



**Junta de  
Castilla y León**  
Consejería de Educación



Seminario

# MEJORA DE LA COMPETENCIA DIGITAL EN EL ALUMNADO ADULTO

---

HÉCTOR GONZÁLEZ MAYORGA  
AULA DE ADULTOS DE SAHAGÚN

24 DE OCTUBRE DE 2022

La sociedad se encuentra en un  
proceso constante de transformación



TIC



CUARTA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL

# ¿Por qué este seminario?

---

Por las características de nuestro alumnado:

Principalmente mayores de 65 años

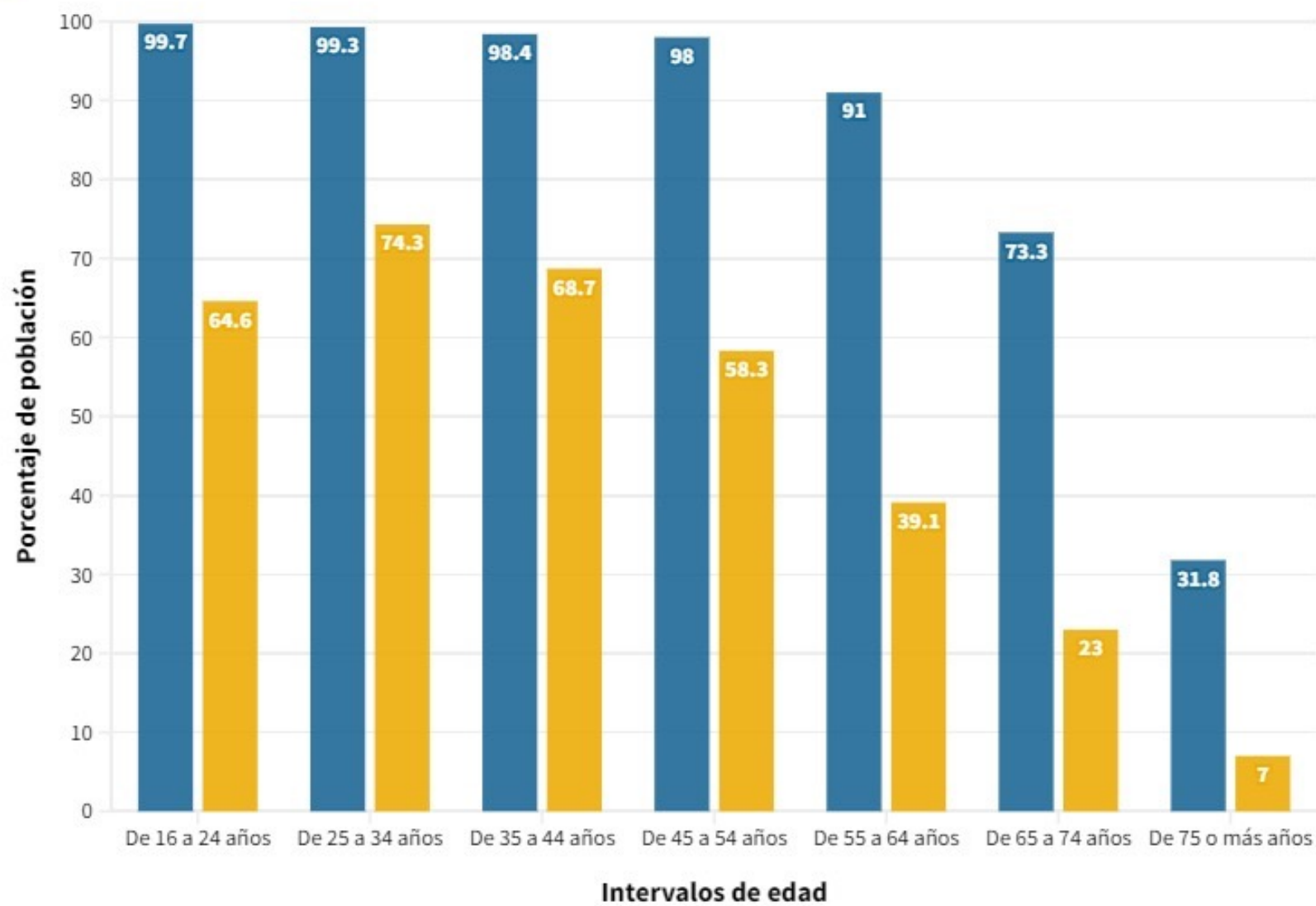
Entorno rural

Pocas oportunidades digitales



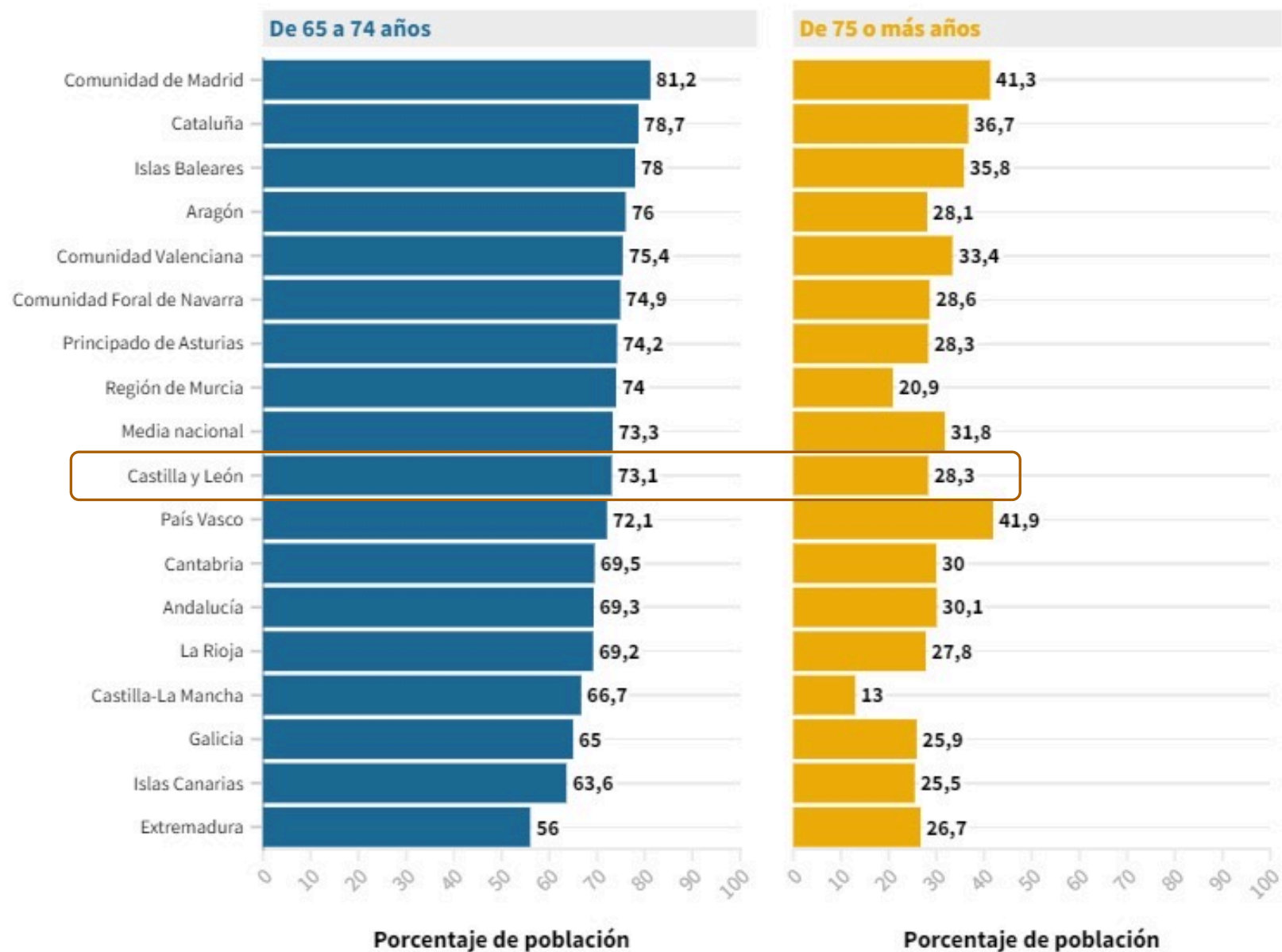
Brecha generacional

- Personas que han utilizado Internet en los últimos 3 meses
- Personas que han comprado a través de Internet en los últimos 3 meses



# Uso de Internet en los últimos 3 meses por Comunidades Autónomas

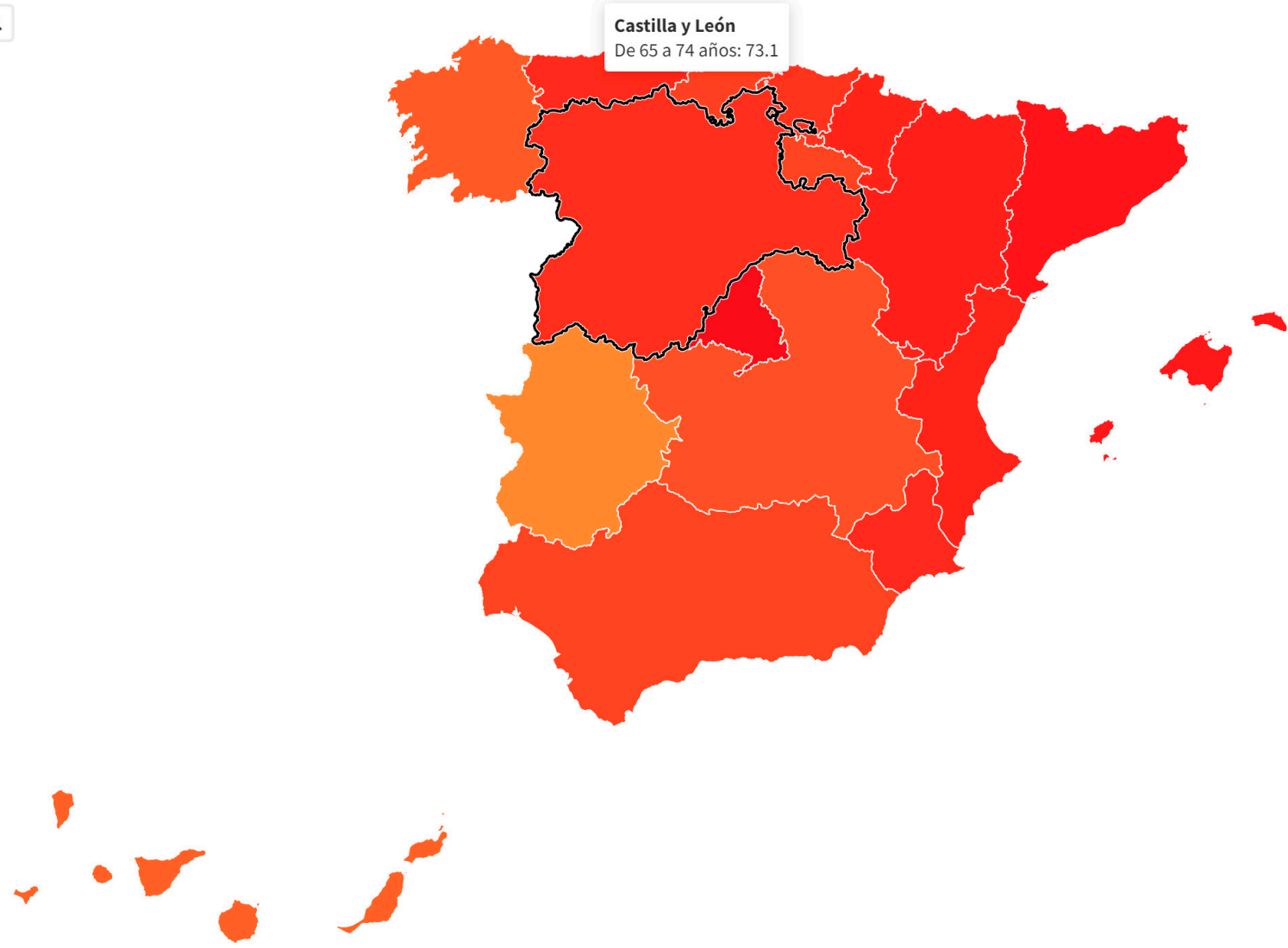
Comunidades Autónomas



# Uso de Internet en los últimos 3 meses por Comunidades Autónomas

De 65 a 74 años ▼

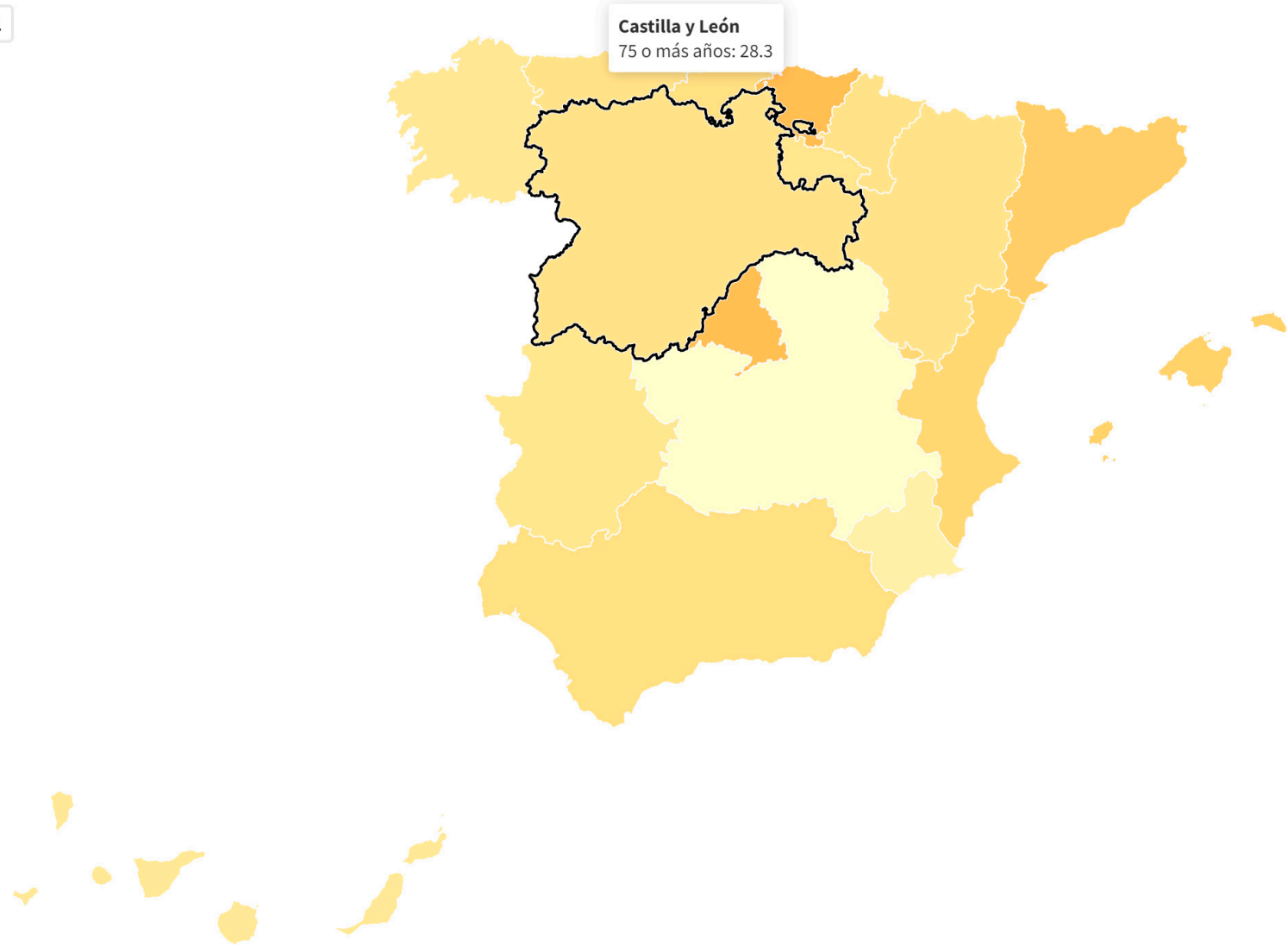
0 100 %



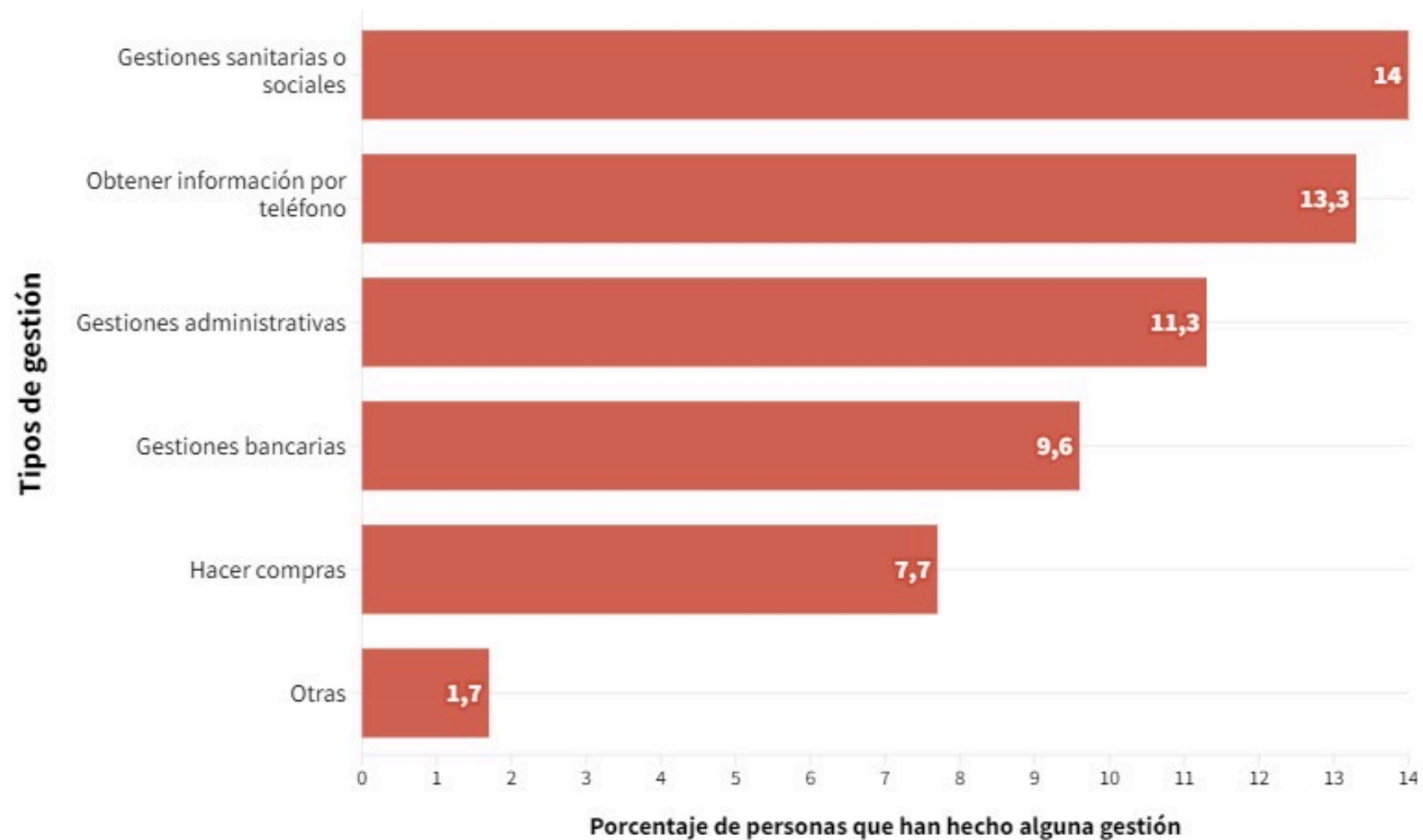
# Uso de Internet en los últimos 3 meses por Comunidades Autónomas

75 o más años ▼

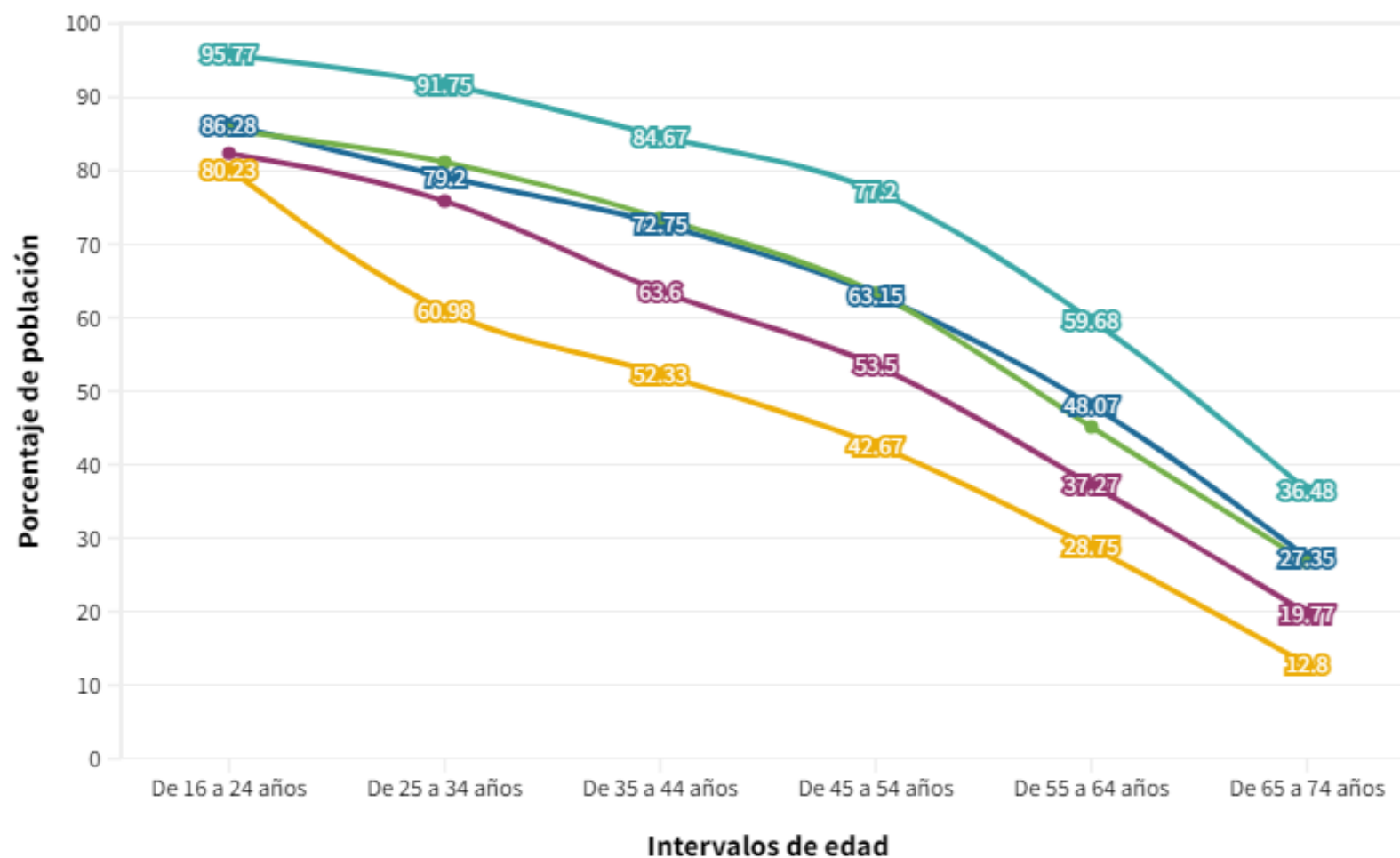
0 100 %



## Personas mayores de 65 años







- Copiar o mover ficheros o carpetas
- Crear presentaciones o documentos que integren texto, tablas o gráficos
- Instalar o configurar software o aplicaciones (apps)
- Transferir ficheros entre el ordenador y otros dispositivos
- Utilizar al menos un conocimiento informático

# ¿Qué es la competencia digital?

---

Conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que permiten hacer uso de las tecnologías de manera creativa y colaborativa...

...pero también haciendo un **uso seguro y crítico** de ellas.

(DIGCOMP: Marco Europeo de Competencias Digitales  
para la Ciudadanía)

# ¿Qué es el modelo DigComp?



Marco común europeo que permite acreditar el nivel de competencia digital. Al igual que en caso de los idiomas (A1-C2), los niveles se establecen en:

- Básico.
- Medio.
- Avanzado.
- Altamente especializado.

Está formado por cinco competencias digitales.

Cada competencia está formada por una serie de descriptores (21 en total).



#### Búsqueda y gestión de información y datos

- 1.1. Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales
- 1.2. Evaluar datos, información y contenidos digitales
- 1.3. Gestión de datos, información y contenidos digitales

#### Comunicación y colaboración

- 2.1. Interactuar a través de tecnologías digitales
- 2.2. Compartir a través de tecnologías digitales
- 2.3. Participación ciudadana a través de las tecnologías digitales
- 2.4. Colaboración a través de las tecnologías digitales
- 2.5. Comportamiento en la red
- 2.6. Gestión de la identidad digital

#### Creación de contenidos digitales

- 3.1. Desarrollo de contenidos
- 3.2. Integración y reelaboración de contenido digital
- 3.3. Derechos de autor (copyright) y licencias de propiedad intelectual
- 3.4. Programación

#### Seguridad

- 4.1. Protección de dispositivos
- 4.2. Protección de datos personales y privacidad
- 4.3. Protección de la salud y del bienestar
- 4.4. Protección medioambiental

#### Resolución de problemas

- 5.1. Resolución de problemas técnicos
- 5.2. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas
- 5.3. Uso creativo de la tecnología digital
- 5.4. Identificar lagunas en las competencias digitales

# Búsqueda y gestión de información y datos

Centrado en saber **localizar**, **almacenar**, **gestionar** y **organizar** de forma eficiente la información que encontramos en Internet, sabiendo evaluar su **relevancia** y **fiabilidad**.

➤ **Navegación, búsqueda y filtrado de la información.**

- Navegadores y buscadores.
- Portales y redes sociales.
- Otros contenidos digitales (vídeo, imágenes, audio, podcasts, información geográfica...).

➤ **Evaluación de la información.**

- Concepto de infoxicación.
- No todo en Internet es lo que parece (Método C.R.A.A.P. para distinguir la información de calidad).

➤ **Almacenamiento y recuperación de la información.**

- Almacenamiento en local y en la nube.
- Copias de seguridad.



# Evaluación de fuentes con CRAAP

(Traducción por sus siglas en inglés)

CURRENT

## **C** Divisar - Momento de la publicación

¿Cuándo se publicó o publicó la información? ¿Se ha revisado o actualizado la información?  
¿La información está actualizada o desactualizada? ¿Son funcionales los enlaces?

RELIABLE

## **R** Relevancia - La importancia de la información para sus necesidades

¿La información se relaciona con su tema o responde a su pregunta? ¿Quién es el público objetivo? ¿Está la información en un nivel apropiado? ¿Ha mirado una variedad de fuentes?

AUTHORSHIP

## **A** Autoría - La fuente de la información

¿Quién es el autor / editor / patrocinador / fuente? ¿Se dan las credenciales del autor o afiliaciones organizacionales y cuáles son? ¿Cuáles son las calificaciones del autor?

AUTHENTICITY

## **A** Precisión - la confiabilidad, veracidad y corrección del contenido

¿De dónde viene la información? ¿Está respaldado por pruebas? ¿Ha sido revisado? ¿Puede verificar la información en otra fuente? ¿El lenguaje parece imparcial?

PURPOSE

## **P** Propósito - la razón por la que existe la información

¿Cuál es el propósito de la información? ¿Los patrocinadores del autor dejan claras sus intenciones? ¿Es esta información un hecho / opinión / propaganda? ¿Es objetivo, imparcial e imparcial?

Fuente: medium.com

# Comunicación y colaboración

Centrado en la **comunicación** y en **compartir recursos**, empleando diferentes canales de la forma más adecuada.

➤ **Interacción mediante nuevas tecnologías.**

- Mensajería instantánea.
- Correo electrónico.
- Comunicación por videoconferencia.

➤ **Compartir a través de las tecnologías.**

- Redes sociales: generalistas, audiovisuales y profesionales.
- Blogs y foros.

➤ **Participación ciudadana a través de las tecnologías digitales.**

- Uso del certificado digital y sistema Cl@ve.
- Banca y compras online.
- Cauces de participación ciudadana.

# Comunicación y colaboración

Centrado en la **comunicación** y en **compartir recursos**, empleando diferentes canales de la forma más adecuada.

➤ **Colaboración a través de las nuevas tecnologías.**

- Elaborar documentos de forma colaborativa a través de la nube.
- Colaboración a través de mensajería y grupos en redes sociales.

➤ **Comportamiento en la red.**

- Pautas para una comunicación respetuosa.
- La Netiqueta.

➤ **Gestión de la identidad digital.**

- ¿Qué es la identidad digital?
- Huella en Internet y derecho al olvido.
- Reputación online.



# NETIQUETA

Normas o comportamientos adecuados  
en el ámbito de Internet  
y las redes sociales



- Piensa antes de escribir.



- Redacta tus mensajes de forma agradable y educada, con una correcta ortografía.
- Respetar la privacidad de otra persona: no abras, mires o leas nada que no vaya dirigido a ti.



- Utiliza tus conocimientos para ayudar, no para abusar.
- Sé flexible con los errores de los demás. "Error es humano". Si tienes que corregir, hazlo de manera educada.



- No "entres al trapo" en discusiones sin sentido.
- Escribe en minúsculas. En la red, escribir en mayúsculas se considera gritar.



- Utiliza emoticonos a modo de gestos.



- Cuando escribas un correo, redacta un asunto claro y conciso.
- Si lo mandas a diferentes personas, utiliza copia oculta (CCO).



- Cuida de no dañar el derecho a preservar el ámbito de vida personal que tiene todo ser humano: la red es un medio de difusión muy potente y rápido, por lo que hay que evitar incluir datos personales, fotografías o videos sin permiso.



- Cuando estés con otras personas, disfruta de su compañía. No estés pendiente de tus dispositivos móviles. Ya tendrán su momento.



En todo caso, aplica la Regla de Oro de la Humanidad:

Trata a l@s demás como  
quieres ser tratad@,

# NETIQUETA

# Creación de contenidos digitales

Centrado en saber **crear contenidos** digitales en diferentes formatos (texto, audio, imagen, vídeo, etc.), así como **reelaborar contenidos a partir de otros ya existentes** respetando los derechos de autor y las licencias de uso.

## ➤ Desarrollo de contenidos.

- Herramientas ofimáticas: procesador de textos, hojas de cálculo...
- Contenidos multimedia: Presentaciones con texto, imágenes y fotos, edición de audio y video...

## ➤ Integración y reelaboración de contenido digital.

- Documentos en pdf.
- Integración de contenidos entre diferentes aplicaciones.

## ➤ Derechos de autor y licencias de propiedad intelectual.

- Contenidos digitales en Internet.
- Licencias Creative Commons.

## ➤ Programación.

# Seguridad

Implica **proteger nuestros dispositivos**, nuestros **datos personales** y la **privacidad** de nuestras cuentas en redes sociales, lo cual puede afectar seriamente en los diferentes ámbitos de nuestra vida.

➤ **Protección de dispositivos.**

- Amenazas en internet.
- Antivirus, cortafuegos y otros programas para proteger dispositivos.

➤ **Protección de datos personales y privacidad.**

- Privacidad y navegación por internet.
- Protección de datos personales en la red.

➤ **Protección de la salud y del bienestar.**

➤ **Protección del medioambiente.**

# Resolución de problemas

Centrado en **ser creativo y resolutivo** utilizando las nuevas tecnologías, sabiendo **reaccionar ante problemas técnicos, estar al día** con la tecnología y **saber identificar la herramienta apropiada a la necesidad** generada.

- **Resolución de problemas técnicos.**
  - Problemas de rendimiento y velocidad.
  - Problemas de control de acceso y pérdida de la información.
- **Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas.**
- **Uso creativo de la tecnología digital.**
- **Identificar lagunas en las competencias digitales.**

¿CÓMO PODEMOS MEJORAR LA  
COMPETENCIA DIGITAL  
DE NUESTRO ALUMNADO ADULTO?

