



Cofinanciado por
la Unión Europea

RESULTADOS DEL PROYECTO N°2

PARTE 3/5



Materiales de formación para los participantes

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 3/5 - Materiales de formación para los

participantes

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**

MATERIALES DE FORMACIÓN PARA LOS PARTICIPANTES



Cofinanciado por
la Unión Europea



Cofinanciado por
la Unión Europea

Competencias clave para
mayores de 50 años

Curso: Competencias digitales



¿Qué es la seguridad en Internet?

La seguridad en Internet son todas aquellas medidas que se toman para proteger todos los elementos que forman parte de la red, como la infraestructura y la información, que suele ser la más afectada por los ciberdelincuentes.



1. Proteger los dispositivos, los contenidos, los datos personales y la privacidad en entornos digitales.

2. Proteger la salud física y psicológica y conocer las tecnologías digitales para el bienestar y la inclusión social

3. Ser consciente del impacto medioambiental de las tecnologías digitales y su uso



Situación actual

- Cada vez dependemos más de servicios de terceros en la nube para nuestras tareas cotidianas.
- En el proceso, cedemos más datos personales (a veces sin saberlo).
- Nos llevamos más a casa los dispositivos para trabajar (y viceversa).
- En general, cada vez conectamos más dispositivos a Internet y creamos más perfiles con diversos programas y aplicaciones.
- Hay más piratas informáticos, amenazas y estafas acechando que nunca.
- A medida que se desarrolla la inteligencia artificial, también lo hace la capacidad de los ciberpiratas.

¿Qué podemos hacer?

- Utilice un software antivirus fiable
- Si es posible, haga varias copias de seguridad de su trabajo
- Cifre los discos duros externos y proteja los archivos clave con contraseñas
- No duplique las contraseñas
- Utilice las redes sociales de forma responsable
- No comparta datos personales suyos ni de otras personas
- Elimine los correos electrónicos sospechosos
- Evite los sitios web peligrosos





Protección de dispositivos

1. Proteger los dispositivos y contenidos digitales, y comprender los riesgos y amenazas en entornos digitales.



2. Conocer las medidas de seguridad y tener en cuenta la fiabilidad y la privacidad.

Suplantación de identidad (phishing)





Cofinanciado por
la Unión Europea

Pregúntese...

- ❖ Tiene un aspecto profesional como el de otros sitios web que conoce y en los que confía, con el logotipo habitual del producto o la empresa y con texto sin faltas de ortografía?
- ❖ ¿Coincide la URL del sitio con el nombre del producto o la empresa y la información que busca?
- ❖ ¿Hay faltas de ortografía?
- ❖ ¿El correo electrónico o el sitio ofrecen algo que parece demasiado bueno para ser verdad, como la oportunidad de ganar mucho dinero?
- ❖ ¿El mensaje suena un poco raro?
- ❖ ¿Ha recibido un enlace sospechoso desde su cuenta bancaria?

Contraseñas seguras: Aspectos a tener en cuenta

1. Utilice una contraseña diferente para cada una de sus cuentas importantes.
2. Utilice al menos ocho caracteres. Cuanto más larga, mejor (¡siempre que pueda recordarla!).
3. Utiliza combinaciones de letras (mayúsculas y minúsculas), números y símbolos.
4. Haz que tus contraseñas sean memorizables para que no tengas que escribirlas, lo que sería arriesgado.
5. Utiliza siempre bloqueos de pantalla seguros en tus dispositivos. Configura tus dispositivos para que se bloqueen automáticamente en caso de que acaben en las manos equivocadas.



Contraseñas seguras: Lo que hay que evitar

- No utilice información personal (nombre, dirección, correo electrónico, número de teléfono, fechas de nacimiento, etc.) ni palabras comunes en su contraseña.
- No utilice una contraseña fácil de adivinar, como su apodo, el nombre de su colegio, su equipo de béisbol favorito, una cadena de números como "123456" o la palabra "contraseña".
- No comparta su contraseña con nadie que no sean sus padres o tutor.
- Nunca escriba las contraseñas donde alguien pueda encontrarlas.



Actividad: Contraseñas seguras

Las tecnologías digitales nos facilitan la comunicación con amigos, compañeros y familiares. Podemos conectar con ellos de muchas maneras: por correo electrónico, mensajes de texto e instantáneos; con palabras, fotos y vídeos; utilizando teléfonos, tabletas y ordenadores portátiles. Pero también nos resulta más fácil compartir información que los hackers o estafadores podrían robar y utilizar para dañar nuestros dispositivos, nuestras relaciones y nuestra reputación.

Protegernos a nosotros mismos, nuestra información y nuestros dispositivos significa hacer cosas sencillas e inteligentes, como utilizar bloqueos de pantalla en los teléfonos. En esta actividad vamos a crear una contraseña segura que nos ayudará a estar más protegidos en Internet.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Actividad: Contraseñas seguras

Para crear una contraseña extra segura:

Piense en una frase divertida que pueda recordar. Puede ser la letra de su canción favorita, el título de un libro, el eslogan de una película, etc.

- ❖ Elija la primera letra o las dos primeras letras de cada palabra de la frase.
- ❖ Cambie algunas letras por símbolos o números.
- ❖ Ponga algunas letras en mayúsculas y otras en minúsculas.
- ❖ Compare las contraseñas
- ❖ ¡Vota!
- ❖ Para cada par de contraseñas, votaremos y discutiremos cuál es la más segura.

Herramienta de apoyo: <https://padlet.com/>

Protección de datos personales y privacidad

1. Proteger los datos personales y la intimidad en entornos digitales.
2. Comprender cómo utilizar y compartir información personal de identificación, protegiéndose a sí mismo y a los demás de posibles daños.
3. Comprender que los servicios digitales utilizan una "política de privacidad" para informar sobre cómo se utilizan los datos personales.





Cofinanciado por
la Unión Europea

Datos públicos y privados

Públicos	Privados
Los datos públicos son cualquier dato/información/texto disponible en un sitio web que no requiera iniciar sesión y cuyo acceso no esté prohibido en el archivo robots.txt del sitio.	Cualquier tipo de datos personales de LinkedIn.com (excepto datos públicos de LinkedIn Jobs)
	Perfiles privados, datos de usuario y grupos privados de Facebook
	Datos de seguidores de muchas redes sociales
	Correos electrónicos en perfiles de redes sociales
	Datos privados de perfiles de redes sociales
	Correos electrónicos de sitios web que no muestran un correo electrónico pero proporcionan un medio para ponerse en contacto con la empresa a través de un formulario del sitio web

¿VERDADERO O FALSO?

- ❖ Usando WhatsApp, sus datos están protegidos.
- ❖ Apple es más transparente que Android a la hora de recopilar y compartir datos personales.
- ❖ Snapchat puede recuperar sus mensajes/imágenes temporales.
- ❖ Estoy obligado a dar mi nombre completo cuando creo un perfil.
- ❖ Me pueden despedir por algo que he publicado en mi cuenta de instagram.
- ❖ Google obtiene información sobre nosotros cuando buscamos algo.
- ❖ Todo el mundo tiene acceso a su información.
- ❖ Es muy fácil ser pirateado.
- ❖ Los ordenadores pueden espiarnos.



Cofinanciado por
la Unión Europea

¿Qué es la huella digital?

Cada búsqueda o acción que realiza en Internet deja algún rastro. A esto se le llama Huella Digital.



¿Qué es la huella digital?

Ejemplo: Imagine que está paseando por la playa y, mientras camina, va dejando huellas en la arena. Eso es lo que ocurre con su huella digital. Cada vez que usa internet, deja un rastro. La única diferencia es que estos rastros no pueden ser disueltos por el mar.





Formas de dejar una huella digital

Puede dejar una huella digital de forma activa o pasiva:

Activa

- Publicaciones en redes sociales
- Participar en foros o blogs en línea
- Aceptar cookies

Pasiva

- Uso de sitios web
- Compras en línea
- Cosas que busca en Google
- Sus "likes" en las redes sociales (Instagram, Facebook)

¿Por qué son importantes las huellas digitales?



- Son permanentes.
- Pueden determinar la reputación de una persona.
- Los empresarios pueden comprobar las huellas de sus posibles empleados, especialmente en sus redes sociales, antes de decidir su contratación.
- Las palabras y fotos que cuelga en internet pueden ser malinterpretadas.
- Los contenidos destinados a un grupo privado pueden extenderse a un círculo más amplio, dañando relaciones y amistades.
- Los ciberdelincuentes pueden aprovecharse de su huella digital.



Cuestionario: ¿Verdadero o falso?

- ❖ Su huella digital no es permanente
- ❖ No puede controlar todo lo que se comparte sobre usted
- ❖ Buscar en internet no deja huella
- ❖ Usted decide quién ve sus publicaciones
- ❖ Puede dañar la reputación de otros
- ❖ Una mala reputación puede dificultar la búsqueda de empleo



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

Competencias clave para mayores de 50 años

Curso: Competencias digitales



Proteger la salud y el bienestar

Es importante:

1. Ser capaz de evitar los riesgos para la salud y las amenazas para el bienestar físico y psicológico durante el uso de las tecnologías digitales.
2. Ser capaz de protegerse a sí mismo y a los demás de posibles peligros en entornos digitales (por ejemplo, el ciberacoso).
3. Conocer las tecnologías digitales para el bienestar social y la inclusión social.





Ciberacoso o cyberbullying (Definition)

Se produce cuando alguien es acosado o intimidado a través de las redes sociales y otros medios electrónicos.



Dónde ocurre...

- Redes sociales virtuales: Facebook, Instagram, Twitter, Snapchat.
- Mensajes de texto (SMS).
- Mensajería instantánea: WhatsApp, Facebook Messenger, correo electrónico.

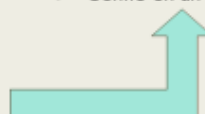
Por qué ocurre...

- Alguien actúa o tiene un aspecto diferente al de los demás.
- Alguien está enfadado o resentido con otra persona.
- Alguien siente celos de otra persona.
- Alguien se siente mal porque le han acosado.



Formas de responder...

- Ignore los mensajes.
- Bloquee al acosador.
- Utilice las herramientas de denuncia.
- Haga una captura de pantalla de los mensajes.
- Hable con un amigo.
- Confe en un adulto.





Cofinanciado por
la Unión Europea

Mire este vídeo



¿Cómo protegerse?

Sufrir llamadas y mensajes de acoso puede ser muy duro emocionalmente. Es importante que sepa que puede protegerse contra estas amenazas. Aquí tiene algunos consejos que debe tener en cuenta:

- Limite la información que publica en su cuenta, especialmente datos personales como su dirección, número de teléfono, el nombre de su campo de desplazados internos/ciudad/localidad, nombres de sus familiares.
- No publique fotos de su casa que puedan indicar su ubicación.
- Infórmese sobre la configuración de privacidad de sus redes sociales, incluyendo quién puede ver su información y las opciones de bloquear/ocultar contenidos.
- Compruebe sistemáticamente el fondo de sus vídeos/fotos antes de publicarlos.
- Denuncie las cuentas sospechosas o amenazadoras.

(United nations: Cyber-harassment: self-protection tips, 2022)



Actividad: Denunciar en línea

- ❖ Cuando la maldad y otros contenidos inapropiados aparecen en Internet, la gente tiene opciones para actuar.
- ❖ Es importante acostumbrarse a utilizar las herramientas de denuncia en línea. Los alumnos deben adquirir el hábito de hacer una captura de pantalla de las conversaciones o actividades perjudiciales o sospechosas antes de utilizar las herramientas de bloqueo y denuncia.
- ❖ Esto garantiza que los adultos de confianza puedan ver lo ocurrido y ayudar a resolver la situación.
- ❖ En esta actividad vamos a ver diferentes situaciones y los alumnos deberán decidir si las denuncian o no. Esto les ayudará a ver que hay situaciones que no se deben aguantar.



Actividad: Denunciar en línea

SITUACIONES

1. Un alumno publica una foto grupal en una cuenta pública y tú odias tu aspecto en ella: ¿denunciarías esa foto o no? ¿Cómo puedes responder?
2. Alguien crea una cuenta de un estudiante que conoces utilizando su nombre y su foto, y convierte la foto en un meme y le dibuja un bigote y otros rasgos faciales extraños, convirtiendo la foto en una broma. ¿Denunciarías a la cuenta o no?
3. Alguien publica muchos comentarios malintencionados sobre un alumno de tu centro sin usar su nombre, pero intuyes de quién se trata. ¿Denunciarías esos comentarios o no?



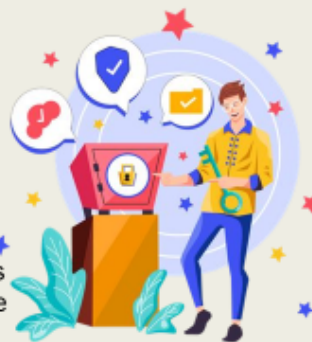
Actividad: Denunciar en línea

4. Un alumno crea una cuenta con el nombre de tu centro en el nick y publica fotos de alumnos con comentarios de los que todo el mundo se entera. Algunos de los comentarios son malos para los alumnos; otros son halagos. ¿Denuncias los comentarios malintencionados, toda la cuenta o ambas cosas?
5. Estás viendo un vídeo de dibujos animados y, de repente, aparece un contenido extraño que no es apropiado para niños y te hace sentir incómodo. ¿Lo denuncias o no?
6. Estás jugando a un juego en línea con amigos y alguien (ninguno de los jugadores) empieza a chatear contigo. No está siendo malo ni nada por el estilo, pero no le conoces. ¿Lo ignoras o lo denuncias?

¿Qué es la ciberseguridad?

La **ciberseguridad** es la práctica de proteger los sistemas, redes y programas de los ataques digitales. Generalmente, estos ciberataques tienen como objetivo acceder, modificar o destruir información confidencial; extorsionar a los usuarios o interrumpir la continuidad de la actividad.

Cuando navegamos por Internet o utilizamos nuestros dispositivos para acceder a nuestras redes sociales u otros servicios, disfrutamos de todas las ventajas que nos ofrece la tecnología. Sin embargo, sin ser conscientes de ello, también podemos exponernos a numerosas amenazas o situaciones de riesgo, como la infección por virus o el robo de nuestras cuentas e información.





¿Cómo identificar las ciberamenazas?

Tipos más comunes de amenazas a la ciberseguridad:

- Phishing: Es la práctica de enviar correos electrónicos fraudulentos que parecen correos electrónicos de fuentes fiables. El objetivo es robar datos sensibles, como números de tarjetas de crédito e información de acceso. Es el tipo más común de ciberataque.
- Malware: Es un término utilizado para describir software malicioso, incluyendo spyware, ransomware, virus y worms. El malware se cuelga en las redes a través de una vulnerabilidad, normalmente cuando un usuario hace clic en un enlace peligroso o en un archivo adjunto a un correo electrónico que luego instala un software de riesgo.
- Spam: es cualquier tipo de comunicación digital no deseada y no solicitada que se envía en masa. A menudo, el spam se envía por correo electrónico, pero también puede distribuirse a través de mensajes de texto, llamadas telefónicas o redes sociales.

¿Qué podemos hacer?

Si recibe un correo electrónico, una llamada telefónica o un mensaje de texto sospechoso (aunque parezca de una empresa conocida o de un amigo), esto es lo que debe hacer:

Respire. Los mensajes de phishing suelen presionarle o amenazarle para que responda rápido. Si un correo electrónico necesita que actúe "ahora", probablemente sea un peligro.

Tenga en cuenta su historial de Internet. A menos que lo haya solicitado, cualquier mensaje que le pida que restablezca su contraseña o actualice la información de su cuenta es probablemente falso.



No abra ningún enlace o archivo adjunto del que no esté seguro. Póngase en contacto con el remitente de otra forma, por ejemplo por teléfono, para confirmar.

Elimine cualquier mensaje que parezca demasiado bueno para ser verdad, como ganar un concurso en el que no ha participado.



Consejos para poner en práctica

➤ Consejo 1: Actualice su dispositivo
Actualizar el software es como llevar el coche al taller. Mejora el rendimiento del dispositivo y lo hace más seguro.

➤ Consejo 2: Active la autenticación multifactor
La autenticación multifactor en su cuenta es lo que una reja de seguridad en su casa. Le protege de los delincuentes que intentan entrar por la fuerza.

➤ Consejo 3: Practique contraseñas seguras
Cree contraseñas largas o complejas para que sean seguras. Utilice una contraseña diferente para cada cuenta. No comparta nunca sus contraseñas con nadie.



Actividad: ¿Hasta qué punto es segura?

Como ya sabrá, es importante garantizar la seguridad en Internet protegiendo nuestra información personal en línea. Identifique cuáles de los siguientes aspectos deben o no incluirse en un perfil seguro:

- ❖ Nombre, apodo o seudónimo
- ❖ Aficiones, intereses sin detalles específicos como el nombre del club
- ❖ Sólo fotos en las que no se puedan identificar detalles específicos como el lugar o la hora
- ❖ Gustos y preferencias, como películas o comida
- ❖ Nombre completo
- ❖ Nombre completo de amigos o familiares
- ❖ Fecha de nacimiento
- ❖ Fotos que puedan identificarle fácilmente, por ejemplo, la matrícula del coche
- ❖ Dirección y número de teléfono

¿Perfil no seguro?

¿Perfil seguro?



Cofinanciado por
la Unión Europea

Proteger el medio ambiente

1. Ser consciente del impacto medioambiental de las tecnologías digitales y de su uso.



Informática ecológica

- Recoja diversas ideas sobre la limitación del impacto de la tecnología de las TIC en el medio ambiente.
- Promueva la idea del desarrollo sostenible y también aborde cuestiones relativas a la influencia social y económica de las TIC.
- Abogue por la idea de reducir los gases de efecto invernadero emitidos por la industria de las TIC y en general.
- Pretenda minimizar el impacto negativo de las TIC en el medio ambiente mediante la producción designada de TIC sostenibles desde el punto de vista medioambiental.
- Los defensores de la informática ecológica también intentan convencer a los responsables políticos para que favorezcan la transición hacia tecnologías más respetuosas con el medio ambiente.
- Esto podría hacerse reduciendo el uso de materiales peligrosos, optimizando la eficiencia energética durante el ciclo de vida de los productos y exigiendo que los productos obsoletos sean biodegradables.



Impacto de las TIC

Nuestras TIC afectan al medio ambiente en:

- Los procesos de producción y transporte, así como en nuestros hogares, ya que consume grandes cantidades de energía.
- Tendemos a sustituir nuestra tecnología con frecuencia y no hay forma de reciclarla eficazmente. Esto se agrava por el hecho de que los fabricantes incorporan estrategias de obsolescencia programada en sus procesos de diseño, lo que reduce deliberadamente la vida útil de un producto, empujándonos a comprar nuevos aparatos más de lo que necesitaríamos, lo que contribuye al cambio climático.
- Cada paso del ciclo de vida de un objeto genera emisiones de carbono, desde la extracción de elementos primarios hasta su eliminación.
- Se ha calculado que en la producción de un ordenador portátil se producen hasta 270 kilogramos de emisiones de carbono

¿Qué podemos hacer?

1. Limitar estrictamente la compra de aparatos nuevos
2. Repare el material roto
3. Compre tecnología de segunda mano o reacondicionada
4. Minimice el uso del almacenamiento en la nube
5. Limpie regularmente su bandeja de entrada
6. No use el correo electrónico cuando no esté conectado a wifi





Cofinanciado por
la Unión Europea

Actividad: ¿Buenos o malos hábitos?

¿Cuáles de los siguientes hábitos cree que contribuyen a la protección del medio ambiente?

1. Utilizar electrodomésticos más eficientes energéticamente.
2. Adquirir nuevos dispositivos tecnológicos con regularidad.
3. No actualizar nuestro smartphone con regularidad.
4. Apagar el bluetooth y el Wifi de nuestro smartphone cuando no los usemos para alargar la duración de la batería.
5. Dejar enchufados dispositivos tecnológicos, como smartphones u ordenadores portátiles, aunque ya estén cargados.
6. Activar el modo avión de nuestro smartphone mientras dormimos.

Debate: Nombra otros dos hábitos digitales que consideres beneficiosos para proteger el medio ambiente.

Si quiere saber más sobre esto...





**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.



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

Competencias clave para mayores de 50 años

Curso: Competencias digitales





1. ¿Qué es la resolución de problemas?

- Resolver problemas técnicos: identificar problemas en el uso de las nuevas tecnologías y herramientas digitales y saber cómo resolverlos;
- Identificar respuestas tecnológicas: percibir y comprender cómo utilizar las tecnologías y herramientas digitales para responder a diferentes necesidades.
- Utilizar las tecnologías de forma creativa: ser creativo en el uso de las tecnologías digitales para poder crear conocimiento con ellas e innovar en procesos y productos.
- Encontrar oportunidades: ser capaz de actualizar continuamente los conocimientos y el uso de las herramientas digitales y encontrar nuevas oportunidades de desarrollo en esta actividad.



Técnicas de resolución de problemas

Hay muchas situaciones en las que nos enfrentamos a un problema sin solución aparente. Las técnicas de resolución de problemas proporcionan una forma sencilla y fácil de desbloquearnos. Hay cuatro técnicas principales que las personas pueden utilizar, como explicamos a continuación:

- 1. Técnica del escenario:** Imaginarse el objetivo final o el escenario es esencial para resolver eficazmente los problemas. Tras identificar un problema, debemos preguntarnos cómo sería el escenario una vez resuelto el problema. También podemos preguntarnos cómo varía la situación después de introducir mejoras en el resultado deseado. Al imaginar el escenario final, podemos comprender mejor el siguiente paso para resolver el problema.



Técnicas de resolución de problemas

2. Técnica del empeoramiento: Para abordar el problema debemos preguntarnos cómo podemos empeorar la situación en lugar de mejorarla. Es fundamental que intentemos enumerar todos los métodos posibles que podrían empeorar la situación en lugar de mejorarla. Cada uno de estos métodos debe describirse de forma que se entienda claramente cómo aplicar las estrategias que harían que nuestro proyecto fracasara en lugar de tener éxito. Esto permite comprender mejor el problema y las razones por las que fracasan las soluciones propuestas.

3. Técnica del escalador: Antes de intentar resolver un problema difícil, es útil realizar una lluvia de ideas sobre posibles soluciones empezando por el objetivo final. A continuación, hay que considerar los pasos anteriores hasta llegar al estado inicial. Una vez imaginado cada paso, dispondremos de una estrategia tan eficiente como eficaz para abordar el problema. Para completar una meta, ayuda dividirla en objetivos más pequeños.

Problem Solving Techniques

4. Técnica del escritor

bloqueo: Esta técnica consiste en decidir primero adónde queremos llegar: el final o la resolución del problema. Después, identificar las distintas etapas o fases necesarias para lograrlo. Por último, subdividir las etapas en otras más pequeñas, hasta que tengamos una serie de micropasos fáciles de ejecutar. De este modo, avanzamos poco a poco hacia el resultado final.

Cuando nos enfrentamos a situaciones complejas, las personas tendemos a atascarnos y a dar mil vueltas sin sentido a un problema. Las distintas técnicas de resolución de problemas nos permiten adoptar otra perspectiva para ver con claridad el panorama general y salir del callejón sin salida en el que nos encontramos.





2. Resolución de problemas técnicos

Es fundamental...



- Saber identificar problemas técnicos y ser capaz de resolverlos con la ayuda de un manual o con la información técnica disponible.
- Se empieza por los problemas básicos de funcionamiento para ir avanzando hasta los más complejos, pero también incluye saber pedir ayuda y asistencia y conocer los elementos del ordenador y los dispositivos.
- Un conocimiento básico del ordenador y de su mantenimiento para ser digitalmente competente.

¿Por qué es importante?

- Los problemas técnicos pueden surgir en cualquier momento y por diferentes motivos, incluso cuando se trabaja con las tecnologías y los dispositivos más modernos. Es importante tener conocimientos básicos de resolución de problemas para no depender constantemente de ayuda externa y poder volver a utilizar las aplicaciones digitales lo antes posible.
- Ejemplo: Mientras trabaja con el ordenador, la pantalla se bloquea de repente y el dispositivo deja de responder. El ordenador no arranca al encenderlo. No se puede abrir ni cerrar un programa en un smartphone, una tableta o un ordenador. En todos estos casos, las personas con competencias digitales pueden evaluar las posibles causas porque tienen un conocimiento básico de los procesos que tienen lugar en segundo plano. También saben cómo abordar problemas técnicos y pueden aplicar diferentes estrategias de resolución de problemas e identificar sistemáticamente la causa del problema para finalmente resolverlo.



Qué hacer si tiene un virus

PASOS

1. En primer lugar, si aún no tiene un programa antivirus, instale uno. Asegúrese de que sólo tiene instalado un programa antivirus porque tener más de uno puede causar problemas serios. Algunos ejemplos de programas antivirus son Bitdefender y Norton.
2. Una vez que haya verificado que su antivirus se está instalando, inicie un análisis. Si no está seguro de cómo hacerlo, consulte la documentación de su programa antivirus, que suele encontrarse en el sitio web del desarrollador. Algunos programas ofrecen varios tipos de escaneo, y es posible que desee ejecutar el tipo más completo, normalmente llamado análisis completo del sistema. Esto puede llevar varias horas. Normalmente, no es necesario que permanezca en el ordenador durante el análisis.

Qué hacer si tiene un virus

3. Ya sea durante el escaneo o cuando haya finalizado, el programa antivirus le notificará las amenazas descubiertas y le recomendará varias formas de actuar. Normalmente, la acción recomendada para cada amenaza es la mejor opción. Si el antivirus no es capaz de eliminar alguna amenaza, no la ignore. Investigue cómo actuar buscando en Internet o poniéndose en contacto con un profesional. A menudo, el equipo de soporte del programa antivirus puede ayudarle en este punto.

4. Es posible que su programa antivirus incluya un programa antimalware. Si no es así, instale un programa antimalware y ejecute un análisis. Esto puede ayudarle a encontrar cualquier malware que su antivirus haya pasado por alto. Los programas antivirus y antimalware buscan cosas ligeramente diferentes, pero funcionan de forma similar, por lo que puede seguir los mismos pasos de este tutorial.



Qué hacer si tiene un virus

5. Si no puede eliminar el virus, puede ser necesario que borre el disco duro y reinstale el sistema operativo y los programas. En este punto, es posible que prefiera contratar a un profesional de asistencia técnica, pero también puede hacerlo usted mismo. Si realiza un reformato completo de sus discos duros durante este proceso, está casi garantizado que eliminará incluso los virus más perniciosos, pero todos los datos de sus dispositivos se perderán. Esta es una de las muchas razones por las que es crucial mantener copias de seguridad regulares de sus datos antes de que su ordenador desarrolle cualquier problema significativo.



Actividad: Posibles soluciones

Cuando se nos presenta un fallo técnico en nuestro ordenador u otro dispositivo tecnológico, a veces no hay ningún mensaje de error que nos dé una pista sobre cuál es el fallo exacto. Relaciona los errores más comunes con sus posibles soluciones:

PROBLEMA TÉCNICO	POSIBLE SOLUCIÓN
a) Ausencia de visualización o pantalla en negro	<ol style="list-style-type: none">1. Compruebe el volumen del ordenador.2. Compruebe que el altavoz está encendido y conectado.3. Si tiene auriculares conectados, desconéctelos.4. Reinicia el ordenador.5. Prueba a conectar los altavoces en otro dispositivo (móvil, pc, etc) para descartar que el fallo esté en el ordenador.
b) No se oye ningún sonido	<ol style="list-style-type: none">1. Compruebe que el monitor está conectado a la red y que el ordenador está encendido.2. Pulse el botón de encendido o de suspensión.3. Compruebe que el cable de conexión del monitor no está dañado.



PROBLEMA TÉCNICO	POSIBLE SOLUCIÓN
c) El ratón, teclado o cualquier otro componente no responden.	<ol style="list-style-type: none">1. Haga clic con el botón derecho en el escritorio y seleccione configuración de pantalla.2. Despliega las opciones de resolución de pantalla y elige la opción recomendada.
d) Imágenes demasiado grandes, demasiado pequeñas o borrosas	<ol style="list-style-type: none">1. Compruebe que están conectados al ordenador.2. En caso de que sean inalámbricos, comprueba que están encendidos y con batería.3. Comprueba con la información del fabricante si son compatibles con tu ordenador y sistema operativo.4. Apague el ordenador, conecte y desconecte el mando o mandos y vuelva a encenderlo.5. Compruebe posibles actualizaciones a través de Windows update.

DEBATE: ¿Cuáles son los errores más comunes que has encontrado? ¿Qué medidas aplicaste para solucionarlos? ¿Funcionaron?

3. Identificación de necesidades y respuestas

Es fundamental...

- Evaluar necesidades e identificar, valorar, seleccionar y utilizar herramientas digitales y posibles respuestas tecnológicas para resolverlas.
- Adaptar y personalizar los entornos digitales a las necesidades personales (por ejemplo, la accesibilidad).





¿Por qué es importante?

- Muchos servicios pueden utilizarse hoy digitalmente, algunos de ellos se ofrecen sólo digitalmente. Esto conlleva ventajas, sobre todo porque a menudo los procesos se acortan y/o simplifican. Sin embargo, esto también significa que solo las personas con las correspondientes competencias digitales en la vida cotidiana pueden beneficiarse de estas ventajas o utilizar determinados servicios.
- *Ejemplo: La mayoría de gente tiene una cuenta bancaria, necesita gestionarla y realizar operaciones bancarias. Sin embargo, no siempre es fácil llegar a una sucursal bancaria ni ésta está abierta si se dispone de tiempo. Las personas con competencias digitales básicas en la vida cotidiana saben que es posible realizar operaciones bancarias en línea, independientemente del tiempo y el lugar. Conocen las posibilidades de acceso al entorno bancario digital (por ejemplo, la firma digital) y pueden aplicarlas. Las personas con competencias digitales superiores en la vida cotidiana pueden organizar los procesos en el espacio virtual de la forma que mejor se adapte a sus necesidades personales (por ejemplo, tomar una decisión razonada sobre la forma en que desean recibir su número de transacción o comunicarse digitalmente con los asesores y consultores bancarios).*

¿Qué es la resolución de problemas? (Troubleshooting)

La resolución de problemas es el proceso de identificar, planificar y resolver un problema, error o fallo en un programa o sistema informático. Permite reparar y restaurar un ordenador o un programa informático cuando falla, no responde o actúa de forma anormal. El objetivo de la localización de averías es determinar por qué algo no funciona como se esperaba y explicar cómo resolver el problema.





¿Qué es la resolución de problemas? (Troubleshooting)

- ¿Qué pasa si su pantalla se queda en blanco o no puede cerrar una aplicación?
- Siempre que tenga un problema con su ordenador, ¡no se preocupe!
- Existen muchas técnicas básicas de solución de problemas que puede utilizar para solucionar problemas de este tipo.
- Le mostraremos algunas cosas sencillas que puede probar, así como la forma de resolver problemas comunes que puede encontrar.

TIPS



1. Anote sus pasos: Una vez que empiece a solucionar el problema, puede anotar cada paso que dé.
2. Tome notas sobre los mensajes de error: Si su ordenador le da un mensaje de error, asegúrese de anotar toda la información posible. Es posible que pueda utilizar esta información más adelante para averiguar si otras personas están teniendo el mismo error.
3. Compruebe siempre los cables: Si tiene problemas con una pieza concreta del hardware del ordenador, como el monitor o el teclado, un primer paso sencillo es comprobar todos los cables relacionados para asegurarse de que están bien conectados.
4. Reinicie el ordenador



TIPS

5. Si el ordenador no arranca, compruebe el cable de alimentación para confirmar que está bien enchufado en la parte posterior de la carcasa del ordenador y en la toma de corriente.
6. Si está enchufado a una toma de corriente, asegúrese de que funciona. Para comprobar la toma de corriente, puede enchufar otro dispositivo eléctrico, como una lámpara.
7. Si el ordenador está enchufado a un protector contra sobretensiones, compruebe que está encendido. Es posible que tenga que reiniciar el protector contra sobretensiones apagándolo y volviéndolo a encender. También puede enchufar una lámpara u otro dispositivo al protector contra sobretensiones para comprobar que funciona correctamente.

Borrar el caché del navegador

- El caché de su navegador puede ayudar a acelerar la navegación web, pero también puede crear nuevos problemas en algunas situaciones. El contenido almacenado en caché también puede impedir que ciertas partes de una página web se carguen correctamente.
- Si tiene problemas para cargar una página web, es una buena idea intentar borrar o eliminar la caché del navegador. De este modo, el navegador puede volver a cargar la página con toda la información más reciente.





4. Uso creativo de las tecnologías digitales



Es fundamental...

- Utilizar herramientas y tecnologías digitales para crear conocimiento e innovar procesos y productos.
- Participar individual y colectivamente en el procesamiento cognitivo para comprender y resolver problemas conceptuales y situaciones problemáticas en entornos digitales.

¿Por qué es importante?

- La información y el conocimiento son partes fundamentales de la interacción social, especialmente en tiempos de Internet y la disponibilidad constante de conocimientos. El uso creativo de las tecnologías digitales requiere, sobre todo, el desarrollo conjunto de este conocimiento para diseñar de forma innovadora el futuro.
- Ejemplo: Si comparte opiniones sobre un tema en un foro con otras personas, por un lado, pueden surgir nuevos conocimientos gracias al intercambio. Por otro, el foro puede actuar como plataforma de información y base de datos. A menudo también permite la resolución conjunta de problemas, por ejemplo, cuando se acude a la comunidad del foro con una pregunta concreta. El entorno digital se convierte así en un espacio de aprendizaje y desarrollo individual y colaborativo.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Robótica

- Un robot es una máquina mecatrónica (mecánica, electrónica y digital) diseñada para ejecutar tareas complejas de forma automática.
- Programa: serie de instrucciones que se dan a un ordenador para ejecutar una tarea o una serie de tareas.
- Robótica: es el conjunto de técnicas e investigaciones que conducen a la concepción, diseño y funcionamiento de máquinas automáticas, o robots.



Robótica

Las tres leyes de la robótica fueron introducidas en 1942 por los escritores de ciencia ficción Isaac Asimov y John W. Campbell. las leyes son:

1. Un robot no puede herir a un ser humano ni, por inacción, permitir que un ser humano sufra daño.
2. Un robot debe obedecer las órdenes que le den los seres humanos, excepto cuando dichas órdenes entren en conflicto con la Primera Ley.
3. Un robot debe proteger su propia existencia siempre que dicha protección no entre en conflicto con la Primera o la Segunda Ley.





5. Identificar las carencias de las competencias digitales



Es fundamental...

- Comprender en qué aspectos es necesario mejorar o actualizar la propia competencia digital.
- Ser capaz de apoyar a otros en el desarrollo de su competencia digital;
- Buscar oportunidades de autodesarrollo.
- Mantenerse al día de la evolución digital.

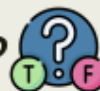
¿Por qué es importante?

- La digitalización implica una evolución dinámica. El resultado es una necesidad constante de nuevos aprendizajes para poder hacer frente adecuadamente a las diversas tareas digitales, tanto en el trabajo como en la vida cotidiana. El aprendizaje permanente es especialmente importante en el contexto de la digitalización.
- Ejemplo: cuando se enfrenta a una tarea digital en la vida cotidiana o en el trabajo, que no puede manejar adecuadamente con su nivel actual de competencia, puede reconocer si es necesario seguir desarrollando sus competencias digitales.... Las habilidades de esta competencia parcial le permiten determinar qué competencias necesita actualizar o seguir desarrollando sus propias competencias. Por otra parte, puede encontrar y utilizar de forma independiente instrucciones, formación u otras ofertas de aprendizaje para desarrollar sus competencias.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Actividad: ¿Verdadero o falso?



1. Uno de los principales objetivos de la resolución de problemas es identificar los problemas en el uso de las nuevas tecnologías y herramientas digitales y saber cómo resolverlos.
2. Una persona con escasas competencias digitales puede gestionar operaciones virtuales como transacciones bancarias en línea.
3. La resolución de problemas es el proceso de identificar, planificar y resolver un problema, error o fallo en un software o sistema informático.
4. Un robot es una máquina mecatrónica (mecánica, electrónica y digital) diseñada para ejecutar tareas complejas de forma automática.
5. Para apoyar el desarrollo de las competencias digitales de las personas no es necesario identificar sus carencias de competencias digitales.

Descargo de responsabilidad:



Cofinanciado por
la Unión Europea

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

Competencias clave para mayores de 50 años

Curso: Competencias digitales



Alfabetización informacional y de datos (¿En qué se basa?)

- Articular las necesidades de información, para localizar y obtener datos, información y contenidos digitales.
- Juzgar la pertinencia de las fuentes y su contenido.
- Almacenar, gestionar y organizar datos, información y contenidos digitales.





**Cofinanciado por
la Unión Europea**

¿Qué más?

La alfabetización digital no es sólo saber utilizar las herramientas digitales. También consiste en:

- Hacer un uso consciente de las herramientas, la información y los contenidos digitales
- Ser capaz de discernir lo que es de calidad y lo que no.
- Aprender a buscar con eficacia y eficiencia.

¿Qué más?

La alfabetización digital no es sólo saber utilizar las herramientas digitales. También consiste en:

- Seleccionar lo relevante de fuentes fiables en función de la finalidad perseguida (académica, periodística, empresarial...)
- Clasificar, guardar y gestionar la información para futuras aplicaciones.



Competencias

- Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales.
- Evaluar datos, información y contenidos digitales.
- Gestionar datos, información y contenidos digitales.

1. Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales (¿Para qué sirve?)

- Articular las necesidades de información.
- A buscar datos, información y contenidos en entornos digitales.
- Acceder a ellos y navegar entre ellos.
- Crear y actualizar estrategias de búsqueda personales.



Ejemplos

- Puede formatear y guardar una imagen en el formato más adecuado (por ejemplo, JPG, PNG o RAW).
- Conoce los pros y los contras de almacenar datos en la nube, en un disco duro o en un dispositivo portátil.
- Sabe, por ejemplo, cómo almacenar sus fotos, vídeos y documentos en la nube.
- Sabe, por ejemplo, almacenar contenidos de forma que pueda volver a encontrarlos fácilmente
- Conoce, por ejemplo, los pros y los contras de los distintos tipos de archivos

Actividad: Buscadores

PARTE 1

- Cada participante, o por grupos, escribe "BUSCADORES" en Google. Explore cuántos tipos de motores de búsqueda existen.

PARTE 2

- Busque en tres o cuatro buscadores diferentes, como Google, Yahoo y Duckduckgo. Realice la misma búsqueda en varios.
- Utilice términos sencillos, como smartphone o table.
- Describan juntos las distintas partes de un buscador: la barra de búsqueda, las imágenes, las noticias, etc. Tomaen nota de los anuncios (enlaces patrocinados) en la página de inicio o en las páginas de resultados.



Actividad: Buscadores

PARTE 3

Escriba en la pizarra una tabla que incluya los buscadores analizados en el apartado anterior. Los alumnos deberán encontrar la información relevante para cada uno:

- La empresa propietaria
- El año de su fundación
- Su país de origen
- Su modelo económico
- ¿Recolecta datos de los usuarios?
- ¿Tiene una agenda social o medioambiental?
- ¿Ofrece otros servicios (correo, música, etc.)?

Dispondrán de 30 minutos para hacer su propia tabla en un papel y rellenar la información que encuentren. Ahora formen grupos de 2 o 3. Compararán sus respuestas y dispondrán de otros 10 minutos para rellenar lo que no hayan encontrado.

2. Evaluación de datos, información y contenidos digitales (¿Para qué sirve?)

- Para analizar, comparar y evaluar críticamente la credibilidad y fiabilidad de las fuentes de datos, información y contenidos digitales.



Ejemplos

- Puede examinar un tema complicado, encontrar datos, material didáctico o expertos utilizando los buscadores pertinentes.
- Puede ordenar los resultados de la búsqueda por fecha, autor, multimedia o formato de archivo utilizando filtros.
- Piensa, por ejemplo, si lo que lee en la web es realmente cierto.
- Puede, por ejemplo, reconocer mensajes o correos electrónicos en los que el remitente parece ser distinto de quien es.
- Piense siempre muy bien cómo puede afectar a su futuro profesional información como sus intereses personales o su foto de perfil.

Actividad: Fuentes

PARTE 1

Debate en grupo

- ¿Qué crees que es una fuente de información? Coméntalo con tu grupo.





Fuentes

- Una fuente es un emisor de información, el mensajero. Conocer y confiar en una fuente es saber que la información que transmite es veraz, pertinente y útil.
- Tenemos que averiguar si es digna de confianza, fiable, incierta o dudosa.



Tipos de fuentes

- Fuentes documentales: libros, vídeos, periódicos, folletos, etc.
Esencialmente: cualquier tipo de documento físico o digital.
- Fuentes orales: discusiones, conversaciones, entrevistas.
Esencialmente: cualquier cosa que una persona pueda contarte directamente.
- Fuentes institucionales: Fuentes que tienen autoridad pública, por ejemplo, gubernamentales (ministeriales, administrativas, etc.).
Están estructuradas, organizadas y difunden noticias oficiales.
- Fuentes intermediarias: fuentes organizativas con legitimidad social: asociaciones, organizaciones profesionales, partidos políticos, sindicatos, etc.
- Fuentes personales: son las tuyas. A usted le corresponde determinar si son legítimas o no. Es usted quien juzga si el mensajero o la información son de fiar o no.





Actividad: Fuentes

PARTE 2

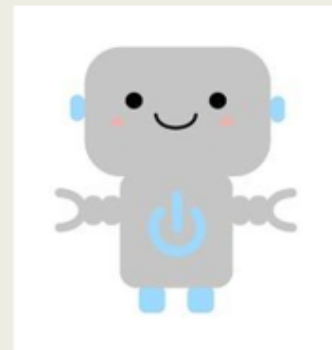
Niveles de fuentes

- Utilizando post-its, escriba los diferentes tipos de fuentes que se le ocurran. Cuando tenga 5 o 6 ejemplos, colóquelos en las diferentes categorías que aparecerán en la pantalla.
- En grupos, discutan si los diferentes ejemplos pueden ser fiables o no.



3. Gestión de datos, información y contenidos digitales (¿Para qué sirve?)

- Organizar, almacenar y recuperar datos, información y contenidos en entornos digitales.
- Procesarlos en un entorno estructurado.





**Cofinanciado por
la Unión Europea**

Ejemplos

- Saber dónde descargas lo que encuentras en Internet o los documentos que creas.
- Tenerlo todo bien clasificado para poder recuperar, por ejemplo, una imagen que te haya gustado o un trabajo escolar.
- Guardar todo en el dispositivo.
- Copias de seguridad de fotos, documentos.
- El uso de Dropbox, Google Drive u otra nube.

Descargo de responsabilidad:



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

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

Competencias clave para mayores de 50 años

Curso: Competencias digitales



4. Fake News

Fake news es un tipo de bulo que consiste en contenidos pseudoperiodísticos difundidos a través de portales de noticias, prensa escrita, radio, televisión y redes sociales y cuyo objetivo es la desinformación.

Se diseñan y emiten con la intención deliberada de engañar, inducir a error, manipular decisiones personales, desacreditar o exaltar a una institución, entidad o persona u obtener un beneficio económico o rédito político. Al presentar hechos falsos como si fueran reales, se consideran una amenaza para la credibilidad de los medios de comunicación serios y los periodistas profesionales, así como un desafío para el público receptor.





La posverdad

Fake news y posverdad van de la mano, este concepto se refiere a toda aquella información que no se basa en hechos objetivos, sino que apela a las emociones, creencias o deseos del público.

Como dato curioso, el director de la Real Academia Española, Darío Villanueva, comentó que este concepto se incluirá en el diccionario, ya que estamos ante un panorama de grandes cambios en la información.

"Una mentira repetida mil veces se convierte en una verdad" Göebbels.



Tipos de información errónea

Existen distintos tipos de desinformación o información errónea que encontramos a diario en Internet y es importante saber diferenciarlos.

Contenido impostor
Conexión falsa
Contenido manipulado
Sátira o parodia
Contenido artificial
Contexto falso
Contenido engañoso

No se pretende perjudicar a nadie.
Cuando se suplanta la identidad de fuentes auténticas
Se difunden contenidos predominantemente falsos, diseñados para engañar y despistar
Se difunden contenidos auténticos con información contextual falsa
Se difunden contenidos auténticos con información contextual falsa
La información o las imágenes se manipulan para engañar
Uso engañoso de la información para incriminar a alguien o algo



Tipos de información errónea

Hay distintos tipos de desinformación o información errónea que encontramos a diario en Internet y es importante saber diferenciarlos.

Contenido impostor	No se pretende perjudicar a nadie.
Conexión falsa	Cuando se suplanta la identidad de fuentes auténticas
Contenido manipulado	Se difunden contenidos predominantemente falsos, diseñados para engañar y despistar
Sátira o parodia	Se difunden contenidos auténticos con información contextual falsa
Contenido artificial	Se difunden contenidos auténticos con información contextual falsa
Contexto falso	La información o las imágenes se manipulan para engañar
Contenido engañoso	Uso engañoso de la información para incriminar a alguien o algo

Aprende a desmentir una Fake News

Una vez que identificamos las noticias falsas, debemos aprender a desmentirlas eficazmente y no caer en acciones que nos pongan en el mismo lugar que el creador de las Fake News.

- No hacer daño. Antes de desacreditar, hay que asegurarse de que realmente se trata de una noticia falsa.
- Utilizando búsquedas personalizadas en nuestro navegador de Internet Google nos da la opción de personalizar nuestra búsqueda para que nos muestre nuestras fuentes más fiables.
- Comprobamos la imagen arrastrándola a la pestaña superior para ver de dónde procede y si coincide con la noticia.
- Es recomendable tener un buscador humano formado por personas que puedan comprobar las noticias y difundir la verdad.
- No esperes llegar a todo el mundo ya que la difusión de noticias falsas es un negocio real, por lo que será una guerra desigual.



Falacias que pueden llevar a errores.

Se entiende por falacia un argumento que parece válido pero no lo es. Estas falacias pueden aparecer a propósito para intentar engañar a alguien o por error. Podemos encontrar una falacia pero con una conclusión correcta, es decir, la forma de presentar dicho argumento es errónea.



Falacias que pueden llevar a errores.

ARGUMENTO "AD HOMINEN"	Asumimos que una noticia es cierta porque la dice o defiende una determinada persona que para nosotros tiene un alto punto de sabiduría o un estatus elevado. Ejemplo: ¿Lo ha dicho Pablo? Entonces debe ser verdad, de pequeño era el mejor de la clase.
FALSA DICOTOMÍA	Este argumento trata de presentar sólo dos opciones como las únicas posibles, cuando bien podrían aparecer muchas más. Ejemplo: Juan no ha ido al examen de hoy. Está enfermo o tiene miedo a suspender.
FALACIA ANECDÓTICA	Este argumento trata de utilizar una experiencia personal o un caso aislado, insuficientes frente a un argumento científico. Ejemplo: Fumar no es tan malo, mi abuela ha fumado toda su vida y ha llegado a los 93 años.
FALACIA DE LA APELACIÓN A LA TRADICIÓN	Este argumento trata de justificarse basándose en que se ajusta a las costumbres de una sociedad o a sus normas. Ejemplo: Hay que defender las corridas de toros, han existido toda la vida.
ELUSIÓN DE LA CARGA DE LA PRUEBA	Se trata de asumir que algo es falso o cierto sin aportar ningún tipo de argumento que lo apoye, negándose a escuchar otra información. Ejemplo: Me da igual lo que me digan, Covid-19 es un plan del gobierno para controlarnos.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Actividad: Sherlock Holmes

- Vamos a trabajar en grupos
- Cada grupo va a buscar algunos artículos que pueden ser sobre diferentes temas (medio ambiente, política, etc)
- Cuando cada grupo haya seleccionado sus artículos, van a verificar la información sobre ellos.
- Después, cada grupo dirá qué artículos no son ciertos.



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.



Cofinanciado por
la Unión Europea



Cofinanciado por
la Unión Europea

Competencias clave para mayores de 50 años

Curso: Competencias digitales



1. ¿Qué es la Creación de Contenidos Digitales?

Se enfoca en...



- Creating and editing digital content.
- Improving and integrating information and content into an existing body of knowledge while understanding how copyright and licences are to be applied.
- Knowing how to give understandable instructions for a computer system.



Creación de contenido digital

Creación de contenido digital...

es una parte importante de cualquier estrategia de marketing digital.

Cada parte del contenido que creas, incluyendo:

- boletines
- publicaciones de blog
- estudios de caso

debe diseñarse cuidadosamente para guiar a los prospectos de su marca, maximizar los enlaces orgánicos y aumentar las conversiones.



Tipos de contenido



★ Contenido escrito: blogs, artículos de SEO, libros blancos, libros electrónicos, correos electrónicos, publicaciones en redes sociales.



★ Imágenes: infografías, GIF.

★ Audio: Podcasts, audiolibros.



★ Video: Animaciones, seminarios web, cabezas parlantes.



Tipos de formato

- ★ Infografía: lo mejor para visualizar procesos o mostrar estadísticas, las infografías son contenido valioso en la parte superior del embudo que brinda a los lectores información rápida y procesable.
- ★ Blogging: los blogs y los artículos a menudo forman el corazón de las campañas de marketing de contenido porque son lo suficientemente pequeños para que los lectores los consuman en una sola sesión y, al mismo tiempo, brindan el tiempo y el espacio para profundizar en un tema en particular.
- ★ Podcasts: Los formatos de audio como los podcasts permiten a las marcas agregar un toque personal a su presencia en la web. Además, son excelentes para reutilizar contenido escrito.
- ★ Videos: animaciones, entrevistas y otros contenidos de video son muy atractivos para los clientes B2C y B2B.

Tipos de formato

- ★ Estudios de casos: al proporcionar evidencia de terceros sobre el valor de su marca, los estudios de casos ofrecen información útil a los tomadores de decisiones.
- ★ Seminarios web: este tipo de contenido visual brinda a su audiencia información detallada sobre un solo tema al tiempo que brinda a los espectadores la oportunidad de hacer preguntas e interactuar con usted directamente.
- ★ Libros blancos: otra forma de contenido escrito, los libros blancos generalmente implican más investigación que el artículo de blog promedio.



Creación exitosa de contenido digital

1. Determinar el propósito
2. Crea contenido útil y de calidad.
3. Promocionar contenido en las redes sociales
4. Usa fotos y multimedia
5. Seguimiento y análisis de contenido



Actividad: Nube de palabras

1. A los participantes se les proporcionará un enlace de "participación" desde la plataforma en línea **Mentimeter** a la que deberán acceder a través de su dispositivo móvil o computadora.
2. A través de este enlace, cada participante podrá ingresar tres palabras para construir una nube de palabras de manera colaborativa. Entonces, cada participante debe ingresar tres tipos de contenido digital que haya aprendido y hacer clic en "enviar".
3. Una vez ingresadas las palabras, la nube de palabras aparecerá completa. Discutan juntos qué tipos de contenido digital han seleccionado y si son correctos o no.





Cofinanciado por
la Unión Europea

2. Desarrollo de contenido digital



Es esencial...

- Para crear y editar contenido digital en diferentes formatos
- Expresarse a través de medios digitales.

¿Por qué es importante?

La digitalización ha llevado a una disminución del uso de medios analógicos tanto en contextos privados como profesionales. La mayoría de las personas escriben cartas con mucha menos frecuencia de lo que envían una foto a través de un mensajero, por ejemplo. Solo el contenido digital puede estar disponible y distribuirse a través de Internet. Además, el contenido digital es más “sostenible” que el contenido analógico. Un texto digital existe sin límite de tiempo, mientras que, por ejemplo, un texto impreso puede perderse o dañarse.





Actividad 1: Creación de un blog

Dependiendo de cuántas computadoras estén disponibles, los estudiantes trabajarán solos o en París. El profesor debe mostrar cómo crear una cuenta de WordPress. Es en sus propias cuentas que los participantes publicarán su blog.



Pasos

Paso 1: Piensa en lo que quieres mostrar en tu blog.

Paso 2: Vaya a <https://wordpress.com/> para crear una cuenta. Complete su dirección de correo electrónico, nombre de usuario y contraseña. Los participantes deben proporcionar una dirección de correo electrónico válida, ya que tendrán que consultar su bandeja de entrada: WordPress les enviará un correo para la validación de su cuenta.

Paso 3: crea el título del blog y decide los temas y el objetivo.

Paso 4: elige el plan gratuito

Paso 5: Tómese el tiempo para escribir algo que quiera compartir en su blog

Paso 6: Agrega una nueva publicación.

Actividad 2: Hacer un Podcast



Hacer un podcast permitirá a los alumnos ponerse en la piel de un periodista o de un podcast. Esta actividad tiene como objetivo explicar en qué consiste la preparación de un programa de radio. Todos tendrán un papel particular que desempeñar mientras todos trabajan hacia un objetivo común.

Al final de esta sesión se elegirá un tema. Los talleres 2, 3 y 4 se centrarán en herramientas de grabación y técnicas de entrevista. La última culminará con la grabación de la entrevista.

Pasos

1. Hable sobre, si es necesario, los conceptos básicos de la producción de sonido.

2. Realice una sesión de lluvia de ideas para determinar el tema del podcast y cómo organizar los siguientes pasos. Intente elegir algo simple y cotidiano, por ejemplo, la vida en su biblioteca local. O tome un tema amplio pero no fácil de abordar como: ¿qué es ser joven hoy? O toma un tema más específico como la Copa del Mundo, el cambio climático, etc.

3. Los participantes tendrán que decidir un nombre. El espectáculo debe durar 20 minutos. El tiempo puede ser más corto si hay pocos estudiantes. ¡Todo tiene que estar cronometrado al segundo!



Actividad 2: Hacer un Podcast

4. El espectáculo estará compuesto por:

- ★ un informe
- ★ una entrevista de estudio
- ★ un resumen de información
- ★ un debate
- ★ el tiempo de palabra del presentador

5. Elija al azar el rol de cada participante.

6. El profesor gestiona los procedimientos pero no tendrá otro papel específico en la producción. Habrá: presentadores, reportero, entrevistadores, periodista, etc.

7. Una vez decidido el tema, determinar el contenido de cada parte del espectáculo. Para ello, cada alumno realizará una investigación. Pueden dividirse en grupos de 2 o 3. Necesitan encontrar:

- ❖ Un sujeto informante (puede haber dos sujetos si hay muchos participantes)
- ❖ Un tema de debate
- ❖ Una persona para entrevistar

Actividad 2: Hacer un Podcast

Para el resumen de información, todos pueden escribir ideas. Será el periodista responsable quien decidirá lo que quiere desarrollar. Deje dos horas para que los grupos investiguen utilizando los recursos disponibles: computadoras, libros, revistas, etc. Insista en que cuanto más intercambien ideas entre ellos, más se desarrollarán esas ideas. Después de dos horas, discuta lo que se les ocurrió. Cada grupo propondrá sus ideas para un informe, un invitado (tiene que ser realista) y para el debate. Ellos defenderán sus ideas.

Su objetivo es que sus ideas sean aceptadas para el programa. Cuando todos hayan defendido sus ideas, se procede a una votación para determinar los temas. Por ejemplo: El invitado: Una persona que ha establecido una organización para apoyar a las víctimas de acoso sexual El tema: Un día con el equipo de fútbol femenino local, centrándose en abordar los prejuicios sexistas en el deporte La mesa redonda: ¿Dónde deberíamos trazar la línea entre el humor y el sexismo?



Actividad 2: Hacer un Podcast

Posible orden del espectáculo

- ❖ Introducción/resumen: 1 minuto
- ❖ Breve información: 2 minutos
- ❖ Informe de introducción: 1 minuto
- ❖ Informe: 1,5 minutos
- ❖ El presentador interroga al periodista sobre el tema reportaje: 2 minutos
- ❖ El presentador introduce la entrevista: 30 segundos
- ❖ Entrevista: 4 minutos
- ❖ Debate: 7 minutos
- ❖ Conclusión: 1 minuto



3. Integración y reelaboración de contenidos digitales



Es esencial...

- Modificar, refinar, mejorar e integrar información y contenido en un cuerpo de conocimiento existente.
- Crear contenidos y conocimientos nuevos, originales y relevantes.



¿Por qué es importante?

Un gran número de ciudadanos utiliza Internet para satisfacer sus necesidades diarias de información. Sin embargo, la disponibilidad y la calidad del conocimiento y la información no son evidentes en Internet. Si muchas personas aportan conocimientos, se pueden generar nuevos conocimientos o mejorar la calidad de los contenidos ya disponibles. Por otro lado, el conocimiento puede hacerse accesible a muchas personas. Esto se llama entonces una "democratización del conocimiento".

La cantidad de información disponible en Internet aumenta constantemente. Los propios usuarios de Internet también crean constantemente contenido nuevo ("contenido generado por el usuario"). Este contenido se crea en línea en conjunto o lo publican individuos.

6 pasos para una creación de contenido digital rentable

1. Comprender los fundamentos y fundamentos clave de la estrategia de contenido digital
 - Conozca sus objetivos de contenido
 - Conozca su factor de diferenciación de contenido (CDF)
 - Conozca su(s) área(s) temática(s)
2. Comprende a tu audiencia
 - Hacer investigación de audiencia
 - Cree personas de audiencia para su estrategia de contenido
3. Sepa cómo encaja el SEO en una estrategia de contenido digital
 - Investigue las palabras clave específicas que busca su comprador ideal



Actividad 1: Discusión

Lea y discuta las siguientes preguntas:

- ❖ ¿Qué es una selfie?
- ❖ ¿Con qué frecuencia te tomas selfies? ¿Por qué haces eso?
- ❖ ¿Cómo podrían percibir las personas a alguien que es conocido por publicar muchas selfies?



Actividad 2: ¡Tomémonos una selfie!

En esta actividad vamos a aprender a hacer el mejor selfie. Para ello, cada participante utilizará su teléfono y deberá seguir las siguientes instrucciones:

1. *Configure la cámara frontal para darle una toma directa a su rostro, no a lo que esté frente a usted.*
2. *Piensa en la imagen que quieres dar a los demás y revisa el fondo. Encuentra dónde quieres tomar tu selfie y asegúrate de suavizar todo lo que te parezca bien y elige una pose o siéntete libre de probar varias poses si te sientes ambicioso.*
3. *Ten en cuenta la luz, la posición de la cámara, los efectos y otros aspectos relevantes:*





Cofinanciado por
la Unión Europea

Actividad 2: ¡Tomémonos una selfie!

- ❖ Limpia tu lente
- ❖ Recuerde enfocar (todo lo que tiene que hacer es tocar su pantalla donde desea enfocar)
- ❖ Evita el zoom (para evitar fotos pixeladas)

4. ¡Toma tu selfie!

¡Se animará a los participantes a elegir la selfie que consideren la mejor!



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.



Cofinanciado por
la Unión Europea



Cofinanciado por
la Unión Europea

Competencias clave para mayores de 50 años

Curso: Competencias Digitales



4. Derechos de autor y licencias

Es esencial...

- Comprender cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a los datos, la información digital y el contenido.





¿Por qué es importante?

El hecho de que los textos, imágenes, gráficos, etc., sean fáciles de encontrar y de libre acceso en Internet, no pertenecen a nadie y, por lo tanto, no pueden utilizarse como se desee para sus propios fines. La persona que creó el contenido se denomina autor y, por lo general, también es el propietario de la obra. Una obra que proporciona un grado mínimo de individualidad y originalidad se denomina creación intelectual de una persona y, por lo tanto, está automáticamente protegida por derechos de autor.



Por lo tanto, la ley de derechos de autor protege la propiedad (intelectual) de las personas. Por lo tanto, las personas digitalmente competentes deben ser conscientes de la situación legal y ser capaces de manejar correctamente las obras creadas por otros en Internet. Si usted mismo crea contenido y lo hace público, el conocimiento de sus propios derechos como autor, así como las oportunidades de licenciar su propio trabajo, es esencial.

Significado de los derechos de autor

- Los derechos de autor se refieren a los derechos que pertenecen a la persona que creó (o que posee los derechos correspondientes) una obra (por ejemplo, dibujo, fotografía, obra de teatro, artículo, video, canción).

Licencia CC: Licencia Creative Common

- Las licencias Creative Commons brindan a todos, desde creadores individuales hasta grandes instituciones, una forma estandarizada de otorgar permiso público para usar su trabajo creativo bajo la ley de derechos de autor.



Tipos de licencias

- Reconocimiento-Sin Derivadas (CC BY-ND)

Esta licencia permite que otros reutilicen el trabajo para cualquier fin, incluido el comercial; sin embargo, no se puede compartir con otros en forma adaptada y se le debe proporcionar crédito.

- Reconocimiento-No comercial (CC BY-NC)

Esta licencia permite que otros remezclen, adapten y desarrollen su trabajo de manera no comercial, y aunque sus nuevos trabajos también deben reconocerlo y no ser comercial, no tienen que licenciar sus trabajos derivados en los mismos términos.

Tipos de licencias

- Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual (CC BY-NC-SA)

Esta licencia permite que otros remezclen, adapten y desarrollen su trabajo sin fines comerciales, siempre y cuando le den crédito y licencien sus nuevas creaciones bajo los mismos términos.

- Reconocimiento-No comercial-Sin derivados (CC BY-NC-ND)

Esta licencia es la más restrictiva de nuestras seis licencias principales, ya que solo permite que otros descarguen sus obras y las compartan con otros siempre que le den crédito, pero no pueden cambiarlas de ninguna manera ni usarlas comercialmente.



Actividad: Licencias

Los adultos dibujarán un cactus en una hoja A4 para que lo firmen. Esta firma definirá cómo les gustaría ser conocidos por su audiencia (un seudónimo u otro). Invite a los participantes a describir a otros, en sus propias palabras, lo que permitirían o no permitirían que se hiciera con su trabajo. Posibles preguntas:

- *¿Permitiría que una corporación use su cactus para publicitar su producto?*
- *¿Aceptaría que los profesores las utilizaran en sus clases de bellas artes?*
- *¿Estarías de acuerdo en que se usaran para la portada de un libro?*



Actividad: Derechos de autor

En esta actividad, presentará cinco situaciones a los participantes. Deberán decidir en grupos si el uso de la obra en cada situación respeta la ley de derechos de autor. Los grupos con la respuesta correcta ganarán un punto. Al final, verifique los totales para determinar el ganador.

Escenario 1: Estelle, 9 años

Estelle descarga una foto de una calabaza del sitio flickr.com. El fotógrafo indicó que la foto ha sido distribuida bajo la licencia Creative Commons CC BY-NC. Estelle modifica la foto agregando un fantasma, luego la publica en su blog mencionando el nombre del autor original.

- *Respuesta: Estelle puede usarlo, cambiarlo y publicarlo en nuestro blog ya que citó el nombre del autor original. Sin embargo, no puede utilizar la foto con fines comerciales. Si damos por hecho que el blog de Estelle no genera ingresos, ha respetado los derechos de autor. Estelle no irá a prisión.*



Actividad: Derechos de autor

Escenario 2: Paul, 11 años

Paul encuentra una foto de un volcán en wikimedia. El fotógrafo indicó que la foto está bajo la licencia Creative Commons CC BY-BC-SA. Recorta la foto para usarla como foto de banner para su nuevo sitio web. Se asegura de agregar el nombre del autor e indicar la licencia.

- *Respuesta: Paul puede copiar la foto, cambiarla y usarla como banner de su sitio web, ya que ha citado correctamente el nombre del autor original. Dado que no tiene permitido usarlo con fines comerciales, daremos por sentado que su sitio web no genera ganancias. Para cumplir con los derechos de autor, debe agregar CC BY-NC-SA para indicar la licencia a otros usuarios. La foto será entonces distribuida bajo los mismos derechos que se le otorgaron inicialmente. Por ello, ha respetado debidamente los derechos de autor.*

Actividad: Derechos de autor

Escenario 3: Tom, 10 años

Tom es bueno en fotografía. Encontró una foto en línea que fue tomada el año pasado. No hay mención de autor ni el símbolo ©. Tom asume que la foto es de dominio público y que puede usarla. Luego lo publica en su sitio web.

- *Respuesta: Una obra que no indica la licencia de derechos de autor no pertenece automáticamente al dominio público. La mayoría de los países son signatarios del Convenio de Berna para la protección de las obras literarias y artísticas. Esta convención establece que casi todos los trabajos originales publicados están protegidos por derechos de autor, ya sea que se mencionen o no. Por lo tanto, aunque un sitio web no mencione con precisión la licencia, los derechos de autor ni el símbolo ©, el autor de una obra se reserva el derecho exclusivo de imprimirla, distribuirla y copiarla. Si Tom quiere usar o modificar la foto, debe obtener el permiso del autor y pagar las tarifas si es necesario.*



Actividad: Derechos de autor

Escenario 4: Madeleine, 9 años

Madeleine encuentra un video de una gata dando a luz gatitos en YouTube. El video está protegido por derechos de autor. Madeleine está trabajando en un video para un proyecto científico sobre gatos. Utiliza un extracto del video de YouTube en su proyecto e incluye el nombre del autor original.

- *Respuesta: El video se usa en el contexto de un proyecto educativo. Solo se utiliza la parte del video necesaria. Su uso ha cambiado el contexto original y ha agregado valor al nuevo contexto, es decir, no representa una simple copia del original. Se ha mencionado el nombre del creador original. Como el video no se coloca explícitamente bajo la licencia Creative Commons, esto significa que utiliza la licencia estándar de YT. Por lo tanto, a Madeleine se le permite usar una parte para su proyecto. Cuando sea necesario, también puede distribuirlo en su totalidad, pero solo a través de YT.*

Actividad: Derechos de autor

Escenario 5: Marie, 13 años

Marie está preparando un portafolio digital de su arte visual. Ha publicado fotos de sus obras en la página de inicio de su sitio web. Para mejorar la presentación, agregó música de fondo a su sitio. Ha añadido una canción de Flaming Lips que se reproducirá repetidamente. Ella sabe que la canción está protegida por derechos de autor.

- *Respuesta: La canción no se puede utilizar en estas condiciones. La canción está siendo utilizada con un propósito fuera de un contexto educativo o de investigación, el uso no ha recontextualizado la obra, ni le agrega valor: es una simple copia de la canción original. El uso de la canción de esta manera podría causar pérdidas financieras al titular de los derechos de autor, ya que su nombre no se menciona junto con la disponibilidad de la canción en el sitio web de Marie.*



5. Programación



Es esencial...

- Planificar y desarrollar una secuencia de instrucciones comprensibles para un sistema informático,
- Para resolver un problema dado o realizar una tarea específica.

¿Por qué es importante?

El mundo de hoy no se puede imaginar sin aplicaciones, computadoras, programas, sitios web, teléfonos inteligentes y muchas otras tecnologías. Para comprender cómo funcionan estas cosas, se requiere al menos una comprensión básica de la programación y el pensamiento computacional como base. Esto implica la capacidad de comprender que la programación requiere analizar los pasos de resolución de problemas, identificar patrones y definir procesos. Para escribir varios códigos, se necesitan diferentes lenguajes de programación como un paso más.

Las personas digitalmente competentes pueden comprender los procesos digitales en un sistema o programa informático y tienen una comprensión básica de la programación. El pensamiento computacional está estrechamente relacionado con la programación real. Esto implica, por ejemplo, definir los pasos de resolución de problemas, que deben tener lugar en un cierto orden (paralelo o secuencial). Esto permite a las personas crear instrucciones comprensibles para un programa o aplicación de computadora y resolver problemas digitales.



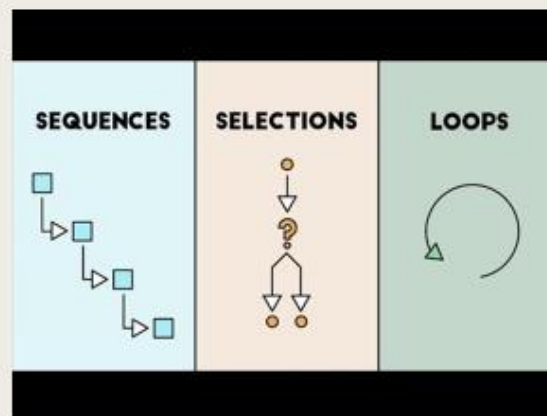
Cofinanciado por
la Unión Europea

Términos clave de programación informática

- > Comando: una instrucción para una computadora.
- > Secuencia: Una secuencia es una serie de acciones que se completan en un orden específico para completar una tarea.
- > Programa: un algoritmo/secuencia que se escribe para una computadora.
- > Selección: Una decisión dentro de un programa de computadora cuando el programa decide continuar con base en los resultados de un evento.
- > Bucle: La repetición de un bloque de declaraciones dentro de un programa de computadora.

Detrás de todo el software que usamos a diario, se ejecuta un código con todo tipo de términos y símbolos. Sorprendentemente, a menudo se puede dividir en tres estructuras de programación simples llamadas secuencias, selecciones y bucles.

Secuencias, Selecciones y Bucles





¿Cómo funciona?

- Una secuencia que hacemos todos los días es una rutina matutina. Puede despertarse, beber un poco de agua, ducharse, desayunar, etc. La rutina de cada uno es diferente, pero todas se componen de una secuencia de varias acciones.



- Las selecciones son un poco diferentes. En lugar de seguir un orden específico de eventos, hacen una pregunta para averiguar qué camino tomar a continuación. Digamos que vas a cepillarte los dientes y descubres que no tienes pasta de dientes. Entonces preguntarías: "¿Tengo más pasta de dientes?" Si la respuesta es no, entonces lo agregarías a tu lista de compras. Pero si la respuesta es sí, solo usarías la pasta de dientes. Esto es realmente todo lo que hace una selección: responder una pregunta en función de lo que encuentra.

*Do I have any
more toothpaste?*



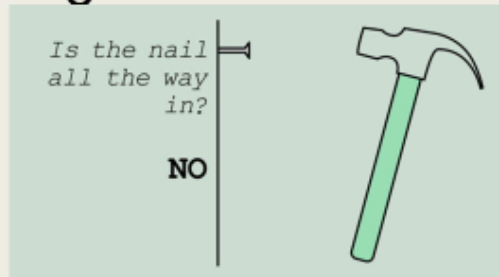
- La tercera estructura de programación es un bucle. Al igual que las selecciones, los bucles hacen preguntas. Sin embargo, la diferencia es que hacen la misma pregunta una y otra vez, hasta que se completa una determinada tarea.

Por ejemplo, tomemos el acto de martillar un clavo. Aunque no te des cuenta, te preguntas constantemente: "¿Está el clavo completamente adentro?" Cuando la respuesta es no, vuelves a martillar el clavo. Continúas repitiendo esta pregunta hasta que la respuesta sea sí, y luego te detienes. Los bucles permiten a los programadores codificar eficientemente tareas repetitivas en lugar de tener que escribir las mismas acciones una y otra vez.



Cofinanciado por
la Unión Europea

¿Cómo funciona?



¡Estas tres estructuras de programación pueden parecer bastante simples por sí solas, pero cuando se combinan pueden crear un software bastante complejo!

Actividad: Piensa y Discute

Tómese unos minutos para pensar en acciones o actividades que realiza a diario o con cierta frecuencia (por ejemplo, hornear un pastel) y proporcione una lista de declaraciones en orden. Por ejemplo, si normalmente prepara un pastel, ¿cuál es la secuencia de declaraciones que sigue hasta que completa esa tarea?

¿Podría mencionar también una actividad en la que se repite un bloque de enunciados (repetición)?



**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.



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

Competencias clave para mayores de 50 años

Curso: Competencias digitales





Comunicación y Colaboración (¿En qué se basa?)

- Interacción con otros
- Comunicación mediante el uso de tecnologías digitales
- Conciencia de la diversidad cultural y generacional
- Participación en la sociedad a través de servicios digitales públicos y privados y ciudadanía participativa.



¿Qué significa ciudadanía participativa?

- Significa que un ciudadano es activo en diferentes niveles (local, nacional) para abordar problemas sociales que son relevantes para la comunidad, p. aprender cómo funcionan los gobiernos o estar al tanto de la actualidad.



Competencias

1. Interactuando a través de tecnologías digitales
2. Compartir a través de tecnologías digitales
3. Comprometerse con la ciudadanía a través de las tecnologías digitales
4. Colaborando a través de tecnologías digitales
5. Netiqueta
6. Gestión de la identidad digital

1. Interactuar a través de tecnologías digitales (¿Para qué sirve?)

- Para interactuar a través de una variedad de tecnologías digitales.
- Comprender los medios de comunicación digital apropiados para un contexto dado.



Ejemplos

1. Comprender los pros y los contras de las posibilidades de Internet para los debates políticos y el intercambio de mensajes políticos. Por ejemplo, los medios virales.
2. Por ejemplo, conozco redes profesionales o sociales como Meetup, Pinterest, Flickr, LinkedIn, Blogster, Youtube y Twitter.
3. Por ejemplo, a menudo comentar artículos de periódicos, escribir en un blog, compartir publicaciones en las redes sociales o participar activamente en una red profesional.

Actividad

El objetivo de esta actividad es aprender a organizar la información que conocemos sobre personas, lugares y noticias en línea. Al leer una frase, un titular, un artículo, etc., tendrán que ser capaces de hacer categorías asociadas a palabras clave. Para ello, divida a los participantes en grupos de tres:

- La primera persona dice una frase de la lista a continuación.
- El segundo responde lo más rápido posible con la primera palabra que le viene a la mente.
- El tercero escribe la nueva palabra.





Actividad

LISTA 1

- Shawn Mendes
- Global warming
- Hitler
- Donald Trump
- Paris

LISTA 2

- Bella Durmiente
- Ministerio de Justicia
- tecnología de reproducción asistida
- Especie en peligro
- Gripe aviar

LISTA 3

- Primera Guerra Mundial
- Sudáfrica
- Bizum
- Ryanair despidió a 900 pilotos la semana pasada
- Instagram

2. Compartir a través de tecnologías digitales (¿Para qué sirve?)

- Para compartir datos, información y contenido digital con otros a través de tecnologías digitales apropiadas,
- Actuar como intermediario,
- Conocer las prácticas de referenciación y atribución.



Ejemplos

- Tienes la capacidad de expresar una opinión o un sentimiento utilizando un tono determinado al escribir un texto.
- Escribir un correo electrónico de forma rápida y que transmita el significado de forma clara y sin malentendidos.
- Conozca los principios de las colaboraciones digitales y comprenda cómo coordinar un proyecto con un equipo.
- Está familiarizado y puede usar una variedad de herramientas de colaboración digital para trabajar en grupo.

3. Hacer ciudadanía a través de las tecnologías digitales (¿Para qué sirve?)

- Participar en la sociedad mediante el uso de servicios digitales públicos y privados.
- Buscar oportunidades de autoempoderamiento y de ciudadanía participativa a través de tecnologías digitales apropiadas.



Ejemplos

- Hacer trámites online como presentar la declaración del IRPF, pagar multas,
- hacer negocios con el banco,
- comprando en línea,
- uso de Paypal,
- uso de un certificado digital.

Actividad: Anuncios persuasivos

- Cree un volante/póster o una camiseta con el llamado a la acción para luchar contra el ciberacoso.
- Puede usar aplicaciones como Canva o Google Drawings y crear carteles en papel.
- Muestra el resultado con el resto de la clase.



¿Con quién chateas?

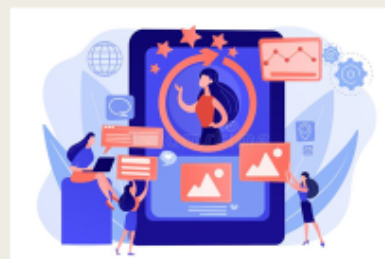
- ¿Alguna vez has chateado con alguien en línea? ¿Con quién chateas? ¿Con qué frecuencia?
- ¿Qué riesgos puede haber? Haz una lista y compártela con tu pareja.



4. Identidad Digital (¿Para qué sirve?)

Una identidad digital es toda la información que una persona o una organización tiene en línea. Esta información puede ser:

- Fecha de nacimiento
- Números de identificación
- Fotos, me gusta, comentarios en las redes sociales
- Consultas de búsqueda





4. Identidad Digital (¿Por qué es importante?)

- Tu identidad digital es lo que muestras al resto del mundo y lo que te distingue de otras personas
- Un perfil profesional podría ayudarte a encontrar trabajo
- Puedes compartir tus opiniones o ideas en las redes sociales.
- Fomenta la comunicación entre los jóvenes.



Actividad: en línea y fuera de línea

Formar grupos de 4 o 5 y discutir:

- ¿Hay alguna diferencia entre cómo te presentas en línea y cómo te presentas en la vida real?
- Haz una lista de las cosas que haces en línea que no harías cara a cara.
- Comparta su lista con su grupo y vea lo que tienen en común.





Cofinanciado por
la Unión Europea

Cómo mejorar tu identidad digital

Piensa en lo que quieres compartir en línea

Quita todo lo que te incomode

Distinguir entre:

- Profesional y personal
- Pública y privada



Actividad: Un Buen Perfil

- En una hoja de papel, cree su propio perfil que se centre en ser el líder en la clase.
- Puedes poner tus datos personales, tus habilidades, si tienes alguna experiencia laboral...
- No incluya nada que no sea "profesional"
- Luego, en grupos comparte tus perfiles y decide cuál te gusta más.
- Los más votados se presentarán al resto de la clase.





**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.



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

Competencias clave para mayores de 50 años

Curso: Competencias digitales





5. Colaborar a través de tecnologías digitales

- Utilizar herramientas y tecnologías digitales para procesos colaborativos, y para la co-construcción y co-creación de recursos y conocimiento.



Componentes

- **Personas:** debe desarrollar flujos de trabajo y establecer prácticas que aseguren que todos se comuniquen adecuadamente sobre las diferentes tareas para que no produzcan trabajo innecesario o dupliquen sus esfuerzos.
- **Herramientas colaborativas:** su elección de tecnología junto con la capacitación de los empleados en su uso determinará si puede colaborar digitalmente de manera efectiva y eficiente.
- **Dispositivos:** también son componentes importantes de la colaboración digital.



Actividad: Descubrir

Dirígete al sitio oficial: openstreetmap.org.

■ **Si es la primera vez que usa el servicio:**

1. Crea una cuenta. Puede seguir esta actividad sin una cuenta, pero no podrá publicar sus cambios en línea.

■ **Si está utilizando un dispositivo en el que OsmAnd no se ha utilizado antes:**

1. Instale la aplicación OsmAnd en los teléfonos y/o dispositivos que usará para este taller
2. Descarga los mapas (ver más abajo)
3. Active el complemento de edición de OpenStreetMap (ver más abajo)

■ **Si está utilizando un dispositivo en el que OsmAnd se ha utilizado antes:**

1. Abra la aplicación y verifique que los mapas estén actualizados

Explora OSM

Una vez en la página de inicio, usa la barra de búsqueda para encontrar tu ciudad. Use los botones + y - a la derecha para cambiar el nivel de zoom y mostrar diferentes escalas:

Toda la información visible en el mapa, cada calle trazada, cada contorno de edificio, fue añadida por usuarios voluntarios. Son estas personas las que forman la comunidad de OSM. También es posible contribuir a la base de datos sin excursiones de fin de semana, por ejemplo, agregando información simple sobre un lugar simplemente usando su teléfono inteligente, tableta o computadora. Esto es lo que haremos durante este taller. Esta hoja le mostrará cómo agregar información a OSM que luego todos pueden consultar y editar. Como Internet no tiene fronteras, cualquier persona puede ver la información agregada, independientemente de dónde se encuentre.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Actividad: Contribuir a Wikipedia

Puedes contribuir a Wikipedia con:

- corregir artículos
- ilustrar artículos
- mejorar los diseños
- revisar las introducciones

Para realizar esta actividad tienes que:

- Investiga un poco sobre un tema que te guste
- Asegúrate de que la información sea confiable
- Pedir opinión a los compañeros
- ¡Contribuye a Wikipedia!



Netiquette

- Ser consciente de las normas de comportamiento y los conocimientos técnicos al utilizar tecnologías digitales e interactuar en entornos digitales.
- Adaptar las estrategias de comunicación al público específico y ser consciente de la diversidad cultural y generacional en los entornos digitales.





Ejemplos

1. Evite publicar comentarios incendiarios u ofensivos en línea.
2. Respete la privacidad de los demás al no compartir información personal, fotos o videos que otra persona no desee que se publiquen en línea.
3. Nunca envíe spam a otros enviando grandes cantidades de correo electrónico no solicitado.
4. Muestre buen espíritu deportivo cuando juegue juegos en línea, ya sea que gane o pierda.
5. No jures ni uses lenguaje ofensivo.
6. Evite responder a los comentarios negativos con más comentarios negativos. En su lugar, rompa el ciclo con una publicación positiva.
7. Agradece a otros que te ayuden en línea.



Actividad: Comportamiento en línea

Estamos expuestos a todo tipo de contenido en línea, algunos de ellos con mensajes negativos que promueven el mal comportamiento.

- ¿Usted (o alguien que conoce) ha visto a alguien ser negativo en la web? ¿Cómo te hizo sentir eso?
- ¿Ha experimentado usted (o alguien que conoce) alguna vez un acto de bondad al azar en la web? ¿Cómo te hizo sentir?
- ¿Qué acciones simples podemos tomar para convertir las interacciones negativas en positivas?





Juego de cartas

Tendremos diferentes tarjetas con comentarios y los participantes tendrán que clasificar las tarjetas en tres categorías:

- Comentarios con un tono positivo
- Comentarios con tono negativo
- Comentarios con un tono ambiguo dependiente del contexto

Luego, una vez ordenados los comentarios, darán su opinión sobre lo siguiente:

- ¿Cuál de los tres comentarios tiene el mayor número de interpretaciones diferentes?
- cuál de los tres comentarios es más susceptible de causar conflicto si se malinterpreta
- Finalmente, pídale que piensen en diferentes interpretaciones posibles para cada comentario.

Juego de cartas

- | | |
|-----------------------------|--------------------------------|
| 1. ¿Viste su ropa? | 7. No estoy seguro |
| 2. ¡No puedo creer esto! | 8. ¡Eso es una locura! |
| 3. ella es rara | 9. No me gusta. |
| 4. ¿Que estabas pensando? | 10. Qué nerd. |
| 5. Hoy ha sido increíble :) | 11. Es una gran amiga. |
| 6. Mmm... | 12. Estoy decepcionado |
| | 13. Esto no es propio de él... |





Cofinanciado por
la Unión Europea

Gestión de la identidad digital

- Para crear y gestionar una o varias identidades digitales.
- Ser capaz de proteger la propia reputación y tratar los datos que uno produce a través de herramientas, entornos y servicios digitales.



¿Cómo puede ayudar a proteger su identidad digital?

- Limite compartir su número de Seguro Social
- Use contraseñas seguras y únicas en cada una de sus cuentas en línea
- No use una página web desprotegida
- No comparta sus credenciales de inicio de sesión con otros
- Triture los documentos que contengan información personal antes de desecharlos
- No uses redes WIFI públicas o desprotegidas
- Revisar permisos y políticas de privacidad
- Actualice su software regularmente



Actividad: Crear una identidad digital

- Cada miembro del grupo tendrá que crear su propia identidad digital. Para ello, rellenan los campos en blanco del documento en anexo. Entregan una ficha de identidad digital en blanco (en anexo) a cada participante. Si tiene suficiente tiempo, los participantes podrán incluir más fotos o hacer dibujos para explicar qué imágenes podrían compartir para agregar a su identidad digital.
- Recuerde que no necesita poner información verdadera, las cosas que incluyen tienen que ser reconocibles en línea, tiene que haber cierta lógica en la información.
- Enfatice que lo que cuenta es ser reconocible y que dar información verdadera conlleva riesgos. Las personas en línea pueden usar su información personal para hacerse pasar por usted. A esto lo llamamos robo de identidad. ¡Las marcas y las empresas también pueden recopilar información sobre usted para orientar anuncios y productos que usted puede ser más susceptible de comprar!
- Cuando hayan terminado, permítales presentar sus identidades virtuales. Pregúnteles sobre la opción de incluir u omitir información verdadera.

Ejemplo

- Este es un ejemplo de una hoja simple, pero tendrías que agregar más cosas como:
 - Descripciones físicas
 - Aficiones
 - materias favoritas en la escuela
 - Rasgos de personalidad

MY IDENTITY CARD



NAME: _____
SURNAME: _____
DATE OF BIRTH: ____-____-____
TOWN: _____
COUNTRY: _____

18CCSREACTIV.COM



**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.

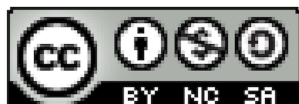


**Cofinanciado por
la Unión Europea**



**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.



PUBLICACIÓN GRATUITA

