



TÍTULO

DIGITA(L)ÍZATE.
PROPUESTAS PARA LA ALFABETIZACIÓN DIGITAL
DE LA CIUDADANÍA

AUTORA

Elisabetta Brandi

	Esta edición electrónica ha sido realizada en 2024
Directora	Dra. D ^a . Ana Duarte Hueros
Instituciones	Universidad Internacional de Andalucía ; Universidad de Huelva
Curso	<i>Máster Oficial Interuniversitario en Comunicación y Educación Audiovisual (2022/23)</i>
©	Elisabetta Brandi
©	De esta edición: Universidad Internacional de Andalucía
Fecha documento	2023



**Atribución-NoComercial-SinDerivadas
4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)**

Para más información:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.en>



MASTER UNIVERSITARIO
**Comunicación &
Educación Audiovisual**



Universidad
de Huelva

un
i Universidad
Internacional
de Andalucía
A

DIGITAL(L)ÍZATE

**Propuestas para la
alfabetización digital
de la ciudadanía**

Elisabetta Brandi

ORCID: 0000-0003-4458-4653

Directora:

Dr.a Ana Duarte-Hueros

ORCID: 0000-0002-3819-5857

Junio 2023

Universidad Internacional de Andalucía, 2024

Digital(I)ízate.

Propuestas para la alfabetización digital de la ciudadanía

Trabajo Final de Prácticas (TFP)

Elisabetta Brandi

Directora

Dra. Ana Duarte-Hueros



**Universidad
de Huelva**



Universidad de Huelva | Universidad Internacional de Andalucía, 2023

Digital(1)ízate. Propuestas para la alfabetización digital de la ciudadanía Digital(1)ízate. Proposals for the digital literacy of the citizenship

Trabajo Final de Prácticas (TFP)

Máster de Comunicación y Educación Audiovisual

Elisabetta Brandi

Directora: Dra. Ana Duarte-Hueros

Universidad de Huelva | Universidad Internacional de Andalucía, 2023



ÍNDICE

I. Introducción

1.1. Introducción y justificación	6
1.2. Marco teórico	7

II. Objetivos

2.1. Objetivo general	12
2.1.1. Objetivos específicos.....	12

III. Contexto Institucional

3.1. Contextualización Institucional de la práctica	15
3.2. ¿Qué es DigitAll?.....	15
3.3. Objetivos	16
3.4. Planificación	17
3.5. Organización interna.....	17
3.6. Espacios.....	19
3.7. Recursos	20

IV. Propuesta de intervención educomunicativa

4.1. Plan de actividades	24
4.2. Cronograma.....	32
4.3. Recursos	35
4.3.1. Recursos humanos	35
4.3.2. Recursos materiales	36
4.3.3. Recursos económicos	36
4.4. Resultados previsibles	36
4.5. Prospectiva de futuro	37

V. Limitaciones y Autovaloración

5.1. Limitaciones de la propuesta.....	40
5.2. Autovaloración	40

REFERENCIAS

Referencias	43
-------------------	----

ANEXOS

Anexo I: Diario descriptivo de actividades	47
Anexo II: Recursos interactivos propuestos	73

I. INTRODUCCION

1.1. Introducción y justificación del trabajo

La era digital en la que vivimos es el emblema del considerable avance tecnológico que tuvo lugar gracias al advenimiento de Internet. Es innegable que la tecnología digital haya revolucionado completamente nuestra manera de concebir la vida, comunicarnos, aprender, trabajar y relacionarse como individuos sociales. Los dispositivos digitales han llegado a convertir los espacios virtuales que ofrecen en espacios de vital importancia para toda la ciudadanía, en los cuales las personas interactúan, comparten información y difunden conocimientos. (Aguaded & Delgado-Ponce, 2021)

En la sociedad contemporánea, análogamente definida “sociedad de la información” o “sociedad digital”, según Cabero-Almenara et al. (2019) se ha hecho cada vez más necesaria la formación de la ciudadanía en competencias digitales (CD), aludiendo a la trasmisión de conocimientos que puedan contribuir a sacar provecho del contexto tecnológico que nos rodea, y a transformar las audiencias desde meros consumidores pasivos de las TIC (Tecnologías de la Información y de la Comunicación) a “residentes de la red”. Con esto nos referimos a una conversión en ciudadanos más críticos, activos y autónomos, capaces de gestionar, elaborar y procesar la incalculable cantidad de información que circula diariamente.

En primer lugar, es posible hablar de la formación de una e-ciudadanía digital empoderada, más implicada y participativa en las cuestiones sociales, y, en segundo lugar, de una conversión de TIC a TAC (Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento), poniendo el foco de atención ya no solo en la información y la comunicación, sino en un diferente uso de estas herramientas con un enfoque educativo, que puede (y debe) llevar al desarrollo de un aprendizaje permanente y a la producción de nuevos conocimientos (Gómez-Contreras et al., 2022).

La UE define la competencia digital como “el uso seguro, crítico y responsable y el compromiso con las tecnologías digitales para el aprendizaje, el trabajo y la participación en la sociedad. Se define como una combinación de conocimientos, habilidades y actitudes”, «traducción del inglés» (European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture, 2019).

La alfabetización digital, por tanto, es un fenómeno que produce la adquisición de competencias indispensables en todos los ámbitos de nuestras vidas, útiles para

desenvolvemos en una realidad extremadamente compleja que nos pone a prueba constantemente, pues provoca un entorno informacional intrincado y engañoso, que nos resulta difícil de descifrar. Los retos, riesgos y peligros a los que estamos expuestos a diario se pueden esencialmente identificar bajo el concepto general de “desorden informativo”, ya que esta expresión engloba diferentes matices de estas problemáticas. (Taddeo et al., 2022).

En consecuencia, el presente trabajo pretende realizar una propuesta educ comunicativa que pueda mejorar el proyecto *DigitAll*, designado para la adquisición de competencias digitales de la ciudadanía, mediante la creación de una cuenta en la red social Instagram y el desarrollo de contenidos adicionales a los materiales incluidos en el proyecto. El nombre del perfil será “digital.lizate”, y la propuesta consiste en elaboración de un programa de difusión del proyecto, a través del diseño y la producción de infografías y videos, que se publicarían respectivamente como carruseles de *posts* y *reels*. Aparte, se realizarán encuestas y sondeos a través de las *stories*, buscando nuevas estrategias de interacción con el público, y se planteará una actividad práctica voluntaria para los usuarios que quieran aplicar activamente los conocimientos que se adquieren lo largo del curso.

1.2. Marco teórico

Algunos autores como Estrada-Molina et al. (2022) y George-Reyes y Avello-Martínez (2021) señalan al escritor Paul Gilster como uno de los primeros en delimitar el concepto de alfabetización digital en 1997, si bien a lo largo de los años se le han atribuidos diferentes matices, acepciones y conceptualizaciones. Sin embargo, actualmente la mayoría de las investigaciones concuerdan con la primera definición, que va más allá del concepto de competencias técnicas, identificando una persona digitalmente alfabetizada como aquella que es capaz de obtener, elaborar y utilizar la información procedente de diferentes dispositivos digitales, y que, del mismo modo, tenga la capacidad de resolver los problemas vinculados con la búsqueda y la comprobación de la información en estos contextos digitales (George-Reyes & Avello-Martínez, 2021; Tirado-Morueta et al., 2023).

En esta línea, es importante destacar que las nuevas generaciones utilizan más las TIC para la búsqueda y la recuperación de noticias que los medios tradicionales. Esto implica que el acceso a la información, por parte de los jóvenes, tiene lugar principalmente a través de las redes sociales (RRSS) (García-Jiménez et al., 2016), debido a la instantaneidad con la cual pueden circular las informaciones. Por ello, Cabero-Almenara et al., (2019) las consideran el foro público de nuestros tiempos, recurriendo a una analogía entre las RRSS y la plaza de la democracia ateniense. Por consiguiente, Internet y las redes sociales se han transformado en un ventajoso vehículo de educación no formal, teniendo como resultado que incluso los medios tradicionales, a partir de la segunda década de este milenio, se adaptaran a estas nuevas estrategias de comunicación multipantalla, facilitando diferentes formas de acceder a la información (Aguaded & Ortiz-Sobrino, 2022). De hecho, se evidencia un creciente interés por parte de los profesionales del sector a partir del año 2010, cuando la producción científica sobre la alfabetización digital empezó a intensificarse drásticamente y a cobrar una grande relevancia (George-Reyes y Avello-Martínez 2021)

Asimismo, se ha de aclarar que los denominados nativos digitales, es decir, la generación Z (o *centennials*), que son caracterizados por la incorporación de las TIC en su vida cotidiana desde edades tempranas, se perciben a ellos mismos como expertos en el uso de las tecnologías. Sin embargo, la investigación de Pérez-Escoda et al. (2016) obtuvo resultados muy diferentes de la que erróneamente era (y sigue siendo) la percepción general: tener acceso, convivir y utilizar las TIC no significa desarrollar competencias digitales, puesto que ni siquiera los individuos acostumbrados a su uso diario tienen un nivel suficiente de CD. Los jóvenes adquieren competencias instrumentales básicas gracias a la convivencia con las TIC en contextos informales, como el entorno familiar o social, pero nunca han recibido una formación adecuada sobre las competencias digitales, motivo por el cual carecen de ellas.

Por esta razón, la adquisición de CD se ha transformado en un imperativo de nuestros tiempos, tanto que importantes instituciones y organizaciones han establecido estándares internacionales de alfabetización digital. Entre estas se destacan la UNESCO con un curriculum para docentes sobre alfabetización digital (UNESCO, 2011; 2013; 2018), el ISTE con el proyecto “ISTE Standards for Studentes (ISTE, 2016), el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado con el Marco Común de

Competencia Digital Docente (INTEF, 2017) y el JRC (Vuorikari et al., 2022) que, a partir del 2013, formuló el Marco de Competencias Digitales para la Ciudadanía siguiendo las directivas de la Unión Europea. La misma, efectivamente, ha declarado su determinación en alcanzar ambiciosos objetivos para el 2030: conseguir que al menos el 80% de la población posea competencias digitales básicas y contar con 20 millones de especialistas en TIC.

En este contexto, y con el objetivo preciso de formar a los jóvenes en el uso responsable, crítico y proactivo de las TIC, y, por consiguiente, impulsar la adquisición de CD, han sido desarrollados una gran cantidad de proyectos, de los cuales se procederá a analizar sumariamente algunos:

❖ *Proyecto digital en equipo* (Pérez-Mateo et al., (2012)

Este proyecto, realizado por la Universitat Oberta de Catalunya, en concreto para las asignaturas de “Uso y aplicación de las TIC en el ámbito académico y profesional” y “Trabajo en equipo en red”, tiene la finalidad de educar los estudiantes en la utilización de herramientas tecnológicas con fines didácticos. Además, se les incentiva a poner en prácticas un conjunto de metodologías y habilidades necesarias para poder trabajar en un entorno laboral exclusivamente virtual. Los pilares principales que dan origen al proyecto son 1) el trabajo colaborativo, que incentiva la adquisición de competencias de manera gradual, pero efectiva; 2) la actividad de los estudiantes, que fomenta la proactividad y la autonomía, enseñándoles a ser capaces de generar su propio aprendizaje; 3) el uso de las TIC, promoviendo el proceso de aprendizaje completamente en entornos virtuales. Gracias a este proyecto los estudiantes podrán adquirir un amplio abanico de competencias vinculado a la búsqueda, el tratamiento y la difusión de la información, aparte de desarrollar pensamiento crítico e impulsar actitudes de organización, comunicación y colaboración.

❖ *Developing Digital Youth Work* (European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture, 2018)

Este proyecto nace con la finalidad de promover el trabajo juvenil digital, es decir, incentivar el uso proactivo de los medios digitales y tecnológicos en los entornos de trabajo, lo cual puede referirse a una tipología de trabajo presencial, virtual o en un

contexto mixto. El uso de las herramientas digitales en el entorno laboral incentiva la alfabetización digital y, en consecuencia, promueve el desarrollo de competencias y el soporte del trabajo juvenil *online*. Al mismo tiempo, se fomenta la capacidad de participación en entornos virtuales de trabajo y el uso de las redes sociales para compartir información.

Las áreas de competencias trabajadas son siete: 1) digitalización de la sociedad, 2) planificación, diseño y evaluación del trabajo juvenil digital, 3) alfabetización digital e informacional, 4) comunicación, 5) creatividad digital, 6) seguridad y 7) reflexión y evaluación.

Gracias a este proyecto los jóvenes trabajadores, no importa que sean remunerados o voluntarios, podrán adquirir competencias digitales y ponerlas en práctica en su entorno de trabajo. Por otro lado, las empresas y las organizaciones que proporcionan trabajo a los jóvenes podrán aprender a incluir y aprovechar estas nuevas *skills*, características indispensables en el siglo XXI. Los jóvenes trabajadores podrán así entender cómo se construye la tecnología y aprender a ser crítico hacia la información que proviene de ella, siendo necesario el desarrollo de habilidades tecnológicas y de una mentalidad ágil hacia la tecnología no solo en el trabajo, sino también en la vida cotidiana.

❖ *DigitAll*

Es en este contexto que se sitúa también el proyecto *DigitAll*, con el objetivo de promover la alfabetización digital de la ciudadanía. Es un proyecto interuniversitario que cuenta con el apoyo de la Unión Europea y del Ministerio de Universidades (Plan UniDigital). El programa nace en ocasión de la actualización del DigComp 2.2 del 2022, y pretende desarrollar material audiovisual de autoformación para todos los ciudadanos, así como una plataforma de certificación para las competencias digitales.

Las informaciones sobre ello se han obtenido en los documentos de trabajo del propio proyecto, ya que mis prácticas se han realizado en el marco de trabajo de la Universidad de Huelva (UHU), colaborando en el proyecto. Por tanto, se procederá a hacer un análisis puntual y específico del mismo en el apartado del contexto institucional.

II. OBJETIVOS

2.1. Objetivo general

Con la elaboración de esta propuesta de intervención se pretenden abarcar varios objetivos, que nacen como resultado de un estudio profundo y detallado del proyecto *DigitAll* y de la realización de las prácticas. Las finalidades primordiales de la propuesta diseñada son potenciar e impulsar el proyecto. Para ello, se han generado propuestas de aportación de diferentes elementos, tanto de promoción y difusión como de ampliación del proyecto.

Adicionalmente, se aspira a incrementar una adaptación de los contenidos más orientada al público al que queremos dirigirnos, procurando proporcionar materiales adicionales de apoyo para facilitar la realización de las unidades didácticas interactivas y favorecer una mejor comprensión de las temáticas. Para estos propósitos se ha planteado un objetivo general, y además se desglosan varios objetivos específicos. En primer lugar, vamos a definir el objetivo general:

- ❖ Contribuir a la adquisición de competencias digitales por parte de la generación Z empleando Instagram como herramienta educativa

Esta propuesta encuentra su origen en las investigaciones que describen las redes sociales como canales de difusión y divulgación científica y educativa. Gracias a ellas es posible emplear una forma de comunicación más efectiva y mejorar la capacidad de interacción con las audiencias, así como el *engagement* con nuevos públicos (Martin-Neira et al., 2023). Además, las RRSS permiten el desarrollo de estrategias de aprendizaje informal, contribuyendo a la adquisición de informaciones, capacidades y competencias (Pereira et al., 2019), entre las cuales destacan las digitales. Al poder construir comunidades de aprendizaje virtuales se favorece un enriquecimiento del conocimiento de los usuarios. (Apolo et al., 2020).

2.2. Objetivos específicos

Los objetivos específicos que vamos a definir nacen de la voluntad de acercarse a un gran porcentaje de la población, los nativos digitales, a través de un recurso que emplean cotidianamente y que les resulte atractivo y llamativo. Además, se considera necesaria la realización de encuestas sistemáticas y sondeos para obtener una panorámica más

actualizada y detallada sobre las reales carencias de los usuarios, de manera que se puedan elaborar contenidos más estimulantes en función, sobre todo, de las necesidades y curiosidades de los internautas. Finalmente, se incentivan la autonomía la proactividad en la búsqueda de informaciones en la Web, poniendo en práctica lo aprendido a lo largo del curso. Así pues, se han identificado tres objetivos específicos:

- ❖ Difundir los materiales audiovisuales y los recursos interactivos incluidos en la competencia 1.1 del área A1C1 del proyecto *DigitAll*
- ❖ Diversificar y adecuar los contenidos ofrecidos a través del desarrollo de materiales adicionales
- ❖ Incentivar la adquisición de competencias digitales gracias a un aprendizaje informal

III. CONTEXTO INSTITUCIONAL

3.1. Contextualización institucional de las prácticas

Las prácticas realizadas en el periodo de tiempo que va del 17/04/2023 al 05/05/2023 se han llevado a cabo en la empresa Spin-Off Media&Journals de la Universidad de Huelva. La empresa nació en el 2019 y se dedica principalmente a ofrecer servicios para investigadores y editores de revistas científicas, como formación y asesoramiento. Además, se ocupa de la creación de productos y proyectos audiovisuales con enfoque educativo. En esta última línea es en la que se sitúan las prácticas realizadas y la propuesta de intervención, que hemos elaborado centrándonos en el proyecto *DigitAll*.

3.2. Que es *DigitAll*?

DigitAll es un proyecto interuniversitario de formación en competencias digitales, coordinado por el Vicerrectorado de Transformación y Estrategia Digital de la Universidad de Castilla-La Mancha. Nace el 7 de octubre del 2021 y se atiene a las líneas temáticas del marco de competencias digitales para la ciudadanía DigComp 2.2. El proyecto está dirigido a toda la comunidad universitaria, incluyendo estudiantes, personal docente e investigador y personal de administración y servicios. Al mismo tiempo, está pensado y es abierto a toda la ciudadanía.

Se divide en cinco áreas de competencias, que se ramifican en 21 competencias específicas. La primera área denominada “Alfabetización en información y datos” incluye tres competencias: 1.1) Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales, 1.2) Evaluar datos, información y contenidos digitales, 1.3) Gestionar datos, información y contenidos digitales.

A continuación, el área 2 con el nombre de “Comunicación y colaboración” se divide en seis competencias específicas: 2.1) Interactuar a través de las tecnologías digitales, 2.2) Compartir a través de las tecnologías digitales, 2.3) Participar como ciudadanos a través de las tecnologías digitales, 2.4) Colaborar a través de las tecnologías digitales, 2.5) Netiqueta, 2.6) Gestionar la identidad digital.

Sucesivamente se encuentra la tercera área titulada “Creación de contenidos digitales” que comprende cuatro competencias: 3.1) Desarrollar contenidos digitales, 3.2)

Integración y reelaboración de contenidos digitales, 3.3) Derechos de autor y licencias, 3.4) Programación.

El área 4 se centra en la “Seguridad” y abarca cuatro competencias: 4.1) Protección de los dispositivos, 4.2) Protección de los datos personales y la privacidad, 4.3) Protección de la salud y el bienestar, 4.4) Protección del medio ambiente.

“Resolución de problemas” es la última de las cinco áreas que componen el DigComp 2.2 y contiene las últimas cuatro competencias: 5.1) Resolución de problemas técnicos, 5.2) Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas, 5.3) Utilización creativa de las tecnologías digitales, 5.4) Identificar las carencias de la competencia digital.

Cada competencia se divide a su vez en seis niveles, siendo el A1 el más bajo y el C2 el más alto. Los primeros dos niveles, A1 y A2, ofrecen conocimientos básicos y brindan una autonomía limitada; los segundos dos, B1 y B2, son los niveles intermedios y permiten ya un buen nivel de autonomía y de entendimiento; los últimos dos, C1 y C2, son los niveles avanzados, gracias a los cuales se alcanza un nivel de competencia experto. Existen, además, dos niveles adicionales, el 7 y el 8, que son niveles altamente especializados, aunque para ellos no se ha establecido la creación de materiales.

3.3. Objetivos de *DigitAll*

El proyecto *DigitAll* nace de la necesidad de incentivar la adquisición de competencias digitales en la ciudadanía, y en particular de la comunidad universitaria, puesto que la alfabetización digital se ha convertido en una prioridad de la agenda política europea. El programa pretende alcanzar estos objetivos:

- Producir material audiovisual autoformativo
- Crear exámenes de certificación

Para cada una de las 21 competencias y por cada nivel, las universidades responsables procuran crear:

- 6 videos de la duración de seis minutos
- 10 páginas de documentación
- 3 actividades interactivas de autoevaluación

Por una totalidad de 756 videos (126 por nivel de certificación), 1260 páginas de documentación (210 por nivel de certificación) y 378 actividades interactivas (63 por nivel de certificación).

3.4. Planificación

De acuerdo con la planificación facilitada por la tutora de las prácticas, el desarrollo del proyecto se estructuraba en tres fases:

1. Creación del material autoformativo. (Enero - Junio 2022)
2. Publicación del material en abierto. (Julio 2022)
3. Exámenes de certificación. (30 septiembre 2022)

Sin embargo, en la situación actual, a mayo de 2023, el proyecto es todavía en fase desarrollo, habiéndose retrasado de un año la planificación establecida. Esto, considerando la extensión del proyecto, y que los profesionales que participan en ello son profesores e investigadores que no se dedican exclusivamente a la realización del mismo, puede ser vinculado a una dificultad en la gestión de la organización interna, problemática que se ha ido resolviendo con el establecimiento de reuniones de seguimiento semanales.

Por lo tanto, la real finalización del proyecto está prevista para junio 2023.

3.5. Organización interna

Cada una de las universidades participantes se ocupa de una o más competencias específicas dentro de las diferentes áreas. En el caso de la Universidad de Huelva trabajamos la edición de los contenidos pertenecientes a la competencia 1.1 del área A1.

Para garantizar una eficiente actividad de cooperación y coordinación entre las universidades, como se puede observar en la figura 1, existen diferentes equipos de trabajo:

- *Editores*: ellos se dedican a elaborar y diseñar el material formativo de todos los niveles dentro de las competencias que les corresponden

- *Coordinadores del área:* este equipo se ocupa de verificar que los contenidos desarrollados dentro de un área sean bien organizados, que no se repitan y que no se contradigan. En el caso del área que corresponde a la UHU, la coordinación del área se asignó a la Universidad de Zaragoza.
- *Coordinadores internivel:* estos coordinadores se dedican a revisar que el material desarrollado por los editores en cada nivel respete una gradual progresión de la dificultad de las temáticas. Además, verifican que exista una coherencia entre todos los niveles de las diferentes competencias y áreas.
- *Coordinadores de producción:* este equipo se encarga de realizar una revisión general de todos los contenidos diseñados y de autorizar su producción.
- *Coordinadores generales:* es el último equipo de revisión y se dedica a reexaminar todos los contenidos desarrollados para finalmente aprobarlos, o bien, en el caso de que haya algún error, mandar a revisarlos.

Figura 1. Registro de revisiones

	A	B	C	D	E	F
		Editores	Área	Nivel	Producción	General
1						
2	Área 1. Alfabetización.					
3	C1.1: Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales					
4	A1C11A1V01_Navegar_busc..._filtrar_informacion_datos_y_contenidos_digitales	OK	OK	Revisar		
5	A1C11A1V02_Internet_fuente_de_contenidos	OK	OK	OK	OK	
6	A1C11A1V03_Conoces_riesgos_informacion_Internet	OK	OK	OK	OK	
7	A1C11A1V04_Herramientas_de_búsqueda	OK	OK	OK	OK	
8	A1C11A1V05_Estrategias_de_búsqueda	OK	OK	OK	OK	
9	A1C11A1V06_Navegadores_su_empleo_para_búsqueda_internet	OK	OK	OK	OK	
10	A1C11A1D01_Navegacion_búsqueda_de_información_datos_y_contenidos_digitales	OK	OK	OK	OK	
11	A1C11A1D02_Navegadores_y_buscadores	OK	OK	OK	OK	
12	C1.2: Evaluar datos, información y contenidos digitales					
13	A1C12A1V01_Evaluación_de_datos_información_y_contenidos_digitales	OK	OK	OK	OK	
14	A1C12A1V02_Informacion_desinformacion_informacion	OK	OK	OK		
15	A1C12A1V03_Tipos_de_desinformacion	OK	OK	OK		
16	A1C12A1V04_Principales_herramientas_búsqueda	OK	OK	OK		
17	A1C12A1V05_Portales_de_informacion	OK	OK	OK	OK	
18	A1C12A1V06_Tipos_fuentes_informacion	OK	OK	OK	OK	
19	A1C12A1D01_Ecosistema_informacion_desinformacion	OK	OK	OK	OK	
20	A1C12A1D02_Búsqueda_y_portales_de_información	OK	OK	OK	OK	
21	A1C12A1D03_Tipos_fuentes_informacion	OK	OK	OK	OK	
22	C1.3: Gestión de datos, información y contenidos digitales					
23	A1C13A1V01_Gestión_de_datos_información_y_contenidos_digitales	OK	OK	OK	OK	
24	A1C13A1V02_Formatos_extensiones_ficheros	OK	OK	OK	OK	
25	A1C13A1V03_Digitalización_datos	OK	OK	OK	OK	
26	A1C13A1V04_Gestión_de_dispositivos	OK	OK	OK	OK	
27	A1C13A1V05_Gestión_de_dispositivos_Dispositivos_locales_externos	OK	OK	OK	OK	
28	A1C13A1V06_Gestión_de_contenidos_Estrategias_de_asignación_de_nombres	OK	OK	OK	OK	
29	A1C13A1D01_Extensiones_de_ficheros_formatos_y_digitalización_de_datos	OK	OK	OK	OK	
30	A1C13A1D02_Gestión_de_dispositivos_de_almacenamiento	OK	OK	OK	OK	

Previa a la realización del diseño de los materiales se efectuó una clasificación de los descriptores clave, con el objetivo de identificar las ideas principales que tenían que reflejarse dentro de cada competencia (figura 2).

Figura 2. Registro de descriptores de las competencias

ID	DESCRIPTORES	Básico 1	Básico 2	Intermedio	Intermedio	Avanzado	Avanzado 2	1.1	1.2	1.3
	Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales							36%	33%	31%
1.1.1	Navegando por la red									
1.1.1.1	La red como fuente de información y de recursos	1						X		
1.1.1.2	Navegar por Internet también tiene sus riesgos	1						X		
1.1.1.3	Derechos y obligaciones al navegar por Internet		2					X		
1.1.1.4	Navegadores de Internet	1						X		
1.1.2	Búsqueda de datos, información y contenidos digitales									
1.1.2.1	Herramientas de búsqueda	1	2					X		
1.1.2.2	Estrategias de búsqueda informacional	1	2	3	4	5	6	X		
1.1.2.3	Navegar y buscar en portales de información especializados, RRSS...			3		4	5	X		
1.1.3	Filtrado de información, recursos y datos									
1.1.3.1	Herramientas y estrategias de filtrado		2		4	5	6	X		
1.1.3.2	Marcadores y etiquetado		2	3				X		
1.1.3.3	Listas de distribución para filtrar información			3				X		
1.1.3.4	Seguimiento en redes sociales				3	4	5	X		
1.1.4	Accesibilidad									
1.1.4.1	Accesibilidad en información y contenidos			1				X		
1.1.5	Privacidad									
1.1.5.1	Privacidad al navegar, buscar y filtrar en Internet			1				X		
1.1.6	La Inteligencia Artificial (IA) y la navegación, búsqueda y filtrado									
1.1.6.1	La IA y la búsqueda y filtrado de datos, información y contenidos digitales			1	2	3		X		
	Evaluar datos, información y contenidos digitales									
1.1.7	Evaluación de fuentes de información y recursos									

Cada universidad tiene su propio equipo de trabajo. El equipo de la Universidad de Huelva está coordinado por el director del Servicio de Enseñanza Virtual, y la edición de los contenidos por la Dra. Ana Duarte Hueros y el Dr. Ignacio Aguaded.

3.6 Espacios

El proyecto se desarrolla enteramente *online*, siendo Microsoft Teams el espacio en el cual se llevan a cabo las reuniones de seguimiento semanales entre todos los coordinadores y los distintos equipos de trabajo. Respecto al equipo de la Universidad de Huelva, las reuniones se realizan principalmente a través de la plataforma Zoom. Asimismo, las prácticas han sido llevadas a cabo mayoritariamente de manera virtual,

excepto por tres días en los cuales se han llevado a cabo en las instalaciones de la UHU, concretamente en los espacios del MediaLab, ubicado en el pabellón 6 de la Facultad de C.C. de la Educación, Psicología y C.C. del Deporte.

El MediaLab es un centro de recursos multimedia y laboratorio audiovisual que, contando con equipos de grabación, sonido e iluminación de última generación y softwares de edición profesionales, brinda la posibilidad de desarrollar proyectos innovadores gracias a la elaboración de contenidos de calidad. Lamentablemente, para lo que concierne la realización de las prácticas, no se han aprovechado estos recursos. Sin embargo, en cuanto a la propuesta de intervención, en futuro podría ser ventajoso considerar el empleo de estas estructuras para la realización de videos más sofisticados y elaborados.

Figura 3



Figura 4



3.7 Recursos

El principal recurso que se ha empleado para la realización tanto del proyecto como de las prácticas es OneDrive, el servicio en la nube de Microsoft. Gracias a esta herramienta se ha logrado obtener una comunicación más efectiva y ventajosa, manteniendo

interconectados todos los participantes de manera asíncrona, pudiendo almacenar y compartir la totalidad de archivos del proyecto, incluyendo documentos informativos, de instrucciones y de revisión.

Igualmente, en el ámbito de la Universidad de Huelva, se ha utilizado el mismo recurso para la puesta en común de la documentación necesaria al diseño de los videos y de las actividades interactivas (figura 5).

Figura 5. OneDrive del equipo UHU

Nombre	Data/ora modif...	Modificado da	Dimensioni file	Condivisione	Attività
informacion proyecto DigitalI	11 aprile	Ana Maria Duarte Hueros	6 elementi	Condiviso	
INTERACTIVOS	23 febbraio	Ana Maria Duarte Hueros	22 elementi	Condiviso	Ana M
Nivel A1	23 febbraio	Ana Maria Duarte Hueros	8 elementi	Condiviso	
Nivel A2	23 febbraio	Ana Maria Duarte Hueros	8 elementi	Condiviso	
Nivel B1	17 febbraio	Ana Maria Duarte Hueros	7 elementi	Condiviso	
Nivel B2	23 febbraio	Ana Maria Duarte Hueros	8 elementi	Condiviso	
Nivel C1	14 aprile	Ana Maria Duarte Hueros	8 elementi	Condiviso	
Nivel C2	18 aprile	Ana Maria Duarte Hueros	8 elementi	Condiviso	
otros videos 1 para coger ideas	17 aprile	Ana Maria Duarte Hueros	18 elementi	Condiviso	
Videos01 ya con OK	2 febbraio	Ana Maria Duarte Hueros	4 elementi	Condiviso	Ana M

Para la elaboración de todos los guiones se ha utilizado Word, mientras que para la planificación de las actividades interactivas también se ha hecho uso un *file* Excel (figura 6).

Figura 6. Planificación de las actividades interactivas

NIVEL A1	TIPO INTERACTIVO?	PIEZA 1?	PIEZA 2?	PIEZA 3?	TÍTULO INTERACTIVO	RESUMEN
A1C11A1interactivo01	Arrastrar y soltar o Parejas. (4 elementos por pieza)	A1C11A1V02 Internet. Fue	A1C11A1V03 ¿Conoce	A1C11A1D01 La Naveg	¿Conoces las funcionalidades y los riesg	En esta actividad se destacan las nociones más impor
A1C11A1interactivo02	Escoger una opción. (3 elementos por pieza)	A1C11A1V06 Los navegad	A1C11A1D02 Navegad	Pieza A1	¿Sabes cómo elegir un navegador?	En esta actividad se destacan las principales caracterís
A1C11A1interactivo03	Clasificación. (5-10 elementos por pieza)	A1C11A1V04 Las herrame	A1C11A1V05 Estrategi	Pieza A1	Aprendemos a buscar	El objetivo de esta actividad es aclarar cuales son las f
NIVEL A2	TIPO INTERACTIVO?	PIEZA 1?	PIEZA 2?	PIEZA 3?	TÍTULO INTERACTIVO	RESUMEN
A1C11A2interactivo01	Adivina la palabra. (3 elementos por pieza)	A1C11A2D01 Estrategias d	A1C11A2V03 Buscador	A1C11A2V04 Empleo d	¿Cómo funcionan los buscadores?	En esta actividad se definen los diferentes tipos de bu
A1C11A2interactivo02	Verdadero/falso. (4 elementos por pieza)	A1C11A2V02 Tratamiento	Piezas A2	Piezas A2	Aprendemos sobre propiedad intelectual	Con esta actividad se fortalece el concepto de derech
A1C11A2interactivo03	Arrastrar y soltar o					

Con respecto a los recursos que se van a utilizar para la producción de los videos y de las actividades, se empleará Powtoon para la creación de los videos, mientras que para la creación de las unidades de aprendizaje interactivas se utilizará la herramienta INDIE Editor.

Para realizar simulaciones de producción de las diferentes actividades y conocer el funcionamiento de la herramienta de edición, ha sido proporcionada la plataforma INDIE Author. A pesar de que al equipo de la UHU no corresponda la producción de estos contenidos, durante la elaboración de las actividades se ha desarrollado un muestreo de lo que sería el resultado final de los interactivos post producción (figura 7). En el Anexo II se pueden consultar todos los ejemplos de actividades realizadas.

Figura 7. Rompecabezas: interactivo 02 del nivel C1

¿Qué metabuscadores y portales web especializados existen?

i Enlaza cada texto con su imagen

✓

			Portales web especializados para anuncios clasificados en línea, entre los que destacan los alquileres.
Portales web especializados en búsqueda de empleo, también conocidos como portales de bolsas de empleo.	Metabuscadores especializados en la búsqueda de alojamientos que permite a hoteles y webs de reserva promocionar y vender sus productos.	Metabuscadores de vuelos capaces de encontrar toda la oferta de las aerolíneas.	

Resetear respuesta

IV. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCOMUNICATIVA

La propuesta de intervención educomunicativa que se ha desarrollado para la promoción del proyecto *DigitAll* está dirigida a la generación Z, es decir, aquellos jóvenes que han crecido rodeados de tecnologías, que tienen como hábito diario la navegación en Internet de múltiples formas y que utilizan cotidianamente las redes sociales. De estas, nos focalizaremos en Instagram, la cual ha sido escogida, precisamente, para alcanzar esta fracción de la población mediante una forma de comunicación más dinámica, creativa, interactiva y moderna.

4.1. Plan de actividades

La elaboración de esta propuesta de intervención educomunicativa se centra en la difusión de la competencia 1.1 “navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales”, la primera de las competencias incluida en el área A1 del DigComp.

La primera actividad consiste en la creación de un perfil público que sea de tipo “creador”. El nombre pensado para la cuenta es “digital.l.ízate”, inspirado al título de la propuesta, con la sustitución de los dos paréntesis con dos puntos, pues Instagram no permite la existencia de los paréntesis en los nombres de sus cuentas. Se ha diseñado el logo para ponerlo como imagen del perfil (figura 8).

Figura 8. Logo de Digital.l.ízate



El inicio del programa se ha establecido para el día 8 de septiembre 2023, en el que se celebra el Día internacional de la Alfabetización, aprovechando esta recurrencia para publicar el primer contenido, que sea una introducción a la alfabetización digital.

De facto, la Unesco (Bokova, 2017) habla de una alfabetización que ya no solo se refiere al conjunto de habilidades de lectura, escritura y cálculo, sino que:

Se entiende hoy en día como un medio de identificación, comprensión, interpretación, creación y comunicación en un mundo cada vez más digital, mediado por textos, rico en información y que de cambios rápidos. La alfabetización es un proceso continuo de aprendizaje y conocimiento de la lectura, la escritura y el uso de los números a lo largo de la vida, y forma parte de un conjunto más amplio de competencias, que incluyen las competencias digitales [...].

Para la propuesta se plantea la elaboración de contenidos complementarios a los materiales previstos por *DigitAll*, incluyendo infografías y videos, que puedan ayudar a fomentar un aprendizaje informal a través de la red social. Las infografías se publicarán como carruseles de *posts* e incluirán entre 5 y 7 imágenes.

Se han desarrollado los guiones de los *posts* para el nivel A1 y A2 que se dejan como guía para la realización de los niveles restantes (tabla 1 y tabla 2).

Tabla 1. Guion del nivel A1					
NIVEL A1					
	V2	V3	V4	V5	V6
Img 1	¿Conoces la diferencia entre Internet y la web?	5 tips para reconocer una fake news	3 tips para mejorar tus búsquedas en Internet	4 estrategias para ahorrar mejorar tus búsquedas y ahorrar tiempo	¿Sabes que es un navegador? Pista: lo utilizas todos los días
Img 2	Internet nace en el 1991, cuando se realiza la primera	Comprueba la procedencia del medio de comunicación	1. ¡No busques todo en el mismo lado!	1. Definición de búsqueda. En esta fase se define el tipo de	Los navegadores son los programas informáticos que te permiten

	conexión de usuarios con una red externa y de manera masiva	Comprueba también el autor o autora	Las herramientas de búsqueda tienen distintas funcionalidades y te ofrecen resultados diferentes	información que queremos buscar (tema, tipo de contenido, idioma...)	visualizar la información que contiene una página web
Img 3	En pocas palabras, Internet es un conjunto de redes de computadoras de todo el mundo interconectadas entre sí. ¿Pero esto es la web?	Comprueba la fuente de donde procede Revisa las imágenes Comprueba si la noticia es actual o	2. Identifica el objetivo de tu búsqueda. Así te resultará más fácil encontrar la información que estás buscando	2. Preparación de la búsqueda. Este paso consiste en seleccionar una herramienta de búsqueda en relación al tipo de información que necesitas	Ejemplos de navegadores conocidos: logos (Google Chrome, Microsoft Edge, Mozilla Firefox, Safari, Opera, Brave)
Img 4	¡NO! La web (World Wide Web) es el conjunto de páginas que se encuentra en Internet.	¡No creas a todo lo que les en Internet, y cuidado a los peligros relacionados con las noticias!	3. ¡No escojas la primera opción que sale! Los buscadores no necesariamente te ofrecen los resultados mejores	3. Selección de las fuentes documentales. De esta manera, podrás seleccionar entre libros, revistas, artículos científicos, periódicos etc....	La función principal de todos los navegadores es la misma: la navegación y búsqueda de información en Internet
Img 5	Así que cuando navegas con un dispositivo, utilizas Internet para acceder a la web.	Si te ha parecido interesante y quieres saber más Digitalízate	Si te ha parecido interesante y quieres saber más Digitalízate	4. Elaboración de la ecuación o esquema de la búsqueda. Para esta etapa deberás emplear los operadores booleanos. Pero, ¿Qué son?	¡Es importante conocerlos para elegir el navegador que mejor se adapta a tu búsqueda!
Img 6	Si te ha parecido			Son palabras o signos que	Si te ha parecido interesante y

	interesante y quieres saber más Digital.l.ízate			permiten ampliar o reducir los resultados de tu búsqueda	quieres saber más Digital.l.ízate
Img 7				Si te ha parecido interesante y quieres saber más Digital.l.ízate	

Tabla 2. Guion del nivel A2					
NIVEL A2					
	V2	V3	V4	V5	V6
Img 1	La información que encuentras en Internet suele estar protegida por derechos de autor. ¿Pero qué son?	Usas Google todos los días, pero ¿estás seguro de saber lo que es?	Como utilizar las palabras clave cuando realizas una búsqueda	¡Utiliza los filtros para facilitar tus búsquedas!	Que son los marcadores de Internet y como utilizarlos
Img 2	Son un conjunto de principios y normas jurídicas, que afirma los derechos morales y patrimoniales de los autores sobre sus creaciones	Se llama buscador o motor de búsqueda, y es la herramienta que te permite buscar todas las informaciones que quieres	Las palabras clave son los términos que te ayudan a identificar lo que quieres buscar	Los filtros hacen que puedas decidir que incluir o excluir de los resultados de tu búsqueda	Los marcadores de Internet te permiten acceder directamente a un lugar de Internet que ya visitaste anteriormente
Img 3	Así que cuando quieres utilizar información presente en Internet, debes verificar	Existen muchos buscadores generales, pero cada uno tiene su forma de rastrear,	Sirven a los buscadores para realizar búsquedas más precisas, ¡y hasta te sugieren ellos	Estos son los filtros comunes que pueden encontrar en todos los	Existen dos tipos de marcadores: marcadores de tipo web y marcadores de tipo social.

	si está protegida por derechos de autor. ¿Y cómo se hace?	indexar y mostrarte los contenidos	mismos juegos de palabras clave!	motores de búsqueda:	¿Y qué diferencia hay?
Img 4	(símbolo copyright) Este es el símbolo del copyright. Indica que el dueño de una obra tiene el derecho exclusivo de copiar, distribuir y adaptar sus obras.	Así que no utilices siempre Google: dependiendo de lo que busques te puede ser más útil un buscador u otro	3 tips para realizar una búsqueda eficaz: 1. Determina el tipo de información que quieres buscar e individua el buscador más adapto	-Por formato (imágenes, videos, textos) -Por fecha de publicación -Por idioma -Por localización (maps)	Los marcadores web (o "favoritos") te permiten acceder a una página web sin tener que volver a buscarla. Los puedes encontrar y gestionar mediante la barra de menú de los navegadores.
Img 5	Por otro lado, (símbolo Creative Commons y Copyleft) estos son los símbolos del Creative Commons y del copyleft. Permiten a los autores reservar o determinar una parte de sus derechos de autor	Ejemplos de buscadores generales que puedes utilizar: logos (Google, Bing, Yahoo Search)	2. Escoge y relaciona los términos o palabras clave que más identifiquen a tu objetivo de búsqueda	Después de filtrar una búsqueda, ¡recuerda analizar los resultados para elegir los mejores!	Los marcadores sociales (o <i>bookmarks</i>) son plataformas que te permiten guardar, organizar, compartir y administrar tus páginas web favoritas y tus archivos online en la nube
Img 6	Solo se puede reutilizar un contenido si muestra la insignia de Creative	Si te ha parecido interesante y quieres saber más Digital.l.ízate	3. Especifica tu búsqueda siempre que sea posible	Si te ha parecido interesante y quieres saber más Digital.l.ízate	Ejemplos de plataformas de marcadores sociales: logos (Twitter, Google Bookmarks y Reddit)

	Commons o de Copyleft				
Img 7	Si te ha parecido interesante y quieres saber más Digital.l.ízate		Si te ha parecido interesante y quieres saber más Digital.l.ízate		Si te ha parecido interesante y quieres saber más Digital.l.ízate

Asimismo, se ha llevado a cabo la realización del post del A1_V4, que se dejará a continuación como ejemplo a seguir.

Figura 9. Imagen 1 del post A1_V4



Figura 10. Imagen 2 del post A1_V4

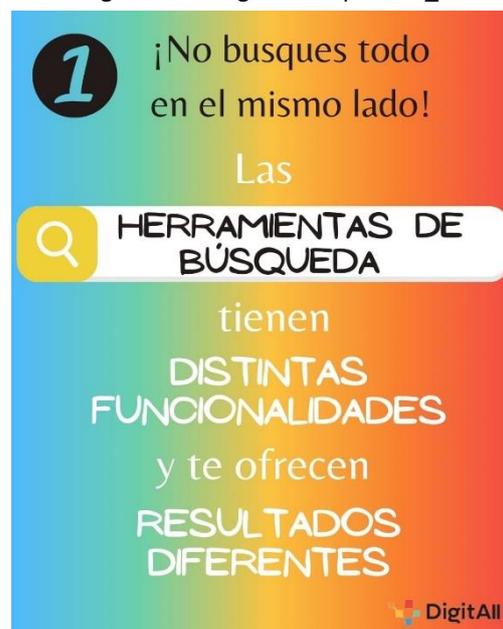


Figura 11. Imagen 3 del post A1_V4



Figura 12. Imagen 4 del post A1_V4



Figura 13. Imagen 5 del post A1_V4



Además, se procura crear una relación más directa e informal con las audiencias a través de las distintas funcionalidades que ofrecen las historias de Instagram, como los

cuestionarios, las encuestas y las preguntas. Del mismo modo, se ha creado una muestra de las historias que se compartirán alternativamente después de la publicación de los *posts*.

Figura 14. Sondeo

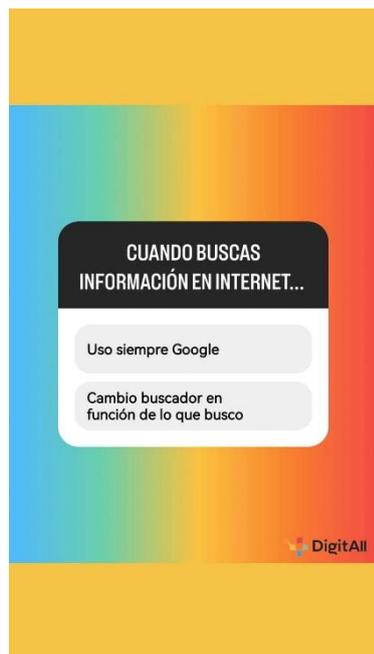


Figura 15. Encuesta



Figura 16. Preguntas



Finalmente, terminada la fase de publicación de los materiales, se propone una actividad práctica voluntaria, que ve los internautas como actores principales de su propio aprendizaje. La actividad consiste en crear una imagen ilustrativa o un video que profundice uno de los temas que se han abarcado a lo largo del curso, utilizando algunas de las estrategias compartidas para la búsqueda, el filtrado y la utilización de informaciones. La actividad se deja exenta de pautas, dando a los usuarios absoluta libertad y autonomía en la creación del contenido.

Esta actividad se considera válida tanto para la obtención de un *feedback* por parte los usuarios, como para fomentar la aplicación activa de las competencias adquiridas. De las propuestas elaboradas por los participantes se escogerían las cinco mejores y se publicarían en las historias. De este modo, es posible aprovechar las ventajas del aprendizaje colaborativo y se puede incentivar una conversión desde consumidores de

contenidos a prosumidores. En esta línea es importante resaltar los beneficios destacados por Iasci (2016) que, después de analizar varios proyectos que incluyan Instagram como herramientas didácticas, ha evidenciado que Instagram revistió un papel importante en calidad de dinamizador, aglutinador de grupos y comunidades de aprendizaje

4.2. Cronograma

La propuesta de intervención se desarrolla durante siete semanas, y la temporalización ha sido diseñada sobre la base de una división de los contenidos desarrollados por *DigitAll*. La competencia 1.1 incluye seis niveles y cada nivel comprende 5 videos, por lo que se ha planteado publicar 5 posts semanales que sean de apoyo a los videos de *DigitAll*, siendo el primer post un complementario del video 2 (V2) y el ultimo un complementario del video 6 (V6).

La primera semana se centrará en el nivel A1, publicando un carrusel al día, a las horas 08:00 desde el lunes hasta el viernes, seguido por la publicación del mismo a través de la historia, incentivando así la difusión e incrementando las visualizaciones de los *posts*. Además, a las horas 13:00 se publicará una historia que incluya una de las funcionalidades interactivas disponibles en Instagram (encuesta o cuestionario). Esta acción es necesaria para poder realizar un seguimiento del progreso de aprendizaje síncrono a la realización del curso y para obtener datos útiles a la producción de contenidos ajustados a las necesidades de los usuarios.

La red social se mantiene activa durante el fin de semana, por lo que se plantea la publicación de dos *reels* semanales, en los días de sábado y domingo, a las horas 10:00, seguido por la publicación de los mismos a través de las historias, manteniendo la estructura establecida para los posts. La elaboración de los videos no se centrará específicamente en ningún material en concreto, tan solo se desarrollarán como elementos de enriquecimiento de los materiales ya existentes, con lo cual podrían ser tutoriales, datos curiosos o consejos. Asimismo, seguirá la publicación de una historia con la funcionalidad “preguntas”, permitiendo así a los usuarios plantear dudas o pedir una profundización de algunas de las temáticas tratadas. La última publicación del domingo será acompañada, además, por una recapitulación de todos los contenidos semanales a través de las historias. La publicación en el fin de semana se llevará a cabo gracias a una

planificación previa de publicación automática de los contenidos, aprovechando también esta funcionalidad de Instagram.

Esta planificación se mantendrá igual por 5 semanas más, cubriendo en cada semana un nivel diferente de la competencia.

Adicionalmente, se plantea la creación de diferentes carpetas de historias destacadas, que se dividirán por nivel y servirán de recopilatorio de todas las temáticas abordadas en un nivel específico. También, se utilizarán los datos recolectados gracias a las historias interactivas para conocer los gustos, curiosidades y limitaciones de los usuarios, permitiendo el futuro desarrollo de contenidos más adaptados a las necesidades de los estudiantes.

La séptima semana, por tanto, se deja libre de una programación puntual de contenidos, ya que será dedicada a la elección y publicación de las actividades prácticas de los estudiantes. Además, servirá de momento de tránsito de un nivel a otro, aprovechando ese tiempo para la resolución de dudas y preguntas que se han recolectado a lo largo del curso.

A lo largo de este proceso, también se llevará a cabo una evaluación continua de todo el procedimiento para ir mejorando las acciones según los niveles de satisfacción del público objetivo.

A continuación, se deja el cronograma para permitir una visualización de la programación más clara y detallada, acompañado de una leyenda para facilitar su comprensión.

Figura 16. Leyenda



SEPTIEMBRE 2023						
L	M	X	J	V	S	D
				8	9	10
				DÍA INTERNACIONAL DE LA ALFABETIZACIÓN		
11	12	13	14	15	16	17
08:00 A1_V2	08:00 A1_V3	08:00 A1_V4	08:00 A1_V5	08:00 A1_V6	10:00 TUTORAL	10:00 TIPS
13:00 CUESTIONARIO	13:00 ENCUESTA	13:00 CUESTIONARIO	13:00 ENCUESTA	13:00 CUESTIONARIO	15:00 PREGUNTAS	15:00 PREGUNTAS
18	19	20	21	22	23	24
08:00 A2_V2	08:00 A2_V3	08:00 A2_V4	08:00 A2_V5	08:00 A2_V6	10:00 CURIOSIDAD	10:00 TIPS
13:00 CUESTIONARIO	13:00 ENCUESTA	13:00 CUESTIONARIO	13:00 ENCUESTA	13:00 CUESTIONARIO	13:00 PREGUNTAS	13:00 PREGUNTAS
25	26	27	28	29	30	
08:00 B1_V2	08:00 B1_V3	08:00 B1_V4	08:00 B1_V5	08:00 B1_V6	10:00 TUTORAL	
13:00 CUESTIONARIO	13:00 ENCUESTA	13:00 CUESTIONARIO	13:00 ENCUESTA	13:00 CUESTIONARIO	13:00 PREGUNTAS	

OCTUBRE 2023						
						1 10:00 TIPS 13:00 PREGUNTAS
2 08:00 B2_V2 13:00 CUESTIONARIO	3 08:00 B2_V3 13:00 ENCUESTA	4 08:00 B2_V4 13:00 CUESTIONARIO	5 08:00 B2_V5 13:00 ENCUESTA	6 08:00 B2_V6 13:00 CUESTIONARIO	7 10:00 CURIOSIDAD 13:00 PREGUNTAS	8 10:00 TIPS 13:00 PREGUNTAS
9 08:00 C1_V2 13:00 ENCUESTA	10 08:00 C1_V3 13:00 CUESTIONARIO	11 08:00 C1_V4 13:00 ENCUESTA	12 08:00 C1_V5 13:00 CUESTIONARIO	13 08:00 C1_V6 13:00 ENCUESTA	14 10:00 TUTORAL 13:00 PREGUNTAS	15 10:00 TIPS 13:00 PREGUNTAS
16 08:00 C2_V2 13:00 CUESTIONARIO	17 08:00 C2_V3 13:00 ENCUESTA	18 08:00 C2_V4 13:00 CUESTIONARIO	19 08:00 C2_V5 13:00 ENCUESTA	20 08:00 C2_V6 13:00 CUESTIONARIO	21 10:00 CURIOSIDAD RECORDATORIO PRÁCTICA	22 10:00 TIPS RECORDATORIO PRÁCTICA
23 PUBLICACIÓN PRÁCTICA + RESOLUCIÓN DUDAS	24 PUBLICACIÓN PRÁCTICA + RESOLUCIÓN DUDAS	25 PUBLICACIÓN PRÁCTICA + RESOLUCIÓN DUDAS	26 PUBLICACIÓN PRÁCTICA + RESOLUCIÓN DUDAS	27 PUBLICACIÓN PRÁCTICA + RESOLUCIÓN DUDAS	28	29

4.3 Recursos

4.3.1 Recursos humanos

Para la realización completa de esta propuesta de intervención se necesitan, en primer lugar, un equipo de producción que se dedique a la creación de los materiales planeados y un equipo de revisores que apruebe la publicación de los contenidos.

Además, será necesaria una persona (u otro equipo) que se ocupe del mantenimiento de la cuenta en Instagram a lo largo de toda la difusión, y que cobre el rol de dinamizador. Esa misma persona podría ocuparse del análisis de los datos obtenidos y de la programación de las publicaciones de la séptima semana, que serán maquetadas por el equipo de producción.

Para la realización completa de esta propuesta de intervención se necesitan, además, jóvenes que sean interesados a adquirir competencias digitales y que estén empezando el curso de autoformación de *DigitAll*.

4.3.2 Recursos materiales

El principal recurso que se utilizará es Instagram, incluyendo todas las herramientas y recursos interactivos que proporciona. El objetivo es explotar y aprovechar todas sus funcionalidades con una finalidad didáctica. En consecuencia, será necesario disponer de ordenadores para la edición de las imágenes y de los videos, y de una buena conexión a Internet.

Para la producción de los contenidos se emplearán herramientas como Canva o Genially, a través de las cuales se posibilita la creación de las infografías. Sin embargo, para la realización de los videos se emplearán herramientas de edición como Clipchamp o Capcut. De forma opcional, sería positivo disponer de licencias de uso premium para permitir el desarrollo de contenidos más elaborados.

Para la organización interna se utilizará Google Drive, facilitando así la comunicación entre los equipos y el trabajo cooperativo de las partes interesadas, tanto para la creación, como para la revisión y publicación de los contenidos. Adicionalmente, se proporcionará al público el correo Gmail para aquellos usuarios que quieran enviar sus actividades prácticas.

4.3.3 Recursos económicos

La realización de esta propuesta de intervención supondría los siguientes gastos económicos:

- Internet
- Ordenadores
- Sueldos de los trabajadores
- Eventuales suscripciones a plataformas de pago

4.4. Resultados previsibles

Los resultados previsibles de la propuesta de intervención educomunicativa coinciden con los objetivos planteados para su realización.

Gracias a la aplicación de esta propuesta se conseguirá dar visibilidad al proyecto *DigitAll* y, por ende, se logrará concienciar y sensibilizar la población joven sobre el uso responsable y crítico de las tecnologías digitales.

Mediante la concreción de la propuesta, se logrará una adaptación y una diversificación tanto en la creación de los contenidos como en la forma de transmitirlos y comunicarlos. De este modo será posible impulsar un aprendizaje permanente, cuyo progreso se desarrolla en entornos de aprendizaje informales. Como consecuencia, se incentivará también el uso de las redes sociales como herramientas educativas.

Por otro lado, a través de Instagram, posiblemente se alcanzarían también otros grupos de población que navegan en esa red social, como pueden ser los adolescentes y la generación de los *millenials*.

En conclusión, gracias a esta propuesta se obtendrá un aumento de las competencias digitales en la ciudadanía y, al mismo tiempo, un incremento del porcentaje de población digitalmente alfabetizada.

4.5. Prospectiva de futuro

Una de las principales prospectivas de futuro de la propuesta es la replicación del mismo programa para todas las competencias de las cinco dimensiones del DigComp. De esta manera, se lograría ofrecer materiales adicionales útiles para el completamiento de todas las unidades formativas desarrolladas por *DigitAll*, además de contribuir a la potenciación

de las competencias digitales de la ciudadanía. Para este propósito se podría plantear el diseño de un programa de formación para la instrucción de los equipos que se encargarían del resto de competencias.

Otro aspecto a considerar sería la elaboración de varios proyectos en la misma línea de esta propuesta, que sean de soporte para todas las personas que quieran empezar el curso autoformativo de *DigitAll*. Se podría plantear, entonces, el desarrollo de diferentes programas destinados a otros grupos de población y llevados a cabo a través de otros recursos TIC. Para los adolescentes se propondría un programa educativo complementario enfocado en el uso de la red social Tiktok; para la población adulta (*millennials* y generación X) se podría plantear un programa de formación a través de la red social Facebook; mientras que para las personas mayores se podría proponer un programa centrado en la plataforma Youtube. El planteamiento de estos proyectos contribuiría a la reducción de la brecha digital a través de la creación y distribución de material formativo, teniendo en cuenta las diferencias de cada porción de la población, tanto en la utilización de las TIC como de las competencias digitales previas.

V. LIMITACIONES Y AUTOEVALUACIÓN

5.1 Limitaciones de la propuesta

Con relación a las limitaciones de la propuesta se puede destacar, ante todo, el carácter voluntario de la participación de los usuarios en el proyecto. Sin el interés y la implicación de los participantes del plan autoformativo *DigitAll*, toda la propuesta sería un fin en sí misma.

Una ulterior limitación está vinculada con la necesidad de estructurar un plan de estrategia de marketing eficaz, de manera que el proyecto pueda expandirse y llegar al mayor número de personas posible.

Por otro lado, debido a la brevedad del período de tiempo entre la realización de las prácticas y el desarrollo del proyecto, no ha sido viable la elaboración de todos los contenidos propuestos. De esto puede derivar la necesidad de más tiempo para la ejecución de todos los guiones y la producción de los contenidos, lo que podría suponer un retraso en la apertura del proyecto.

5.2 Autovaloración

Al cabo de la realización de las prácticas para el proyecto *DigitAll* la valoración final es bastante positiva. En primer lugar, la elaboración de las actividades interactivas deriva de un estudio atento y detallado de todos los documentos proporcionados. Esto ha implicado, por mi parte, una adquisición de nuevos conocimientos sobre la búsqueda, el filtrado y el uso de las informaciones durante la navegación en Internet y, por ende, el incremento de mis competencias digitales. Por otra parte, he aprendido a elaborar guiones y a utilizar una nueva herramienta para la producción de actividades interactivas.

Además, ha sido muy enriquecedor conocer cómo se plantea y estructura un proyecto tan ambicioso y amplio. En concreto, lo más interesante ha sido aprender cómo se gestiona la comunicación y la colaboración en un proyecto que incluye muchos equipos diferentes y que se desarrolla en un entorno de trabajo completamente en línea.

Sin embargo, el carácter virtual de las prácticas ha imposibilitado una interacción con los otros componentes del equipo. El contacto con los colegas en un entorno de trabajo presencial podría haber sido mucho más estimulante.

REFERENCIAS

- Aguaded, I., & Delgado-Ponce, A. (2021). La ciberconexión como cultura mediática. Redes sociales, competencia mediática, ciudadanía. *Media Education*, 12(1), 3-4. <https://doi.org/10.36253/me-10843>
- Aguaded, I. & Ortiz-Sobrino, M.A. (2022) La educación en clave audiovisual y multipantalla. *Revista Iberoamericana De Educación a Distancia (RIED)*, 25(1), 31-39. <https://doi.org/10.5944/ried.25.1.31454>
- Apolo, D., D'aubeterre, L., González-Téllez, S., & Cabascango, G. (2020). Eduprosumers: Educational Actors in the Digital Age. In: Basantes-Andrade, A., Naranjo-Toro, M., Zambrano Vizuete, M., Botto-Tobar, M. (eds). *Technology, Sustainability and Educational Innovation (TSIE)*. vol 1110. Springer, 363–373. https://doi.org/10.1007/978-3-030-37221-7_30
- Bokova, I. (2017). *Día Internacional de la Alfabetización 2017*. UNESCO <https://bit.ly/3Mx9eBb>
- Cabero-Almenara, J., Torres-Barzabal, L., & Hermosilla-Rodríguez, J. M. (2019). Las TIC y la creación de una ciudadanía crítica e-digital. *Education in the Knowledge Society*, 20(19), 1-10. https://doi.org/10.14201/eks2019_20_a22
- Estrada-Molina, O., Guerrero-Proenza, R.S., & Fuentes-Cancell, D.R. (2022). Las competencias digitales en el desarrollo profesional: un estudio desde las redes sociales. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 23, 1-15. <https://doi.org/10.14201/eks.26763>
- European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (2018). *Developing digital youth work – Policy recommendations, training needs and good practice examples for youth workers and decision-makers: expert group set up under the European Union Work Plan for Youth for 2016-2018*. Publications Office of the European Union. <https://bit.ly/3qbjQv>
- European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (Ed.) (2019). *Key competences for lifelong learning*. Publications Office of the European Union. <https://bit.ly/3qbjQv>
- García-Jiménez, A., Catalina-García, B., & Oliva-Marañón, C. (2016). Estudio sobre frecuencia de búsqueda y consulta de noticias por parte de los jóvenes. *Documentación de las Ciencias de la Información*, 39, 283-298. <https://doi.org/10.5209/DCIN.54419>
- George-Reyes, C.E., & Avello-Martínez, R. (2021). Alfabetización digital en la educación. Revisión sistemática de la producción científica en Scopus. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 21(66), 1-21. <https://doi.org/10.6018/red.444751>
- Gómez-Contreras, J. L., Bonilla Torres, C. A., & Esteban Ojeda, Y. C. (2022). Uso de TIC y TAC en la educación superior: Un análisis bibliométrico. *Revista Complutense De Educación*, 33(3), 601-613. <https://doi.org/10.5209/rced.73922>
- Iasci, P. (2016). *Instantáneas para el aprendizaje conectado*. INTEF. <https://bit.ly/425tvne>

- INTEF (2017). *Marco común de competencia digital docente*. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. <https://bit.ly/35st1jD>
- ISTE. (2016). *ISTE Standards for Students*. International Society for Technology in Education <https://bit.ly/1AV2T5r>
- Martin-Neira, J.I., Trillo-Domínguez, & M., Olvera-Lobo, M.D. (2023). De la televisión a TikTok: Nuevos formatos audiovisuales para comunicar ciencia. *Comunicación y Sociedad*, 1-27. <https://doi.org/10.32870/cys.v2023.8441>
- Pereira, S. Fillol, J., & Moura, P. (2019). El aprendizaje de los jóvenes con medios digitales fuera de la escuela: De lo informal a lo formal. *Comunicar*, 27(58), 41-50. <https://doi.org/10.3916/C58-2019-04>
- Pérez-Escoda, A., Castro-Zubizarreta, A., & Fandos-Igado, M. (2016). La competencia digital de la Generación Z: Claves para su introducción curricular en la Educación Primaria. *Comunicar*, 24(49), 71-79. <https://doi.org/10.3916/C49-2016-07>
- Pérez-Mateo, M., Guitert, M., Romeu, T., & Romero, M. (2012). *El proyecto digital en equipo - Eje metodológico para la adquisición de las competencias TIC en la UOC*. Universitat Oberta de Catalunya. <https://bit.ly/45nvx1k>
- Taddeo, G., de-Frutos-Torres, B., & Alvarado, M.C. (2022). Creadores y espectadores frente al desorden informativo online. Efectos de la producción de contenidos digitales en competencias informativas. *Comunicar*, 30(72), 9-20. <https://doi.org/10.3916/C72-2022-01>
- Tirado-Morueta, R., García-Ruíz, R., Hernando-Gómez, A., Contreras-Pulido, P., & Aguaded, I. (2023). The role of teacher support in the acquisition of digital skills associated with technology-based learning activities: the moderation of the educational level. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 18(10). <https://doi.org/10.58459/rptel.2023.18010>
- UNESCO (2011). *UNESCO ICT Competency Framework for Teachers*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000213475>
- UNESCO (2013). *Strategic approaches on the use of ICTS in education in Latin America and the Caribbean*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000223251_eng
- UNESCO (2018). *A global framework of reference on digital literacy skills for indicator 4.4.2*. United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization Institute for Statistics. <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/ip51-global-framework-referencedigital-literacy-skills-2018-en.pdf>

Vuorikari, R., Kluzer, S. & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes*. European Union.
<https://doi.org/10.2760/490274>

ANEXOS

Anexo I: Diario descriptivo de actividades

Día 17 de abril de 2023

A día de hoy empiezan las prácticas para la finalización del Máster en Educación y Comunicación Audiovisual impartido por la Universidad de Huelva y la Universidad Internacional de Andalucía.

En mi caso, las prácticas se llevarán a cabo en la empresa Spin Off Lab&Journal de la Universidad de Huelva y se desarrollarán en el marco del proyecto *DigitAll*. Para tener una idea previa del proyecto se hicieron algunas reuniones con la tutora y la otra compañera de las prácticas, anteriores al principio del período de prácticas. En ellas, principalmente, se ha hablado sobre el desarrollo del proyecto, para entender cuál habría sido nuestro rol dentro del ello y cuál era el objetivo de las prácticas.

La principal tarea prevista para la realización de mis prácticas es el diseño de materiales formativos, más precisamente, la elaboración de los guiones para las actividades interactivas de autoevaluación previstas por *DigitAll*. En este proyecto participan 23 universidades públicas españolas, y a la Universidad de Huelva se ocupa de la competencia 1.1 del área A1, es decir, “Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenido digital”.

Las prácticas se realizarán casi completamente de forma virtual, por tanto, la tutora había precedentemente compartido una carpeta OneDrive con nosotras, con toda la información necesaria, tanto para la realización de las prácticas como para la ejecución del Trabajo de Fin de Prácticas (TFP). En esta carpeta se encuentran todas las instrucciones para la creación de los guiones, además de todos los guiones ya elaborados por el equipo de la Universidad de Huelva.

Para la elaboración de los guiones tendré que analizar el contenido de los documentos y de los videos de cada nivel, para poder extrapolar las nociones más importantes y, con ellas, poder crear los recursos interactivos. Además, se ha comentado la posibilidad de

crear más piezas de la que se requieren para enriquecer mi experiencia de práctica y mi propuesta de intervención.

Este primer día, por tanto, ha sido orientado al estudio de los siguientes documentos: A1C11A1D01 y A1C11A1D02, además de los guiones A1C11A1V01, A1C11A1V02, A1C11A1V03, A1C11A1V04, A1C11A1V05 y A1C11A1V06. He sintetizado todos los documentos y destacado las ideas principales de cada uno.

Día 18 de abril de 2023

Este segundo día de prácticas se ha abierto con una reunión con la tutora a través de la plataforma Zoom. La reunión se ha enfocado en una explicación más detallada de las instrucciones para realizar los interactivos. Más precisamente, hemos comentado cuál tenía que ser la estructura a seguir para la elaboración de las actividades interactivas y hemos establecido la producción de los contenidos de dos niveles semanales, pudiendo así repartir equamente los seis niveles para las tres semanas de prácticas.

Al término de la reunión, me he dedicado al diseño del primer interactivo (A1C11A1interactivo01), basándome, para su elaboración, en los conceptos claves extraídos de los videos A1C11A1V02 y A1C11A1V03 y del documento A1C11A1D01. La tipología de interactivo elegida ha sido “arrastrar y soltar”, para la cual se pedía la creación de un mínimo de 4 elementos por pieza. En esta actividad se destacan las nociones más importantes sobre Internet, sus funcionalidades y los principales riesgos a los que estamos expuestos a diario. A continuación, se deja el guion realizado en este segundo día de prácticas con el título “¿Conoces las funcionalidades y los riesgos de Internet?”.

Además, ha sido muy enriquecedor conocer cómo se plantea y estructura un proyecto tan ambicioso y amplio. En concreto, lo más interesante ha sido aprender cómo se gestiona la comunicación y la colaboración en un proyecto que incluye muchos equipos diferentes y que se desarrolla en un entorno de trabajo completamente en línea.

Sin embargo, el carácter virtual de las prácticas ha imposibilitado una interacción con los otros componentes del equipo. El contacto con los colegas en un entorno de trabajo presencial podría haber sido mucho más estimulante.

Términos	Definición
Internet	Red mundial de ordenadores conectados entre sí que permite el acceso a información, contenidos y datos multiformato.
Web	Conjunto de páginas web presentes en la red y accesible a través de navegadores.
HTML	Término que se usa para referirse tanto al lenguaje web en el que está escrita la información, como al tipo o formato del documento.
Hipervínculo	Herramienta que permite al usuario realizar un acceso o lectura no secuencial, una navegación más interactiva saltando de unas partes de un mismo contenido a otras.
Noticias Falsas	Información no veraz o manipulada que crea desinformación y desconocimiento.
Infodemia	Consumo excesivo de noticias e informaciones reales o falsas que determina en los lectores una tergiversación de la realidad.
Infoxicación	Sobrecarga de informaciones que resulta difícil de procesar y de identificar como relevante o no; puede causar un estado de ansiedad y estrés.
Desinformación	Poco conocimiento o falta de conocimiento de informaciones o datos.
Verificar veracidad de una noticia	Comprobación del contenido, de la procedencia del medio, del autor y buscar en fuentes fidedignas.

Día 19 de abril de 2023

El día de hoy ha sido dedicado enteramente a la creación de los dos interactivos restantes del nivel A1.

Para el interactivo A1C11A1 interactivo02 he elegido la tipología de “escoger una opción”, para la cual se requerían tres elementos por pieza. Para ello he unido las ideas principales del video A1C11A1V06 y del documento A1C11A1D02. Además, he tenido que buscar imágenes que fueran libres de derechos de autor. En esta actividad se destacan las principales características de los navegadores y como elegir el más adaptado para nuestras búsquedas. Se deja aquí abajo el guion realizado con el título “¿Sabes cómo elegir un navegador?”.

	C1	C2	C3	C4
E1	¿Qué es un navegador?	 https://bit.ly/3BYRUjF	La imagen ilustra los logos de los cinco navegadores más utilizados.	<ul style="list-style-type: none"> • Una página web • Un sitio web • Un programa informático que se instala en los dispositivos (respuesta correcta) • Un hipervínculo
E2	¿Cuál es la función de un navegador?	 https://bit.ly/428zGGT	En la imagen se ve un ordenador y una dirección web URL	<ul style="list-style-type: none"> • Acceso a fuentes de información y servicios online (respuesta correcta) • Filtrar datos y contenidos • Organizar las aplicaciones en los dispositivos

				<ul style="list-style-type: none"> • Todas son correctas
E3	¿Cómo se elige un navegador?	 <p>https://bit.ly/3q546wq</p>	Esta imagen representa los iconos de diferentes funcionalidades de Internet como la nube, la conexión y la compartición.	<ul style="list-style-type: none"> • Fijarse en las funciones • Mirar el nivel de seguridad que ofrece • Considerar la velocidad y el tiempo de carga • Todas son correctas (respuesta correcta)
E4	¿Cuál de estos no es un navegador?	 <p>https://bit.ly/3qguS50</p>	En la imagen se ven dos personas con dos personas analizar una pantalla en el ordenador con dos lupas.	<ul style="list-style-type: none"> • Google Chrome • Yahoo (respuesta correcta) • Mozilla Firefox • Microsoft Edge

Para el segundo interactivo (A1C11A1interactivo03) se ha escogido la tipología de “clasificación” para la cual se pedían entre los 5 y los 10 elementos por pieza. Para la elaboración de este guion se han tenido en cuenta las nociones principales de los videos A1C11A1V04 y A1C11A1V05. El guion se ha titulado “¿Aprendemos a buscar?”, y la actividad tiene el objetivo de aclarar cuáles son las funcionalidades de los buscadores y como llevar a cabo una búsqueda planificada.

Funcionalidades de los buscadores	Estrategias de búsqueda	de	Objetivos de las estrategias	Errores a evitar
-----------------------------------	-------------------------	----	------------------------------	------------------

Buscar información en Internet;	Definición de la búsqueda;	Obtener resultados precisos;	Escoger la primera opción que sale;
Rastrear páginas web;	Preparación de la búsqueda;	Disminuir los tiempos de búsqueda;	No tener claro el objetivo de la búsqueda;
Categorizar datos;	Selección de las fuentes documentales;	Mejorar el acceso a la información;	Utilizar el mismo buscador para todas las búsquedas
Filtrar informaciones	Elaboración de la ecuación	Diferenciar entre información relevante y no relevante	

Día 20 de abril de 2023

Las prácticas de hoy se han llevado a cabo de manera presencial en las instalaciones de la Universidad de Huelva. Concretamente, se han realizado en los espacios del MediaLab. En este día, además, hemos tenido una pequeña reunión presencial de seguimiento con la tutora para comentar los progresos en la elaboración de los guiones.

Sucesivamente, he analizado toda la documentación del nivel A2, que comprendía los documentos A2C11A1D01 y A2C11A1D02, y los videos A2C11A1V01, A2C11A1V02, A2C11A1V03, A2C11A1V04, A2C11A1V05 y A2C11A1V06. Asimismo, he hecho un resumen de cada documento para recoger los conceptos clave que me servirán para la elaboración de los interactivos.

Día 21 de abril de 2023

El día de hoy ha sido completamente dedicado a la elaboración de las tres actividades interactivas previstas para el nivel A2.

Para la realización del A1C11A2interactivo01 se han tenido en cuenta las nociones del documento A1C11A2D01 y de los videos A1C11A2V03 y A1C11A2V04. Se ha

escogido la tipología “adivina la palabra” (3 elementos por pieza) y se ha nombrado “¿Cómo funcionan los buscadores?”.

Posteriormente, he elaborado el guion del A1C11A2interactivo02 utilizando las nociones del video A1C11A2V02. Para ello, he usado la tipología “verdadero/falso”, que requería el diseño de 4 elementos y que he titulado “Aprendemos sobre propiedad intelectual y derechos de autor.”.

Por último, he desarrollado el guion del último interactivo del nivel A2 (A1C11A2interactivo02). Para este interactivo he escogido la tipología “arrastrar y soltar” y me he basado en las ideas del documento A1C11A2D01 y de los videos A1C11A2V05 y A1C11A2V06.

Al término de la elaboración de los interactivos, he tenido un problema con el acceso a OneDrive y no me ha sido posible subir los guiones a la plataforma.

A continuación, se dejan los guiones de los tres interactivos en orden de creación.

Texto	Respuesta	Intentos
Términos que identifican un objeto de búsqueda y se emplean para localizar información.	Palabras clave	5
¿Cómo se llama el tipo de búsqueda en la que se detalla en el buscador un sitio web específico?	Búsqueda por navegación	5
Símbolo que se utiliza para excluir de la búsqueda algunos elementos.	Menos	5
Acción de los buscadores que les permite encontrar contenido de diverso tipo.	Rastrear	5
¿Cómo se llaman las palabras que se utilizan en la búsqueda por tamaño y ofrecen resultados muy precisos?	Palabras clave de cola larga	5
Acción de los buscadores que les permite clasificar y ordenar los resultados según sus propios criterios de relevancia.	Indexar	5

Término que se utiliza en las búsquedas para conocer la definición de una palabra.	Define	5
¿Cómo se llama el tipo de búsqueda para descargar un software o hacer compras online?	Búsqueda por transacción	5
Símbolo que se utiliza para buscar material que contenga una palabra o una frase exacta.	Comillas	5
¿Cómo se llaman las palabras que utilizas en la búsqueda por tamaño y ofrecen resultados más ajustados a tu búsqueda?	Palabras clave de cola media	5
Símbolo que se utiliza en la búsqueda cuando no recuerdas la información completa	Asterisco	5
¿Cómo se llama la tipología de búsqueda con la que se obtienen informaciones generales presentes en la web?	Búsqueda de información	5

Texto	Respuesta	Feedback acierto	Feedback error
Todo lo que se encuentra en Internet se puede utilizar sin ningún tipo de restricciones.	Falso	¡Muy bien! Respetar los derechos de autor es una obligación y una responsabilidad en la búsqueda, filtrado y tratamiento de la información	Existen los derechos de autor, el conjunto de principios y normas jurídicas que afirma los derechos morales y patrimoniales de los autores sobre sus creaciones.
Cada país tiene su propia Carta de Derechos Digitales	Verdadero	¡Exacto! Además, estas normativas legales valen para todo el contenido digital que encontremos y que deseemos utilizar.	El reconocimiento de los derechos de autor depende de la legislación de cada país.

Esta permitido compartir la publicación ajena en las redes sociales.	Verdadero	¡Bien! Recuerda la diferencia entre compartir una publicación ajena y crear una publicación con el contenido de otro autor sin mencionarlo.	Compartir la publicación de otra persona no significa infringir los derechos de autor.
La propiedad intelectual es el conjunto de derechos que corresponden a autores, productores, artistas y organismos respecto a sus ideas.	Falso	¡Excelente! Siempre que busques, filtros y quieras reutilizar información presente en Internet, debes verificar si está protegida por derechos de autor.	La propiedad intelectual es el conjunto de derechos que corresponden a autores, productores, artistas y organismos respecto a las obras y prestaciones fruto de su creación.
En Internet se puede utilizar determinado contenido si muestra la insignia del Copyright.	Falso	¡Muy bien! En la web solo se puede reutilizar un determinado contenido si muestra la insignia de Creative Commons o de Copyleft.	La plataforma Safe Creative expide las licencias de Copyright, gracias a las cuales el dueño de una obra obtiene el derecho exclusivo de copiar, distribuir, adaptar, exhibir y producir obras creativas

Términos	Definición
Filtros	Herramientas que permiten restringir los resultados de una búsqueda y que se pueden encontrar en todos los buscadores.
Metabusador	Buscador de buscadores muy utilizado en el sector turístico.

Análisis de la información	Navegar por distintos sitios o páginas web, comparar los diferentes contenidos (mínimo 10) e interpretarlos para determinar la calidad de los resultados.
Favoritos	Marcador tipo web que permite almacenar la localización de una página, sitio o portal web que se navegó anteriormente.
<i>Bookmarks</i>	Marcador tipo social que permite guardar, organizar, compartir y administrar páginas web y archivos online en la nube, guardándose en todos los dispositivos.
Marcadores	Herramientas que ofrecen acceso directo a un lugar de Internet que se visitó precedentemente.

Día 24 de abril de 2023

El día ha empezado con una reunión *online* a través de Zoom con la tutora, en la cual hemos logrado solucionar el problema de acceso al OneDrive. Además, hemos hecho una revisión general de los contenidos desarrollados hasta ahora. Al respecto, se ha decidido modificar un poco la plantilla de presentación de los guiones, añadiendo en cada documento, aparte de la tabla de datos del interactivo y el guion, una tabla con los detalles de las actividades interactivas escogidas. Además, se ha comentado sobre la necesidad de formular unos títulos que fueron un poco más creativos y menos formales.

Por consiguiente, he empezado a revisar y modificar todos los interactivos realizados hasta el momento, incorporando las nuevas tablas, y he reformulado los nuevos títulos y renombrado las actividades de los niveles A1 y A2. Finalmente, he vuelto a subir todos los guiones a la plataforma OneDrive.

En la última he empezado a analizar los documentos A1C11B1D01 y A1C11B1D02.

Día 25 de abril de 2023

La mañana ha iniciado con un breve asesoramiento por parte de la tutora. Se ha hablado sobre la posibilidad de producir materialmente las actividades que estoy proponiendo para

enriquecer tanto mi experiencia de práctica como la propuesta de intervención que estoy planteando.

Por lo tanto, las actividades de hoy se han centrado principalmente en aprender a usar de la plataforma INDIEAuthor. Esta es la herramienta de creación para los interactivos que ha sido proporcionada por el proyecto *DigitAll*. Para aprender a utilizarla he consultado un tutorial que me ha facilitado la tutora, que resulta ser la grabación de una de las sesiones de seguimiento generales entre las universidades participantes.

Como consecuencia, todo el día ha sido orientado a la creación de las actividades interactivas a partir de los guiones que había elaborado precedentemente.

Día 26 de abril de 2023

En la primera parte de la mañana he concluido la actividad de producción de los contenidos que quedaban por hacer del nivel A2. En concreto, he creado las actividades interactivas de los videos A1C11A2V05 y A1C11A2V06.

Una vez acabada la parte de producción, he retomado el estudio de los documentos comprendidos en el nivel B1.

A lo largo del día he logrado analizar restante documentación necesaria para el desarrollo completo de los interactivos del nivel B1, que incluye los guiones A1C11B1V02, A1C11B1V03, A1C11B1V04, A1C11B1V05 y A1C11B1V06. Aparte de resumir los documentos, he relacionado las ideas principales de los diferentes videos, y las he agrupado para poder diseñar las actividades basándome en esto.

Además, en la última parte del día he empezado el estudio de la documentación del siguiente nivel.

Día 27 de abril de 2023

En este día de prácticas me he ocupado de la elaboración de los tres interactivos del nivel B1.

Para la primera actividad he escogido la tipología “clasificación”, y he relacionado las ideas principales del documento A1C11B1D01 y del video A1C11B1V02. El nombre

propuesto es “¿Cómo funcionan los portales web y los foros?”, y el objetivo es hacer un repaso de los diversos operadores que se pueden emplear para optimizar las búsquedas en Internet.

Nombre de la columna	OPERADORES BOOLEANOS	OPERADORES DE TRUNCAMIENTO	OPERADORES POSICIONALES O DE PROXIMIDAD	OPERADORES AVANZADOS DE GOOGLE	PALABRAS RESERVADAS
Términos relacionados	OR; NOT; AND; XOR	Comillas; Interrogación; Asterisco	ADJ; BEFORE; WITH; SAME; NEAR; FAR	inurl; allintext;; intitle; allinurl; allintitle;; intext;;	.pdf; tiempo;; .doc; hora;; imagen;; autor;; a;; .png

Asimismo, he preparado el guion del segundo interactivo, siguiendo la tipología de actividad “arrastrar y soltar”. Para la realización de este guion he relacionado las ideas de los videos A1C11B1V03 y A1C11B1V06 y lo he nombrado “¿Qué redes sociales conoces?”. Con esta actividad se aclaran las funciones de los diferentes tipos de portales web y foros, aparte del funcionamiento de la nube.

Término	Definición
Foro de discusión	Espacio virtual abierto para la discusión de temas específicos, con el propósito de que grupos de personas con intereses comunes intercambien ideas y conocimientos de manera asíncrona.
Portales verticales	Portales web que se dedican a un tema muy concreto.

Nube	Servicio de almacenamiento de datos e informaciones mediante servidores diseñados para alojar y gestionar las bases de datos de terceros.
Portales horizontales	Portales web que muestran una gran diversidad de contenidos sin lograr una alta especialización.
Foro abierto	Foro de discusión en el que todos pueden participar sin necesidad de registrarse previamente.
Portales corporativos e institucionales	Portales web que surgen de la necesidad de potenciar el intercambio entre clientes, proveedores y trabajadores de una empresa u organización a nivel interno.
Comunidad virtual	Grupo de personas con objetivos comunes que utilizan la misma forma de comunicación en un portal web para interactuar e intercambiar información.
Foro privado	Foro de discusión en el que solo pueden acceder y participar quienes hayan recibido el permiso del administrador.
Portales diagonales	Portales web que hacen referencia a las redes sociales, ofreciendo contenidos digitales que varían según su formato.
Foro protegido	Foro de discusión en el que pueden acceder y participar solo los usuarios ya registrados y autenticados.
Portales especializados	Portales web que surgen de la necesidad de especialización de información que los otros portales no satisfacen.

Por último, he desarrollado el guion del tercer interactivo del nivel B1. Para ello he se ha elegido la tipología de interactivo “verdadero/falso”, y se han tenido en cuentas las nociones de los videos A1C11B1V04 y A1C11B1V05. En esta actividad se evidencia la importancia de saber configurar un navegador para poder utilizar sus marcadores y proteger la privacidad, y se titula “¿Aprendemos a utilizar los navegadores?”

TEXTO	V/F	FEEDBACK ACIERTO	FEEDBACK ERROR
Los marcadores de Internet permiten encontrar recursos como vídeos, imágenes, páginas, sitios o portales web que todavía no hayas visitado.	Falso	¡Exacto! Su principal importancia es ofrecer al usuario un acceso directo a un lugar de Internet que visitó anteriormente.	Un marcador web, comúnmente conocido como “favorito”, se refiere a la localización almacenada de una página, sitio o portal web en el que se navegó previamente.
Los marcadores siempre se incluirán en la barra de herramientas	Verdadero	¡Muy bien! Además, es importante destacar que no siempre esta barra está habilitada por defecto. En este caso, bastaría con hacer clic derecho sobre la barra superior del navegador e ir a la opción “habilitar” o “mostrar barra de herramientas”.	Todos los marcadores se pueden encontrar en la barra de herramientas. Esta es la fila que se encuentra debajo de la barra de navegación, facilitando el acceso a la información que se encuentra en la red.
El símbolo de los “favoritos” es un icono con forma de corazón.	Falso	¡Bien! Cuando navegas por Internet y deseas guardar una página, sitio o portal web puedes hacer clic en el icono con forma de estrella que se encuentra al final de la barra de direcciones. Cuando haces clic en el	Cuando navegas por Internet y deseas guardar una página, sitio o portal web puedes hacer clic en el icono con forma de estrella que se encuentra al final de la barra de direcciones,

		icono, se te habilita por defecto una pantalla en la cual viene una propuesta de nombre para el marcador que siempre podrás modificar.	en la parte superior del navegador.
Otra opción para crear o guardar una dirección de Internet es mediante su inserción.	Verdadero	¡Genial! En el caso de que haya varios marcadores en la barra, podrás insertar el marcador en el lugar que desees. En cualquier caso, el nuevo marcador se creará con un nombre predefinido que puedes modificar haciendo clic derecho y seleccionando la opción “Editar”.	Cuando estés dentro de la página, sitio o portal web selecciona toda la URL y haz clic izquierdo sobre el área sombreada. Ahora arrastra hacia la barra de herramientas. Esta acción te permitirá crear un marcador.
Es posible suprimir, editar y administrar los marcadores, e incluso utilizar un buscador para encontrar los marcadores.	Verdadero	¡Cierto! Para ello se ha de hacer clic encima de la barra de herramientas o encima de cualquier marcador y selecciona la opción de administración de marcadores.	Otras funcionalidades que ofrecen los navegadores es la administración de los marcadores. Esto consiste en modificar, eliminar y organizar los marcadores siempre que lo necesites.
La privacidad es el control que ejerce un usuario sobre la	Falso	El control de la privacidad es un proceso complejo que requiere una cultura	La privacidad se define como el control que ejerce un usuario

información y los datos personales de terceras personas que se pueden encontrar en Internet.		informática, así como del dominio de competencias tecnológicas y digitales.	sobre su información personal para limitar la cantidad de personas autorizadas a obtenerla.
Todos los navegadores presentes en Internet permiten administrar la privacidad, posibilitando eliminar el historial de tu navegación, el historial de descargas, tus cookies y la caché.	Verdadero	¡Muy bien! Las cookies, la caché y el historial de navegación permiten cargar más rápidamente las páginas, sitios y portales web que has visitado anteriormente. Sin embargo, su eliminación es fundamental para proteger tus datos, y se recomienda limpiar o borrar nuestros datos al menos una vez a la semana.	En cada navegador podrás acceder a esta funcionalidad en el apartado o sección de “configuración” que, generalmente, se encuentra en un menú desplegable accesible en la esquina superior derecha de tu navegador.
Para proteger tu privacidad no es importante instalar un antivirus en tu dispositivo.	Falso	¡Exacto! Es imprescindible instalar un antivirus para que detecte los virus que pueden afectar a tu privacidad y tus datos personales.	Los antivirus son programas informáticos cuyo objetivo es detectar y eliminar virus informáticos. Entre sus funciones destaca el detectar si las páginas, sitios o portales web que navegas son fraudulentos, o si

			tienen algún virus que pueda afectar a tu privacidad y tus datos personales.
--	--	--	--

Día 28 de abril de 2023

En el día de hoy me he dedicado por completo al estudio y al desarrollo de los interactivos para el nivel B2. Como los otros días, primero me he enfocado en el análisis de la documentación, para luego proceder a elaborar los guiones.

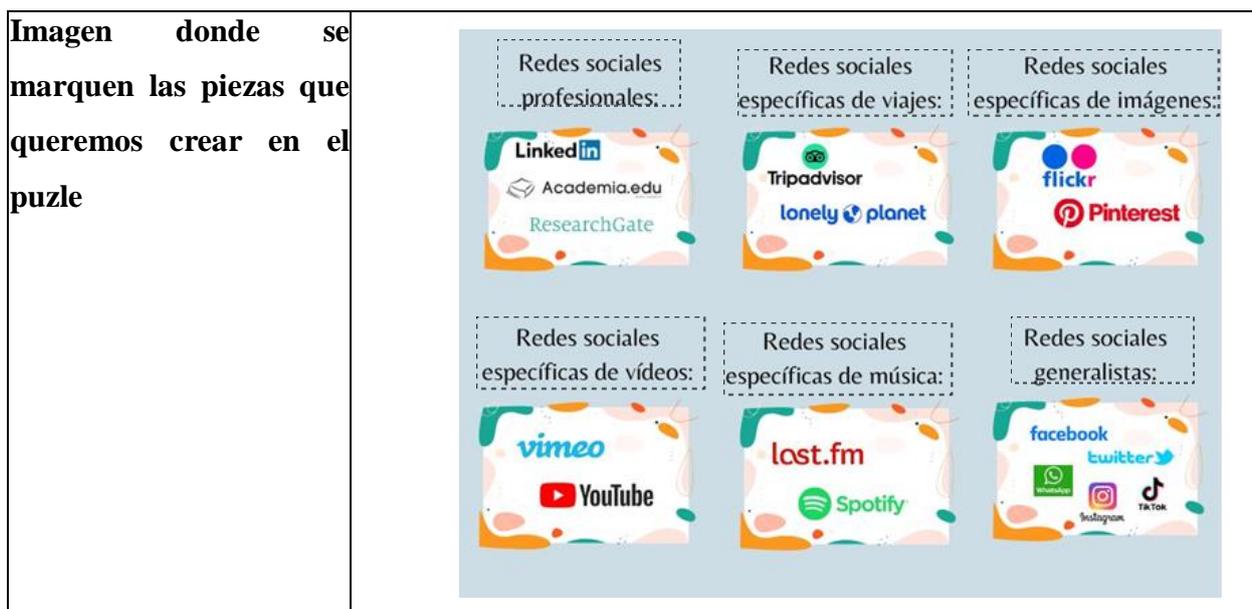
Para el interactivo A1C11B2interactivo01 se he unificado los conceptos clave de los videos A1CC1B2V02 y A1CC1B2V03. La actividad hace hincapié en diferentes fuentes donde encontrar documentación científica y en cómo encontrarla y almacenarla. Se titula “¿Dónde se busca la documentación científica?”

Pregunta/texto	Respuesta	Intentos
Motor de búsqueda que indica y muestra el enlace a revistas especializadas.	Directorio de revistas	5
¿Como se define la falta de resultados relevantes después de una búsqueda?	Silencio documental	5
Sistema de información que registra documentos resultantes de actividades académico-científicas.	Bases de datos bibliográficas	5
Herramienta que permite guardar la documentación pertinente y almacenar las referencias de los documentos.	Gestor bibliográfico	5
Motor de búsqueda que facilita la localización de la información científica.	Buscador académico	5
Fenómeno que se refiere a la semejanza de significado de dos palabras que hace que no se obtenga la información deseada.	Sinonimia lingüística	5

¿Cómo se definen los resultados que no coinciden con el objetivo de la búsqueda?	Ruido documental	5
Tipo de filtro que permite obtener la documentación que sea de acceso gratuito y permanente.	<i>Open access</i>	5

Sucesivamente, he elaborado el guion del segundo interactivo. He propuesto un rompecabezas, y gracias a esta actividad es posible hacer un repaso de los principales tipos de redes sociales que existen. Para ello, además, he creado la imagen que se ha utilizado para el rompecabezas a través del recurso Canva, y lo he denominado “¿Qué redes sociales conoces?”.

Imagen original sobre la que queremos realizar el puzle	
Texto alternativo que describa la imagen	<p>Imagen que refigura seis grupos diferentes de tipos de redes sociales:</p> <p>Redes sociales profesionales; redes sociales específicas de viajes; redes sociales específicas de imágenes; redes sociales específicas de videos; redes sociales específicas de música; redes sociales generalistas.</p>



Finalmente, he desarrollado el guion de la última actividad del nivel B2, la cual tiene la finalidad de aclarar que es la brecha digital y a que nos referimos con accesibilidad web. La tipología propuesta es “escoger una opción” y el título “¿Qué sabes sobre la accesibilidad web?”.

	C1	C2	C3	C4
E1	La brecha digital se define como	 <p>https://bit.ly/3qiem4v</p>	La imagen representa dos personas en dos ambientes opuestos, una rodeada de elementos digitales y otra de elementos naturales	<ul style="list-style-type: none"> • La desigualdad en el acceso de las TIC entre grupos sociales • La desigualdad en el uso de las TIC entre grupos sociales • La desigualdad en el impacto de las TIC entre grupos sociales • Todas son correctas (respuesta correcta)

<p>Elemento 2</p>	<p>La accesibilidad web se refiere a</p>	 <p>https://bit.ly/42efxzk</p>	<p>La imagen ilustra una persona con discapacidad utilizar un sitio/página/portal web.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Una normativa que obliga todas las páginas, sitios y portales web a tener el acceso gratuito a sus servicios para todos sus usuarios, sin hacer distinciones de clases sociales • Una práctica inclusiva para diseñar y desarrollar páginas, sitios y portales web, pues define estándares y criterios para que estos productos informáticos puedan ser utilizados por personas con discapacidad (respuesta correcta) • Un fenómeno inclusivo gracias al cual no es necesario registrarse y autenticar el perfil para acceder a una página, sitio o portal web • Todas son correctas
<p>E3</p>	<p>¿Qué soluciones ofrecen las TIC en términos de accesibilidad web para las personas con</p>	 <p>https://onx.la/12c19</p>	<p>En la imagen se ve una lupa que enfoca un ordenador.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Es posible emplear lectores de pantalla, lupas o amplificadores de pantalla (respuesta correcta) • Necesitan de herramientas físicas y externas a los dispositivos tecnológicos como una lupa

discapacidad visual?			<ul style="list-style-type: none"> • Necesitan de un asistente humano que les pueda leer los que aparece en la pantalla • Todas son correctas
----------------------	--	--	---

Día 02 de mayo de 2023

Hoy las prácticas se han llevado a cabo presencialmente en el MediaLab. La primera parte de la mañana ha sido enfocada en la producción de los interactivos de los niveles B1 y B2 a través de la herramienta INDIEAuthor. A continuación, mi compañera y yo, hemos tenido una reunión con la tutora para solucionar algunas dudas que teníamos, en relación a la elaboración de nuestra propuesta de intervención educomunciativa.

Por último, he procedido a analizar y sintetizar los documentos A1C11C1D01 y A1C11C1D01.

Día 3 de mayo de 2023

En la primera parte de la mañana he completado el estudio de la documentación del nivel C1. Sucesivamente, he analizado también toda la documentación del nivel C2. Gran parte del día, por tanto, se ha centrado esencialmente en la asociación de las ideas principales de todos los contenidos analizados.

Tras este proceso de asociación, he empezado el desarrollo del guion de la actividad A1C11C1interactivo01. Esta actividad sirve como repaso de las funciones de la inteligencia artificial y de su funcionamiento. La tipología seleccionada es “arrastras o soltar” y el título “¿Qué sabes sobre la inteligencia artificial?”.

Término	Definición
Chatbot	Software capaz de mantener una conversación en tiempo real por texto o por voz.

Machine learning / aprendizaje automático	Manera en el que algunos sistemas informáticos aprenden de sus usuarios, a partir del estudio de sus perfiles, y se fundamenta en la estadística.
Chatbot conversacional lineal	Software basado en una arquitectura tipo árbol de decisiones. Son poco inteligentes, por lo que no logran establecer una conversación fluida.
Geolocalización	Función de la inteligencia artificial que determina o estima la posición geográfica de un objeto.
Inteligencia artificial	Sistema o máquina programada que imita la inteligencia humana en la realización de tareas y actividades
Chatbot híbrido	Software que permite una conversación fluida, lográndose la personalización.
Similitud fonética	Función de la inteligencia artificial que permite comprender las solicitudes que realiza el usuario mediante su voz.
Deep learning / aprendizaje profundo	Reconocimiento de patrones útil para recomendar y proponer al usuario determinados contenidos digitales.
Chatbot conversacional no lineal	Software capaz de interpretar las intenciones del usuario y el contexto de la conversación.

Día 4 de mayo de 2023

En el día de hoy las prácticas se han realizado presencialmente.

En primer lugar, he revisado y corregido el guion del primero interactivo. Sucesivamente, me he dedicado al desarrollo de los restantes dos interactivos.

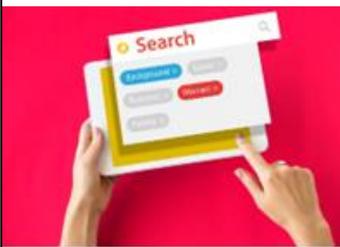
El A1C11C1interactivo02 hace un recorrido por los principales metabuscadores y portales web especializados, y el nombre propuesto para ello es “¿Qué metabuscadores y

portales web especializados existen?”. He elegido la tipología “parejas”, para la cual he creado las imágenes con la herramienta Canva.

Texto	Imagen	Texto alternativo
Metabuscadores de vuelos capaces de encontrar toda la oferta de las aerolíneas.		Recuerdo con los logos de: Google Flights, Skyscanner y Momondo.
Portales web especializados en búsqueda de empleo, también conocidos como portales de bolsas de empleo.		Recuerdo con los logos de: Infojobs e Infoempleo.
Metabuscadores especializados en la búsqueda de alojamientos que permite a hoteles y webs de reserva promocionar y vender sus productos.		Recuerdo con los logos de: Trivago, Booking y HotelsCombined.
Portales web especializados para anuncios clasificados en línea, entre los que destacan los alquileres.		Recuadro con los logos de Idealista y Milanuncios.

Después, he desarrollado el guion del tercer interactivo. El objetivo de esta actividad tiene el objetivo de aclarar cómo realizar búsquedas en redes sociales y de informaciones

personales. Para ello, se ha propuesto el título “¿Cómo buscar información en redes sociales?”, y la tipología “escoger una opción”.

C1	C2	C3	C4
Las redes sociales permiten filtrar las búsquedas de información por	 https://onx.la/3651f	En la imagen se ve un buscador con filtros de búsqueda.	<ul style="list-style-type: none"> • Filtrado cronológico • Filtrado destacado • Filtrado temático • Todas son correctas (respuesta correcta)
Para encontrar información personal de terceros en buscadores genéricos hay que buscar	 https://onx.la/ebb9c	La imagen se ve una lupa que enfoca el perfil de una persona, representando la búsqueda de informaciones personales.	<ul style="list-style-type: none"> • Solo las iniciales • El nombre completo (respuesta correcta) • La profesión • La región de proveniencia
En las redes sociales, para hacer una búsqueda específica según el nombre de usuario, hay que emplear el símbolo	 https://onx.la/b4dd1	La imagen representa la búsqueda de un usuario en una red social.	<ul style="list-style-type: none"> • # • & • @ (respuesta correcta) • *

Día de 5 mayo de 2023

En este último día de prácticas me he centrado en la finalización de los últimos contenidos previstos.

Para el primer interactivo he propuesto la tipología “adivina la palabra”. Con esta actividad se aclaran las diferencias entre buscadores académicos y otras herramientas para a búsqueda de información científica.

Pregunta/texto	Respuesta	Intentos
Sistema de información que registra documentos resultantes de actividades académico-científicas	Base de datos académicas	5
Tipo de buscador especializado en localizar y mostrar la información científica presente en Internet	Buscador académico	5
Software que permite organizar y gestionar, en una misma base de datos personal, las referencias bibliográficas procedentes de búsquedas en catálogos o bases de datos científicas	Gestor bibliográfico	5
Colección de información científica procedente fundamentalmente de revistas y libros	Biblioteca digital	5
Plataforma de acceso a bases de datos de diversas temáticas entre las que se incluyen bibliografía científica, que además permiten descargar artículos a texto completo	Portal bibliográfico	5
Herramienta que permite localizar documentos publicados por revistas académicas	Directorio en línea	5

En el segundo interactivo, en cambio, se hace un repaso de las principales funcionalidades de la Inteligencia Artificial en la búsqueda de información. La tipología escogida es “verdadero/falso” y el título propuesto “¿Qué hace la Inteligencia Artificial?”.

Texto	V/F	Feedback acierto	Feedback error
La Inteligencia Artificial no desempeña ningún papel en la accesibilidad web	Falso	¡Correcto! La IA es muy útil para la accesibilidad web	Gracias a la IA es posible buscar información mediante el reconocimiento de voz
La inteligencia artificial facilita la automatización de tareas	Verdadero	¡Exacto! La Inteligencia Artificial puede facilitar la automatización de tareas y se aprecia fundamentalmente en las bases de datos académicas	La IA permite la realización de gráficos y tablas producto a partir del análisis de la información
Con la inteligencia artificial no es posible obtener recomendaciones de materiales	Falso	¡Bien! La IA sugiere a los usuarios materiales en diferentes formatos basados en el estudio de sus perfiles	La IA permite a las herramientas de búsqueda y a las redes sociales sugerir a los usuarios documentos, imágenes, y vídeos basados en el estudio de perfiles y hábitos en la búsqueda de información en Internet.
La inteligencia artificial posibilita la clasificación automática	Verdadero	¡Muy bien! Para ello, se emplea el aprendizaje automático o <i>machine learning</i>	La IA permite catalogar los documentos digitales en diferentes categorías, facilitándose así su localización en Internet.

El último guion que he desarrollado es el de la tercera actividad del nivel C2. La tipología de interactivo que he planteado es “clasificación”, y lo he llamado “¿Conoces los otros recursos para la búsqueda de información?”. Esta tiene el objetivo de clarificar los cuales

son los recursos alternativos que se pueden emplear para la búsqueda de información, y sus funciones principales.

Nombre de la columna	QR	RECONOCIMIENTO VISUAL	REALIDAD AUMENTADA	REALIDAD VIRTUAL
Términos relacionados	Se escanea con cámara; Zbar; Se puede visualizar gracias a extensiones del navegador; Almacena información adicional sobre un producto; Código de barras bidimensional	Google Lens; Ofrece información sobre objetos simplemente apuntándolos con una cámara; Camfind	Blipper; Permite la interacción entre el ambiente físico y virtual; Incluye o agrega objetos virtuales a la realidad física y se los muestra al usuario	Street View VR; Permite andar virtualmente por diversos sitios del mundo; Se necesitan gafas o cascos específicos para lograr una inmersión en un mundo totalmente virtual

Anexo II:

Propuestas de recursos interactivos

¿Conoces las funcionalidades y los riesgos de Internet?

i Enlaza cada concepto con su definición

✓

Verificar veracidad de una noticia		Herramienta que permite al usuario realizar un acceso o lectura no secuencial, una navegación más interactiva saltando de unas partes de un mismo contenido a otras
Noticias Falsas		Término que se usa para referirse tanto al lenguaje web en el que está escrita la información, como al tipo o formato del documento
HTML		Conjunto de páginas web presentes en la red y accesible a través de navegadores
Infoxicación		Sobrecarga de informaciones que resulta difícil de procesar y de identificar como relevante o no; puede causar un estado de ansiedad y estrés
Web		Comprobación del contenido, de la procedencia del medio, del autor y buscar en fuentes fidedignas
Hipervínculo		Poco conocimiento o falta de conocimiento de informaciones o datos
Infodemia		Consumo excesivo de noticias e informaciones reales o falsas que determina en los lectores una tergiversación de la realidad
Desinformación		Información no veraz o manipulada que crea desinformación y desconocimiento
Internet		Red mundial de ordenadores conectados entre sí que permite el acceso a información, contenidos datos multiformato

Comprueba tus respuestas
Resetear respuesta

Aprendemos sobre propiedad intelectual y derechos de autor.

i Clasifica en verdadero o falso



Todo lo que se encuentra en Internet se puede utilizar sin ningún tipo de restricciones.	<input type="checkbox"/>	falso
Cada país tiene su propia Carta de Derechos Digitales	<input type="checkbox"/>	falso
La propiedad intelectual es el conjunto de derechos que corresponden a autores, productores, artistas y organismos respecto a sus ideas.	<input type="checkbox"/>	falso
Esta permitido compartir la publicación ajena en las redes sociales.	<input type="checkbox"/>	falso

Comprueba tus respuestas
Resetear respuesta

Aprendemos sobre propiedad intelectual y derechos de autor.

1 Clasifica en verdadero o falso



<p>Todo lo que se encuentra en Internet se puede utilizar sin ningún tipo de restricciones.</p> <p>Existen los derechos de autor, el conjunto de principios y normas jurídicas que afirma los derechos morales y patrimoniales de los autores sobre sus creaciones.</p>	<input checked="" type="checkbox"/> verdadero ✗
<p>Cada país tiene su propia Carta de Derechos Digitales</p> <p>¡Exacto! Además, estas normativas legales valen para todo el contenido digital que encontremos y que deseemos utilizar.</p>	<input checked="" type="checkbox"/> verdadero ✓
<p>La propiedad intelectual es el conjunto de derechos que corresponden a autores, productores, artistas y organismos respecto a sus ideas.</p> <p>La propiedad intelectual es el conjunto de derechos que corresponden a autores, productores, artistas y organismos respecto a las obras y prestaciones fruto de su creación.</p>	<input checked="" type="checkbox"/> verdadero ✗
<p>Esta permitido compartir la publicación ajena en las redes sociales.</p> <p>¡Bien! Recuerda la diferencia entre compartir una publicación ajena y crear una publicación con el contenido de otro autor sin mencionarlo.</p>	<input checked="" type="checkbox"/> verdadero ✓

2 respuestas correctas

¿Aprendemos a buscar?

1 Asocia cada término con su grupo correspondiente



Términos	Funcionalidades de los buscadores	Estrategias de búsqueda	Objetivos de las estrategias	Errores a evitar
<ul style="list-style-type: none"> Buscar información en Internet Calagorizar datos Definición de la búsqueda Diferenciar entre información relevante y no relevante Eliminar los tiempos de búsqueda Elaboración de la ecuación Escoger la primera opción que sale Filter informaciones Mejorar el acceso a la información No tener claro el objetivo de la búsqueda Obtener resultados prácticos Preparación de la búsqueda Resumir páginas web Selección de las fuentes documentales Utilizar el mismo buscador para todas las búsquedas 				

Comprobar las respuestas

Resolver pregunta

¿Cómo funcionan los buscadores?

1 Adivina las palabras



5

Intentos restantes

Términos que identifican un objeto de búsqueda y se emplean para localizar información.

Respuesta actual:

Siguiente intento:

Comprobar

Comenzar de nuevo

1 Adivina las palabras



5

Intentos restantes

¿Cómo se llama el tipo de búsqueda en la que se detalla en el buscador un sitio web específico?

Respuesta actual:

Siguiente intento:

Comprobar

Comenzar de nuevo

1 Adivina las palabras



5

Intentos restantes

Símbolo que se utiliza para excluir de la búsqueda algunos elementos.

Respuesta actual:

Siguiente intento:

Comprobar

¿Sabes filtrar una búsqueda y guardar los resultados?

1 Enlaza cada concepto con su definición



Bookmarks		Marcador tipo web que permite almacenar la localización de una página, sitio o portal web que se navegó anteriormente.
Marcadores		Buscador de buscadores muy utilizado en el sector turístico.
Favoritos		Herramientas que ofrecen acceso directo a un lugar de Internet que se visitó precedentemente.
Filtros		Herramientas que permiten restringir los resultados de una búsqueda y que se pueden encontrar en Todos los buscadores.
Metabuscadore		Navegar por distintos sitios o páginas web, comparar los diferentes contenidos (mínimo 10) e Interpretarlos para determinar la calidad de los resultados.
Análisis de la información		Marcador tipo social que permite guardar, organizar, compartir y administrar páginas web y archivos online en la nube, guardándose en todos los dispositivos.

Comprueba tus respuestas Resetea respuesta

¿Conocéis los operadores de búsqueda?

1 Asocia cada término con su grupo correspondiente



Términos	OPERADORES BOOLEANOS	OPERADORES DE TRUNCAMIENTO	OPERADORES POSICIONALES O DE PROXIMIDAD	OPERADORES AVANZADOS DE GOOGLE
ADJ allintext allintitle allinurl AND Asterisco BEFORE Comillas FAR Interrogación intext intitle inurl NEAR NOT OR SAME WITH XOR				

Comprueba tus respuestas Resetea respuesta

¿Aprendemos a utilizar los navegadores?

i Clasifica en verdadero o falso



Los marcadores de Internet permiten encontrar recursos como videos, imágenes, páginas, sitios o portales web que todavía no hayas visitado.	<input type="checkbox"/>	falso
Los marcadores siempre se incluirán en la barra de herramientas	<input type="checkbox"/>	falso
El símbolo de los "favoritos" es un icono con forma de corazón.	<input type="checkbox"/>	falso
Otra opción para crear o guardar una dirección de Internet es mediante su inserción.	<input type="checkbox"/>	falso
Es posible suprimir, editar y administrar los marcadores, e incluso utilizar un buscador para encontrar los marcadores.	<input type="checkbox"/>	falso
La privacidad es el control que ejerce un usuario sobre la información y los datos personales de terceras personas que se pueden encontrar en Internet.	<input type="checkbox"/>	falso
Todos los navegadores presentes en Internet permiten administrar la privacidad, posibilitando eliminar el historial de tu navegación, el historial de descargas, tus cookies y la caché.	<input type="checkbox"/>	falso
Para proteger tu privacidad no es importante instalar un antivirus en tu dispositivo.	<input type="checkbox"/>	falso

Comprueba tus respuestas

Resetear respuesta

¿Aprendemos a utilizar los navegadores?

i Clasifica en verdadero o falso



Los marcadores de Internet permiten encontrar recursos como videos, imágenes, páginas, sitios o portales web que todavía no hayas visitado.	<input checked="" type="checkbox"/>	verdadero	✗
<p>Un marcador web, comúnmente conocido como "favorito", se refiere a la localización almacenada de una página, sitio o portal web en el que se navegó previamente.</p>			
Los marcadores siempre se incluirán en la barra de herramientas	<input type="checkbox"/>	falso	✗
<p>Todos los marcadores se pueden encontrar en la barra de herramientas. Esta es la fila que se encuentra debajo de la barra de navegación, facilitando el acceso a la información que se encuentra en la red.</p>			
El símbolo de los "favoritos" es un icono con forma de corazón.	<input type="checkbox"/>	falso	✓
<p>¡Bien! Cuando navegas por Internet y deseas guardar una página, sitio o portal web puedes hacer clic en el icono con forma de estrella que se encuentra al final de la barra de direcciones. Cuando haces clic en el icono, se te habilita por defecto una pantalla en la cual viene una propuesta de nombre para el marcador que siempre podrás modificar.</p>			
Otra opción para crear o guardar una dirección de Internet es mediante su inserción.	<input checked="" type="checkbox"/>	verdadero	✓
<p>¡Genial! En el caso de que haya varios marcadores en la barra, podrás insertar el marcador en el lugar que desees. En cualquier caso, el nuevo marcador se creará con un nombre predefinido que puedes modificar haciendo clic derecho y seleccionando la opción "Editar".</p>			

Es posible suprimir, editar y administrar los marcadores, e incluso utilizar un buscador para encontrar los marcadores.	<input type="checkbox"/>	falso	✗
Otras funcionalidades que ofrecen los navegadores es la administración de los marcadores. Esto consiste en modificar, eliminar y organizar los marcadores siempre que lo necesites.			
La privacidad es el control que ejerce un usuario sobre la información y los datos personales de terceras personas que se pueden encontrar en Internet.	<input checked="" type="checkbox"/>	verdadero	✗
La privacidad se define como el control que ejerce un usuario sobre su información personal para limitar la cantidad de personas autorizadas a obtenerla.			
Todos los navegadores presentes en Internet permiten administrar la privacidad, posibilitando eliminar el historial de tu navegación, el historial de descargas, tus cookies y la caché.	<input checked="" type="checkbox"/>	verdadero	✓
¡Muy bien! las cookies, la caché y el historial de navegación permiten cargar más rápidamente las páginas, sitios y portales web que has visitado anteriormente. Sin embargo, su eliminación es fundamental para proteger tus datos, y se recomienda limpiar o borrar nuestros datos al menos una vez a la semana.			
Para proteger tu privacidad no es importante instalar un antivirus en tu dispositivo.	<input type="checkbox"/>	falso	✓
¡Exacto! Es imprescindible instalar un antivirus para que detecte los virus que pueden afectar a tu privacidad y tus datos personales.			

4 respuestas correctas

¿Qué redes sociales conoces?

📌 Encaja las piezas en el rompecabezas



Redes sociales específicas de imágenes:	Redes sociales profesionales:	1 LinkedIn Academia.edu ResearchGate	2 Tripadvisor lonely planet	3 flickr Pinterest
Redes sociales específicas de música:	Redes sociales generalistas:	4 vimeo YouTube	5 last.fm Spotify	6 facebook twitter Instagram tiktok Snapchat whatsapp

Comprueba tus respuestas

Resetear respuesta

¿Cómo funcionan los portales web y los foros?

i Enlaza cada concepto con su definición



Foro abierto		Portales web que surgen de la necesidad de potenciar el intercambio entre clientes, proveedores y trabajadores de una empresa u organización a nivel interno.
Foro de discusión		Foro de discusión en el que pueden acceder y participar solo los usuarios ya registrados y autenticados.
Comunidad virtual		Foro de discusión en el que solo pueden acceder y participar quienes hayan recibido el permiso del administrador.
Portales diagonales		Espacio virtual abierto para la discusión de temas específicos, con el propósito de que grupos de personas con intereses comunes intercambien ideas y conocimientos de manera asincrónica.
Portales especializados		Servicio de almacenamiento de datos e informaciones mediante servidores diseñados para alojar y gestionar las bases de datos de terceros.
Portales corporativos e institucionales		Grupo de personas con objetivos comunes que utilizan la misma forma de comunicación en un portal web para interactuar e intercambiar información.
Nube		Foro de discusión en el que todos pueden participar sin necesidad de registrarse previamente.
Portales horizontales		Portales web que surgen de la necesidad de especialización de información que los otros portales no satisfacen.
Foro protegido		Portales web que se dedican a un tema muy concreto.
Foro privado		Portales web que hacen referencia a las redes sociales, ofreciendo contenidos digitales que varían según su formato.
Portales verticales		Portales web que muestran una gran diversidad de contenidos sin lograr una alta especialización.

Comprueba tus respuestas

Resetear respuesta

¿Dónde se busca la documentación científica?

1 Adivina las palabras



5

Intentos restantes

Motor de búsqueda que indica y muestra el enlace a revistas especializadas.

Respuesta actual:

Siguiente intento:

Comprobar

Comenzar de nuevo

1 Adivina las palabras



5

Intentos restantes

¿Como se define la falta de resultados relevantes después de una búsqueda?

Respuesta actual:

Siguiente intento:

Comprobar

Comenzar de nuevo

1 Adivina las palabras



5

Intentos restantes

Sistema de información que registra documentos resultantes de actividades académico-científicas.

Respuesta actual:

Siguiente intento:

Comprobar

Comenzar de nuevo

Adivina las palabras

5
Intentos restantes

¿Cómo se definen los resultados que no coinciden con el objetivo de la búsqueda?

Respuesta actual:

Siguiente intento:

Comprobar

Comenzar de nuevo

Adivina las palabras

5
Intentos restantes

Tipo de filtro que permite obtener la documentación que sea de acceso gratuito y permanente.

Respuesta actual:

Siguiente intento:

Comprobar

Comenzar de nuevo

¿Qué metabuscadores y portales web especializados existen?

Enlaza cada texto con su imagen

Comprobar

			Portales web especializados para anuncios clasificados en línea, entre los que destacan los alquileres.
Portales web especializados en búsqueda de empleo, también conocidos como portales de bolsas de empleo.	Metabuscadores especializados en la búsqueda de alojamientos que permite a hoteles y webs de reserva promocionar y vender sus productos.	Metabuscadores de vuelos capaces de encontrar toda la oferta de las aerolíneas.	

Resetear respuesta

¿Qué sabes sobre la accesibilidad web?

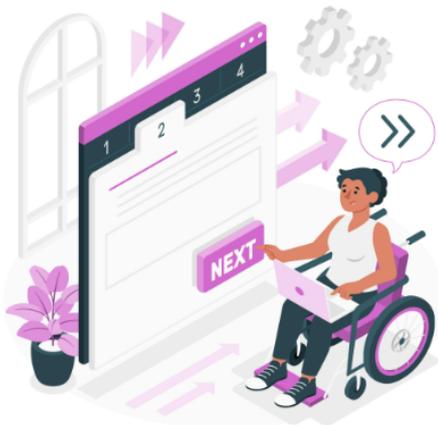
i Pulsa sobre la opción correcta



La brecha digital se define como

	
La desigualdad en el acceso de las TIC entre grupos sociales	La desigualdad en el uso de las TIC entre grupos sociales
La desigualdad en el impacto de las TIC entre grupos sociales	Todas son correctas
Resetear respuesta	

La accesibilidad web se refiere a



Una normativa que obliga todas las páginas, sitios y portales web a tener el acceso gratuito a sus servicios para todos sus usuarios, sin hacer distinciones de clases sociales	Una práctica inclusiva para diseñar y desarrollar páginas, sitios y portales web, pues define estándares y criterios para que estos productos informáticos puedan ser utilizados por personas con discapacidad
Un fenómeno inclusivo gracias al cual no es necesario registrarse y autenticar el perfil para acceder a una página, sitio o portal web	Todas son correctas

¿Qué soluciones ofrecen las TIC en términos de accesibilidad web para las personas con discapacidad visual?



Es posible emplear lectores de pantalla, lupas o amplificadores de pantalla	Necesitan de herramientas físicas y externas a los dispositivos tecnológicos como una lupa
Necesitan de un asistente humano que les pueda leer los que aparece en la pantalla	Todas son correctas

¿Qué sabes sobre la inteligencia artificial?

i Enlaza cada concepto con su definición



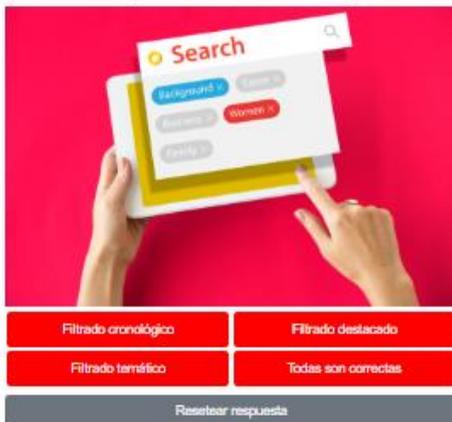
Inteligencia artificial		Manera en el que algunos sistemas informáticos aprenden de sus usuarios, a partir del estudio de sus perfiles, y se fundamenta en la estadística.
Chatbot conversacional lineal		Software basado en una arquitectura tipo árbol de decisiones. Son poco inteligentes, por lo que no logran establecer una conversación fluida.
Chatbot		Función de la inteligencia artificial que determina o estima la posición geográfica de un objeto.
Geolocalización		Reconocimiento de patrones útil para recomendar y proponer al usuario determinados contenidos digitales.
Similitud fonética		Sistema o máquina programada que imita la inteligencia humana en la realización de tareas y actividades
Chatbot conversacional no lineal		Software que permite una conversación fluida, lográndose la personalización.
Deep learning/ aprendizaje profundo		Software capaz de interpretar las intenciones del usuario y el contexto de la conversación.
Chatbot híbrido		Función de la inteligencia artificial que permite comprender las solicitudes que realiza el usuario mediante su voz.
Machine learning / aprendizaje automático		Software capaz de mantener una conversación en tiempo real por texto o por voz.

¿Cómo buscar información en redes sociales?

Respuesta correcta



Las redes sociales permiten filtrar las búsquedas de información por



En las redes sociales, para hacer una búsqueda específica según el nombre de usuario, hay que emplear el símbolo



Respuesta correcta



Para encontrar información personal de terceros en buscadores genéricos hay que buscar



Aprendemos a buscar la documentación científica

Aprendemos a buscar la documentación científica

1 Adivina las palabras



5

Intentos restantes

Sistema de información que registra documentos resultantes de actividades académico-científicas

Respuesta actual:

Siguiente intento:

Comprobar

Comenzar de nuevo

1 Adivina las palabras



5

Intentos restantes

Tipo de buscador especializado en localizar y mostrar la información científica presente en Internet

Respuesta actual:

Siguiente intento:

Comprobar

Comenzar de nuevo

1 Adivina las palabras



5

Intentos restantes

Software que permite organizar y gestionar, en una misma base de datos personal, las referencias bibliográficas procedentes de búsquedas en catálogos o bases de datos científicas

Respuesta actual:

Siguiente intento:

Comprobar

¿Qué hace la Inteligencia Artificial?

i Clasifica en verdadero o falso



La Inteligencia Artificial no desempeña ningún papel en la accesibilidad web	<input type="checkbox"/>	falso
La inteligencia artificial facilita la automatización de tareas	<input type="checkbox"/>	falso
Con la inteligencia artificial no es posible obtener recomendaciones de materiales	<input type="checkbox"/>	falso
La inteligencia artificial posibilita la clasificación automática	<input type="checkbox"/>	falso

Comprueba tus respuestas

Resetear respuesta

¿Qué hace la Inteligencia Artificial?

i Clasifica en verdadero o falso



La Inteligencia Artificial no desempeña ningún papel en la accesibilidad web	<input type="checkbox"/>	falso	✓
¡Correcto! La IA es muy útil para la accesibilidad web			
La inteligencia artificial facilita la automatización de tareas	<input type="checkbox"/>	falso	✗
La IA permite la realización de gráficos y tablas producto a partir del análisis de la información			
Con la inteligencia artificial no es posible obtener recomendaciones de materiales	<input checked="" type="checkbox"/>	verdadero	✗
La IA permite a las herramientas de búsqueda y a las redes sociales sugerir a los usuarios documentos, imágenes, y vídeos basados en el estudio de perfiles y hábitos en la búsqueda de información en Internet.			
La inteligencia artificial posibilita la clasificación automática	<input checked="" type="checkbox"/>	verdadero	✓
¡Muy bien! Para ello, se emplea el aprendizaje automático o machine learning			

¿Sabes cómo elegir un navegador?

1 Pulsa sobre la opción correcta

✓

¿Qué es un navegador?



Un sitio web Un sitio web

Un programa informático que se instala en los dispositivos Un hipervínculo

Resaltar respuesta

✓

¿Cómo se elige un navegador?



Fijarse en las funciones Mirar el nivel de seguridad que ofrece

Considerar la velocidad y el tiempo de carga Todas son correctas

Resaltar respuesta

1 Pulsa sobre la opción correcta

✓

¿Cuál es la función de un navegador?



Acceso a fuentes de información y servicios online Filtrar datos y contenidos

Organizar las aplicaciones en los dispositivos Todas son correctas

Resaltar respuesta

recta

✓

¿Cuál de estos no es un navegador?



Google Chrome Yahoo

Mozilla Firefox Microsoft Edge

Resaltar respuesta

1 Pulsa sobre la opción correcta



MASTER UNIVERSITARIO
**Comunicación &
Educación Audiovisual**



Universidad
de Huelva

un
i Universidad
Internacional
de Andalucía
A