



MIG-DHL

Migrants Digital Health Literacy

INTELLECTUAL OUTPUT 3: ACTIVIDADES DE FORMACIÓN PRÁCTICA



VNIVERSITAT
DE VALÈNCIA



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella. Número de proyecto: 2020-1-DE02-KA204-007679.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

| | |
|--|---|
| PRESENTACIÓN DEL INTELLECTUAL OUTPUT | 1 |
| RESUMEN DE LAS ACTIVIDADES PRÁCTICAS DE FORMACIÓN | 5 |
| ACTIVIDAD PRÁCTICA DE FORMACIÓN_4 ALFABETIZACIÓN DIGITAL | 3 |

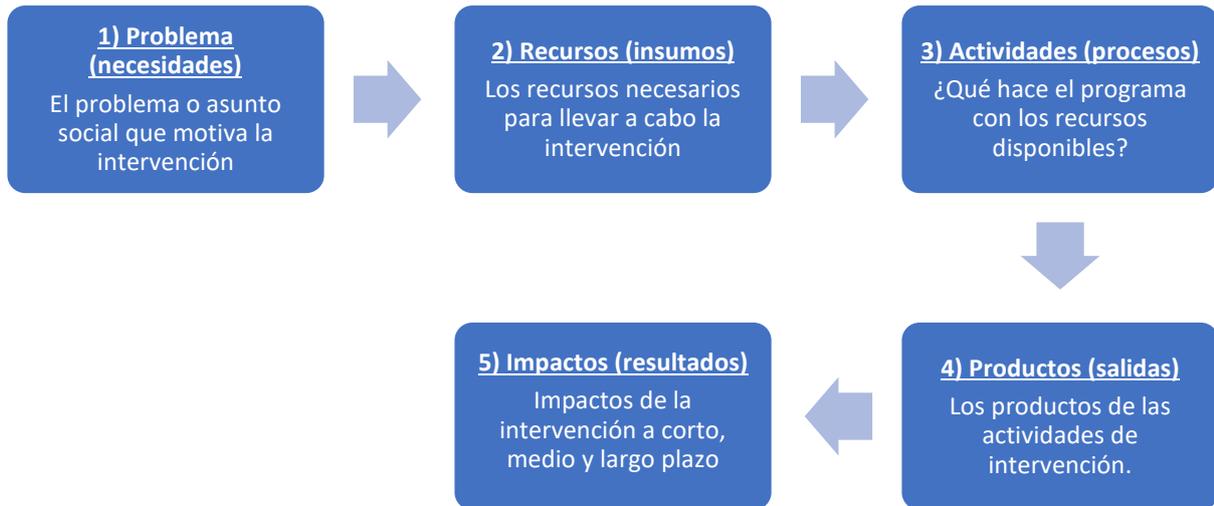
PRESENTACIÓN DEL INTELLECTUAL OUTPUT

Estas actividades de formación práctica pertenecen al proyecto ERASMUS+ "MIG-DHL: Desarrollo de un programa de formación para la mejora de la Alfabetización Sanitaria Digital de los Migrantes" (ref. 2020-1-DE02-KA204-007679), y se enmarca en el Producto Intelectual 3 "Actividades de Formación Práctica", coordinado por el Instituto de Investigación Polibienestar -UVEG-. Este documento pretende servir de guía para el desarrollo de las sesiones de formación para inmigrantes. En este documento se presentan los contenidos y la metodología para los usuarios finales a partir de las sesiones de co-creación previas realizadas durante el proyecto. Para ello, el objetivo principal de estas actividades de formación práctica es presentar los contenidos, metodologías y herramientas necesarias para crear y mejorar las competencias críticas de los migrantes con el fin de mejorar su Alfabetización Digital en Salud.

Para asegurar que los recursos y los contenidos de la Formación serán capaces de mejorar la Alfabetización Sanitaria Digital de los alumnos, el desarrollo del Producto Intelectual 3 sigue los resultados producidos por el Producto Intelectual 1: Guía Metodológica co-creada para aumentar las competencias de los migrantes para MEJORAR su ALFABETIZACIÓN SANITARIA DIGITAL. En este sentido, el estudio del estado del arte y las sesiones de co-creación desarrolladas en los diferentes países de los socios pertenecientes a este consorcio permiten desarrollar y utilizar la teoría del cambio para la construcción de una formación coherente con los objetivos generales del proyecto:

Las intervenciones públicas, como la que propone el proyecto MIG-DHL, van asociadas a una teoría, más o menos explícita, sobre cómo se supone que se inducirán los cambios que mitigarán el problema o mejorarán la situación que da lugar a la intervención. La teoría del **cambio** (también conocida como teoría de la intervención o teoría del programa) es la cadena de hipótesis sobre cómo se espera que los recursos asignados a la intervención permitan el desarrollo de actividades cuyo fruto serán determinados productos (outputs) que, a su vez, generarán beneficios a corto, medio y largo plazo para la sociedad en su conjunto o para la población objetivo de la política o programa (impactos o resultados). En otras palabras, la teoría del cambio es la hipótesis causal que explica cómo una política o programa, aplicando determinados recursos y desarrollando una serie de actividades, consigue determinados resultados.

La teoría del cambio consta de los elementos que se muestran en la siguiente figura:



La formación diseñada en el marco del MIG-DHL tiene como objetivo mejorar la Alfabetización Sanitaria Digital (DHL, en sus siglas en inglés) entre los migrantes, así como dotar a los pares migrantes (migrant peers) y a los profesionales de la salud de las herramientas necesarias para ser líderes en este ámbito y poder transmitir sus conocimientos a los recién llegados y a los migrantes en situación de mayor vulnerabilidad. Para conseguirlo, es necesario que los recursos y el diseño de las actividades que se realicen para lograr estos objetivos sean coherentes y adecuados. Así, las actividades deben tener como objetivo mejorar todas las dimensiones del concepto de alfabetización sanitaria digital: Habilidades operativas; Habilidades de navegación; Búsqueda de información; Evaluación de la fiabilidad; Determinación de la relevancia; Incorporación de contenidos; Protección de la privacidad, incluyendo la explotación óptima y orientada de los Materiales de Formación desarrollados dentro de entornos reales. Así pues, la teoría del cambio que subyace a la intervención propuesta por el proyecto MIG-DHL se representa de la siguiente manera en la tabla siguiente:

| | ENTRADAS | ACTIVIDADES | SALIDAS | IMPACTOS A CORTO PLAZO | IMPACTOS A LARGO PLAZO |
|-------------------|-------------------------|---------------------|-------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| Definición | Lo que se necesita para | Qué se hace con los | Qué se espera que | Los beneficios o | Los cambios fundamentales |

| | llevar a cabo las actividades previstas | recursos para lograr los objetivos de la intervención | produzcan directamente las actividades | cambios que se espera detectar como resultado de los productos | que se esperan conseguir después de varios años |
|------------------------|--|--|--|--|---|
| Descripción | Salas y espacios donde realizar las actividades. Dispositivos electrónicos + plataforma electrónica para que los alumnos puedan seguir la clase. Recursos humanos (formadores), orientación para los alumnos, materiales de apoyo para las clases. | Lecciones para migrantes vulnerables que se centran en primer lugar en el desarrollo de las competencias básicas en materia de salud, y lecciones transversales y específicas centradas en el desarrollo de cada una de las seis competencias digitales en materia de salud. | Participantes formados | Desarrollo de habilidades de alfabetización sanitaria y digital | Aumento de las capacidades para gestionar adecuadamente la propia salud y utilizar los dispositivos digitales de forma independiente y segura, como uno de los elementos clave de la integración e inclusión social de los inmigrantes recién llegados. |
| Hipótesis clave | ... | La disponibilidad de recursos materiales y humanos permite desarrollar las actividades para los grupos objetivo. | La asistencia de los alumnos a las actividades descritas permite obtener alumnos formados en habilidades de alfabetización | La asistencia de los alumnos a las actividades descritas les permite desarrollar las principales competencias en materia de salud digital. | El uso de dispositivos electrónicos para la autogestión de la salud aumentará en el futuro, por lo que será un factor clave para la integración y el bienestar social de los inmigrantes recién llegados. |

| | | | | | |
|--------------------|---|--|------------------------------|-----------------|-----------------|
| | | | n sanitaria digital. | | |
| Indicadores | Número de salas, elementos de la sala, número de dispositivos electrónicos, número de formadores, número de materiales de formación y guías utilizadas. | | Nº de participantes formados | Encuesta de DHL | Encuesta IPL-12 |

RESUMEN DE LAS ACTIVIDADES PRÁCTICAS DE FORMACIÓN

Las Actividades Prácticas de Formación son un conjunto de Plantillas/esquemas Tangibles para ser utilizadas por los Formadores en la implementación de las Actividades de Formación que incluyen, entre otros, una explicación detallada de la metodología a implementar, número de alumnos recomendados, duración, recursos necesarios, recomendaciones para la gestión de las sesiones, especificación de los escenarios donde implementar las experiencias en entorno real y herramientas de apoyo. Las Actividades de Formación Práctica diseñadas que se incluyen en los documentos deben entenderse como un enfoque estándar que debe ser adaptado y personalizado por los Formadores a cada grupo objetivo específico, en términos de duración, priorización y secuencia de contenidos o soporte de la Plataforma de e-Formación. Al final de este documento, se incluye un conjunto de "Consejos para la implementación", basados en la experiencia directa obtenida durante la implementación de las Acciones Piloto de Validación del proyecto, con recomendaciones para la correcta adaptación de este estándar de Actividades de Formación Práctica Diseñadas a diversos entornos. Las Actividades de Formación Práctica Diseñadas (DPTA, en sus siglas en inglés) que se han desarrollado son las siguientes:

- **DPTA 1.** Qué es la alfabetización sanitaria digital y su relevancia
- **DPTA 2.** Principales cuestiones sanitarias al aterrizar en un nuevo país
- **DPTA 3.** Servicios de salud
- **DPTA 4.** Alfabetización digital
- **DPTA 5.** Exploración de las herramientas de salud digital
- **DPTA 6.** Ser activo en el entorno de la salud digital.

La estructura actual de los DPTA presentados se basa en el siguiente **razonamiento**: En el **DPTA_1**, se espera que los alumnos conozcan el objetivo del curso y el concepto en torno al cual girará el curso: Alfabetización Sanitaria Digital. Se espera que esta DPTA ayude a los alumnos a darse cuenta de que se trata de un curso interesante y necesario para ellos. **La DPTA_2** se centra en las diferencias culturales entre sus países de origen y los países en los que se encuentran. **DPTA_3** se centra en el desarrollo de los conocimientos sanitarios de los alumnos sobre los Servicios de salud del país de acogida como condición previa fundamental para una buena alfabetización sanitaria digital. El hecho de que los dos primeros DPTA no se centren específicamente en el desarrollo de habilidades de alfabetización sanitaria digital no impide que se desarrollen de forma incidental, como un mecanismo

normal para resolver algunas actividades. Los siguientes DPTA se centran específicamente en el desarrollo de las competencias sanitarias digitales: El **DPTA_4** se centra en las habilidades básicas (Habilidades operativas; Habilidades de navegación; Búsqueda de información; Evaluación de la fiabilidad) y el **DPTA_5** tendrá como objetivo comprobar, de forma eminentemente práctica, si los participantes han conseguido alcanzar la mayoría de las habilidades de alfabetización sanitaria digital (Habilidades operativas; Habilidades de navegación; Búsqueda de información; Evaluación de la fiabilidad; Determinación de la relevancia). El **DPTA_6** se centrará en las últimas habilidades de alfabetización sanitaria digital (Añadir contenido y proteger la privacidad) y será seguido por una recapitulación final del curso. El objetivo es que los participantes comprendan lo que significa estar alfabetizado en salud digital en el mundo actual.

El formador, sin embargo, puede decidir alternar el orden de algunas DPTA o eliminar o reducir la duración de algunas DPTA, en función de las características/perfil de los alumnos. Es posible que algunos alumnos no necesiten desarrollar las competencias digitales más básicas (cómo controlar un ordenador, realizar una búsqueda en Internet, etc.), pero sí una lección en profundidad sobre los Servicios de salud a los que pueden acceder (muy probablemente en el caso de un grupo objetivo joven). A la inversa, es posible encontrar un grupo objetivo en la situación contraria (con conocimientos "avanzados" del sistema nacional de salud pero que necesitan desarrollar las competencias digitales más básicas). Por lo tanto, se deja a la discreción del formador en función de las diferentes necesidades y perfiles de los participantes. Por lo tanto, los DPTA están diseñados para ser flexibles.

Las actividades de formación práctica diseñadas se han desarrollado con la siguiente estructura:

- Sesiones presenciales, que incluyen actividades teóricas y, sobre todo, prácticas.
- Formación en línea, que incluye tareas y otras actividades prácticas que se realizan fuera del aula para apoyar el proceso de aprendizaje.

Cada uno de los DPTA se compone, pues, de sesiones presenciales y en línea. En cuanto a las sesiones en línea, el hecho de que se denominen "en línea" no significa que todas las actividades deban realizarse mediante métodos en línea o a través de Internet. El objetivo de estas actividades es que los alumnos puedan reflexionar, reforzar, etc. de forma práctica los contenidos de las sesiones presenciales, así como aprender nuevos contenidos y habilidades de forma dinámica. En este sentido, los sinónimos de sesiones online son sesiones fuera de clase, sesiones offline, sesiones a distancia, sesiones síncronas o asíncronas.

Las actividades de formación práctica diseñadas se han desarrollado con la siguiente duración estándar:

- Sesiones presenciales; 27 horas.
- Formación en línea; 9 horas.

El número de horas es orientativo. No obstante, el consorcio MIGDHL opina, y ha favorecido en el diseño de los DPTA, a la vista de los resultados del I.O.1, que el número total de horas de la Formación no debería superar en ningún caso las 40 horas.



VNIVERSITAT
DE VALÈNCIA



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella. Número de proyecto: 2020-1-DE02-KA204-007679.



MIG-DHL

Migrants Digital Health Literacy

DPTA

Módulo 4

Alfabetización digital

Los autores:

Pantelis Balaouras, GUnet;

Josemar Alejandro Jiménez, Oxfam; Jenny Wielga, IAT



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella. Número de proyecto: 2020-1-DE02-KA204-007679.

Esta Actividad práctica de formación Diseñada para el módulo 4 forma parte del Programa **MIG-DHL** que contiene 6 módulos de aprendizaje en total, que ha sido desarrollado dentro de la Asociación Estratégica Erasmus+ **MIG-DHL- Migrants Digital Health Literacy**.

Los contenidos de la formación en un vistazo:

Programa MIG-DHL

Módulo 1: Qué es la alfabetización sanitaria digital y su relevancia

Módulo 2: Principales cuestiones sanitarias al aterrizar en un nuevo país

Módulo 3: Servicios de salud

Módulo 4: Alfabetización digital

Módulo 5: Exploración de las herramientas de salud digital

Módulo 6: Ser activo en el entorno de la salud digital

Puede encontrar más información en la página web: <https://mig-dhl.eu/>

Declaración sobre los derechos de autor:



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. Usted es libre de:

- compartir - copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato
- adaptar - remezclar, transformar y construir sobre el material

bajo los siguientes términos:

- **Atribución** - Debe dar el crédito apropiado, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se hicieron cambios. Puede hacerlo de cualquier forma razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o a su uso.
- **No comercial** - No puede utilizar el material con fines comerciales.
- **ShareAlike** - Si remezclas, transformas o construyes sobre el material, debes distribuir tus contribuciones bajo la misma licencia que el original.

ACTIVIDAD PRÁCTICA DE FORMACIÓN_4 ALFABETIZACIÓN DIGITAL

Objetivos:

Para mejorar la alfabetización sanitaria digital, es muy importante mejorar la alfabetización digital. Para lograrlo, los próximos tres DTPA - DPTA 4, 5 y 6 - se centran en este tema. Por lo tanto, se orientará en las siete dimensiones de la Alfabetización Digital en Salud definidas por van der Vaart & Drossaert 2017 : 1) Habilidades operativas; 2) Habilidades de navegación; 3) Búsqueda de información; 4) Evaluación de la fiabilidad; 5) Determinación de la relevancia; 6) Adición de contenido; 7) protección de la privacidad, relacionadas con las competencias de la Alfabetización Digital definidas por la Comisión Europea : (1) Alfabetización en información y datos 2, 2) Comunicación y colaboración, 3) Creación de contenidos digitales, 4) Seguridad y 5) Resolución de problemas).

Esta DPTA 4, "Alfabetización digital", puede considerarse como una introducción a la alfabetización digital. Se centra en las habilidades operativas, como, por ejemplo, cómo utilizar un dispositivo digital, qué dispositivos digitales están disponibles, dónde encontrar información en Internet y qué reglas hay que tener en cuenta mientras se actúa en el entorno digital.

Participantes y funciones:

- Migrantes: Unos 10 migrantes (recién llegados) en cada país como beneficiarios de la formación.
- Pares migrantes: Alrededor de 1-2 pares migrantes, que son personas clave en las comunidades migrantes o que ya están integradas en el país de acogida. Los pares migrantes tienen un papel fundamental en el desarrollo de esta DPTA, dado que han estado previamente en la misma situación que los aprendices están enfrentando actualmente y por lo tanto tienen una mejor comprensión de los problemas a los que se enfrentan los migrantes.
- Profesionales de la salud (unos 1-2): Es aconsejable invitar a los profesionales de la salud a participar en las diferentes sesiones de este DPTA como observadores y con acceso a los materiales y a la plataforma online. También pueden adquirir conocimientos sobre las competencias digitales de los inmigrantes y pueden obtener ideas sobre cómo pueden incluir el uso de dispositivos digitales en su trabajo diario.

Competencias:

- Conocimiento de las diferencias entre Ordenador, Smartphone y Tablet y su diferente uso

- Capacidad para navegar y buscar información en Internet
- Conocimientos sobre la protección de datos y la seguridad en Internet
- Conocimiento de los canales de comunicación en Internet

Contenidos de la formación:

- Explicación sobre la diferencia entre smartphone, tablet y ordenador
- Cómo utilizar un ordenador, un smartphone o una tableta
- Cómo buscar en Internet (apertura del navegador, qué motores de búsqueda existen y cómo crear una cadena de búsqueda)
- Consejos sobre protección de datos y seguridad al utilizar el navegador de Internet
- Presentación de los canales de comunicación en Internet

Duración de las sesiones: 6 horas.

- Sesión presencial: 4 horas (2 sesiones de 2 horas)
- Sesión en línea: 2 horas.

Formación transversal:

- Habilidades sociales
- Conocimientos de idiomas
- Capacidad de trabajo en equipo

Metodología:

- Activo y participativo
- Formación presencial:
 - Diálogo
 - Juegos de rol
 - Trabajo en equipo
- Formación en línea:
 - Aplicación práctica -mediante tareas- de algunos consejos acordados en el aula.

Material de formación:

- Sesiones presenciales:
 - Presentaciones en PowerPoint

- Documentos de Word. Explicación de los principales conceptos mostrados en PPT
- Sesiones en línea:
 - Tareas en línea en la plataforma de formación

SESIÓN PRESENCIAL 4.1: DIRECTRICES, DURACIÓN Y HERRAMIENTAS - ESTAR ALFABETIZADO DIGITALMENTE

Acción 4.1.1 Apertura

Una vez que los asistentes hayan llegado al aula, el formador presentará los objetivos de la sesión, incluidos los objetivos de aprendizaje, las actividades y la planificación.

En la introducción de esta sesión de trabajo, el formador recuerda algunos de los contenidos que surgieron en DPTAs anteriores y especialmente en DPTA1.

En particular, se recuerda la definición de Alfabetización Sanitaria Digital, tal y como surgió en el análisis colectivo de DPTA1.

Las actividades de este módulo son todas prácticas: se refieren al uso de herramientas informáticas y se centran en la búsqueda en Internet, la seguridad y la privacidad, la comunicación digital.

Por esta razón, se debe considerar centrar la introducción en el hecho de que el concepto de alfabetización sanitaria digital no se refiere únicamente a las habilidades necesarias para utilizar la tecnología y los dispositivos (alfabetización en TIC, alfabetización informática), sino que se refiere a una perspectiva en la que Internet es un ecosistema y un reflejo de la sociedad. Por lo tanto, se requieren habilidades en relación con el entorno digital, su evaluación, fiabilidad, precaución y, especialmente, pensamiento crítico.

Se recomienda, para humanizar al formador y tener una relación más estrecha formador-formando, que el formador señale que, como la tecnología está en constante cambio, estar alfabetizado digitalmente es algo que hay que actualizar constantemente y que el propio formador tiene que prestar atención a estas cuestiones.

- **Duración:** 10 minutos
- **Herramienta:** Módulo 4 - 4.1.1 Introducción (PPT)

Acción 4.1.2 Actividad práctica: Conocer diferentes dispositivos digitales

Al principio de esta actividad práctica, se muestran diferentes dispositivos digitales (smartphone, tableta, ordenador) para dar una introducción a la actuación en el entorno digital. Esta actividad pretende aclarar los distintos usos posibles de los diferentes dispositivos digitales, ya que algunas actividades en el entorno digital son más fáciles de realizar con un ordenador (por ejemplo, escribir un correo electrónico, recopilar información), y otras son más fáciles de realizar con un smartphone (por ejemplo, las comunicaciones sociales, como WhatsApp).

Para que sea más interactivo, el formador pregunta a los participantes qué dispositivos utilizan habitualmente e inicia un debate sobre sugerencias acerca de qué dispositivos creen que podrían ser útiles para qué acciones. Las diferencias identificadas durante el debate pueden recogerse en una pizarra, un rotafolio, un póster o directamente en PowerPoint.

Al final de la actividad, se llama la atención sobre el hecho de que los dispositivos presentados son los más utilizados. Además, hay varios tipos de ellos; en relación con esto, es importante reflexionar sobre el hecho de que la alfabetización digital es un conocimiento contextual y no estático, estrechamente relacionado con el desarrollo de la tecnología y las formas de utilizarla.

Actividad práctica: Tras el debate, el formador reparte los diferentes dispositivos digitales a los participantes. Si no hay suficientes dispositivos digitales para todos los participantes, éstos pueden dividirse en grupos. Cada grupo/participante debe tener la oportunidad de probar todos los dispositivos digitales.

- **Duración:** 45-60 minutos
- **Herramienta:** Módulo 4 - 4.1.2 Conocer diferentes dispositivos digitales; diferentes dispositivos digitales (smartphone, tablet, ordenador) (PPT)

Descanso: 10-15 minutos

Acción 4.1.3 Actividad práctica: Búsqueda en Internet

Esta acción debería proporcionar una primera información sobre la búsqueda de información en Internet.

Al principio, el formador muestra cómo abrir un navegador web y dónde introducir las direcciones de Internet. Como la navegación en Internet puede diferir entre los idiomas y los países, se ofrece un ejemplo sobre las diferencias en la navegación del menú entre los distintos idiomas y países.

Tras esa parte introductoria, se muestran diferentes motores de búsqueda, complementados con breves explicaciones sobre sus diferencias.

La siguiente parte trata sobre cómo encontrar buenas palabras clave para encontrar la información que a uno le interesa. **Se discute:** Para ello, se muestran diferentes ejemplos de cadenas de búsqueda y los participantes pueden discutir en grupos cuáles son las mejores. También es importante hablar de la ordenación de la información. ¿Las más relevantes son las primeras? ¿O hay otros aspectos que influyen en la disposición de la información? (Enlace a DPTA 5, acción 2.2)

- **Duración:** 60 minutos
- **Herramienta:** Módulo 4 - 4.1.3 Búsqueda en Internet (PPT)

FIN DEL PRIMER DÍA

SESIÓN PRESENCIAL 4.2: PAUTAS, DURACIÓN Y HERRAMIENTAS - ALFABETIZARSE DIGITALMENTE (Día 2)

Acción 4.2.1 Seguridad y privacidad

Esta parte de DPTA 4 "Seguridad y privacidad" incluye conceptos y consejos básicos y tiene como objetivo concienciar sobre los problemas de seguridad y privacidad en Internet y proporcionar información sobre cómo decidir si un sitio web es de confianza.

Parte teórica: Los conceptos de seguridad y privacidad se orientan en las definiciones dadas por el documento Marco Europeo de Competencia Digital para los Ciudadanos¹.

El desarrollo de competencias en relación con la seguridad y la privacidad se refiere, pues, a la capacidad de proteger los dispositivos, los contenidos, los datos personales y la privacidad en el entorno digital. La implicación de esta acción permite la protección de la salud física y mental, el bienestar y la inclusión social (se puede mencionar el tema de cómo reconocer los fenómenos de ciberacoso y sexting). Por último, se señala la necesidad de ser conscientes del impacto medioambiental de las tecnologías/dispositivos digitales. Para ello, se aborda el tema de la eliminación.

Actividad práctica:

¹ Riina Vuorikari, R., Carretero Gómez, S., Punie, Y., Van Den Brande, G. (2017). DigComp 2.1: el marco de competencia digital para los ciudadanos con ocho niveles de competencia y ejemplos de uso. Luxemburgo, Oficina de Publicaciones de la Unión Europea. doi: 10.2760/38842.

- El formador muestra cómo instalar un navegador web (por ejemplo, la descarga de Google Chrome) y algunas diferencias entre los navegadores (por ejemplo, la vinculación de Google Chrome con Google como motor de búsqueda; la vinculación de Internet Explorer con Bing).
- Tras la descarga de un motor de búsqueda, se empieza a tratar el tema de la seguridad y la privacidad. Por lo tanto, el formador explica que los diferentes navegadores web pueden tener una regulación de la privacidad diferente (sólo una pequeña aportación).
- La siguiente parte trata de cómo decidir si una página web es segura, y si es correcto introducir información personal o comprar cosas. Hay que recopilar los criterios relevantes para decidir si una página web es de confianza ("https" al principio de un enlace, la existencia de una huella, etc.). Por lo tanto, el formador puede preguntar a los participantes si tienen ideas sobre los criterios que deben tenerse en cuenta para decidir si una página es de confianza. Los resultados pueden recogerse en una pizarra, un rotafolio, un póster o directamente en PowerPoint.
 - Trabajo en grupo: Al final, los participantes se dividen en diferentes grupos. Cada grupo recibe estudios de casos (como alternativa: en lugar de estudios de casos, pueden utilizar los resultados de sus propias investigaciones de DPTA 2 y 3) que tratan de diferentes situaciones, en las que es necesario decidir si la página es fiable o no. Todos los grupos tienen que justificar su decisión.
 - Enlace a DPTA 6.
- **Duración:** 45-60 minutos
- **Herramienta:** Módulo 4 - 4.2.1 Seguridad y privacidad (PPT)

Descanso: 10-15 minutos

Acción 4.2.2 Comunicación digital

Esta parte proporciona una visión general sobre las diferentes formas de comunicación en el entorno digital en general (las actividades prácticas se encuentran en DPTA 6).

- Al principio, el formador puede preguntar a los participantes qué formas de comunicación utilizan en el entorno digital y si diferencian entre las herramientas de comunicación, respecto a la persona con la que quieren contactar o el tema del que quieren hablar.
- La siguiente parte se centra en el correo electrónico. El formador ofrece ejemplos, dónde y cómo se configura una cuenta de correo electrónico.

- *Actividad práctica 1:* Todos los participantes pueden crear una dirección de correo electrónico personal.
- *Actividad práctica 2:* Busca en Internet una dirección de correo electrónico específica (por ejemplo, el correo electrónico de un médico cercano a tu casa). (Enlace DPTA 5, actividad 5.4.2)
- Otra forma de comunicación es el uso de foros. El formador explica qué es un foro y cuándo se suele utilizar. El formador también da algunos ejemplos.
 - *Enlace a DPTA 6*
 - **Duración:** 45-60 minutos
 - **Herramienta:** Módulo 4 - 4.2.2 Comunicación digital (PPT)

Acción 4.2.3 Cierre

El formador resume el contenido de la sesión e intenta aclarar las posibles dudas y preguntas. El formador invita a los alumnos a la siguiente sesión de formación F2F. El formador explica las actividades que los alumnos tienen que llevar a cabo fuera del aula y explica cómo asistir, si lo desean, a la sesión en línea.

- **Duración:** 10 minutos.
- **Herramienta:** Módulo 4 - 4.2.3 Cierre (PPT)

FIN DEL SEGUNDO DÍA

FINALIZACIÓN DE ESTE DPTA/MÓDULO

SESIÓN ONLINE 4.2: DIRECTRICES, DURACIÓN Y HERRAMIENTAS

Tareas de ser activo en el entorno digital.

1. Crear una cadena de búsqueda: Cada participante piensa en un tema sobre el que quiere saber más y crea una cadena de búsqueda para encontrar la información que le interesa.
2. Correo electrónico: Cada participante escribe un correo electrónico al formador, incluyendo la cadena de búsqueda creada y la información principal que ha encontrado haciendo la investigación.

- **Duración:** 1-2 horas
- **Herramienta:** Plataforma

DPTA 4_ ALFABETIZACIÓN DIGITAL - RECOMENDACIONES PARA LOS FORMADORES

-Buscad información en los materiales online. -



VNIVERSITAT
DE VALÈNCIA



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella. Número de proyecto: 2020-1-DE02-KA204-007679.