>5. El perfil más votado se presentará al resto de la clase.</li></ol>	25 min	Presentación de diapositivas 19  Papel y bolígrafo (para cada participante )	- Reforzar nociones y consejos sobre cómo crear un buen perfil para mejorar su identidad digital.
	<p>Colaborar a través de las tecnologías digitales. Componentes</p> <p>¿Qué es colaborar a través de las tecnologías digitales?</p> <p>Lista de los principales componentes de la colaboración a través de las tecnologías digitales.</p>	20 min	Presentación de diapositivas 2, 3	- Familiarizarse con la noción de colaboración a través de las tecnologías digitales y los principales conceptos relacionados con ella.



## Cofinanciado por la Unión Europea

<p>Actividad 1: Descubrir</p> <p>Para llevar a cabo esta actividad, el formador proporcionará a los participantes el apoyo necesario en función de sus necesidades y de las dudas que puedan surgir durante la explicación de las instrucciones.</p> <p>Esta actividad tiene como objetivo enseñar a los participantes las principales nociones prácticas sobre cartografía a través de OpenStreetMaps (OMS). Los participantes accederán al siguiente sitio:</p>	45 min	Presentación de diapositivas 4, 5 <a href="#">OMS</a>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Familiarizarse con la cartografía a través de dispositivos digitales</li><li>- Comprender cómo utilizar un servicio cartográfico colaborativo</li></ul>
---	--------	--	---



	<p>openstreetmap.org y prestarán atención a las instrucciones de la actividad que se basarán en el siguiente orden:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>■ Si es la primera vez que utilizas el servicio:<ol style="list-style-type: none"><li>1. Crea una cuenta. Puedes seguir esta actividad sin una cuenta, pero no podrás publicar tus cambios en línea.</li></ol></li><li>■ Si estás utilizando un dispositivo en el que no se ha utilizado OsmAnd antes:<ol style="list-style-type: none"><li>1. Instala la app OsmAnd en los teléfonos y/o dispositivos que vayas a utilizar en este taller</li><li>2. Descarga los mapas (ver más abajo)</li><li>3. Activa el plugin de edición de OpenStreetMap (ver más abajo)</li></ol></li><li>■ Si utilizas un dispositivo en el que ya se ha utilizado OsmAnd anteriormente:<ol style="list-style-type: none"><li>1. Abre la app y comprueba que los mapas están actualizados</li></ol></li></ul>		Internet y dispositivo tecnológico (smartphone, portátil u ordenador)	como Openstreetmap (OMS)  - Fomentar la colaboración y la interacción entre los participantes y también entre los formadores.
	<p>Actividad 2: Contribuir a la Wikipedia</p> <p>En esta actividad, el formador explicará en primer lugar qué es Wikipedia y cómo se puede contribuir a ella. A continuación, los participantes, con el apoyo constante del formador, realizarán una actividad de investigación teniendo en cuenta los siguientes puntos principales:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Investigar sobre un tema que les guste</li><li>2. Asegúrate de que la información es fiable</li><li>3. Pide opinión a tus compañeros</li></ol>	30 min	Presentación de diapositivas 6 <a href="#">Wikipedia</a>	- Mejorar el compromiso de los participantes en el ámbito de la organización de la información en línea.  - Desarrollar la capacidad crítica y analítica de los participantes.



	4. Contribuye a la Wikipedia			
<b>5.4 Gestión de la identidad digital</b>	Netiqueta. Ejemplos ¿Qué significa netiqueta? Introducción al contenido principal de la sección.	45 min	Presentación de diapositivas 7, 8	- Aprender el concepto de netiqueta y nociones afines.
	Actividad: Comportamiento en línea  En primer lugar, se presentará a los participantes la importancia del comportamiento en línea y sus efectos. En relación con esta noción, se animará a los participantes a pensar, plantear y debatir las siguientes cuestiones: 1. ¿Has visto tú (o alguien que conozcas) a alguien ser negativo en la red? ¿Cómo se sintió? 2. ¿Has visto alguna vez (o alguien que conozcas) un acto de bondad al azar en Internet? ¿Cómo se sintió? 3. ¿Qué acciones sencillas podemos emprender para convertir las interacciones negativas en positivas?	45 min	Presentación de diapositivas 9	- Aprender sobre los comportamientos en el mundo virtual, sus efectos y su impacto en otras personas.  - Favorecer las habilidades comunicativas de los participantes a través de la interacción y la participación.
	Juego de cartas  En esta actividad, los participantes dispondrán de diferentes tarjetas con comentarios y tendrán que clasificar las tarjetas en tres categorías (que ya se les han mostrado) según su tono. A continuación, una vez clasificados los comentarios, darán su opinión sobre los siguientes puntos: ■ Cuál de los tres comentarios tiene el mayor número de interpretaciones diferentes.	45 min	Presentación de diapositivas 10, 11  Tarjetas (para cada participante)	- Comprensión más profunda de los tonos de los comportamientos en términos de interacción en línea.  - Fomento de las capacidades de



	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Cuál de los tres comentarios es más susceptible de causar conflictos si se malinterpretan</li><li>■ Por último, pídeles que piensen en diferentes interpretaciones posibles para cada comentario.</li></ul> <p>Se animará a todos los participantes a que participen, den su opinión sobre los puntos anteriores e intercambien diferentes puntos de vista cuando haya discrepancias en los mismos.</p>			<p>comunicación y trabajo en equipo.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Aumento del pensamiento crítico y analítico de los participantes.</li></ul>
	<p>Gestión de la identidad digital. ¿Cómo puede ayudar a proteger su identidad digital?</p> <p>¿Qué es la gestión de la identidad digital?</p> <p>Consejos y recomendaciones para ayudar a las personas a proteger su identidad digital</p>	45 min	Presentación de diapositivas 12, 13	<ul style="list-style-type: none"><li>- Familiarizarse con la gestión de la identidad digital.</li><li>- Adquirir información sobre cómo proteger la propia identidad digital.</li></ul>
	<p>Actividad: Crear una identidad digital</p> <p>El objetivo principal de esta actividad es que los participantes creen su propia identidad digital. Para ello, se les proporcionará una hoja modelo que tendrán que completar según la información que en ella se solicita. Antes y durante la realización de la actividad, el formador ofrecerá instrucciones, pautas y recomendaciones que los participantes deberán tener en cuenta y seguir para completar con éxito la tarea. Una vez finalizada, presentarán su identidad virtual al resto de sus compañeros.</p>	45 min	Presentación de diapositivas 14, 15 Plantilla y bolígrafo (para cada participante)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Reforzar conceptos y contenidos vistos en sesiones anteriores en cuanto a la creación de una identidad digital segura.</li><li>- Desarrollar habilidades de comunicación escrita y oral.</li></ul>



## Cofinanciado por la Unión Europea

**Consejo  
para  
el  
formador/o**

- Utilizar presentaciones visuales preparadas como herramientas de apoyo para mantener el interés de los participantes.
- Proporcionar información preliminar antes de realizar las actividades prácticas que requieran el uso de herramientas digitales o sitios web con los que no estén familiarizados.



## Cofinanciado por la Unión Europea

<b>tras observacio nes important espara esta parte</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Asegurarse de que los participantes comprenden el contenido presentado animándoles a hacer preguntas y promoviendo el debate en determinados momentos.</li><li>● Fraccione la información para evitar la sobrecarga cognitiva de los participantes.</li><li>● Dar feedback cuando sea necesario.</li><li>● Ser flexible en la impartición de la formación.</li><li>● Promover la participación y la motivación de los participantes implicándolos en los debates durante la formación.</li></ul>
--	--



**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.

