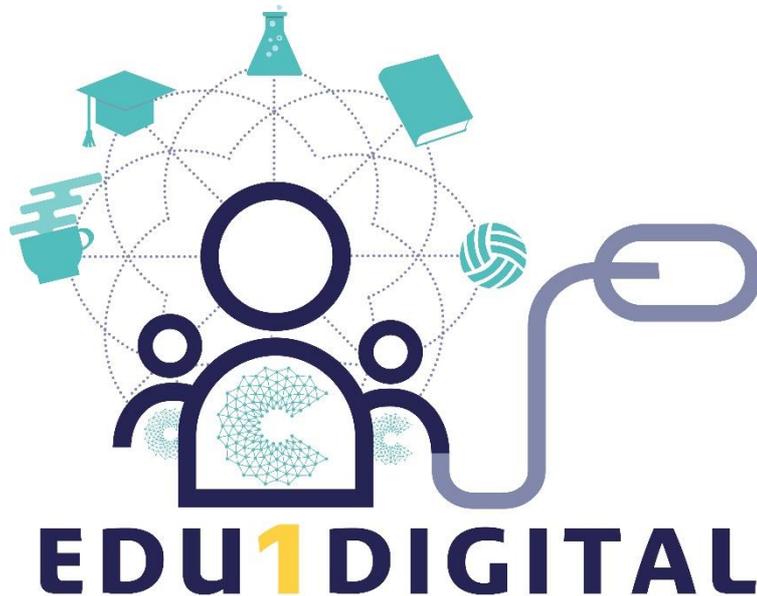




**CENID** CENTRO DE  
INTELIGENCIA DIGITAL  
PROVINCIA DE ALICANTE

# EDU1DIGITAL

EDUCACIÓN DIGITAL. ACCIONES DE COMPETENCIAS  
DIGITALES-1.OVERVIEW STEP



Informe realizado por Rosabel Roig Vila  
[rosabel.roig@ua.es](mailto:rosabel.roig@ua.es)

## ÍNDICE

1. Introducción .....	3
2. Actividades .....	4
Actividad 1: Estudio de las competencias digitales básicas .....	4
Competencias digitales. Concepto y fundamentación .....	4
Competencias digitales. Referencias internacionales de indicadores .....	4
Propuesta EDU1DIGITAL de indicadores para la evaluación de competencias digitales.....	6
Competencias digitales de la ciudadanía en la provincia de Alicante. Primeros datos .....	7
1. OBJETIVO GENERAL .....	9
2. METODOLOGÍA .....	9
3. PRIMEROS RESULTADOS.....	9
3.1. Perfil digital.....	9
Equipamiento .....	10
Tipo de conexión .....	10
Uso.....	11
Actividad 2: Plan de formación en competencias digitales básicas .....	13
Aspectos generales.....	13
Diagnóstico y análisis.....	14
Dimensión 1: Información y alfabetización informacional .....	14
Dimensión 2: Comunicación y colaboración online .....	15
Dimensión 3: creación de contenidos digitales.....	16
Dimensión 4: seguridad en la red.....	16
Dimensión 5: resolución de problemas.....	17
Orientación .....	18
Grupo destinatario .....	19
Necesidades de formación .....	19
Aprendizaje.....	19
Objetivos.....	19

Modalidad de formación .....	20
Modalidad online. MOOC y NOOC .....	20
Modalidad presencial. Workshops .....	22
Contenidos.....	23
Enfoque metodológico .....	23
Entorno Virtual de Aprendizaje (plataforma virtual) .....	24
Planificación de acciones formativas .....	26
MOOC .....	26
NOOC .....	32
Workshops.....	35
Certificación. Evaluación .....	39
Certificación.....	39
Evaluación del Plan .....	39
Actividades complementarias: difusión y transferencia del proyecto.....	40
1. Presencia en medios de comunicación .....	40
2. Jornada ADDA.....	41
3. Diseño de elementos gráficos identificativos del proyecto .....	42
3.    Prospectiva .....	43
3.1. Diseño de una herramienta para el autodiagnóstico de competencias digitales. .....	43
3.2. Pruebas piloto del programa de formación sobre competencias digitales .....	43
4.    Equipo participante .....	45
5.    Referencias .....	46
ANEXO 1: Cuestionario del estudio EDU1DIGITAL .....	47

## **EDU1DIGITAL**

### **(EDUCACIÓN DIGITAL. ACCIONES DE COMPETENCIAS DIGITALES- 1.OVERVIEW STEP)**

#### **1. Introducción**

En la sociedad actual nos hemos visto abocados a una situación de uso cotidiano de la tecnología digital, no solo en nuestra vida personal, sino también en la profesional, empresarial, y en nuestra relación con las Administraciones Públicas. Los procesos y estrategias de digitalización de las organizaciones no pueden dejar de lado a los individuos que las forman y con los que se relaciona. Por ello, al igual que para el desarrollo de la estrategia de digitalización de la organización, debe llevarse en paralelo un proceso que permita la adquisición de las competencias digitales necesarias por parte, tanto de empleado como de clientes/usuarios/ciudadanos. Se hace necesario, pues, incorporar a nuestras habilidades el manejo y conocimiento básico de algunas competencias digitales adaptadas a las necesidades personales, así como para la relación eficaz y efectiva con los organismos públicos.

En este contexto, nace el proyecto “Educación digital. Acciones de competencias digitales-1.Overview Step” (EDU1DIGITAL) del CENID con el fin de observar y calibrar la situación actual en nuestra provincia en torno al caudal de competencias digitales existentes. Para ello, nos planteamos como objetivo conocer al detalle qué competencias digitales percibe la ciudadanía que tiene adquiridas y en qué grado y rango de utilización y aplicación. Se incidirá en las competencias vinculadas a la relación entre los ciudadanos y los organismos públicos. Se trata de establecer hasta qué punto las competencias digitales son, no solo útiles *per se* en la actualidad, sino coherentes y adecuadas para responder a los retos que la sociedad digital de nuestra provincia plantea.

Consideramos que las competencias digitales son necesarias para que los ciudadanos y ciudadanas puedan desarrollarse personal y profesionalmente; que formen parte, en definitiva, de la sociedad, que es, en sí, digital y, con ello, no quedar en riesgo de exclusión de la misma. Desde esta perspectiva, es fundamental analizar posibles brechas digitales, entre las que se encuentra la correspondiente al género.

## 2. Actividades

### *Actividad 1: Estudio de las competencias digitales básicas*

La **tarea vinculada a esta actividad es establecer los indicadores objeto del estudio para formación con competencias digitales**. Se trata de analizar y diagnosticar la situación en cuanto a competencias digitales de los ciudadanos y ciudadanas de la provincia de Alicante con el fin último de realizar, a partir de los datos recogidos, la propuesta de un plan de soluciones concretas y susceptibles de aplicación para mejorar las competencias digitales.

#### Competencias digitales. Concepto y fundamentación

Vivimos en la denominada sociedad de la información, donde la tecnología digital es una pieza fundamental en cualquier ámbito: profesional, personal, familiar, empresarial, administrativo, etc. Tareas cotidianas como informarse, comunicarse con otras personas, formarse, trabajar o buscar trabajo, comprar en línea, entretenimiento, interactuar con la Administración, etc. exigen un uso correcto de la tecnología digital.

Estamos rodeados de entornos que cada vez se digitalizan más y que exigen unas habilidades específicas para desenvolverse en ellos. Son lo que se denominan “competencias digitales”, es decir, un conjunto de conocimientos, destrezas, capacidades, habilidades y actitudes necesarias en torno al uso eficaz, crítico, seguro y creativo de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad. Ahora bien, ¿qué competencias digitales son necesarias?

#### Competencias digitales. Referencias internacionales de indicadores

Una de las referencias a tener en cuenta es la perteneciente a la International Society for Technology in Education (ISTE) ubicada en EEUU. Esta asociación desarrolló en 2016 los denominados Estándares de Tecnologías de la Información y la Comunicación (NETS) aplicados a los estudiantes. Desde entonces, han desarrollado estándares para otros agentes educativos y colectivos. Las áreas de competencia digital que establece el ISTE giran en torno a: ciudadano empoderado, ciudadano digital, constructor de conocimiento, diseñador innovador, estrategias para comprender y resolver problemas de forma que aprovechen el poder de los métodos tecnológicos para desarrollar y probar soluciones, comunicadores creativos, colaborador global.

En el contexto europeo cabe citar el proyecto DigComp (*The Digital Competence Framework for Citizens*) del Joint Research Centre (<https://ec.europa.eu/jrc/en>) de la Comisión Europea, que se inició en diciembre de 2010 con el objetivo de identificar las competencias necesarias (conocimientos, habilidades y actitudes) en un ciudadano o

ciudadana para ser "digitalmente competente" y así poder elaborar un marco de referencia a nivel europeo para dichas competencias digitales.

Como resultado del proyecto se publicó en 2013 un marco de referencia dentro del informe "DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe". El informe fue elaborado tras el extenso trabajo de análisis desarrollado a lo largo del proyecto, recogiendo datos de diversas fuentes y con un amplio proceso de contraste con diferentes agentes implicados. Se delimitaron 21 competencias digitales englobadas en 5 áreas: información, comunicación, creación de contenido, seguridad y resolución de problemas. El estudio recoge una ficha detallada para cada una de estas competencias, indicando, además de una descripción básica: a) referencias para auto-evaluarse en base a afirmaciones sobre el dominio de cada competencia, dentro de una escala de tres valores de dominio: básico, intermedio y avanzado; b) ejemplos de los conocimientos, habilidades y actitudes asociados a cada competencia; c) ejemplos de la aplicación de cada competencia, en sus tres niveles de dominio, en dos ámbitos de referencia: el estudio/aprendizaje y el desempeño de un empleo.

Este marco en su versión actual, DigComp 2.1 (Carretero, Vuorikari y Punie, 2017), alude a aspectos tales como la búsqueda y evaluación de información en Internet o la gestión de datos. Asimismo, atañen a la interacción con otras personas: compartir información, colaborar, participar y seguir unas normas de conducta. También hacen referencia a la creación de contenido digital y los derechos de autor, así como a la seguridad, la protección de dispositivos, la protección de datos personales y privacidad, y la protección de la salud y el bienestar. Por último, aluden a la resolución de problemas técnicos, uso creativo de lo digital e identificación de brechas digitales. El objetivo de este marco es ser exhaustivo y extensivo, pero no dogmático. No todos los ciudadanos tienen que tener todas las competencias digitales que se describen. La idea es que se tenga un marco de competencias que sirva de referencia y al que se pueda acudir. DigComp 2.1 presenta 8 niveles de dominio y ejemplos de su uso aplicado al aprendizaje y al empleo.

DigComp ha apoyado a instituciones y autoridades educativas y de empleo, así como organizaciones y empresas de la UE al ofrecer herramientas específicas para mejorar y optimizar las habilidades digitales. Por ejemplo, Francia ha desarrollado PIX y el País Vasco creó IKANOS, ambos instrumentos de evaluación para evaluar la competencia digital. Otros ejemplos son la iniciativa "Pane e Internet" de formación y cultura de alfabetización digital, desarrollada en la región de Emilia-Romagna (Italia), y el Indicador de Habilidades Digitales creado por la Comisión Europea para medir el nivel de competencia digital de la población de la UE.

En la misma línea, el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF) del Ministerio de Educación español ha establecido un "Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente" (<http://aprende.intef.es/mccdd>) y

ofrece también un test gratuito de autoevaluación. Se acordó trabajar sobre las 5 áreas de competencia digital propuestas en el proyecto DigComp para hacer una adaptación aplicada a la función docente, con indicadores evaluables que pueden ser acreditados tras las correspondientes acciones formativas. Se determinan, así, 21 competencias, de las cuales se establecen 6 niveles competenciales progresivos de manejo: A1 Nivel básico, A2 Nivel básico, B1 Nivel intermedio, B2 Nivel intermedio, C1 Nivel avanzado y C2 Nivel avanzado.

Podemos ver otros ejemplos de casos en <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/implementation> a partir de una nueva guía llamada “DigComp into Action: Inspírate, haz que suceda” (<https://bit.ly/36I5qIz>). La Guía incluye una lista de 30 estudios de casos y 20 herramientas en los dominios de Educación y Capacitación; Aprendizaje e inclusión a lo largo de la vida; y Empleo.

Por último, y con el fin de tener una visión panorámica internacional, cabe citar la propuesta de la UNESCO en torno al marco DigComp. En este sentido, si bien DigComp 2.1 cubre una amplia gama de competencias, un comité de este organismo concluyó que carecía de dos áreas críticas: a) fundamentos de familiaridad con hardware y software, que a menudo se da por sentado en los países más ricos; y b) competencias relacionadas con el desarrollo profesional. Por ello, determinó un marco global con siete áreas de competencia (GEM, 2018).

### Propuesta EDU1DIGITAL de indicadores para la evaluación de competencias digitales

A partir de las propuestas analizadas, se ha considerado tomar como referente principal el modelo DigComp. Su establecimiento en el marco europeo lo hace óptimo para ser utilizado en la provincia de Alicante. Además de las dimensiones de este modelo, se ha considerado necesario incluir una dimensión inicial centrada en los datos sociodemográficos y de identificación del perfil digital en cuanto a equipamiento y uso de Internet.

Así pues, hemos construido el modelo COMP-EDU1DIGITAL a partir de las siguientes dimensiones e indicadores:

#### BLOQUE 1: DIMENSIÓN PERFIL DIGITAL: EQUIPAMIENTO Y USO DE INTERNET

#### BLOQUE 2: DIMENSIÓN I

- Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenido digital
- Evaluación de datos, información y contenido digital
- Gestión de datos, información y contenido digital

#### BLOQUE 3. DIMENSIÓN COMUNICACIÓN

- Interacción a través de tecnologías digitales
- Compartir a través de tecnologías digitales
- Compromiso con la ciudadanía a través de tecnologías digitales
- Colaborando a través de tecnologías digitales
- Netiqueta
- Gestión de la identidad digital

#### BLOQUE 4: DIMENSIÓN CREACIÓN DE CONTENIDOS

- Desarrollo de contenido digital
- Integración y reelaboración de contenidos digitales
- Copyright y licencias
- Programación

#### BLOQUE 5: DIMENSIÓN SEGURIDAD

- Protección de dispositivos
- Protección de datos personales y privacidad
- Protección de la salud y el bienestar
- Protección del medio ambiente

#### BLOQUE 6: DIMENSIÓN SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- Resolución de problemas técnicos
- Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas
- Uso creativo de tecnologías digitales
- Identificación de las brechas de competencia digital
- Pensamiento computacional

#### BLOQUE 7: *SOFT SKILLS*

- Creatividad digital
- Empoderamiento digital
- Colaboración a través de la Red
- Responsabilidad ante determinadas acciones tales como la desinformación digital, la infoxicación y la nomofobia.

#### Competencias digitales de la ciudadanía en la provincia de Alicante. Primeros datos

Según los resultados del índice de Economía y Sociedad Digital (DESI) publicados en junio de 2020 (<https://bit.ly/3nMp0dm> y <https://bit.ly/35ZWcrE>) por la Comisión Europea, que analiza el rendimiento digital general de los Estados miembros respecto a su competitividad digital, España ocupa el puesto número 11. En unos indicadores España se encuentra bien situada, pero en otros no tanto. En concreto, los indicadores señalan

que se debe “mejorar la capacitación digital de los ciudadanos e impulsar la digitalización de las empresas y el sector público”. En este sentido, será interesante conocer la situación en la provincia de Alicante con el fin de poder establecer líneas de trabajo que mejoren nuestra competitividad digital.

Desde el proyecto EDU1DIGITAL estamos inmersos en el diagnóstico y análisis en la provincia de Alicante de la autopercepción que tiene la ciudadanía respecto a las competencias digitales adquiridas. En concreto, estamos realizando la investigación en las diversas comarcas de la provincia, así como las diversas franjas de edad de la población.

El estudio correspondiente ha partido de los indicadores explicitados anteriormente. A partir de los mismos, hemos diseñado el correspondiente cuestionario (ver anexo 1) y se ha lanzado el estudio en modalidad online (ver fig. 1).

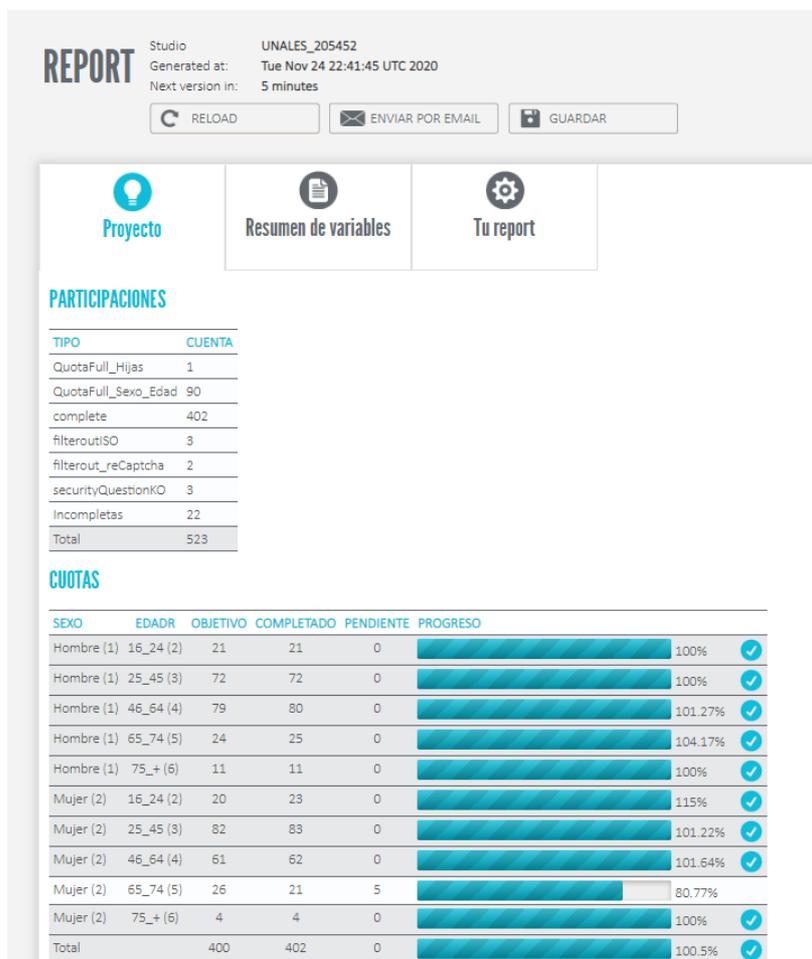


Fig 1. Detalle proceso del cuestionario COMP-EDU1DIGITAL.

A fecha de hoy, podemos referenciar los primeros datos de dicho estudio:

### *1. OBJETIVO GENERAL*

Analizar la percepción de la población alicantina sobre sus competencias digitales que tiene adquiridas para describir el rango, y el grado de utilización y aplicación de las mismas.

### *2. METODOLOGÍA*

La metodología seguida para realizar el presente estudio ha sido una investigación primaria cuantitativa descriptiva transversal, mediante encuesta de aplicación online. Se ha estimado que este tipo de investigación y la técnica seleccionada eran lo más adecuado para recopilar información de tipo cuantitativo, que permitiera describir al público objeto de estudio respecto a las variables de interés para evaluar las competencias digitales de la población de forma representativa.

En cuanto al modo de aplicación de la encuesta se ha considerado que el modo online era el más conveniente dadas las claras ventajas que presenta respecto a otros tipos de aplicación y teniendo en cuenta las características del presente estudio, y especialmente la situación de emergencia sanitaria que dificulta la aplicación de otras modalidades.

Para ello, se ha diseñado un muestreo por sexo y cuotas de edad proporcional al tamaño de la población de Alicante, de acuerdo al muestreo de la Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información del INE (INE, 2020), y se ha aplicado a través del panel online nacional de una empresa especializada, dada su calidad certificada. Se ha considerado que la utilización de un panel online presentaba claras ventajas con respecto a otras opciones, tanto en el acceso a la población objeto de estudio, como a su representatividad, tal como lo certifican diferentes estudios.

El cuestionario elaborado (ver anexo 1) está conformado por diversas escalas. Estas se han construido con un puntaje entre 1 y 5 puntos, como recomiendan y utilizan multitud de investigadores, dada su estandarización y la suficiente amplitud para que obtengan una alta fiabilidad. Se ha realizado un diseño muestral basado en la Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares (INE, 2020), para la selección del público a entrevistar, entre 16 y 74 años, y la consideración de la consulta también a menores entre 10 y 15 años, así como a los mayores de 74 años como un grupo adicional independiente.

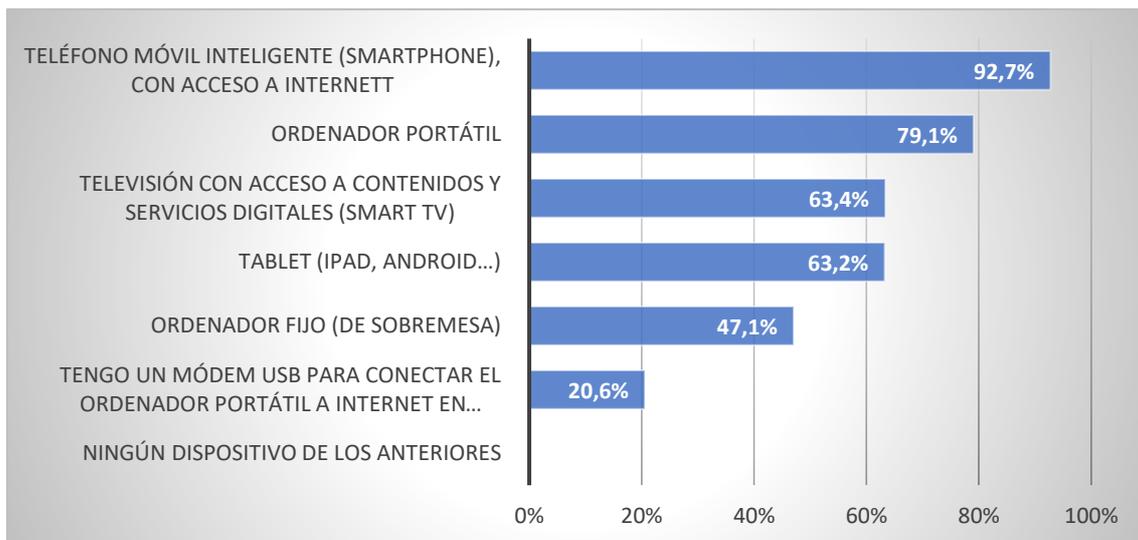
### *3. PRIMEROS RESULTADOS*

#### *3.1. Perfil digital*

En esta primera dimensión del perfil digital, hablamos del equipamiento y uso que se hace de Internet.

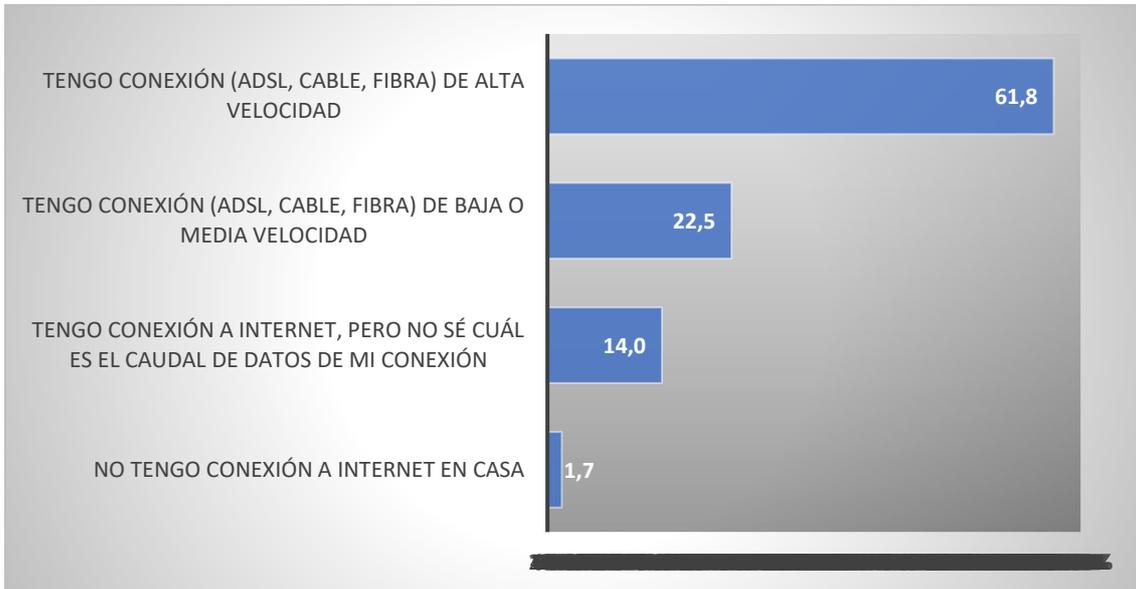
## Equipamiento

Respecto al equipamiento, el 92.7% de la población posee un teléfono móvil inteligente o *smartphone* con acceso a Internet. En segundo lugar encontramos aquellos que disponen de un ordenador portátil, el 79.1%. Con porcentajes muy similares encontramos los que poseen una televisión con acceso a contenidos y servicios digitales (*Smart TV*) y los que poseen una Tablet. Solo el 0.2% reconoce no poseer ningún equipamiento con acceso a Internet.



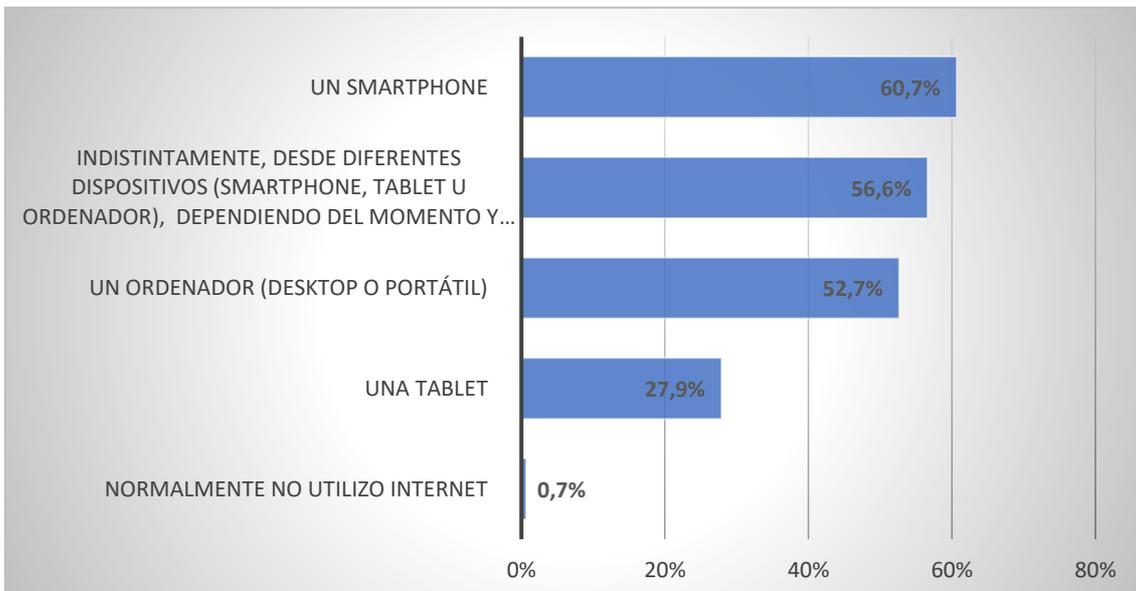
## Tipo de conexión

Atendiendo al tipo de conexión, sólo un 1.7% reconoce no tener conexión a Internet en casa, siendo del resto con un 61.8% los que predominan con una conexión (ADSL, Cable, Fibra) de alta velocidad. Con una conexión de baja o media velocidad están un 22.5% y con un 14.0% aquellos que desconocen el caudal de datos de su conexión.



### Uso

Sobre la frecuencia de uso, predomina aquellos que hacen uso de un Smartphone para acceder a Internet, con un 60.7%. Le siguen aquellos que lo hacen de forma indistinta (Smartphone, Tablet, ordenador) dependiendo del momento y situación, con un 56.6%, aquellos que lo hacen desde un ordenador con un 52.5% y los que lo hacen desde una Tablet con un 27.9%. Sólo un 0.7% reconoce no utilizar Internet.

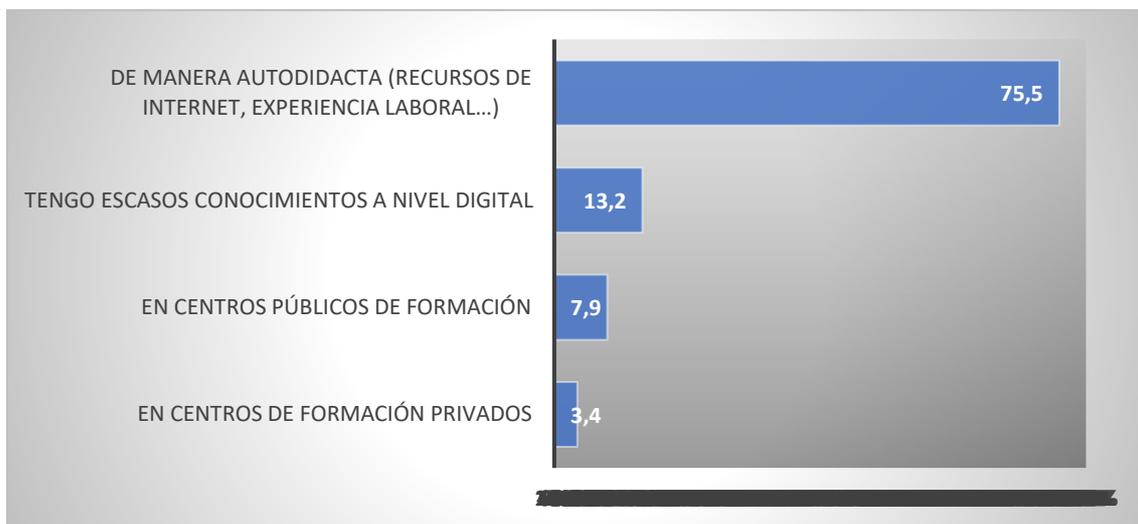


Respecto a la frecuencia con la que se conectan a Internet desde diferentes lugares, destacamos:

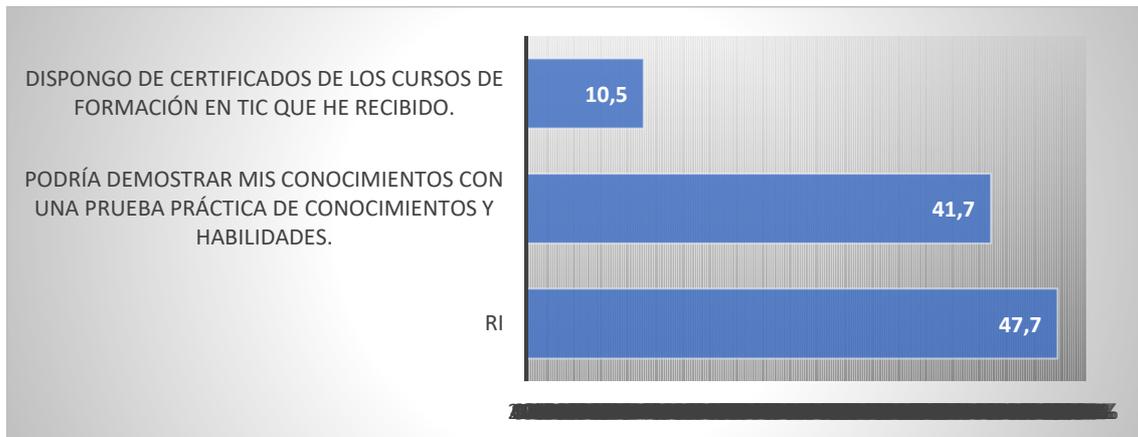
- En sus casas/hogares: un 78.6% lo hace todos los días, varias veces al día; frente al 1.3% que no lo hace nunca.
- En el trabajo o centro de estudio: están casi a la par, los que lo hacen todos los días, varias veces al día, con un 35.3% y los que no lo hacen nunca, con un 36.3.
- En lugares públicos o con WIFI abierta (restaurantes, cibercafés, medios de transporte,...): un 46.2% lo hace ocasionalmente y un 28.5% nunca, frente al 10.1% que lo hace todos los días, varias veces al día.
- En cualquier lugar con un dispositivo móvil y conexión de datos: un 41.7% lo hace todos los días, varias veces al día; mientras que un 20.7% lo hace ocasionalmente o un 9.3% que no lo hace nunca.

En cuanto al ámbito donde hace un mayor uso de Internet, destaca el ámbito personal (gestiones, compras, etc.) con un 30.2%, y por detrás le siguen el ámbito familiar con un 27.8, el ámbito social (amistades, juegos online, etc.) con un 21.7% y por último el ámbito profesional con un 20.3%.

Los conocimientos que se poseen sobre tecnología digital, un 75.5% reconoce haberlos adquirido principalmente de manera autodidacta (recursos de Internet, experiencia laboral,...), un 13.2% reconoce tener escasos conocimientos, un 7.9% reconoce haberlos adquirido en centros públicos de formación y un 3.4% en centros privados.



A la hora de acreditar los conocimientos en tecnología digital, un 41.7% se muestra capaz de demostrarlo mediante una prueba práctica de conocimientos y habilidades y sólo un 10.5% dispone de certificados de cursos de formación en TIC recibidos.



## *Actividad 2: Plan de formación en competencias digitales básicas*

### Aspectos generales

**La tarea vinculada a esta actividad es diseñar un plan de formación en competencias digitales.** Esta tarea queda enmarcada en nuestra propuesta de formación en competencias digitales, la cual se plasma en las siguientes fases: conocer el grupo destinatario, identificar las necesidades de formación, diseñar el plan de formación, ejecutar el plan y evaluarlo.

En este sentido, hemos establecido las directrices que regirán el Plan de formación COMP-EDU1DIGITAL del CENID referido a las competencias digitales básicas. Este modelo de actuación se compone de una serie de pasos, acciones y herramientas que pueden utilizarse para afrontar con éxito el abordaje de la transformación digital y que se sintetizan en: diagnóstico, análisis, orientación, aprendizaje y certificación.

Los aspectos principales de dicho plan son:

- Personas a las que se dirige: segmentos de población (por edad), población en general y colectivos específicos (administración pública y empresa).
- Acciones formativas necesarias: formación online sobre competencias digitales. En la medida en que el contexto sea favorable, se contemplarán acciones presenciales.
- Resultados esperados: adquisición de las diversas dimensiones del marco de referencia COMP-EDU1DIGITAL.

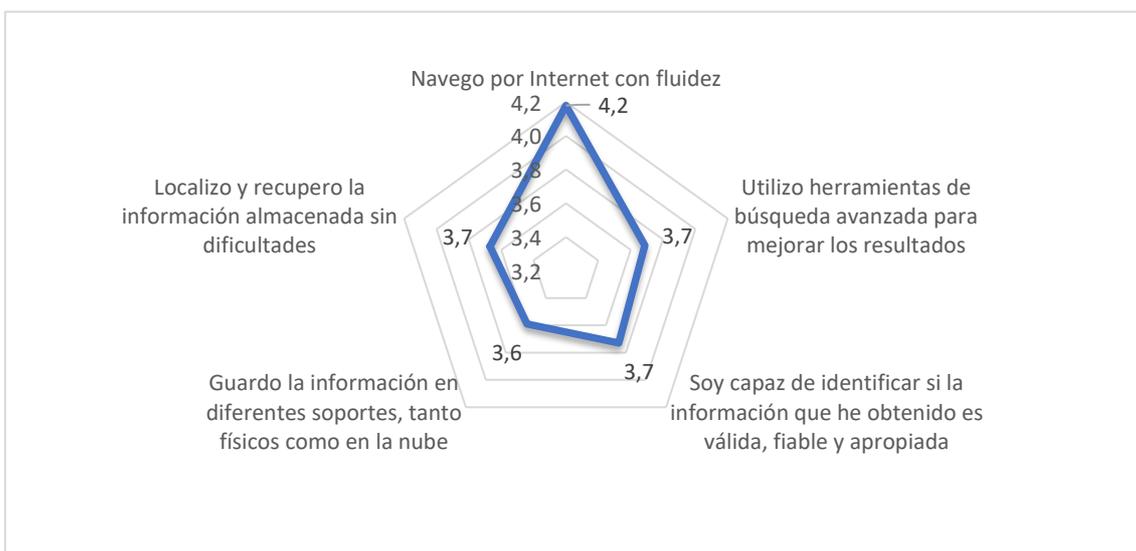
- Evaluación del grado de consecución de los objetivos: a) respecto al alumnado, prueba objetivas autoevaluables; b) respecto al programa, cuestionario de satisfacción y focus group. En definitiva, se abordará: satisfacción de las personas participantes; consecución de objetivos (competencias, conocimientos, habilidades, actitudes, satisfacción, beneficios,...), valor del curso, gestión de la formación.

## Diagnóstico y análisis

El diagnóstico y análisis obtenido y finalizado a partir de la detección de necesidades formativas en torno a las competencias digitales configuran la justificación del diseño de un Plan de formación específico para la provincia de Alicante en el seno del proyecto EDU1DIGITAL del CENID. Veamos los detalles de dicho diagnóstico y análisis a partir de las correspondientes dimensiones de competencias digitales:

### *Dimensión 1: Información y alfabetización informacional*

Respecto a esta primera dimensión de “Información y alfabetización informacional”, los resultados presentan un nivel claramente avanzado en “Navegar por Internet con fluidez”; en los restantes indicadores (“Utiliza herramientas de búsqueda avanzada para mejorar los resultados; Es capaz de identificar si la información que ha obtenido es válida, fiable y apropiada; Guarda la información en diferentes soportes, tanto físicos como en la nube; Localiza y recupera la información almacenada sin dificultad”) se sitúan en un nivel intermedio-avanzado (entre 3.6 y 3.7). En conjunto, el 75% se autopercebe en un nivel avanzado para el tratamiento de la Información y la alfabetización informacional.



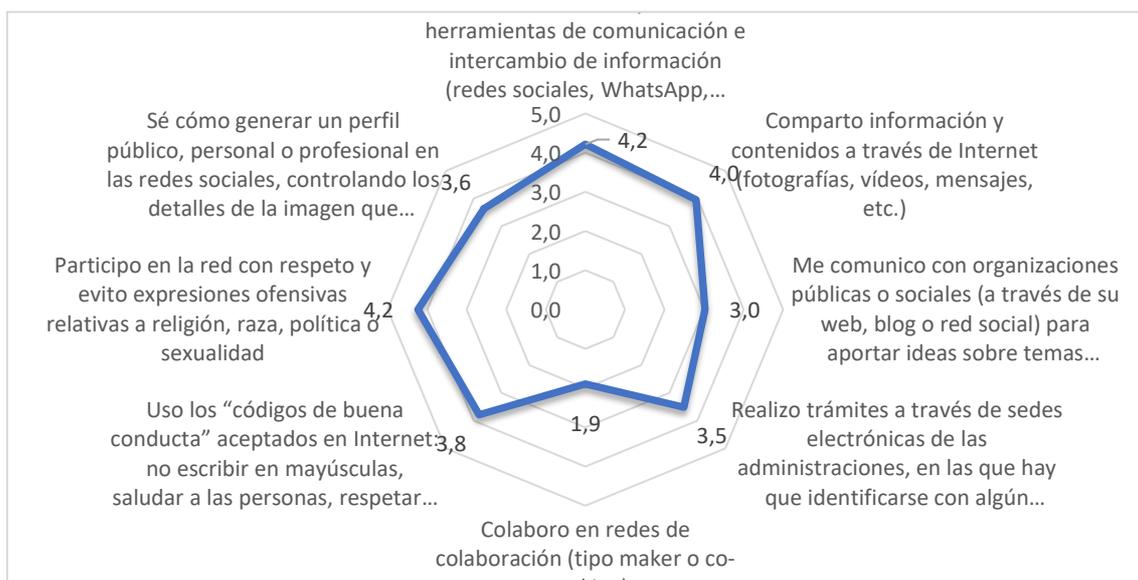
Resultados globales dimensión Información y alfabetización informacional

*Dimensión 2: Comunicación y colaboración online*

Con respecto a la dimensión “Comunicación y la colaboración online”, se presenta una autopercepción de nivel avanzado en los indicadores de:

- Utiliza diversos tipos de herramientas de comunicación e intercambio de información (redes sociales, WhatsApp, Zoom, ...).
- Comparte información y contenidos a través de Internet (fotografías, videos, mensajes, etc.).
- Usa los “códigos de buena conducta” aceptados en Internet: no escribir en mayúsculas, saludar a las personas, respetar la privacidad, ser cordial...
- Participa en la red con respeto y evita expresiones ofensivas relativas a religión, raza, política o sexualidad.

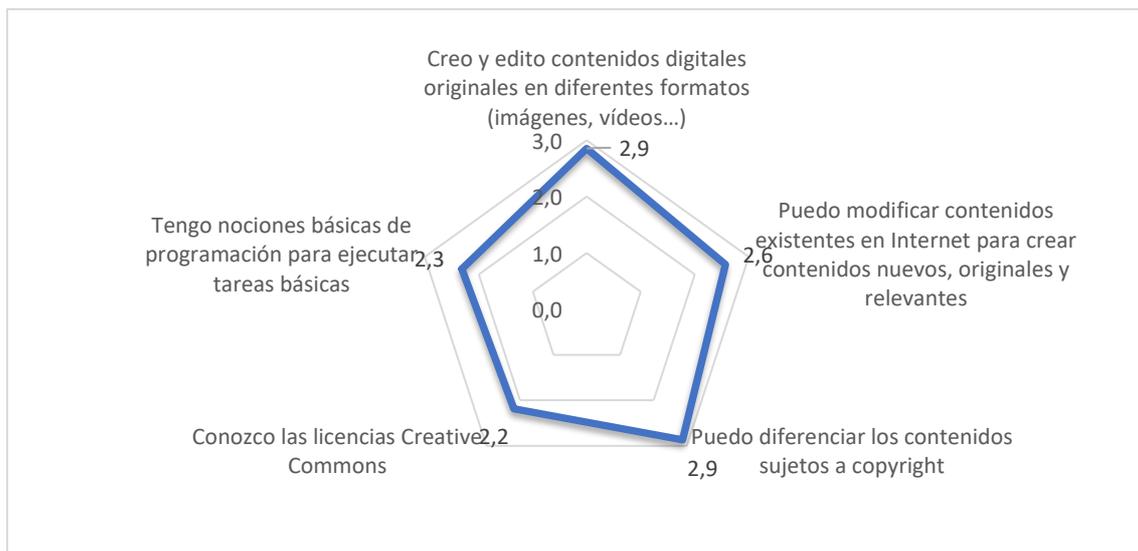
Sin embargo, se encuentra en un nivel intermedio en: “Se comunica con organizaciones públicas o sociales (a través de su web, blog o red social) para aportar ideas sobre temas sociales o políticos”; “Realiza trámites a través de sedes electrónicas de las administraciones en las que hay que identificarse con algún medio de acceso digital: certificado digital, e-DNI, otras claves...”; “Sabe cómo generar un perfil público, personal o profesional en las redes sociales, controlando los detalles de imagen que quiere transmitir”; y un nivel básico en la colaboración en redes de colaboración (tipo maker o co-working). Por todo ello, respecto a la comunicación y colaboración online, el 75% se autopercebe en un nivel avanzado, a excepción del indicador de la colaboración en redes, que se situaría en un nivel intermedio.



Resultados globales dimensión Comunicación y colaboración online

### Dimensión 3: creación de contenidos digitales

En esta dimensión de “Creación de contenidos digitales” respecto a: la creación y edición de contenidos digitales originales en diferentes formatos (imágenes, vídeos,...), la modificación de contenidos existentes en Internet para crear contenidos nuevos, originales y relevantes y la diferenciación de los contenidos sujetos a copyright, el usuario se autopercibe en un nivel intermedio; lo hace en nivel básico en “Conocer las licencias Creative Commons” y en “Tener nociones básicas de programación para ejecutar tareas básicas”. Un 75% se autopercibe en un nivel avanzado para la creación y edición de contenidos digitales originales en diferentes formatos (imágenes, vídeos,...) así como para la diferenciación de los contenidos sujetos a copyright. Se sitúa, en cambio, en un nivel medio para la modificación de contenidos existentes en Internet para crear contenidos nuevos, originales y relevantes; en conocer las licencias Creative Commons y en tener nociones básicas de programación para ejecutar tareas básicas.



Resultados globales dimensión Creación de contenidos digitales.

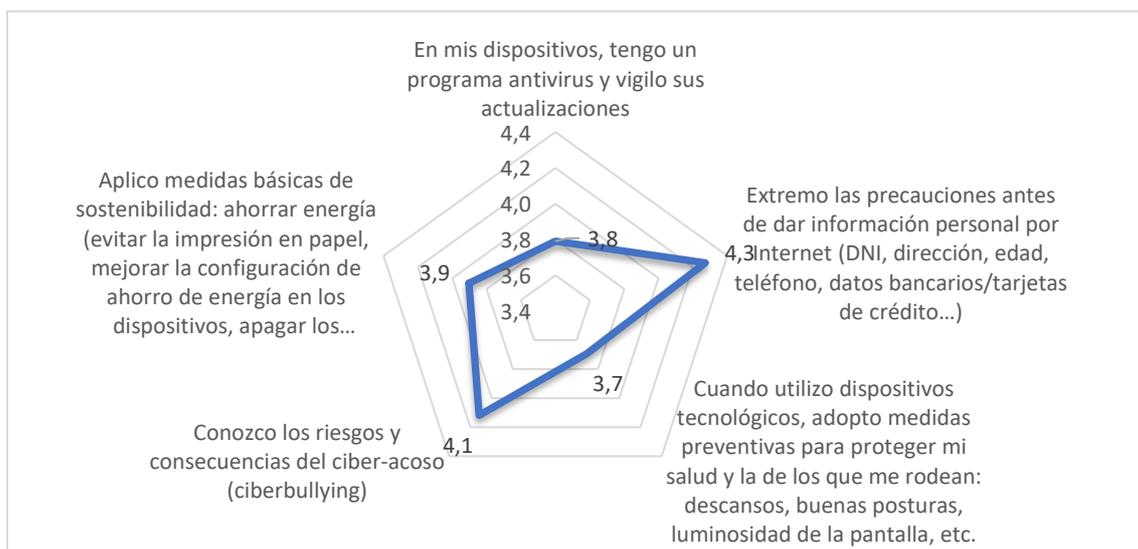
### Dimensión 4: seguridad en la red

La cuarta dimensión, “Seguridad en la red”, cuenta con cinco descriptores:

- En sus dispositivos, tiene un programa antivirus y vigila sus actualizaciones.
- Extrema las precauciones antes de dar información personal por Internet (DNI, dirección, edad, teléfono, datos bancarios/tarjetas de crédito...).

- Cuando utiliza dispositivos tecnológicos, adopta medidas preventivas para proteger su salud y la de los que le rodean: descansos, buenas posturas, luminosidad de la pantalla, etc.
- Conoce los riesgos y consecuencias del ciber-acoso (ciberbullying).
- Aplica medidas básicas de sostenibilidad: ahorrar energía (evitar la impresión en papel, mejorar la configuración de ahorro de energía en los dispositivos, apagar los dispositivos al acabar el trabajo, etc.) y reciclar dispositivos viejos.

En todos ellos los usuarios autoperceben un nivel avanzado. El 75% reconoce un nivel avanzado con respecto a la dimensión de la Seguridad en la red.



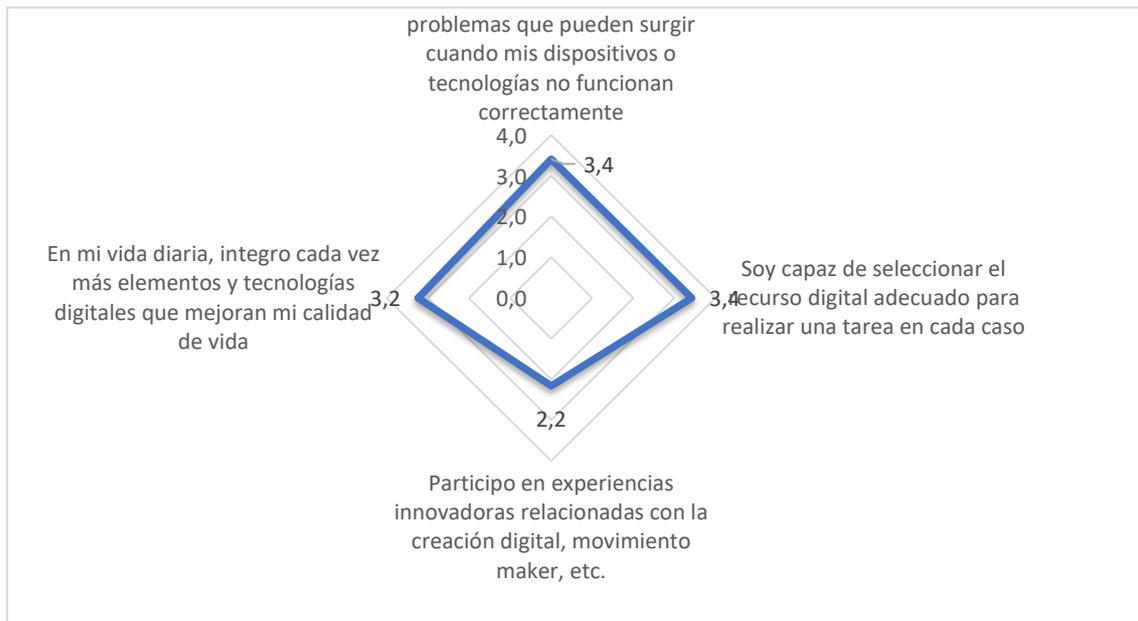
Resultados globales dimensión: Seguridad en la Red.

#### *Dimensión 5: resolución de problemas*

Por último, en lo referente a la quinta dimensión “Resolución de problemas”, a excepción del indicador “Participa en experiencias innovadoras relacionadas con la creación digital, movimiento maker, etc.” que se autopercebe con un nivel básico, en los otros tres presentan una autopercepción de nivel intermedio:

- Resuelve adecuadamente los problemas que pueden surgir cuando sus dispositivos o tecnologías no funcionan correctamente.
- Es capaz de seleccionar el recurso digital adecuado para realizar una tarea en cada caso.
- En su vida diaria, integra cada vez más elementos y tecnologías digitales que mejoran su calidad de vida.

Así, el 75% autopercibe un nivel avanzado en cuanto a la resolución de problemas, a excepción de su participación en experiencias innovadoras relacionadas con la creación digital, movimiento maker, etc.; que autopercibe un nivel intermedio.



Resultados globales Dimensión 5: resolución de problemas

A partir de este diagnóstico y análisis, podemos exponer a continuación, y de forma concreta, el diseño del plan de formación en competencias digitales EDU1DIGITAL.

## Orientación

La orientación curricular de nuestro plan de formación se caracteriza por:

1. Estar basado en las necesidades de cada usuario. Para ello, personalizaremos al máximo el proceso de enseñanza-aprendizaje de cada alumno/a a partir de:
  - a. Tener en cuenta las diferentes formas de aprender, formación previa, edad, dificultades, etc.
  - b. Fomentar la participación activa.
  - c. Combinación de teoría y práctica.
  - d. Formación vinculada al entorno.
  - e. Metodologías activas.
2. Tener en cuenta la planificación del tiempo:
  - a. Autonomía de aprendizaje.
  - b. Itinerarios flexibles de capacitación.

### *Grupo destinatario*

El grupo diana de nuestro Plan de formación es el conjunto de la ciudadanía de la provincia de Alicante. Las diversas modalidades y formatos de la formación planteada permiten ofertar, a este amplio conjunto de destinatarios, acciones y actividades concretas para, en definitiva, generar una cultura digital basada en la adquisición de competencias digitales.

### *Necesidades de formación*

Las necesidades de formación se traducen en la implantación de nuevos formatos formativos en el Plan de formación ofertado, caracterizados por los siguientes aspectos:

- Se abordan nuevas metodologías de aprendizaje que impulsen la transferencia del conocimiento al puesto de trabajo y el aprendizaje continuo.
- Se considera fundamental en la adquisición de conocimiento la actividad y la motivación.
- Cada usuario aprenderá a partir de su propio “Entorno Personal de Aprendizaje”, un nuevo concepto en el aprendizaje donde se parte de la zona de desarrollo próximo del usuario y se busca una zona de crecimiento y ampliación a partir de nuevas competencias digitales y el uso de Internet y las aplicaciones web.
- Uso de la tecnología digital como principal recurso para una formación de calidad, con contenidos audiovisuales.
- Se contempla un conjunto amplio de destinatarios con el fin de democratizar la formación. Asimismo, se contempla principalmente el formato online, eliminando, así, las barreras geográficas y temporales.

### **Aprendizaje**

Veamos a continuación los diversos aspectos que conforman el diseño del proceso de aprendizaje en el Plan de formación.

### *Objetivos*

Los objetivos generales que pretende el presente Plan de Formación EDU1DIGITAL son:

- Favorecer el desarrollo de las competencias digitales de la ciudadanía de la provincia de Alicante.
- Actualizar los conocimientos y capacidad crítica respecto a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en su uso hacia la interacción y modernización de la Administración Local.

- Ofrecer pautas para la mejora del entorno personal de aprendizaje de los participantes.

### *Modalidad de formación*

#### Modalidad online. MOOC y NOOC

La modalidad online será el formato principal que usaremos en nuestro plan de formación. Ello se debe, no solo a la situación actual de pandemia, sino a las **posibilidades y ventajas** que tiene la formación online frente a la modalidad presencial en un proyecto como este y que se resumen en:

- Inexistencia de barreras geográficas y temporales. La modalidad de formación online está al alcance de más población que la modalidad presencial, al poder acceder a ella desde cualquier lugar y en cualquier momento (siempre que no haya brecha digital en cuanto al acceso a una buena conexión).
- Flexibilidad. La formación online ofrece al usuario la posibilidad de combinar trabajo, formación y vida familiar. Además, puede elegir su propio cronograma al ser un horario flexible: los contenidos siempre están disponibles y se puede acceder a ellos en cualquier momento.
- Reducción de costes. Según la modalidad online, pueden abaratare costes hacia el organizador: infraestructuras, personal, etc. En este sentido, si se elige un formato de formación masiva como es el MOOC o NOOC, esto puede generar dicho abaratamiento. Con respecto al usuario también hay una reducción de costes: gastos de locomoción, gastos relacionados con la conciliación familiar, etc.
- Rápida actualización de los contenidos. Los materiales curriculares están en formato digital y centralizados. Esto facilita su renovación constante.

Los **formatos** concretos que utilizaremos en el Plan de formación COMP-EDU1DIGITAL serán los denominados **MOOC y NOOC**. Dichos formatos permiten realizar una formación online que puede atender las demandas de toda la población de nuestra provincia.

Se define como MOOC (*Massive Online Open Course*) aquel curso impartido en su totalidad de forma online, que se caracteriza por poseer carácter abierto y “masivo”. Las características principales que identifican a un curso MOOC dentro de la oferta de formación a distancia son las siguientes:

- Se estructura en formato de curso. Está constituido, básicamente, por los siguientes elementos curriculares: objetivos, contenidos, metodología, actividades y recursos, y evaluación.
- Es abierto: no se necesita ningún requisito previo para su acceso y cualquiera puede participar; únicamente es necesario registrarse en él para poder acceder de forma sencilla a sus materiales y recursos.

- Es online: se imparte totalmente a distancia, e Internet es el principal medio de acceso y comunicación. Están diseñados con apoyo de material audiovisual para facilitar el aprendizaje; incluyen actividades y ejercicios para comprobar el progreso del alumnado, y un entorno de debate en el que plantear dudas y poder participar activamente en todo el curso.
- Es masivo: pensado para llegar al mayor número de usuarios posibles, sin un determinado límite prefijado de participantes.

Los NOOC (*Nano Online Open Course*) son cursos similares a los anteriores, y de hecho comparten las características citadas para los MOOC, aunque tienen una menor duración, ya que el desarrollo del curso no debe superar las 20 horas.

Los miembros del equipo del proyecto EDU1DIGITAL tienen experiencia en la gestión, diseño, implementación y evaluación de MOOC y NOOC. En la fig. 2 se muestra un detalle de la convocatoria PENSEM-ONLINE de la Universidad de Alicante centrada en la creación de MOOC y NOOC en la cual han participado en varias ediciones el equipo docente de EDU1DIGITAL.



Fig 2. Detalle relación MOOC y NOOC del programa PENSEM-ONLINE de la Universidad de Alicante.  
Fuente: <https://web.ua.es/es/ice/pensemonline/cursos.html>

### Modalidad presencial. Workshops

Aunque la modalidad de formación online ofrece grandes ventajas, la formación presencial posee también una serie de características que hacen interesante este tipo de formación. Aunque el contexto debido a la pandemia limita enormemente la formación presencial, en el Plan de Formación EDU1DIGITAL se incluirá una serie de sesiones formativas presenciales en las cuales se tendrá en cuenta las medidas sanitarias del momento. El hecho de incluir estas sesiones presenciales se debe a las ventajas que posee esta modalidad de formación, a saber:

- Posibilidades de socialización. La creación de un clima de estudio con lazos de amistad y compañerismo se crea con más facilidad en la comunicación e intercambio personal presencial. La formación presencial aporta esta socialización tan beneficiosa a través del denominado “clima de aula”.
- Comunicación directa con el profesorado. En una formación presencial la labor de un buen docente para motivar e inspirar al alumnado puede ser crucial para su desarrollo personal, y más en comparación con la formación online donde puede haber más posibilidad de abandono o desmotivación. Se puede generar, asimismo, un intercambio directo de comunicación y experiencias como parte significativa.
- Medios inclusivos. Los requisitos técnicos de la formación online (conectividad a Internet, ordenador en buen estado, actualización de software, etc.) no existen en la formación presencial, donde estos se combinan con otros no tecnológicos y donde existe soporte presencial para solucionar los problemas.

El formato que se utilizará en este Plan de formación serán los “**Workshops EDU1DIGITAL**”. Estos Talleres se caracterizarán por:

- Formato de reunión de naturaleza técnica y académica. El objetivo será realizar un estudio profundo referido a alguno de los aspectos fundamentales en torno a las competencias digitales a partir del intercambio de ideas, propuestas y experiencias desarrolladas.
- Cada taller partirá de una pregunta/objetivo y su desarrollo dará respuesta a la misma construyendo un discurso práctico.
- Estas reuniones se basarán en las ventajas de la formación presencial indicadas: socialización, comunicación directa con el profesorado y especialistas, uso de medios inclusivos.
- La técnica básica de trabajo es el plussing: realizaremos una sesión de trabajo colaborativo para recopilar la opinión y las aportaciones de todos los participantes de manera organizada por turnos.
- Interactividad entre los especialistas y los asistentes con el fin de elaborar unas conclusiones específicas del tema tratado.

- Duración de tres horas cada sesión. El total de horas será de diez horas (5 sesiones en total).
- Número de participantes en base a las condiciones sanitarias del momento debido a la pandemia.
- Matrícula gratuita.

### Contenidos

Los contenidos que conforman el Plan de Formación EDU1DIGITAL se estructuran en torno a los siguientes módulos de formación (formación online):

- *Área de competencia 1: alfabetización en información y datos*
- *Área de competencia 2: comunicación y colaboración*
- *Área de competencia 3: creación de contenido digital*
- *Área de competencia 4: seguridad*
- *Área de competencia 5: resolución de problemas*

Los contenidos de los “Workshops EDU1DIGITAL” son:

1. *Cultura digital. ¿Qué acciones efectivas de sensibilización en torno a la cultura digital son necesarias en nuestro entorno?*
2. *Perfil digital. ¿Qué perfil delimitamos como prioritario a partir de la formación en competencias digitales?*
3. *Buenas prácticas en torno a las competencias digitales. ¿Qué buenas prácticas en torno a las competencias digitales pueden servirnos de referencia?*
4. *Competencias digitales y soft skills para el mercado laboral. ¿Cómo combinamos las competencias digitales con otras competencias que necesita el mercado laboral?*
5. *Aprender a aprender competencias digitales. ¿Cómo aprendemos a aprender nuevas competencias digitales?*

### Enfoque metodológico

En general, la eficacia de la metodología específica a utilizar depende de una serie de factores, a saber:

- Objetivos previstos. Es por ello que en este Plan los objetivos son sencillos y no complejos.
- Características del participante, especialmente referido a los conocimientos previos, motivación, estilo de aprendizaje, capacidad, etc. Es por ello que en este Plan se contempla: a) en la fase inicial, un análisis de los conocimientos y capacidades previas; b) durante el proceso, un continuo feedback para mantener la motivación y el desarrollo productivo.

- Dificultad de los contenidos a tratar. Por ello, se secuencian los niveles de complejidad y se busca un equilibrio entre el carácter teórico y práctico de dichos contenidos.
- Condiciones espaciales y temporales. Ante ello, se apuesta por la formación online.

De forma global, no existe una metodología “ideal” para abordar cualquier situación. Es por ello que este Plan se basa en la combinación de una serie de metodologías denominadas “metodologías centradas en la persona” o “metodologías activas” con el fin de facilitar el aprendizaje continuo a lo largo de la vida:

- Aprendizaje teórico-práctico. De todas las metodologías, el método expositivo es el menos centrado en la persona, pero es apropiado para la presentación de los respectivos temas con la finalidad de facilitar información organizada en base a unos criterios y finalidad. Se combinará, pues, este tipo de aprendizaje con actividades prácticas que fomenten la interacción del usuario con el contenido. Ejemplo de acción formativa en este Plan: presentación del tema objeto de estudio y preguntas de comprensión.
- Resolución de problemas. Se plantea una situación donde el participante debe desarrollar soluciones adecuadas a partir de la aplicación de procedimientos sobre la información propuesta inicialmente. Ejemplo de acción formativa en este Plan: resolución de un caso.
- Aprendizaje colaborativo. En este método se busca la interacción con otros participantes buscando una corresponsabilidad para alcanzar los objetivos. Ejemplo de acción formativa en este Plan: grupos de trabajo.
- Aprendizaje virtual. El e-learning tiene unas características diferentes a la enseñanza presencial. Se trata de aprovechar las opciones y posibilidades de los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), en nuestro caso utilizaremos Moodle para configurar nuestro EVA. Ejemplo de acción formativa en este Plan: MOOC y NOOC.

#### *Entorno Virtual de Aprendizaje (plataforma virtual)*

El Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) que utilizaremos estará basado en Moodle. Esta plataforma virtual modular nos permitirá configurar de forma flexible la oferta de acciones formativas que conforman el Plan de formación EDU1DIGITAL.

La estructura de este EVA permitirá la automatrícula para el público interesado en la formación en competencias digitales. En la siguiente imagen podemos ver la pantalla inicial de la plataforma EDU1DIGITAL:

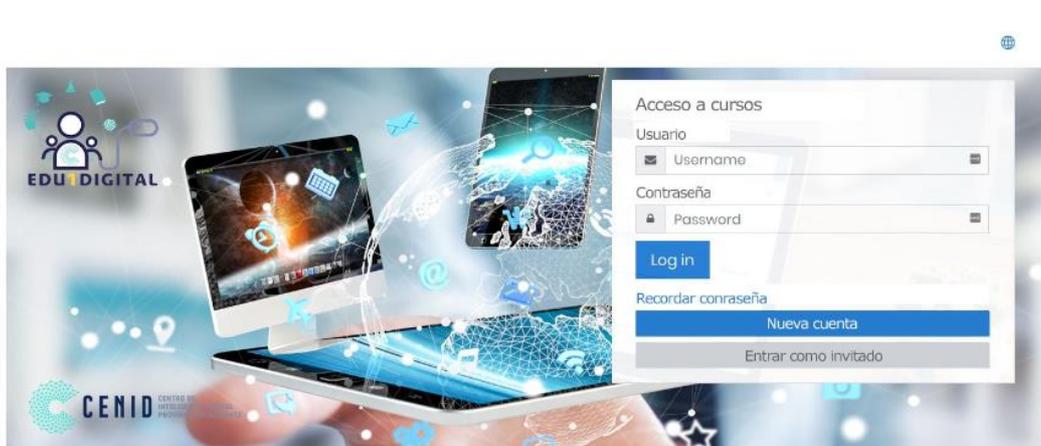


Fig. 3. Pantalla inicial de la plataforma de formación online EDU1DIGITAL.

Una vez se acceda a la plataforma, esta aparecerá estructurada en las diversas dimensiones que configuran el Modelo de competencias digitales EDU1DIGITAL. Desde cada dimensión se accederá a las acciones formativas ofertadas y que aparecen descritas en el apartado “Planificación de acciones formativas” de este documento. En la siguiente figura podemos ver una captura de pantalla de la pantalla principal:



Fig. 4. Captura de la pantalla principal una vez que se accede a la plataforma de formación online EDU1DIGITAL.

## Planificación de acciones formativas

### MOOC

A continuación se describen los respectivos módulos que conforman el MOOC “EDU1DIGITAL. Competencias digitales para la ciudadanía”:

<b>MÓDULO 1:</b>	
<b>Marco general</b>	<b>MARCO GENERAL DE COMPETENCIAS DIGITALES PARA LA CIUDADANÍA</b>
<b>Programa:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Definición de competencia digital.</li> <li>- Marco Europeo de competencias digitales DIGCOMP.</li> <li>- Modelo EDU1DIGITAL sobre competencias digitales.</li> </ul>
<b>Breve descripción:</b>	La Comisión Europea publicó en 2016 un informe sobre las competencias digitales denominado DIGCOMP (A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe). En él la competencia digital se identifica con el uso seguro, crítico y creativo de las TIC en relación al trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el ocio, la inclusión y la participación en la sociedad. Este marco DIGCOMP muestra las competencias que son necesarias para desenvolverse en la sociedad. Partiremos de este marco y justificaremos la inclusión de un bloque referido a las <i>soft skills</i> .
<b>Otros datos:</b>	Formación online MOOC
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber qué es una competencia digital y cuáles son necesarias en nuestra sociedad.</li> <li>- Conocer el Marco de referencia DIGCOMP y su adaptación para configurar el modelo EDU1DIGITAL.</li> </ul>
<b>Destinatarios:</b>	Público en general interesado en el tema
<b>Metodología:</b>	Aprendizaje teórico-práctico Aprendizaje virtual
<b>Calendario y duración:</b>	Mayo 2021 5 horas

<b>MÓDULO 2:</b>	
<b>Área de competencia 1: alfabetización en información y datos</b>	<b>INFORMACIÓN Y DATOS</b>
<b>Programa:</b>	Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenido digital.  Evaluación de datos, información y contenido digital.  Gestión de datos, información y contenido digital Comunicación.
<b>Breve descripción:</b>	En este módulo se pretenden abordar los conocimientos, habilidades y destrezas referidos a identificar, recuperar, localizar, , almacenar, analizar y organizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia.
<b>Otros datos:</b>	Formación online MOOC
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender habilidades en torno a los buscadores.</li> <li>- Conocer las técnicas de detección de veracidad de la información.</li> <li>- Conocer las principales fuentes de contenidos abiertos y su funcionamiento.</li> <li>- Conocer el almacenamiento en la nube y las herramientas a utilizar para ello.</li> </ul>
<b>Destinatarios:</b>	Público en general interesado en el tema
<b>Metodología:</b>	Aprendizaje teórico-práctico Aprendizaje virtual
<b>Calendario y duración:</b>	Mayo 2021 5 horas

<b>MÓDULO 3:</b>	
<b>Área de competencia 2:</b>	<b>COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN</b>

<b>comunicación y colaboración</b>	
<b>Programa:</b>	<p>Interacción a través de tecnologías digitales.</p> <p>Compartir a través de tecnologías digitales.</p> <p>Compromiso con la ciudadanía a través de tecnologías digitales.</p> <p>Colaboración a través de tecnologías digitales.</p> <p>Netiqueta.</p> <p>Gestión de la identidad digital.</p>
<b>Breve descripción:</b>	<p>En este módulo se pretenden abordar los conocimientos, habilidades y destrezas referidos a comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes; conciencia intercultural.</p>
<b>Otros datos:</b>	<p>Formación online</p> <p>MOOC</p>
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer el concepto de identidad digital, huella y marca personal en Internet.</li> <li>- Entender cómo es posible gestionar la marca personal para cumplir objetivos profesionales.</li> <li>- Usar las redes sociales como medio de comunicación en el desarrollo profesional.</li> </ul>
<b>Destinatarios:</b>	Público en general interesado en el tema
<b>Metodología:</b>	<p>Aprendizaje teórico-práctico</p> <p>Aprendizaje virtual</p>
<b>Calendario y duración:</b>	<p>Mayo 2021</p> <p>5 horas</p>

#### MÓDULO 4:

Área de  
competencia  
3: creación de

**CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL**

<b>contenido digital</b>	
<b>Programa:</b>	Desarrollo de contenido digital Integración y reelaboración de contenidos digitales Copyright y licencias Creative Commons Programación
<b>Breve descripción:</b>	En este módulo se pretenden abordar los conocimientos, habilidades y destrezas referidos a crear y editar contenidos digitales nuevos, integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos y saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.
<b>Otros datos:</b>	Formación online MOOC
<b>Objetivos:</b>	- Conocer aplicaciones web para la elaboración y publicación de contenido digital - Conocer los tipos de licencias de contenidos digitales más utilizados en Internet. - Aprender a editar información.
<b>Destinatarios:</b>	Público en general interesado en el tema
<b>Metodología:</b>	Aprendizaje teórico-práctico Aprendizaje virtual
<b>Calendario y duración:</b>	Mayo 2021 8 horas

<b>MÓDULO 5:</b>	
<b>Área de competencia 4: seguridad</b>	<b>SEGURIDAD</b>
<b>Programa:</b>	Protección de dispositivos Protección de datos personales y privacidad Protección de la salud y el bienestar Protección del medio ambiente

<b>Breve descripción:</b>	En este módulo se pretenden abordar los conocimientos, habilidades y destrezas referidos al uso responsable y seguro de la tecnología, la protección de datos, de información y de la identidad digital.
<b>Otros datos:</b>	Formación online MOOC
<b>Objetivos:</b>	<p>Aprender sobre seguridad online.</p> <p>Entender las políticas de contraseñas seguras.</p> <p>Conocer las restricciones de accesos a entornos no seguros.</p> <p>Conocer los aspectos clave de la seguridad en la red, fiabilidad de los sistemas, seguridad de software y plan de seguridad online.</p> <p>Conocer los diferentes medios de pago seguros.</p>
<b>Destinatarios:</b>	Público en general interesado en el tema
<b>Metodología:</b>	Aprendizaje teórico-práctico Aprendizaje virtual
<b>Calendario y duración:</b>	Junio 2021 7 horas

<b>MÓDULO 6:</b>	
<b>Área de competencia 5: resolución de problemas</b>	<b>RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS</b>
<b>Programa:</b>	<p>Resolución de problemas técnicos</p> <p>Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas</p> <p>Uso creativo de tecnologías digitales</p> <p>Identificación de las brechas de competencia digital</p> <p>Pensamiento computacional</p>
<b>Breve descripción:</b>	En este módulo se pretenden abordar los conocimientos, habilidades y destrezas referidos a identificar necesidades de uso de recursos digitales, tomar decisiones informadas sobre las herramientas digitales más apropiadas según el propósito o

	la necesidad, resolver problemas relacionados con los medios digitales.
<b>Otros datos:</b>	Formación online MOOC
<b>Objetivos:</b>	Aprender a solventar problemas técnicos básicos Analizar las propias necesidades y asignar posibles soluciones a las necesidades detectadas
<b>Destinatarios:</b>	Público en general interesado en el tema
<b>Metodología:</b>	Aprendizaje teórico-práctico Aprendizaje virtual
<b>Calendario y duración:</b>	Junio 2021 5 horas

<b>MÓDULO 7:</b>	
<b>Dimensión general</b>	<i>SOFT SKILLS</i>
<b>Programa:</b>	Creatividad digital Empoderamiento digital Colaboración a través de la Red Responsabilidad ante determinadas acciones tales como la desinformación digital, la infoxicación y la nomofobia.
<b>Breve descripción:</b>	En este módulo se pretenden abordar los conocimientos, habilidades y destrezas referidos a aspectos transversales vinculados al uso de la tecnología digital: creatividad, uso crítico, colaboración, uso responsable, uso sostenible.
<b>Otros datos:</b>	Formación online NOOC
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender a colaborar a través de Internet.</li> <li>- Asumir responsabilidades ante la desinformación digital.</li> <li>- Adoptar medidas ante la infoxicación.</li> <li>- Dosificar el uso de dispositivos tecnológicos y evitar la nomofobia.</li> </ul>

	- Adoptar actitudes de empoderamiento digital. - Hacer un uso sostenible de la tecnología.
<b>Destinatarios:</b>	Público en general interesado en el tema
<b>Metodología:</b>	Aprendizaje teórico-práctico Aprendizaje virtual
<b>Calendario y duración:</b>	Junio 2021 5 horas

## NOOC

A continuación se detallan los principales aspectos de los NOOC a desarrollar:

<b>NOOC 1:</b>	
<b>Área de competencia 4: seguridad</b>	<b>APRENDEMOS LAS MEDIDAS DE SEGURIDAD BÁSICAS SOBRE ERGONOMÍA DIGITAL</b>
<b>Programa:</b>	Ergonomía ante los diversos tipos de dispositivos tecnológicos (ordenador, tablet y móvil)
<b>Breve descripción:</b>	¿Qué aspectos debo tener en cuenta en cuanto a ergonomía en mi puesto de trabajo? ¿Cómo debo sentarme ante el ordenador y coger el ratón? ¿A qué distancia de mis ojos debo ver las pantallas? ¿Cómo puedo evitar la fatiga visual? ¿Qué ejercicios para relajar y estirar existen cuando estoy mucho tiempo ante una pantalla?
<b>Otros datos:</b>	Formación online NOOC
<b>Objetivos:</b>	Conocer y comprender las acciones básicas para mantenerse en un estado saludable ante las pantallas
<b>Destinatarios:</b>	Ciudadanos y ciudadanas en general
<b>Metodología:</b>	Teórico-práctica
<b>Duración:</b>	Este NOOC está programado para que se realice en menos de 10 horas, pero se podrá seguir de forma autónoma y durante el tiempo que se necesite.
<b>Calendario:</b>	Septiembre 2021

<b>NOOC 2:</b>	
<b>Área de competencia 4: seguridad</b>	APRENDEMOS LAS MEDIDAS DE SEGURIDAD BÁSICAS SOBRE LA PROTECCIÓN DIGITAL DE NUESTROS DISPOSITIVOS
<b>Programa:</b>	Conocer y comprender acciones básicas para mantener seguros nuestros dispositivos tecnológicos
<b>Breve descripción:</b>	¿Haces algo para evitar que programas peligrosos puedan poner en riesgo tu ordenador o cualquier otro dispositivo? ¿Tienes antivirus instalado y actualizado en tu dispositivo? ¿Tus contraseñas están protegidas?
<b>Otros datos:</b>	Formación online NOOC
<b>Objetivos:</b>	Conocer y comprender con el fin de poner en práctica acciones para mantener nuestros dispositivos seguros
<b>Destinatarios:</b>	Ciudadanos y ciudadanas en general
<b>Metodología:</b>	Aprendizaje teórico-práctico Aprendizaje virtual
<b>Duración:</b>	Este NOOC está programado para que se realice en menos de 10 horas, pero se podrá seguir de forma autónoma y durante el tiempo que se necesite.
<b>Calendario:</b>	Septiembre 2021

<b>NOOC 3:</b>	
<b>Área de competencia 5: resolución de problemas</b>	TECNOLOGÍA DIGITAL PARA TRABAJAR DE FORMA COLABORATIVA
<b>Programa:</b>	Buenas prácticas sobre colaboración a través de la tecnología digital
<b>Breve descripción:</b>	La colaboración tiene grandes beneficios en el ámbito laboral y es fundamental intercambiar ideas con otros compañeros de nuestro entorno. ¿Por qué no usar la tecnología al servicio de

	este objetivo? Existen para ello recursos como Google Drive y las diversas redes sociales que pueden utilizarse para este fin.
<b>Otros datos:</b>	Formación online MOOC
<b>Objetivos:</b>	- Conocer buenas prácticas sobre colaboración y tecnología digital. - Diseñar acciones propias para favorecer la colaboración profesional.
<b>Destinatarios:</b>	Ciudadanos y ciudadanas en general
<b>Metodología:</b>	Aprendizaje teórico-práctico Aprendizaje virtual
<b>Duración:</b>	Este NOOC está programado para que se realice en menos de 10 horas, pero se podrá seguir de forma autónoma y durante el tiempo que se necesite.
<b>Calendario:</b>	Octubre 2021

<b>NOOC 4:</b>	
<b>Área de competencia 3: creación de contenido digital</b>	<b>MIS DERECHOS Y TUS DERECHOS (DE AUTOR)</b>
<b>Programa:</b>	- Derechos de autor. - Licencias Creative Commons.
<b>Breve descripción:</b>	En este NOOC veremos cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a la información y a los contenidos digitales. Conoceremos recursos web donde encontrar contenidos libres de derechos de autor y se trabajará para saber cómo poder aplicar una licencia a nuestros propios contenidos digitales.
<b>Otros datos:</b>	Formación online MOOC

<b>Objetivos:</b>	- Conocer recursos web libres de derechos de autor. - Aplicar licencias Creative Commons a nuestros contenidos digitales.
<b>Destinatarios:</b>	Ciudadanos y ciudadanas en general
<b>Metodología:</b>	Aprendizaje teórico-práctico Aprendizaje virtual
<b>Calendario:</b>	Este NOOC está programado para que se realice en menos de 10 horas, pero se podrá seguir de forma autónoma y durante el tiempo que se necesite.
<b>Calendario:</b>	Noviembre 2021

## Workshops

<b>WORKSHOP 1:</b>	
<b>Título</b>	<b>CULTURA DIGITAL</b>
<b>Planteamiento problema</b>	¿Qué acciones efectivas de sensibilización en torno a la cultura digital son necesarias en nuestro entorno?
<b>Breve descripción</b>	En esta acción formativa se partirá del concepto de sociedad de la información para conseguir delimitar el modelo de alfabetización digital acorde al contexto actual.
<b>Otros datos:</b>	Formación presencial (si las condiciones debidas a la pandemia lo permiten; si no, se deberá desarrollar de forma online) Workshop
<b>Objetivos:</b>	- Conocer mecanismos de fomento de la cultura digital. - Saber gestionar acciones eficaces y eficientes en torno a la cultura digital.
<b>Destinatarios:</b>	Especialistas en la materia Personas con cargos de responsabilidad, tanto institucionales, como sociales y profesionales en el contexto de la provincia de Alicante
<b>Metodología:</b>	Resolución de problemas Aprendizaje colaborativo

**Calendario:** Mayo 2021

### WORKSHOP 2:

**Título** **PERFIL DIGITAL**

**Planteamiento problema** ¿Qué perfil delimitamos como prioritario a partir de la formación en competencias digitales?

**Breve descripción** En esta acción formativa se trabajará en torno al denominado “entorno personal de aprendizaje” (PLE): conceptualización, configuración, desarrollo y aplicaciones web relacionadas con el mismo.

**Otros datos:** Formación presencial (si las condiciones debidas a la pandemia lo permiten; si no, se deberá desarrollar de forma online)  
Workshop

**Objetivos:**

- Conocer el concepto de “entorno personal de aprendizaje” (PLE).
- Saber gestionar y mejorar el PLE propio en torno a las competencias digitales.

**Destinatarios:** Especialistas en la materia  
Personas con cargos de responsabilidad, tanto institucionales, como sociales y profesionales en el contexto de la provincia de Alicante

**Metodología:** Resolución de problemas  
Aprendizaje colaborativo

**Calendario:** Junio 2021

### WORKSHOP 3:

**Título** **BUENAS PRÁCTICAS EN TORNO A LAS COMPETENCIAS DIGITALES**

<b>Planteamiento problema</b>	¿Qué buenas prácticas en torno a las competencias digitales pueden servirnos de referencia?
<b>Breve descripción</b>	En esta acción formativa se analizarán diversas buenas prácticas en torno a las competencias digitales con el fin de servir de modelo para su puesta en práctica en otros contextos específicos.
<b>Otros datos:</b>	Formación presencial (si las condiciones debidas a la pandemia lo permiten; si no, se deberá desarrollar de forma online) Workshop
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer buenas prácticas sobre el fomento de las competencias digitales.</li> <li>- Aprender estrategias para el desarrollo de buenas prácticas sobre competencias digitales en el contexto propio.</li> </ul>
<b>Destinatarios:</b>	Especialistas en la materia Personas con cargos de responsabilidad, tanto institucionales, como sociales y profesionales en el contexto de la provincia de Alicante
<b>Metodología:</b>	Resolución de problemas Aprendizaje colaborativo
<b>Calendario:</b>	Julio 2021

<b>WORKSHOP 4:</b>	
<b>Título</b>	<b>COMPETENCIAS DIGITALES Y <i>SOFT SKILLS</i> PARA EL MERCADO LABORAL</b>
<b>Planteamiento problema</b>	¿Cómo combinamos las competencias digitales con otras competencias que necesita el mercado laboral?
<b>Breve descripción</b>	En esta acción formativa se partirá del concepto de <i>soft skill</i> con el fin de delimitar las competencias complementarias a las competencias digitales para el mercado laboral.
<b>Otros datos:</b>	Formación presencial (si las condiciones debidas a la pandemia lo permiten; si no, se deberá desarrollar de forma online) Workshop

<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer las principales <i>soft skills</i> necesarias para el mercado laboral actual y futuro.</li> <li>- Desarrollar acciones para la mejora de las <i>soft skills</i>.</li> </ul>
<b>Destinatarios:</b>	<p>Especialistas en la materia</p> <p>Personas con cargos de responsabilidad, tanto institucionales, como sociales y profesionales en el contexto de la provincia de Alicante</p>
<b>Metodología:</b>	<p>Resolución de problemas</p> <p>Aprendizaje colaborativo</p>
<b>Calendario:</b>	Septiembre 2021

<b>WORKSHOP 5:</b>	
<b>Título</b>	<b>APRENDER A APRENDER COMPETENCIAS DIGITALES</b>
<b>Planteamiento problema</b>	¿Cómo aprendemos a aprender nuevas competencias digitales?
<b>Breve descripción</b>	Esta acción formativa se basará en el denominado <i>lifelong learning</i> y cómo la competencia “aprender a aprender” se considera básica para seguir actualizado en cuanto a la adquisición de competencias digitales
<b>Otros datos:</b>	Formación presencial (si las condiciones debidas a la pandemia lo permiten; si no, se deberá desarrollar de forma online) Workshop
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Profundizar en los conceptos de <i>lifelong learning</i> y la competencia “aprender a aprender”.</li> <li>- Saber gestionar y organizar acciones en torno al “aprender a aprender” en los diversos contextos específicos.</li> </ul>
<b>Destinatarios:</b>	<p>Especialistas en la materia</p> <p>Personas con cargos de responsabilidad, tanto institucionales, como sociales y profesionales en el contexto de la provincia de Alicante.</p>
<b>Metodología:</b>	<p>Resolución de problemas</p> <p>Aprendizaje colaborativo</p>

**Calendario:** Octubre 2021

## Certificación. Evaluación

En este apartado cabe distinguir dos aspectos similares y relacionados entre sí, pero, al mismo tiempo, diferentes. Se trata, por un lado, de la certificación que los participantes recibirán en caso de obtener una evaluación positiva de su proceso formativo y, por otro lado, la evaluación correspondiente al Plan en sí. Veamos ambos aspectos.

### *Certificación*

Cada participante, una vez finalizada la acción formativa y haber superado de forma positiva la evaluación correspondiente, se podrá descargar un diploma desde su zona privada de la plataforma virtual de aprendizaje siempre que lo necesite. Este diploma EDU1DIGITAL consiste en un documento digital en formato PDF que contiene los siguientes datos:

- Nombre y apellidos y número de documento identificador del participante (según los datos que haya introducido al inscribirse en la plataforma).
- Acción formativa desarrollada (título).
- Duración de la acción formativa.
- Fecha de finalización de la acción formativa (prueba evaluativa realizada).
- Fecha de emisión del certificado.
- Sello de EDU1DIGITAL.

Es importante tener en cuenta que este diploma no está acreditado de forma oficial por ninguna institución. Se trata de un diploma de participación. De forma excepcional e intencionada podrán establecerse ediciones de acciones formativas tutorizadas donde podrá ofrecerse un certificado acreditado por instituciones universitarias, por ejemplo. En este caso, será necesario seguir la normativa correspondiente de dicha institución para poder ofertar este tipo de certificación.

### *Evaluación del Plan*

Realizaremos una evaluación académica del Plan de formación, es decir, analizaremos su valor en términos sociales y el logro de sus objetivos. La evaluación de los resultados y el impacto de esta formación permitirá conocer si el trabajo llevado a cabo se ha ajustado a las necesidades reales y, si además, es eficiente y efectivo. Así pues, la evaluación que llevaremos a cabo desempeñará dos funciones básicas:

1. Pedagógica: verificar el proceso de consecución de los objetivos para mejorar la propia formación.
2. Social: certificar la adquisición de unos aprendizajes por parte de los participantes.

Estas dos funciones básicas se dirigen a conseguir la finalidad última de la evaluación: la aportación de información para orientar la toma de decisiones que conduzca a la mejora en el proceso. Para ello, responderemos a las siguientes preguntas:

1. ¿Para quién se evalúa? En este caso, es para los patrocinadores de este proyecto, así como la sociedad en general.
2. ¿Qué evaluar? Identificamos los siguientes aspectos: satisfacción del participante, logro de los objetivos de aprendizaje por los participantes, coherencia pedagógica del proceso de formación, transferencia de los aprendizajes a la vida real e impacto de la formación en la sociedad.
3. ¿Quién evalúa? En este caso, habrá una autoevaluación por parte del participante, así como una evaluación del Plan por parte del equipo docente.
4. ¿Cuándo se evalúa? Distinguimos los siguientes momentos: antes de iniciar la formación: evaluación inicial o diagnóstica; durante la formación: evaluación procesual o formativa; al finalizar la formación: evaluación final o sumativa, así como la evaluación de transferencia e impacto.
5. ¿Cómo evaluar? Respecto a los instrumentos de evaluación utilizaremos: cuestionarios, test, entrevistas y focus group.

### *Actividades complementarias: difusión y transferencia del proyecto*

Cabe mencionar las siguientes actividades en las cuales se ha participado desde el proyecto EDU1DIGITAL:

#### 1. Presencia en medios de comunicación

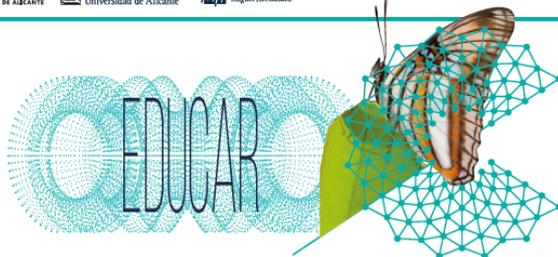
Artículo publicado el día 10-10-2020 en el periódico Información (<https://www.informacion.es/economia/2020/10/10/camino-ciudadania-digital-18252006.html>):







CENTRO DE INTELIGENCIA DIGITAL  
PROVINCIA DE ALICANTE





**ROSABEL ROIG VILA**  
*Catedrática de Universidad (Tecnología Educativa) de la Universidad de Alicante (UA); Directora del Grupo de investigación GIDU-EDUTIC/IN de la UA. Responsable del proyecto EDU1DIGITAL ("Educación digital. Acciones de competencias digitales-1. Overview Step") de CENID*

## EDUCACIÓN Y COMPETENCIAS DIGITALES ¿ESTAMOS PREPARADOS PARA LA TRANSFORMACIÓN HACIA UNA CIUDADANÍA DIGITAL?

El proyecto "Educación digital. Acciones de competencias digitales-1. Overview Step" (EDU1DIGITAL) de CENID nace con el fin de observar y calibrar la situación actual en la provincia de Alicante en torno al caudal de competencias digitales existentes

**V**ivimos en la denominada sociedad de la información, donde la tecnología digital es una pieza fundamental en cualquier ámbito: profesional, personal, familiar, empresas...

**“**  
**La sociedad digital que conforma nuestra provincia**  
**”**

aplicación. Se incidirá en las competencias vinculadas a la relación entre los ciudadanos y los organismos públicos. En este sentido, es necesario que, tanto el empleado público, como los clientes, participen y sigan unas normas de conducta. También hacen referencia a la creación de contenido digital y los derechos de autor, así como a la seguridad, la protección de dispositivos, la

## 2. Jornada ADDA

La sociedad digital en general y, en concreto, la sociedad que conforma la provincia de Alicante, necesita una ciudadanía competente en entornos tecnológicos y digitales. Como parte que somos de este siglo XXI, debemos estar preparados para afrontar este reto y poder pensar en una transformación hacia una ciudadanía digital que defina, en el caso de nuestra provincia, un contexto marcado por el progreso, seguridad y bienestar.

Es momento de reflexionar sobre estas cuestiones cruciales para nuestra provincia en el contexto actual. Es por ello que se ha organizado la Jornada ADDA "Educació i competències del segle XXI" (ver fig. 3) el día 27 de noviembre de 2020 con la participación de:

- Rosabel Roig Vila, Directora proyecto EDU1DIGITAL del CENID.
- Agustí Fuertes Larrea, Director CEFIRE de Alicante.
- Marcos Iglesias Martínez, Secretario Dpto. Didáctica General y Didácticas Específicas, Universidad de Alicante.
- Ines Lozano Cabezas, Vicedecana de la Facultad de Educación, Universidad de Alicante.

- Juan Francisco Álvarez Herrero, Prof. Dpto. Didáctica General y Didácticas Específicas, Universidad de Alicante.



Fig. 3. Detalle Jornada ADDA del proyecto EDU1DIGITAL.

### 3. Diseño de elementos gráficos identificativos del proyecto

Con el fin de identificar hacia el público exterior las acciones de este subproyecto, hemos diseñado un logo identificable con el CENID y que representa el objetivo general de EDU1DIGITAL, vinculado al desarrollo de competencias digitales (ver fig. 4).



Fig. 4. Logo del proyecto EDU1DIGITAL

Asimismo, estamos ultimando el diseño de flyers e infografías sobre las acciones realizadas en el proyecto EDU1DIGITAL.

### 3. Prospectiva

Consideramos que el marco de competencia digital que hemos elegido como referente puede ayudar a una autoevaluación de la misma por parte de la ciudadanía de nuestra provincia, al establecimiento de objetivos de aprendizaje, a la identificación de oportunidades de formación y a la ayuda en la búsqueda de empleo. A continuación se detallan algunas de las líneas futuras que podrían establecerse a partir de los aspectos trabajados en EDU1DIGITAL:

#### *3.1. Diseño de una herramienta para el autodiagnóstico de competencias digitales.*

Con respecto a la autoevaluación o autodiagnóstico y búsqueda de empleo, pensemos que desde 2015, el CV Europass incluye una herramienta en línea para que los solicitantes de empleo autoevalúen la competencia digital y la describan e incluyan en el Curriculum Vitale (CV). Esta herramienta utiliza las cinco áreas del marco DigComp con un formulario de autoevaluación fácil de usar. Al partir en nuestro proyecto del modelo DigComp, podremos establecer de forma sencilla el paso y equivalencia desde nuestra propuesta hacia el CV Europass.

Por otro lado, en 2014, el País Vasco creó una herramienta de autodiagnóstico en línea gratuita para probar el nivel de competencia digital de una persona basado en el marco DigComp: Ikanos (<https://bit.ly/33ela52>). Después de realizar una prueba en línea de 15 minutos, los resultados están disponibles en un formato simple para evaluar las habilidades e identificar oportunidades de capacitación. A mediados de 2015, más de 10 000 personas ya se habían sometido a la prueba.

Existen otros ejemplos de herramientas de diagnóstico de competencias digitales. Como ejemplo, cabe citar la plataforma de autodiagnóstico en competencias digitales del portal “Andalucía es Digital” de la Consejería de Economía, Conocimiento, Empresas y Universidad de la Junta de Andalucía: <http://www.digcomp.andaluciaesdigital.es/>. A través de esta herramienta, una persona registrada como usuario de de Guadalinfo, Andalucía Compromiso Digital o Aula Virtual puede conocer su nivel de competencia digital para mejorar su formación a través de un itinerario formativo.

Actualmente, la UE tiene previsto implementar una herramienta similar que eventualmente estará disponible para todos los ciudadanos en sus propios idiomas. Por nuestra parte, consideramos que sería interesante diseñar una herramienta complementaria a la propuesta europea.

#### *3.2. Pruebas piloto del programa de formación sobre competencias digitales*

##### **Prueba piloto planificada EDU2DIGITAL**

A partir del diseño realizado del programa de formación sobre competencias digitales, se desarrollarán diversas pruebas piloto, tanto en la población juvenil, como en la población adulta. Se tratará de avanzar del nivel EDU1DIGITAL al EDU2DIGITAL: del diseño, a la implementación.

Se definirá un plan director que será aplicado en un municipio de la provincia de Alicante seleccionado como piloto para, de esta forma, concretar la manera más efectiva acerca de cómo implementar el programa de formación diseñado con el fin de extenderlo posteriormente a otros municipios.

### **Comunidad de aprendizaje EDU2DIGITAL**

Pretendemos desarrollar una prueba piloto en la cual, de forma voluntaria, podrán inscribirse grupos o colectivos de cualquier ámbito: centros educativos, empresas, organizaciones, asociaciones, colectivos, etc. Generaremos, así, la Comunidad de Aprendizaje EDU2DIGITAL dedicada a desarrollar las habilidades digitales de los miembros a partir de la adhesión a la iniciativa de los respectivos centros.

Esta iniciativa busca desarrollar, evaluar y certificar la competencia digital de la ciudadanía de la provincia de Alicante con el fin de aumentar la competitividad de los involucrados en el proceso. Las principales ventajas para el centro/organización/institución, etc. se basan especialmente en poder formar parte de un proceso formativo en torno a la competencia digital de forma sencilla.

Los coordinadores de los respectivos centros se beneficiarán de la implementación del programa EDU2DIGITAL en sus centros al poder formar sobre competencias digitales con una plataforma que contará con un sistema de evaluación propio. Además, estos coordinadores de centro recibirán un certificado de participación en la prueba piloto.

Los usuarios se benefician de poder adquirir competencias digitales basadas en el modelo propio de COMP-EDUDIGITAL, con experiencias educativas basadas en metodologías activas. Recibirán una certificación propia si alcanzan el nivel que les corresponda, y podrán demostrar sus conocimientos en esta área, volviéndose más competitivos en el mercado laboral.

Los pasos para unirse al piloto EDU2DIGITAL serán:

1. Descargar, rellenar y firmar el memorando de compromiso.
2. Recibir las credenciales como participante de la Comunidad de Aprendizaje.
3. Desarrollar en el centro/institución el programa de formación.
4. Participar en las actividades colectivas de intercambio de experiencias.

## 4. Equipo participante

El equipo inicial de EDU1DIGITAL lo conforman las siguientes personas:

- Rosabel Roig Vila (Coord.)
- Juan Francisco Álvarez Herrero
- Mayra Urrea Solano
- Jordi Antolí Martínez
- Carolina Lorenzo

Además de estas personas, se añadirán otras vinculadas al ámbito académico de la Universidad de Alicante, así como personas del sector administrativo. En este sentido, se han establecido lazos de colaboración con el Subdirector General de Formació del Professorat, D. Carlos Sánchez Heras.

## 5. Referencias

- Carretero, S. Vuorikari, R. y Punie, Y. (2017). *The digital competence framework for citizens*. Publications Office of the European Union.  
<http://svwo.be/sites/default/files/DigComp%202.1.pdf>
- Ferrari, A. (2013). *DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*. European Commission, Joint Research Centre, Institute for Prospective Technological Studies.  
<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC83167/lb-na-26035-enn.pdf>
- GEM Report (2018). *A global framework to measure digital literacy*. [blog]  
<https://gemreportunesco.wordpress.com/2018/03/19/a-global-framework-to-measure-digital-literacy/>
- ISTE [The International Society for Technology in Education] (2020). *ISTE Standards*.  
<https://iste.org/standards>

## ANEXO 1: Cuestionario del estudio EDU1DIGITAL

### Cuestionario estudio competencias digitales

Buenos días/tardes,

Estamos realizando un estudio para analizar el nivel de competencias digitales en la población de la provincia de Alicante. Este estudio, denominado EDU1DIGITAL, forma parte del Centro de Inteligencia Digital de la Provincia de Alicante (CENID, <https://cenid.es>).

Ten en cuenta que, cuando se te pregunta acerca de Internet, nos referimos, tanto a la navegación por la Red, como a las diversas aplicaciones web o apps que utilizas en tus dispositivos tecnológicos.

¡Muchas gracias por tu colaboración!

#### BLOQUE 1. DIMENSIÓN PERFIL DIGITAL: EQUIPAMIENTO Y USO DE INTERNET

Al preguntar acerca de Internet, se hace referencia tanto a la navegación por la Red, como a las diversas aplicaciones Web o Apps que se utilizan dispositivos tecnológicos.

1. Con respecto a los equipamientos de tu hogar, ¿cuáles tienes? (múltiple)
  1. Ordenador fijo (de sobremesa)
  2. Ordenador portátil
  3. Tengo un módem USB para conectar el ordenador portátil a Internet en cualquier lugar (banda ancha móvil)
  4. Teléfono móvil inteligente (smartphone), con acceso a Internet
  5. Tablet (Ipad, Android...)
  6. Televisión con acceso a contenidos y servicios digitales (Smart TV)
  97. Ningún dispositivo de los anteriores
  
2. Respecto a la conexión a Internet en tu hogar, ¿qué conexión tienes? (marca una)
  1. Tengo conexión (ADSL, Cable, Fibra) de baja o media velocidad
  2. Tengo conexión (ADSL, Cable, Fibra) de alta velocidad
  3. Tengo conexión a Internet, pero no sé cuál es el caudal de datos de mi conexión
  4. No tengo conexión a Internet en casa
  
3. ¿Qué dispositivos utilizas para acceder a Internet? (múltiple)
  1. Un ordenador (desktop o portátil)
  2. Un Smartphone
  3. Una Tablet

4. Indistintamente, desde diferentes dispositivos (Smartphone, Tablet u ordenador), dependiendo del momento y situación
5. Normalmente no utilizo Internet

4. ¿Con qué frecuencia te conectas a Internet en los siguientes lugares?

1. Todos los días, varias veces al día
2. Prácticamente a diario
3. Varias veces a la semana
4. Ocasionalmente
5. Nunca

4.1. En mi casa	1	2	3	4	5
4.2. En el trabajo o centro de estudio	1	2	3	4	5
4.3. En lugares públicos o con WIFI abierta: restaurante, cibercafé, medio de transporte...	1	2	3	4	5
4.4. Me conecto en cualquier lugar, con mi dispositivo móvil y la conexión de datos	1	2	3	4	5

5. Ordena de mayor a menor el ámbito donde más usas Internet.

1. Utilizo Internet en el ámbito profesional
2. Utilizo Internet en el ámbito familiar
3. Utilizo Internet en el ámbito social (amistades, juegos online, etc.)
4. Utilizo Internet en el ámbito personal (gestiones, compras, etc.)

6. Principalmente, ¿cómo has adquirido tus conocimientos actuales sobre tecnología digital? (MARCA UNO)

1. Tengo escasos conocimientos a nivel digital
2. De manera autodidacta (recursos de Internet, experiencia laboral...)
3. En centros públicos de formación
4. En centros de formación privados
96. Otra opción. ¿cuál? \_\_\_\_\_

7. ¿Podrías acreditar tus conocimientos en tecnología digital? (MARCA UNO)

1. No sé cómo acreditar mis conocimientos sobre herramientas informáticas.
2. Podría demostrar mis conocimientos con una prueba práctica de conocimientos y habilidades.
3. Dispongo de certificados de los cursos de formación en TIC que he recibido.

## BLOQUE 2. DIMENSIÓN INFORMACIÓN

### 8. En cuanto a tu navegación y manejo de información consideras que...

1. Lo desconozco      5. Lo domino completamente

8.1. Navego por Internet con fluidez.	1	2	3	4	5
8.2 Utilizo herramientas de búsqueda avanzada para mejorar los resultados.	1	2	3	4	5
8.3. Soy capaz de identificar si la información que he obtenido es válida, fiable y apropiada.	1	2	3	4	5
8.4. Guardo la información en diferentes soportes, tanto físicos como en la nube.	1	2	3	4	5
8.5. Localizo y recupero la información almacenada sin dificultades.	1	2	3	4	5

## BLOQUE 3. DIMENSIÓN COMUNICACIÓN

### 9. En tu comunicación a través de Internet con otras personas...

1. Lo desconozco      5. Lo domino completamente

9.1. Utilizo diversos tipos de herramientas de comunicación e intercambio de información (redes sociales, WhatsApp, Zoom...).	1	2	3	4	5
9.2 Comparto información y contenidos a través de Internet (fotografías, vídeos, mensajes, etc.).	1	2	3	4	5
9.3. Me comunico con organizaciones públicas o sociales (a través de su web, blog o red social) para aportar ideas sobre temas sociales o políticos.	1	2	3	4	5
9.4. Realizo trámites a través de sedes electrónicas de las administraciones, en las que hay que identificarse con algún medio de acceso digital: certificado digital, e-DNI, otras claves...	1	2	3	4	5
9.5. Colaboro en redes de colaboración (tipo <i>maker</i> o <i>co-working</i> ).	1	2	3	4	5

9.6. Uso los “códigos de buena conducta” aceptados en Internet: no escribir en mayúsculas, saludar a las personas, respetar la privacidad, ser cordial...	1	2	3	4	5
9.7. Participo en la red con respeto y evito expresiones ofensivas relativas a religión, raza, política o sexualidad.	1	2	3	4	5
9.8. Sé cómo generar un perfil público, personal o profesional en las redes sociales, controlando los detalles de la imagen que quiero transmitir.	1	2	3	4	5

#### BLOQUE 4. DIMENSIÓN CREACIÓN DE CONTENIDOS

##### 10. A la hora de crear contenidos digitales consideras que...

1. Lo desconozco      5. Lo domino completamente

10.1. Creo y edito contenidos digitales originales en diferentes formatos (imágenes, vídeos...).	1	2	3	4	5
10.2 Puedo modificar contenidos existentes en Internet para crear contenidos nuevos, originales y relevantes	1	2	3	4	5
10.3. Puedo diferenciar los contenidos sujetos a <i>copyright</i> .	1	2	3	4	5
10.4. Conozco las licencias <i>Creative Commons</i> .	1	2	3	4	5
10.5. Tengo nociones básicas de programación para ejecutar tareas básicas.	1	2	3	4	5

#### BLOQUE 5. DIMENSIÓN SEGURIDAD

##### 11. En cuanto a la seguridad en el uso de aparatos tecnológicos y al navegar en Internet...

1. Lo desconozco      5. Lo domino completamente

11.1. En mis dispositivos, tengo un programa antivirus y vigilo sus actualizaciones.	1	2	3	4	5
--	---	---	---	---	---

11.2 Extremo las precauciones antes de dar información personal por Internet (DNI, dirección, edad, teléfono, datos bancarios/tarjetas de crédito...).	1	2	3	4	5
11.3. Cuando utilizo dispositivos tecnológicos, adopto medidas preventivas para proteger mi salud y la de los que me rodean: descansos, buenas posturas, luminosidad de la pantalla, etc.	1	2	3	4	5
11.4. Conozco los riesgos y consecuencias del ciber-acoso ( <i>ciberbullying</i> ).	1	2	3	4	5
11.5. Aplico medidas básicas de sostenibilidad: ahorrar energía (evitar la impresión en papel, mejorar la configuración de ahorro de energía en los dispositivos, apagar los dispositivos al acabar el trabajo, etc.) y reciclar dispositivos viejos.	1	2	3	4	5

## BLOQUE 6. DIMENSIÓN SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

### 12. Respecto a cómo resuelves aspectos o problemas relacionados con las tecnologías...

1. Lo desconozco      5. Lo domino completamente

12.1. Resuelvo adecuadamente los problemas que pueden surgir cuando mis dispositivos o tecnologías no funcionan correctamente.	1	2	3	4	5
12.2 Soy capaz de seleccionar el recurso digital adecuado para realizar una tarea en cada caso.	1	2	3	4	5
12.3. Participo en experiencias innovadoras relacionadas con la creación digital, movimiento <i>maker</i> , etc.	1	2	3	4	5
12.4. En mi vida diaria, integro cada vez más elementos y tecnologías digitales que mejoran mi calidad de vida.	1	2	3	4	5

## BLOQUE 7. DATOS DE CLASIFICACIÓN

### Sexo y edad.

### Municipio de residencia

### Nivel de estudios:

Sin estudios (Estudios primarios sin terminar).	1
Primer Grado (Certificado escolar, EGB 1ª etapa, más o menos 10 años).	2
Segundo Grado. 1er Ciclo (Graduado escolar, o EGB 2ª etapa, 1º y 2º ESO-1er ciclo- hasta 14 años).	3
Segundo Grado. 2º Ciclo (FP Iº y IIº, Bachiller superior, BUP, 3º y 4º de ESO (2º ciclo) COU, PREU, 1º y 2º Bachillerato, hasta 18 años).	4
Tercer Grado. 1er Ciclo (Equivalente a Ingeniero técnico, 3 años, Escuelas universitarias, Ingenieros técnicos, Arquitectos técnicos, Peritos, Magisterio, ATS, Diplomados universitarios, 3 años de carrera, Graduados sociales, Asistentes sociales, etc.).	5
Licenciatura, Grado. 2º Ciclo (Universitarios, Licenciados superior, Facultades, Escuelas técnicas superiores, etc).	6
Tercer Grado (Máster).	7
Tercer grado (Doctorado).	8

### Situación laboral Trabaja por cuenta ajena en sector público.

1. Trabaja por cuenta ajena en sector privado.
2. Trabaja por cuenta propia.
3. Jubilado/a o pensionista (anteriormente ha trabajado).
4. Pensionista (anteriormente no ha trabajado).
5. Parado y ha trabajado antes.
6. Parado y busca su primer empleo.
7. Estudiante.
8. Estoy en un ERTE.
9. Trabajo no remunerado en el hogar.

### Habitat

<5001	1
5001-10000	2

10001-30000	3
30001-50000	4
50001-100000	5
100001-500000	6
$\geq 500001$	7