

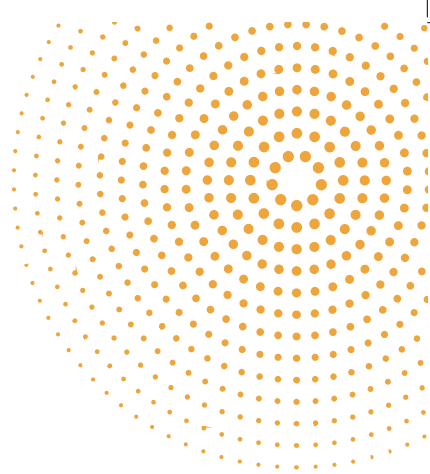


COMPETENCIA DIGITAL

#RompiendoLaBrechaDigital



ÍNDICE



1. Estrategia Tecnología Social en LA RUECA ASOCIACIÓN
2. ¿Por qué realizamos esta guía?
3. Fundamentación de esta guía
4. Competencia digital para personas participantes en LA RUECA ASOCIACIÓN: nivel básico y nivel intermedio
5. Orientaciones para formaciones en Competencia digital a participantes
6. Evaluación y certificación de competencia digital
7. Modelo de diploma



1. TECNOLOGÍA SOCIAL

Una de las estrategias fundamentales en La Rueda Asociación es nuestra apuesta por la tecnología social. A través de esta estrategia, se aplican herramientas y recursos de innovación tecnológica en todas las áreas de intervención, para lograr la inclusión social de las personas participantes en nuestros programas y proyectos y mejorar resultados de la intervención.

A través de las Tecnologías de la Relación, la Información y la Comunicación (TRIC) se generan nuevas ideas, estrategias y herramientas de e-inclusión, trabajamos en la cultura digital y apropiación tecnológica, se realizan acciones de superación de la brecha digital y de promoción de un uso adecuado, responsable y crítico de las TRIC, en todos los proyectos de la entidad.

2. ¿POR QUÉ REALIZAMOS ESTA GUÍA?

La competencia digital permite conocer y comprender el mundo digital en el que vivimos, desarrollando conocimientos, habilidades y actitudes para mantenerse informados/as, comunicarse y colaborar. A su vez, la competencia digital implica resolver problemas que surjan con el uso de la tecnología y fortalecer un uso seguro y crítico de las mismas para alcanzar objetivos relacionados con la empleabilidad, la formación, el trabajo, la inclusión y participación en la sociedad.

Desde La Rueda, tenemos un gran recorrido fomentando la competencia digital de las personas participantes en nuestros proyectos de intervención. Esta guía pretende ser un modelo referente en el trabajo de esta competencia digital en las entidades sociales y así, de esta manera, se pretende una aproximación al Marco Europeo de la Competencia digital para la ciudadanía, desarrollado por la Comisión Europea denominado DigComp.



3. FUNDAMENTACIÓN DE ESTA GUÍA

Esta guía se fundamenta en el Marco Europeo de la Competencia Digital para la ciudadanía, denominada DigComp, una herramienta de evaluación y mejora de las competencias digitales. DigComp es una referencia para la planificación de iniciativas en competencia digital a nivel europeo. Este marco identifica 21 competencias digitales en 5 áreas de competencia.



1 Área Información Y Alfabetización Digital



2 Área comunicación y colaboración



3 Área Creación De Contenidos Digitales



4 Área seguridad en la red



5 Área Resolución De Conflictos

En la actualidad, la versión utilizada es [DigComp 2.1](#) . Esta versión incrementa a 8 los niveles de aptitud.

En España, el [Plan de Alfabetización Tecnológica de Extremadura](#) ha publicado una traducción de la versión DigComp 2.1 Marco Europeo de Competencias Digitales para la Ciudadanía, a través de una herramienta online



<http://www.nccextremadura.org/competenciadigital/>



Esta web del Plan de Alfabetización Tecnológica de Extremadura sirve de marco de referencia a entidades, administraciones y profesionales que trabajamos y apostamos por la tecnología como herramienta de inclusión social.





4. COMPETENCIA DIGITAL PARA PERSONAS PARTICIPANTES EN ENTIDADES SOCIALES



1. Información y alfabetización digital



2. Comunicación y colaboración online



3. Creación de contenidos digitales

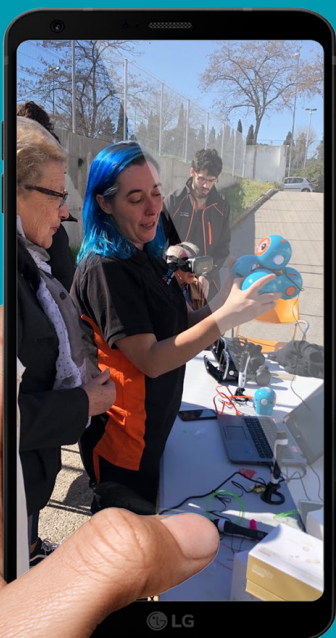


4. Seguridad en la red



5. Resolución de conflictos

Tomando como referencia, tanto el Marco Europeo DigComp 2.1 como la herramienta de traducción al español del Plan Nacional de Alfabetización Tecnológica de Extremadura, hemos elaborado y adaptado la competencia digital con sus 5 áreas de competencia y sus 21 competencias a las personas que participan en nuestros proyectos de la entidad, con el fin de facilitar su adquisición y desarrollo.



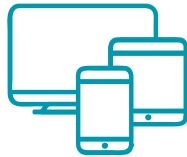
En las siguientes tablas, se muestran las competencias de cada área y los criterios/estándares de aprendizaje y por tanto evaluables para verificar el nivel obtenido.

Se diferencian dos niveles: básico e intermedio. El nivel básico es el nivel que deseamos que todas las personas participantes en nuestros proyectos alcancen, considerando esta competencia digital como una herramienta facilitadora de su inclusión social. Este nivel básico se podría equiparar al nivel básico con autonomía, propuesto en la herramienta online del Plan Nacional de Alfabetización Tecnológica de Extremadura y con el nivel 2 del marco europeo DigComp 2.1.

En la guía se incluye también un nivel intermedio, con el fin de fomentar este nivel en las personas participantes que hayan adquirido el nivel básico, detallando acciones.

COMPETENCIA DIGITAL

#RompiendoLaBrechaDigital



1. Información y Alfabetización digital

Navegación, búsqueda y filtrado de información.
Evaluación de información, datos y contenido digital.
Almacenamiento y recuperación de información



2. Comunicación y colaboración Online

Interacción mediante tecnología.
Compartir información y contenido.
Participación ciudadana.
Colaboración mediante canales digitales.
Comportamiento en internet
Identidad digital



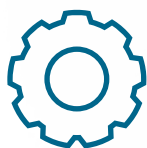
3. Creación de Contenidos digitales

Desarrollo de contenidos.
Integración y reelaboración de contenido digital.
Licencias.
Programación.



4. Seguridad en la red

Protección de dispositivos.
Protección de datos.
Protección de salud.
Protección medioambiental.



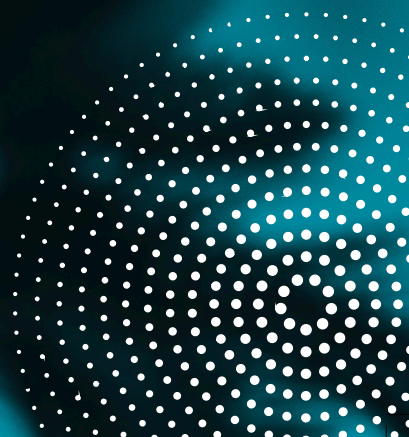
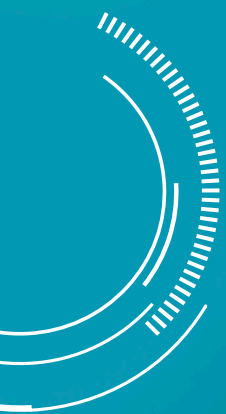
5. Resolución de conflictos

Resolución de problemas técnicos.
Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas,
Uso creativo de tecnología digital.
Identificar lagunas en las competencias digitales.





COMPETENCIA DIGITAL PARA PARTICIPANTES EN ENTIDADES SOCIALES **NIVEL BÁSICO**





ÁREA DE COMPETENCIA 1

INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DIGITAL

COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1.1 Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenido digital.	<ul style="list-style-type: none">· Accede a web mediante la URL· Navega entre diferentes páginas web· Encuentra información a través de buscadores· Filtra la información y el contenido encontrado· Busca noticias y/o accede a la prensa online.· Identifica estrategias como palabras clave para la búsqueda o utiliza opciones de los buscadores para filtrar resultados (tipo de archivos, fechas)· Consulta información en un mapa de forma geolocalizada y conoce la ruta para llegar a un punto (Google Maps, Street View)· Encuentra vídeos en Youtube· Busca información en Wikipedia o definiciones en el DRAE
1.2. Evaluación de información, datos y contenido digital.	<ul style="list-style-type: none">· Compara y evalúa de forma crítica las fuentes de información.· Detecta la fiabilidad de la fuente· Se consciente de que cualquier persona puede publicar información sin ser verificada en Internet· Conoce e identifica los bulos y noticias falsas por email o mensajería· Distingue los contenidos promocionados (anuncios, etc)
1.3 Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenido digital.	<ul style="list-style-type: none">· Utiliza herramientas para organizar, almacenar y recuperar información de forma sencilla (memoria USB, nube)· Abre, copia y mueve archivos en ordenador, tablet o móvil· Accede a fotos y vídeos que hayas realizado con el móvil· Conserva direcciones web en los favoritos del navegador· Recupera el historial del navegador· Descarga archivos desde el navegador· Guarda una imagen de una web





ÁREA DE COMPETENCIA 2

COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN EN LÍNEA

COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
2.1 Interacción mediante tecnología	<ul style="list-style-type: none">· Recibe y realiza llamadas en el móvil.· Guarda contactos en la agenda del móvil.· Comprueba llamadas perdidas.· Manda mensajes de texto SMS y mensajería instantánea (WhatsApp, etc)· Envía, recibe, contesta correos electrónicos en explorador o app móvil· Descarga e instala apps
2.2 Compartir información y contenido	<ul style="list-style-type: none">· Envía archivos adjuntos por email· Manda archivos, vídeos, audio, fotos, ubicaciones y contactos por WhatsApp.
2.3 Participación ciudadana	<ul style="list-style-type: none">· Identifica servicios básicos para participar en la sociedad· Obtiene información de web de Administraciones y entidades para realizar trámites de forma presencial (salud, empleo, seguridad social, hacienda, bancos)· Realiza trámites online sin certificado digital: cita sanitaria· Elabora trámites con datos de contraste: obtener vida laboral, comprobar prestación por desempleo
2.4 Colaboración mediante canales digitales	<ul style="list-style-type: none">· Conoce ventajas del trabajo colaborativo· Utiliza herramientas de colaboración
2.5 Comportamiento en Internet	<ul style="list-style-type: none">· Identifica Códigos de buena conducta en Internet· Participa con educación y respeto· Pide permiso para compartir fotografías y/o vídeos de otras personas
2.6 Gestión de la identidad digital	<ul style="list-style-type: none">· Conoce la identidad digital· Utiliza formas simples de cuidar tu identidad digital





ÁREA DE COMPETENCIA 3

CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
3.1 Desarrollo de contenidos	<ul style="list-style-type: none">· Crea contenidos en diferentes formatos y/o aplicaciones (documentos, presentaciones, infografías, carteles)· Realiza fotos y vídeos con móvil o tablet· Haz capturas de pantalla· Graba podcast y/o vídeos con el móvil
3.2 Integración y reelaboración de contenido digital	<ul style="list-style-type: none">· Edita imágenes con el editor sencillo del móvil
3.3 Derechos de autor	<ul style="list-style-type: none">· Conoce normas básicas de Copyright y licencias
3.4 Programación	<ul style="list-style-type: none">· Identifica instrucciones básicas para realizar tareas simples



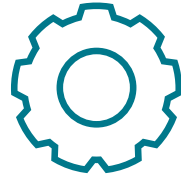


ÁREA DE COMPETENCIA 4

SEGURIDAD EN LA RED

COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
4.1 Protección de dispositivos	<ul style="list-style-type: none">· Identifica riesgos en los dispositivos (virus, etc)· Conoce antivirus y ejecutarlos
4.2 Protección de datos y privacidad	<ul style="list-style-type: none">· Comprende las medidas básicas de protección en pc y móvil (contraseñas, patrón)· Domina la huella digital· Configura la cámara web para proteger tu privacidad· Configura la privacidad en WhatsApp· Utiliza wifi y conoce usos durante conexión wifi.
4.3 Protección de la salud	<ul style="list-style-type: none">· Conoce los riesgos asociados a un mal uso de la tecnología
4.4 Protección medioambiental	<ul style="list-style-type: none">· Aprende medidas de ahorro energético· Descubre lugares para el reciclaje de los dispositivos

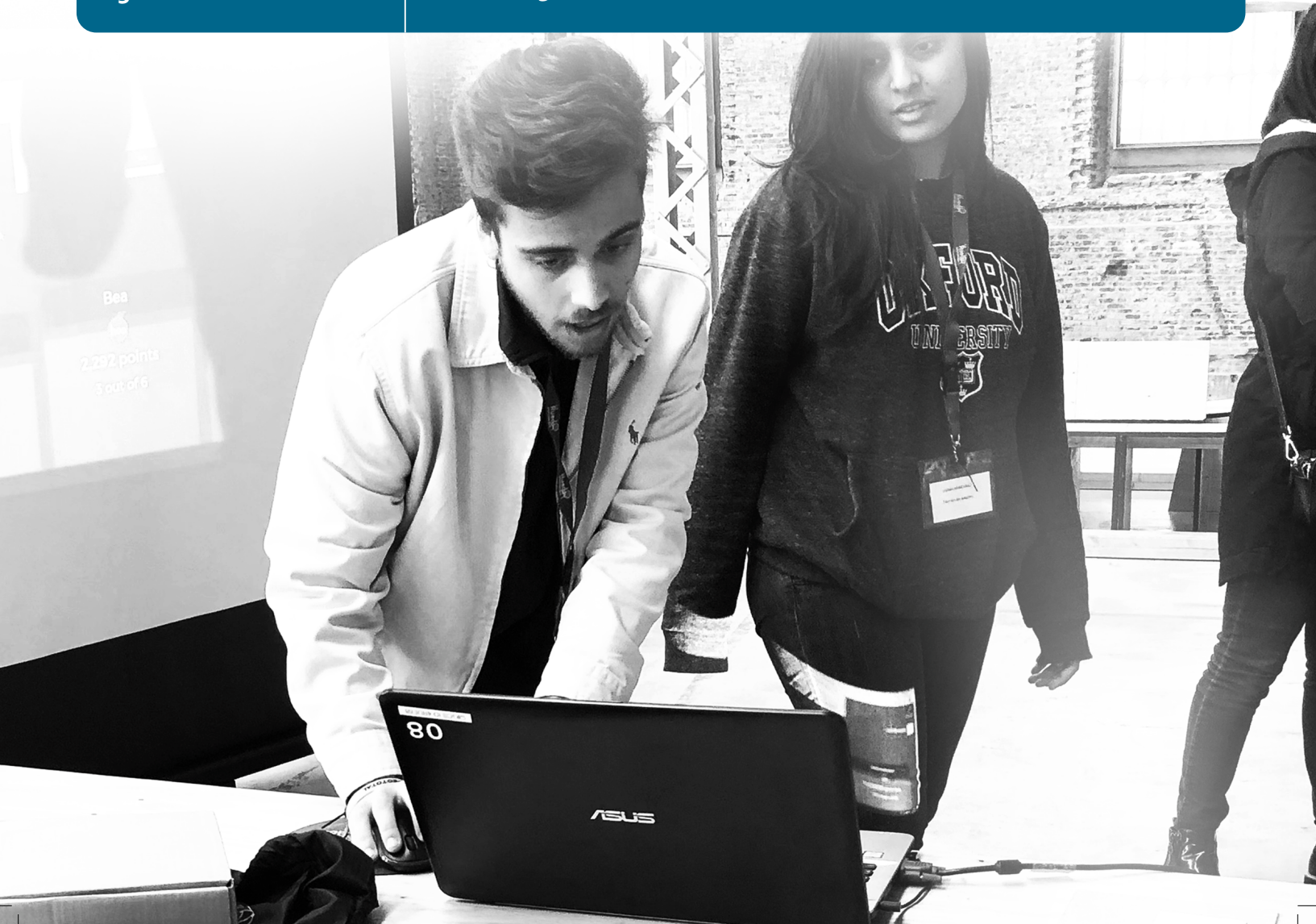




ÁREA DE COMPETENCIA 5

RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
5.1 Resolución de problemas técnicos	<ul style="list-style-type: none">· Identifica problemas sencillos· Resuelve problemas básicos· Identifica y busca ayuda de soporte técnico· Busca tutoriales de ayuda
5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas	<ul style="list-style-type: none">· Identifica dispositivos y funcionalidades· Descubre aplicaciones para diferentes tareas· Conoce conexión a Internet (datos y Wifi)
5.3 Uso creativo de la tecnología digital	<ul style="list-style-type: none">· Utiliza apps y herramientas para crear contenido (grabar vídeos, escribir)· Identifica y realiza códigos QR
5.4 Identificar lagunas en las competencias digitales	<ul style="list-style-type: none">· Identifica sus limitaciones en tecnología· Descubre cómo buscar cursos o recursos para mejorar tu competencia digital





COMPETENCIA DIGITAL PARA PARTICIPANTES EN ENTIDADES SOCIALES

NIVEL INTERMEDIO

Nota: este nivel es para personas que ya han obtenido o realizado el nivel básico anterior.





ÁREA DE COMPETENCIA 1

INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DIGITAL

COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1.1 Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenido digital.	<ul style="list-style-type: none">· Utiliza buscadores verticales para encontrar información especializada (infojobs, idealista, booking)· Conoce biblioteca y archivos digitales para búsqueda de información y uso del recurso· Ordena resultados y aplica filtros muy concretos.
1.2. Evaluación de información, datos y contenido digital.	<ul style="list-style-type: none">· Identifica parámetros de fiabilidad en las webs (https, política de privacidad, sellos de confianza, aviso legal)· Gestiona el SPAM o correo no deseado· Reconoce cuando una ventana emergente o pop-up es spam· Consulta valoración y opinión de otras personas
1.3 Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenido digital.	<ul style="list-style-type: none">· Vincula fotos y vídeos que has realizado con el móvil con aplicación y almacenamiento en la nube (Google Fotos)· Consulta información detallada del documento (propiedades, tamaño)· Comprime y descomprime archivos· Crea accesos directos· Elabora copias de seguridad· Configura programa predeterminado para abrir archivos· Almacena contenidos en la nube





ÁREA DE COMPETENCIA 2

COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN EN LÍNEA

COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
2.1 Interacción mediante tecnología	<ul style="list-style-type: none">· Utiliza calendario para organizar evento· Crea una videoconferencia· Genera grupos de WhatsApp, añade y borra miembros· Silencia notificaciones· Crea grupos o documentos para compartir enviando invitaciones.· Utiliza redes sociales· Encuentra personas y contacta a través de RRSS· Aplica etiquetas en el correo electrónico· Maneja funciones del correo: respuesta automática, firma
2.2 Compartir información y contenido	<ul style="list-style-type: none">· Realiza comentarios en web· Utiliza foros para realizar consultas y compartir información· Comparte archivos en la nube· Otorga permisos en los documentos compartidos· Comparte fotos en Instagram· Conoce diferentes redes sociales y su uso· Comparte contenidos a través de la opción de compartir
2.3 Participación ciudadana	<ul style="list-style-type: none">· Conoce la existencia de certificados digitales para trámites online· Gestiona cuentas bancarias, facturas· Realiza compras por Internet· Solicita y obtiene certificado digital (clave pin, certificado electrónico, DNI electrónico)· Ejecuta gestiones telemáticas con identidad digital Clave. Ejemplo: obtener vida laboral, certificado de delitos sexuales, borrador de hacienda, certificado de matrimonio.· Confecciona gestiones telemáticas con certificado electrónico: ejemplo: certificado de penales
2.4 Colaboración mediante canales digitales	<ul style="list-style-type: none">· Conoce los distintos roles: lector, editor, supervisor.· Identifica herramientas y ventajas de cada herramienta· Conoce herramienta adecuada para un fin (ejemplo: para realizar un cartel colaborativo)
2.5 Comportamiento en Internet	<ul style="list-style-type: none">· Detecta problemas en Internet tipo robo de identidad
2.6 Gestión de la identidad digital	<ul style="list-style-type: none">· Rastrea tu propia huella digital· Crea una identidad virtual· Controla tu huella digital· Utiliza formas más concretas de reputación online· Potencia tu identidad digital

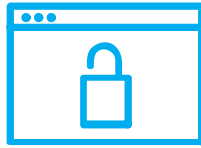


ÁREA DE COMPETENCIA 3

CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
3.1 Desarrollo de contenidos	<ul style="list-style-type: none">· Crea y edita contenidos en formatos más definidos.
3.2 Integración y reelaboración de contenido digital	<ul style="list-style-type: none">· Modifica e integra contenido· Realiza montaje de vídeos
3.3 Derechos de autor	<ul style="list-style-type: none">· Conoce recursos para descargas libre· Identifica la licencia en el contenido
3.4 Programación	<ul style="list-style-type: none">· Utiliza lenguaje de programación para definir instrucciones (ejemplo: scratch)



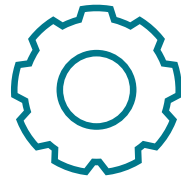


ÁREA DE COMPETENCIA 4

SEGURIDAD EN LA RED

COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
4.1 Protección de dispositivos	<ul style="list-style-type: none">· Configura normas de seguridad en tus dispositivos· Crea contraseñas seguras y actualiza· Configura antivirus· Detecta uso malintencionado, correo no deseado, phishing· Configura contraseña de la wifi· Crea cuentas diferentes de usuario en un dispositivo
4.2 Protección de datos y privacidad	<ul style="list-style-type: none">· Detecta solicitudes de datos en usos malintencionados· Configura la privacidad en redes sociales· Utiliza navegación de incógnito· Elimina historial y datos de navegación· Comprueba que la web tenga certificado de confianza· Realiza copias de seguridad
4.3 Protección de la salud	<ul style="list-style-type: none">· Adopta medidas de ergonomía· Ejecuta medidas para protegerte y proteger a otras personas, como los/las menores.
4.4 Protección medioambiental	<ul style="list-style-type: none">· Personaliza la configuración para el ahorro energético





ÁREA DE COMPETENCIA 5

RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
5.1 Resolución de problemas técnicos	<ul style="list-style-type: none">· Configura el router· Conecta dispositivos
5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas	<ul style="list-style-type: none">· Selecciona aplicaciones y herramientas definidas para usos concretos.· Comparte internet del móvil a otro dispositivo· Maneja smartTV· Soluciona necesidades puntuales
5.3 Uso creativo de la tecnología digital	<ul style="list-style-type: none">· Conoce realidad virtual y realidad aumentada· Conoce los FABLAB· Utiliza códigos QR y conoce cómo generarlos
5.4 Identificar lagunas en las competencias digitales	<ul style="list-style-type: none">· Busca tutoriales para autoformarte· Realiza formación online



5. ORIENTACIONES PARA FORMACIONES DE COMPETENCIA DIGITAL EN ENTIDADES SOCIALES

Esta guía se puede utilizar como propuesta para definir los objetivos, contenidos y los criterios de evaluación en las formaciones y acciones encaminadas a fomentar y desarrollar las competencias digitales en las personas participantes en la entidad.

Al finalizar la formación, la persona participante será capaz de realizar los estándares de aprendizaje de manera autónoma, sin la ayuda del tutor/a de formación. Se puede contemplar el nivel completo: básico o intermedio, o bien un área concreta de las cinco áreas existentes.

6. EVALUACIÓN Y CERTIFICACIÓN DE COMPETENCIA DIGITAL

Hay distintas plataformas que nos permiten evaluar las competencias digitales, os proponemos Fundaula Formación digital para el empleo - Fundaula, juntos por el empleo, Junta de Andalucía Plataforma de autodiagnóstico en competencias digitales (andaluciaesdigital.es).

Estas evaluaciones, que en muchos casos se trata de auto-evaluaciones on line, pueden realizarse previamente a la formación, o para ubicar en qué nivel de aprendizaje se debe situar la persona.

Una vez finalizada la formación, la persona participante será capaz de realizar los estándares de aprendizaje de manera autónoma, sin la ayuda del tutor/a de formación. Se puede contemplar el nivel completo: básico o intermedio, o bien un área concreta de las cinco áreas existentes.





7. MODELO DE DIPLOMA

Compartimos un modelo de diploma para la acreditación de las competencias digitales a las personas participantes. En el diploma se indicará el nivel obtenido: básico o intermedio y junto al área de competencia se marcará con X o un tic, si ha sido evaluada y desarrollada dicha área.

DIPLOMA

La Rueda asociación

ACREDITA QUE _____

CON DOCUMENTO _____

HA OBTENIDO UN NIVEL _____ DE COMPETENCIA DIGITAL EN LAS SIGUIENTES ÁREAS:

1. Información y alfabetización digital	<input type="checkbox"/>
2. Comunicación y colaboración online	<input type="checkbox"/>
3. Creación de contenidos digitales	<input type="checkbox"/>
4. Seguridad en la red	<input type="checkbox"/>
5. Resolución de problemas	<input type="checkbox"/>

MADRID, A _____

LA RUECA ASOCIACIÓN

Desde el Grupo Motor de Tecnología Social de La Rueda estaremos encantadas/os de facilitarte el modelo de Diploma (larueca@larueca.info)



BIBLIOGRAFÍA

- Centro Común de Investigación. JRC, Joint Research Center, de la Unión Europea.
[Web](#). Marco Europeo de la Competencia digital para la ciudadanía.
- [DigComp 2.1](#) The Digital Competence Framework for Citizens
- [Niveles de aptitud del marco DigComp 2.1](#)
- [Plan Nacional de Alfabetización Tecnológica de Extremadura](#)
- [Plataforma de autodiagnóstico en competencias digitales \(andaluciaesdigital.es\)](#)
- [Herramienta Online Competencia Digital para la ciudadanía](#)
- [Formación digital para el empleo - Fundaula](#)
- [Certificación TucertiCyL. Junta Castilla y León](#)



La
Rueca
asociación

A stylized, light blue icon of a spinning wheel, positioned behind the text 'Rueca' and 'asociación'. The wheel has a large flywheel and a spindle.

#RompiendoLaBrechaDigital