



SOCIAL CONNECTIONS: FORMACIÓN PARA LA ATENCIÓN SOCIAL *ONLINE*

Programa formativo para la enseñanza de la atención social *online*

Proyecto número 2021-1-ES01-KA226-VET-095080

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

7. FACILITAR LA MEJORA DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS ALUMNOS

7.1. Alfabetización en medios digitales

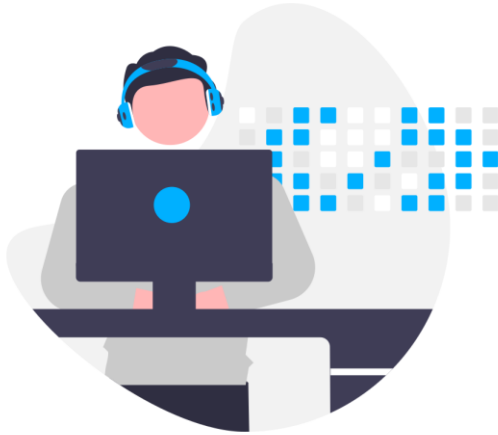
7.2. Comunicación digital y colaboración

7.3. Creación de contenido digital

7.4. Uso responsable

7.5. Resolución de problemas digitales

7.1. Alfabetización en medios digitales



- El **DigComp 2.1, Marco de Competencias Digitales para los Ciudadanos**, presenta una larga lista de competencias clasificadas en ocho niveles de alfabetización digital y ejemplos de uso.
- DigCompEdu no se centra en las competencias técnicas, sino en cómo se pueden utilizar las tecnologías digitales para mejorar e innovar en educación y la formación.
- 22 competencias organizadas en 6 áreas: **compromiso profesional, recursos digitales, enseñanza y aprendizaje, evaluación, capacitación de estudiantes y facilitar su competencia digital.**

7.1. Alfabetización en medios digitales

Gracias a estos marcos, los educadores pueden detectar las carencias en la alfabetización digital de los estudiantes e incorporar actividades de aprendizaje digital para apoyar y mejorar la alfabetización digital de los usuarios mediante las siguientes herramientas:

- **Currículum digital:** contenido digital variado, multimedia y recursos gratuitos online para crear programas de estudio personalizados. Se pueden utilizar vídeos, audios o juegos interactivos.
- **Modelos de aula virtual:** aprendizaje combinado, método de aula invertida.
- **Dar a los estudiantes** opciones más allá de los materiales tradicionales, permitiendo el uso de presentaciones, cómics animados, etc.



Plataformas gratuitas de enseñanza *online*



7.2. Comunicación y colaboración digital

Utilizar las tecnologías digitales para la comunicación y la participación ciudadana



Tanto Internet como los dispositivos electrónicos y digitales pueden desempeñar un importante papel en la resolución de los problemas sociales y fomentar la participación social, ya que, aunque los movimientos sociales surjan de forma online, permiten a las personas entrar en contacto con otros participantes de su localidad y llegar a tener un encuentro cara a cara.

7.3. Creación de contenido digital

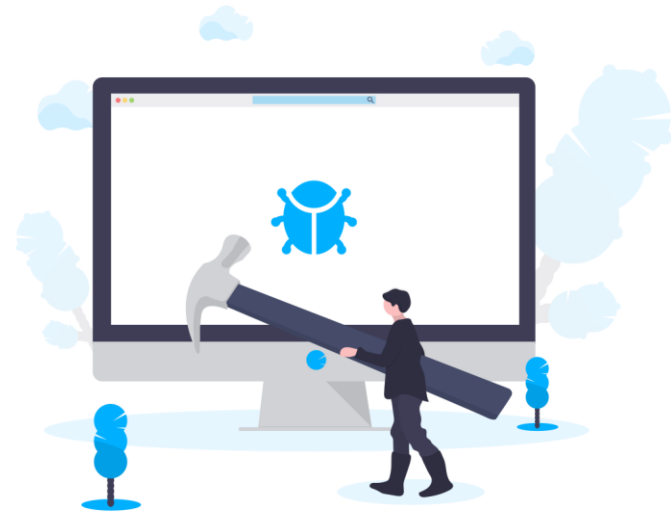
Algunas herramientas gratuitas de creación de contenidos digitales que pueden utilizarse en las tareas de enseñanza y aprendizaje:



7.4. Uso responsable

Conceptos clave:

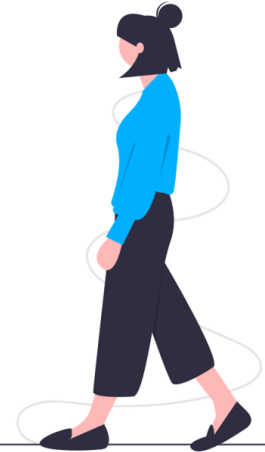
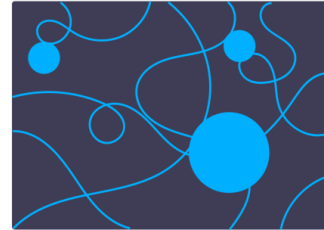
- RGPD.
- Identidad *online* o identidad en Internet.
- Robo de identidad.
- Ciber-acoso.
- Noticias falsas y desinformación.



7.5. Resolución de problemas digitales

Metodologías activas y centradas en el alumno:

- Aprendizaje basado en proyectos y problemas.
- Aprendizaje experiencial.
- Aprendizaje activo.
- Aprendizaje ágil.
- Pensamiento creativo.
- Aprendizaje basado en la investigación.





Socios del proyecto:



Proyecto número 2021-1-ES01-KA226-VET-095080

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.