



Education and Culture DG

Lifelong Learning Programme



Título del proyecto: Voluntarios del conocimiento. Acrónimo del proyecto: TKV
Acuerdo de concesión: 2011-32-79/001-001

Fondazione Mondo Digitale

VOLUNTARIOS DEL CONOCIMIENTO

Plan de estudios



Education and Culture DG

Lifelong Learning Programme



Título del proyecto: Voluntarios del conocimiento. Acrónimo del proyecto: TKV
Acuerdo de concesión: 2011-32-79/001-001

Índice de contenidos

Sección 1: Objetivos

Sección 2: Metodología

Sección 3: Plan de estudios del TKV

- 3.1 El ABC de las TIC
- 3.2 Red social
- 3.3 Servicios de e-gobierno
- 3.4 Tecnología fácil



Lifelong Learning Programme

Título del proyecto: Voluntarios del conocimiento. Acrónimo del proyecto: TKV
Acuerdo de concesión: 2011-32-79/001-001

Sección 1 Objetivos

Europa está experimentando un envejecimiento significativo de su población y esa mayor expectativa de vida ha traído consigo un profundo cambio en los estilos de vida y necesidades de los mayores. En 1995, en la Unión Europea vivían 70 millones de personas de más de 60 años, casi un 20% de la población; en 2020, esta cifra habrá crecido hasta el 25% y el número de personas mayores de 80 años se habrá duplicado. Esta evolución demográfica plantea muchos retos que las TIC pueden ayudar a abordar, ofreciendo grandes ventajas a las personas mayores y fomentando, al mismo tiempo, el crecimiento de la economía de forma más productiva.

Los objetivos del proyecto TKV son:

- a. fomentar la competencia digital entre los mayores en riesgo de exclusión mediante el intercambio y las relaciones intergeneracionales con los jóvenes;
- b. incentivar la participación activa de los mayores en la sociedad mediante actividades de voluntariado, mejorando con ello su autoestima, su identidad y sus relaciones sociales;
- c. mejorar la producción, testeo y diseminación de los planes de estudios, metodologías y módulos innovadores para alumnos adultos;
- d. crear una red de "Voluntarios del conocimiento" de todas las edades;
- e. contribuir a la creación de un escenario más acogedor para los voluntarios, con un mayor número de gente participando en las actividades de voluntariado en toda Europa, facilitando al mismo tiempo la movilidad internacional entre los voluntarios más mayores;
- f. desarrollar estrategias de aprendizaje alternativas sobre la base de un escenario Firtual (integración de actividades virtuales y físicas), que lleven a la creación de un depositario dinámico de buenas prácticas interactivas en el campo de la educación para el aprendizaje adulto formal, no formal e informal.



Education and Culture DG



Lifelong Learning Programme

Título del proyecto: Voluntarios del conocimiento. Acrónimo del proyecto: TKV
Acuerdo de concesión: 2011-32-79/001-001

Dentro de este marco, la organización del aprendizaje asume relevancia estratégica por dos razones. En primer lugar, debe garantizar el proceso de aprendizaje de forma eficiente y efectiva así como el logro de los resultados esperados. En segundo lugar, debe asegurar el establecimiento de una actitud de aprendizaje de por vida, crucial para todos los participantes, jóvenes y mayores, directa e indirectamente.

A continuación analizaremos con mayor detenimiento los objetivos, el contenido y los objetos de aprendizaje del plan de estudios propuesto.

Por lo que respecta al recorrido de aprendizaje, los cuatro planes de estudios que a continuación se van a describir corresponden a cuatro grandes pasos que conducen al alumno desde la adquisición de los principios y nociones básicos del uso de las TIC (por ejemplo, encender el PC) hasta aplicaciones más complejas, como la gestión autónoma del propio perfil en una red social.

Con más detalle:

1. El primer plan de estudios se centra en las competencias básicas requeridas para llegar a ser un usuario de PC autónomo: crear y gestionar archivos, utilizar un editor de textos, enviar correos electrónicos y documentos adjuntos y hacer búsquedas en Internet. También se abordan las aplicaciones referidas a los intereses específicos de los usuarios, como bases de datos, edición de fotos y vídeos.

El primer plan de estudios ya ha sido implementado y puesto a prueba con éxito en muchos cursos de la Fondazione Mondo Digitale (coordinador del proyecto) y es el punto de partida para el desarrollo de todo el proyecto TKV. Dado que la estructura y el contenido del plan de estudios ya ha sido puesto a prueba de forma positiva, su adopción por parte de otras comunidades de aprendizaje resulta más fácil y solo requiere una leve fase de personalización – es decir, su traducción y posible adaptación.



Education and Culture DG



Lifelong Learning Programme

Título del proyecto: Voluntarios del conocimiento. Acrónimo del proyecto: TKV
Acuerdo de concesión: 2011-32-79/001-001

2. El segundo plan de estudios se centra en las redes sociales a fin de ofrecer a los mayores nociones y competencias que les permitan entender el mundo de las redes sociales y convertirse en un miembro activo de las mismas. Un objeto de aprendizaje particularmente relevante es el referido al escenario de e-innovación a disposición de la comunidad del proyecto TKV.

Este nivel de competencia presenta diversas implicaciones positivas. En primer lugar, ayuda a los mayores a no sentirse tan mayores y excluidos cuando escuchan a otros (en los medios de comunicación o a sus nietos) decir "nos vemos en Facebook". Se trata de un importante factor de inclusión.

En segundo lugar, ofrece una poderosa herramienta para ponerse y mantenerse en contacto con los familiares y amigos que viven lejos, creando y desarrollando relaciones sociales, especialmente cuando llegar físicamente a otras personas resulta complicado. Además, puede ofrecer nuevas oportunidades en términos de información, herramientas, etc. que pueden compartirse a través de cualquier plataforma de red social, animando a utilizar todas las nociones y competencias aprendidas en el curso anterior (desde escribir textos hasta adjuntar fotos, desde enviar correos electrónicos hasta rellenar formularios, desde navegar hasta chatear).

Al igual que los otros planes de estudios, este requiere un proceso de adaptación atendiendo tanto a las redes nacionales, locales y/o temáticas como a los intereses especiales de los grupos objetivo. Dicha adaptación es menos que la que requiere el tercer plan de estudios, ya que las principales redes sociales tienen las mismas estructuras. Al mismo tiempo, el escenario de e-innovación reflejará las actividades y a los participantes del proyecto TKV.

3. El tercer plan de estudios se centra en los servicios de e-gobierno, cuyo fin es ofrecer a los mayores nociones y competencias para que puedan beneficiarse de las oportunidades que ofrecen las instituciones locales y nacionales.



Education and Culture DG

Lifelong Learning Programme



Título del proyecto: Voluntarios del conocimiento. Acrónimo del proyecto: TKV
Acuerdo de concesión: 2011-32-79/001-001

Este plan comprende servicios interactivos de alta y baja complejidad, desde aquellos dedicados exclusivamente a dar información hasta aquellos que permiten realizar transacciones completas. Por ello, los contenidos incluyen la obtención de información sobre la disponibilidad de servicios, la suscripción de newsletters, la búsqueda de contenidos web en formato RSS y servicios SMS, la realización de tours virtuales por las oficinas, chats con los funcionarios virtuales, solicitudes de certificación o transacciones online.

Dado que la selección de los contenidos se ha basado en una encuesta preliminar sobre los servicios de e-gobierno existentes en cada país participante, la progresión de las lecciones refleja las características comunes destacadas mediante el análisis y las indicaciones facilitadas por los planes nacionales de e-gobierno. Evidentemente, la aplicación y el desarrollo del tercer plan de estudios en cada contexto local precisa de una fuerte vinculación con los servicios locales, por lo cual se requiere un mayor esfuerzo de adaptación.

4. El cuarto plan de estudios pone el punto de mira en la tecnología fácil. Se trata de una guía introductoria para utilizar "objetos digitales", es decir, el conjunto de herramientas que se han convertido en algo habitual en nuestro día a día pero que aun así, para algunos ciudadanos, siguen siendo "extraños objetos no identificados". Comenzando con una introducción a los lenguajes digitales, el manual presenta los conocimientos de forma gradual, pasando de los "detalles" individuales al "sistema" en su conjunto. Así, al lector se le acompaña desde los lenguajes a los objetos, y desde los objetos al sistema, con todos los servicios que ofrece la digitalización del consumidor y de los procesos productivos. Claramente, algunos aspectos de la digitalización deben abordarse de forma crítica a fin de permitir que todos los ciudadanos disfruten verdaderamente de las libertades y derechos civiles universalmente reconocidos. Esta es la razón por la que un mayor conocimiento y una mayor concienciación del uso práctico de estas herramientas incrementan las ventajas sociales que ofrece la tecnología.

Desde una perspectiva didáctica más general, los planes de estudio del proyecto TKV aspiran a alcanzar objetivos relacionados con las actitudes de aprendizaje del grupo objetivo involucrado (es decir, no solo los mayores sino también los jóvenes tutores e incluso los profesores). Para



Education and Culture DG

Lifelong Learning Programme



Título del proyecto: Voluntarios del conocimiento. Acrónimo del proyecto: TKV
Acuerdo de concesión: 2011-32-79/001-001

todos ellos, los planes de estudios quieren fomentar la concienciación de la importancia de aprender como un proceso de aprendizaje de por vida.

Para el grupo objetivo principal – los mayores – esto significa que nunca es demasiado tarde para aprender algo nuevo, especialmente si es divertido y entretenido además de importante para mejorar la calidad de vida. Para los estudiantes jóvenes, demuestra cómo se puede dar forma y llevar a la práctica dicho aprendizaje con voluntad de permanencia. Algo que también ocurre en el caso de los profesores que participan como coordinadores de los cursos.

Otro objetivo didáctico general de suma importancia es el fomento del diálogo intergeneracional. La metodología de aprendizaje (ver más abajo) “obliga” a los mayores a trabajar codo con codo con los jóvenes, depositando en ellos su confianza y permitiéndoles jugar un papel principal. De ese modo, por medio de un recorrido de aprendizaje basado en la adquisición de conocimientos digitales y la necesidad de construir juntos el curso, día a día, se acorta la distancia entre los mayores y los jóvenes.

Desde el punto de vista del grupo objetivo, los objetivos didácticos específicos cubren una amplia gama de aspectos.

Para los mayores, los objetivos son:

- a. mejorar sus destrezas comunicativas con los jóvenes para explicar sus dificultades y problemas, pedir ayuda, etc., evitando conflictos y malentendidos;
- b. adoptar un nuevo papel y un nuevo punto de vista, aceptar sus propias dificultades y limitaciones y las de sus tutores e intentar hacerles frente;
- c. aprender a confiar en sus jóvenes tutores y de esa forma reconocer sus competencias, dando la vuelta a la relación habitual de “autoridad” (ver también el punto b).



Education and Culture DG



Lifelong Learning Programme

Título del proyecto: Voluntarios del conocimiento. Acrónimo del proyecto: TKV
Acuerdo de concesión: 2011-32-79/001-001

Para los jóvenes, el objetivo didáctico es aprender la complejidad del proceso de enseñanza, una cuestión muy eficaz y crucial. El papel de tutores de los jóvenes les proporciona una oportunidad única de cambiar de forma absolutamente informal y activa su idea de lo que es la enseñanza y el comportamiento de sus maestros. Les ayuda a dejar atrás los estereotipos, a entender las dificultades que, a diario, sus profesores experimentan con ellos en las aulas y ver lo frustrante que puede ser la enseñanza cuando no se consiguen los objetivos. Al hacerlo, empiezan a entender sus propias dificultades en el aprendizaje. Además, aprenden a asumir responsabilidades, a trabajar en equipo con otros tutores y profesores y a cooperar en la consecución de un objetivo común

Existen también objetivos didácticos específicos para los profesores, que principalmente responden a la oportunidad de extender su plan de estudios a otros objetos de enseñanza, creando así planes multidisciplinares.

Esta posibilidad se refiere en particular al primer plan de estudios y concierne a áreas como la comunicación (por ejemplo, haciendo y explicando diferentes tipos de textos, como textos regulativos) y las matemáticas/informática (por ejemplo, creando y resolviendo algoritmos). De esta forma, un objetivo viable e interesante podría ser el desarrollo de un plan de estudios de disciplinas cruzadas que integre elementos disciplinares y transversales en un recorrido modular y dinámico basado en las TIC.



Lifelong Learning Programme

Título del proyecto: Voluntarios del conocimiento. Acrónimo del proyecto: TKV
Acuerdo de concesión: 2011-32-79/001-001

Sección 2 Metodología

Para alcanzar los objetivos descritos, los planes de estudios del proyecto TKV se sirven de una moderna tecnología basada en una particular organización de los actores principales en el proceso de enseñanza/aprendizaje.

El factor principal es la presencia de jóvenes estudiantes, de primaria y secundaria, que actúan como tutores personales de gente mayor que les son asignados como alumnos. En la mayoría de los casos, el ratio tutor/persona mayor es de 1:1; en los casos con niños más pequeños, este ratio asciende a 2:1.

Ser tutor significa desarrollar la mayor parte de la enseñanza personal, ya que el profesor adulto "oficial" juega tan solo un papel de coordinador y supervisor, actuando principalmente cuando los tutores se enfrentan a un problema que no pueden resolver.

Aprendizaje personalizado

Esta configuración metodológica responde a la necesidad de alcanzar el nivel más elevado de personalización dentro del proceso educativo. El nivel de entrada de la gente mayor en una sola clase puede ser diferente, debido a factores diversos, como su nivel educativo, formación anterior, habilidades con las TIC, competencias o actitudes personales. Pero tomar en consideración todos estos factores heterogéneos para dividir a los mayores en grupos de aprendizaje similares sería muy complicado y llevaría mucho tiempo en la fase de selección. También sería difícil reunir suficientes mayores para cada nivel y tipo de curso.



Education and Culture DG



Lifelong Learning Programme

Título del proyecto: Voluntarios del conocimiento. Acrónimo del proyecto: TKV
Acuerdo de concesión: 2011-32-79/001-001

Por ello, en su lugar, el curso basado en la presencia de un tutor puede organizarse fácilmente ya que es la metodología la que garantiza el acercamiento homogéneo a los diferentes alumnos. Esto significa que cada tutor debe personalizar el recorrido de aprendizaje al mayor que se le ha asignado añadiendo, por ejemplo, nuevos conceptos, obligándole a hacer más ejercicios, ampliando algún tema en particular o, al contrario, reduciéndolo, dependiendo de sus habilidades e intereses. De este modo, todos los alumnos mayores podrán alcanzar resultados de estudios similares, aunque a través de recorridos de aprendizaje distintos.

Aprendizaje colaborativo

La base metodológica de personalización está estrictamente vinculada al aprendizaje colaborativo. Aunque los tutores son quienes tienen la mayor responsabilidad del proceso de aprendizaje, esto no significa que exista una relación jerárquica, reproduciendo la tradicional asimetría entre profesores (adultos) y alumnos. Por el contrario, el proceso de aprendizaje se produce en un escenario informal, agradable y entretenido, en el que los tutores, profesores y alumnos mayores colaboran para encontrar el camino adecuado para comprender y asimilar los conceptos y el funcionamiento de las aplicaciones. Existe también colaboración entre el profesor y el alumno-tutor para llevar a cabo el propósito de ofrecer una enseñanza personalizada a los mayores.

Aprendizaje basado en la consulta

El enfoque de la enseñanza tradicional es un enfoque deductivo, en el que el profesor presenta conceptos y ofrece ejemplos de aplicaciones. Frente a esto, siguiendo una aproximación ascendente, el enfoque inductivo ofrece más espacio para la observación, las experimentaciones y la construcción del conocimiento del alumno bajo la guía del profesor. Este último escenario puede definirse asimismo como un escenario consultivo que engloba el diagnóstico de problemas, la crítica de experimentos, la detección de alternativas, la planificación de las investigaciones, el análisis de conjeturas, la búsqueda de información, el debate y la conformación de argumentos coherentes. El plan de estudios general del proyecto TKV exhibe importantes aspectos de dicha estrategia inductiva, ya que contempla el análisis



Education and Culture DG

Lifelong Learning Programme



Título del proyecto: Voluntarios del conocimiento. Acrónimo del proyecto: TKV
Acuerdo de concesión: 2011-32-79/001-001

continuado por parte de los mayores y sus tutores de las soluciones de enseñanza y aprendizaje adecuados a problemas e intereses prácticos y personales.

Estos tres principios metodológicos fundamentales fomentan asimismo el desarrollo de una amplia variedad de destrezas complementarias como, por ejemplo, el trabajo en grupo, la expresión oral y escrita, la resolución de problemas abiertos y otras habilidades interdisciplinarias.



Education and Culture DG



Lifelong Learning Programme

Título del proyecto: Voluntarios del conocimiento. Acrónimo del proyecto: TKV
Acuerdo de concesión: 2011-32-79/001-001

Planes de estudios propuestos: nociones básicas de las TIC, redes sociales, e-gobierno y tecnología fácil

Los cuatro planes de estudios propuestos siguen una estructura similar que se compone de tres aspectos:

1. todos los planes de estudios se definen como listas de contenidos y actividades con breves explicaciones;
2. los contenidos son conceptos y definiciones teóricos y prácticos (por ejemplo, qué es el software, cómo encender y apagar un PC). En ocasiones los contenidos también incluyen referencias a páginas web para proporcionar el vínculo directo a la fuente principal (algo que cobra especial relevancia en el caso de definiciones oficiales y políticas, por ejemplo, la definición del Consejo de Europa de lo que es el e-gobierno);
3. las actividades recogen recomendaciones sobre la experimentación práctica de los conceptos previamente presentados (por ejemplo, importar una imagen de Internet y editarla con un editor de fotografía). En ocasiones se ofrecen actividades adicionales, sugerencias para realizar otro tipo de actividades, interesantes pero no tan importantes como las primeras. Los planes de estudios también pueden incluir alguna actividad que es mejor hacer en grupo. Se trata de discusiones sobre la importancia que la aplicación tiene para los intereses y necesidades de los mayores, la comparación entre las diferentes funcionalidades, el análisis en grupo sobre cómo mejorar las herramientas existentes. Una de las actividades en grupo recurrentes consiste en decidir conjuntamente qué aplicaciones y funcionalidades son las más útiles e importantes para los mayores para hacer una lista de "los más buscados". La realización de esta lista tiene doble importancia; por un lado, estimula el debate entre los miembros del grupo para reforzar la asimilación de competencias importantes, fomentando el intercambio de ideas y la propuesta de nuevas soluciones; por otro, representa otro resultado del



Education and Culture DG

Lifelong Learning Programme



Título del proyecto: Voluntarios del conocimiento. Acrónimo del proyecto: TKV
Acuerdo de concesión: 2011-32-79/001-001

proyecto, dado que puede considerarse como la síntesis del proceso de evaluación de los usuarios finales de todos los elementos y cuestiones propuestos.



Education and Culture DG

Lifelong Learning Programme



Título del proyecto: Voluntarios del conocimiento. Acrónimo del proyecto: TKV
Acuerdo de concesión: 2011-32-79/001-001

Sección 3: Planes de estudios del TKV

3.1 El ABC de las TIC

Módulo 1 – Nociones informáticas básicas

Contenido del módulo

- Cómo empezar
- Encender y apagar el ordenador
- Componentes: hardware y dispositivos

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE; conocer las partes más importantes de un ordenador y la función de cada componente y dispositivo; cómo encender y apagar el ordenador.

Módulo 2 – Cómo crear un documento

Contenido del módulo

- Cómo crear una carpeta
- Cómo abrir Word/ Programas
- Cómo abrir un documento nuevo
- Cómo usar el teclado para teclear una carta
- Cómo guardar un documento

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: crear una carpeta; crear un documento; guardar el trabajo



Education and Culture DG



Lifelong Learning Programme

Título del proyecto: Voluntarios del conocimiento. Acrónimo del proyecto: TKV
Acuerdo de concesión: 2011-32-79/001-001

Módulo 3 – Cómo crear un documento

Contenido del módulo:

- Cómo crear un membrete
- Cómo cambiar la fuente / el tamaño de la fuente
- Cómo formatear el texto
- Cómo mover texto (copiar, cortar y pegar)
- El corrector ortográfico
- Cómo imprimir un documento

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: cómo trabajar con un documento, utilizar membretes, elegir fuentes, negrita/cursiva/subrayado, cómo insertar viñetas y numeraciones, numeración de páginas, etc., (formateado).

Módulo 4 – Navegar por la red

Contenido del módulo:

- Como navegar por un motor de búsqueda
- Problemas de seguridad de Internet
- Cómo guardar en favoritos
- Qué son los hipervínculos

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: introducción a Internet, navegadores de Internet y cómo utilizar un motor de búsqueda; qué son los hipervínculos; agregar a favoritos; conocer los problemas de seguridad de Internet.

Módulo 5 – Correo electrónico

Contenido del módulo:

- Servicios de correo electrónico
- Cómo crear una Libreta de direcciones
- Cómo enviar un correo electrónico
- Cómo adjuntar y recibir documentos adjuntos
- Seguridad

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: cómo crear una cuenta de correo electrónico, crear una lista de contactos, responder y reenviar mensajes, adjuntar y recibir documentos adjuntos por correo electrónico.



Education and Culture DG

Lifelong Learning Programme



Título del proyecto: Voluntarios del conocimiento. Acrónimo del proyecto: TKV
Acuerdo de concesión: 2011-32-79/001-001

Módulo 6 – Compras online

Contenido del módulo:

- Identificar páginas web útiles
- Registrarse
- Seguridad
- Métodos de pago seguro
- Páginas de comercio electrónico

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: cómo identificar páginas útiles donde comprar, registrarse / identificarse como cliente, compra segura y pagos online.

Módulo 7 – Gestión de archivos

Contenido del módulo:

- Cómo crear una carpeta
- Cómo crear subcarpetas
- Los iconos del escritorio
- Cómo crear accesos rápidos
- Cómo gestionar las carpetas
- Cómo localizar las carpetas

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: conocer la importancia de la gestión de los archivos (crear y almacenar documentos en carpetas y ubicaciones, crear accesos rápidos, etc.).

Módulo 8 – Conéctate, búscalo, úsalo

Contenido del módulo: repaso de los módulos anteriores

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: repaso de los principales objetivos de aprendizaje de todos los módulos del curso.



Education and Culture DG

Lifelong Learning Programme



Título del proyecto: **Voluntarios del conocimiento**. Acrónimo del proyecto: **TKV**
Acuerdo de concesión: 2011-32-79/001-001

3.2 Redes sociales

Módulo 1 – Introducción a las redes sociales

Contenido del módulo: qué es una red social

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: definición de red social; conocer las redes sociales más populares.

Módulo 2 – Facebook 1

Contenido del módulo:

- Cómo registrarse en Facebook
- Configuración del perfil
- Configuraciones, privacidad y seguridad

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: cómo crear y configurar el propio perfil de Facebook.

Módulo 3 – Facebook 2

Contenido del módulo:

- Invitar y aceptar amigos
- Unirse a un grupo
- Convertirse en fan
- Compartir un vídeo

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: cómo utilizar y mejorar el perfil de Facebook.

Módulo 4 – Facebook 3

Contenido del módulo:

- Compartir fotografías
- Chat de Facebook
- Notificaciones
- Cómo publicar un link
- Regalos

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: cómo utilizar y mejorar el propio perfil de Facebook.



Education and Culture DG

Lifelong Learning Programme



Título del proyecto: **Voluntarios del conocimiento.** Acrónimo del proyecto: **TKV**
Acuerdo de concesión: **2011-32-79/001-001**

Módulo 5 – YouTube: cómo compartir vídeos

Contenido del módulo:

- Registrarse en Youtube
- Subir vídeos
- Gestionar vídeos

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: cómo crear y configurar un perfil en Youtube y cómo gestionar y promocionar el canal propio.

Módulo 6 – Flickr: una comunidad para compartir fotografías

Contenido del módulo:

- Registrarse en Flickr
- Publicar fotografías
- Organizar el álbum

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: cómo crear y configurar un perfil en Flickr.



Education and Culture DG

Lifelong Learning Programme



Título del proyecto: **Voluntarios del conocimiento**. Acrónimo del proyecto: **TKV**
Acuerdo de concesión: **2011-32-79/001-001**

3.3 Servicios de e-gobierno

Módulo 1 – Introducción al e-gobierno

Contenido del módulo:

- Tipos y niveles de e-gobierno
- Servicios básicos de información
- Servicios avanzados de información
- Servicios totalmente interactivos
- Gestión de carpetas
- Ubicación de carpetas

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: conocer el concepto de e-gobierno; comprender la importancia de los servicios públicos online; conocer las páginas web institucionales con especial atención a las que ofrecen servicios online.

Módulo 2 – Explorar los servicios de e-gobierno

Contenido del módulo:

- Servicios básicos de información
- Una típica página web institucional

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: explorar una página web institucional y sus servicios online; compararlos con otras páginas oficiales y no oficiales sobre información similar; cómo encontrar y utilizar los servicios online; cómo encontrar y utilizar canales temáticos y newsletters.

Módulo 3 – Sitios con servicios de información avanzada

Contenido del módulo:

- Noticias en vídeo
- Consultas online
- Newsletters
- Noticias web en formato RSS
- Redes sociales

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: introducción a información y herramientas avanzadas; conocer las redes sociales y cómo actualizarse sin necesidad de comprobar periódicamente las páginas web institucionales.



Lifelong Learning Programme

Título del proyecto: Voluntarios del conocimiento. Acrónimo del proyecto: TKV
Acuerdo de concesión: 2011-32-79/001-001

Módulo 4 – Sitios totalmente interactivos

Contenido del módulo:

- Registro – alta
- Seguridad
- Phishing
- Privacidad
- Tarjetas inteligentes
- Servicios de información personalizados

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: cómo personalizar los resultados; tarjetas inteligentes, políticas de privacidad y cuestiones sobre seguridad en detalle; cómo evitar el phishing; comprobación del estado de los archivos y formularios en las oficinas.

Módulo 5 – Banca online: gestión del dinero online

Contenido del módulo:

- Banca online
- Tarjetas recargables

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: cómo hacer pagos online.

Módulo 6 – Comercio electrónico: cómo comprar online

Contenido del módulo:

- Comercio electrónico
- Cómo comprar un billete de tren
- Cómo comprar un billete de avión

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: cómo acceder al escaparate y al carro de la compra; sistemas de seguridad anti-fraude; comprar en la red.



Lifelong Learning Programme

Título del proyecto: **Voluntarios del conocimiento**. Acrónimo del proyecto: **TKV**
Acuerdo de concesión: **2011-32-79/001-001**

3.4 Tecnología fácil

Módulo 1 – Introducción al lenguaje digital

Contenido del módulo:

- Del lenguaje analógico al digital
- Sensores, procesadores e interactividad
- Textos, imágenes, vídeos y sonidos
- Memorias magnéticas y análisis de datos

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: entender el proceso de digitalización.

Módulo 2 – Dispositivos de uso diario

Contenido del módulo:

- Ordenadores
- Nuevas formas de leer, escuchar y ver el mundo
- Redes de transmisión de señales - datos

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: comprender el proceso de digitalización a través de los instrumentos y aparatos digitales: desde el ordenador a la tableta, desde la TV y la radio digitales a la domótica, de las cámaras digitales a los nuevos dispositivos de almacenamiento, etc.

Módulo 3 – Servicios digitales

Contenido del módulo:

- Convergencia digital
- Comercio electrónico y banca electrónica
- E-gobierno y servicios de e-salud

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: cómo utilizar los diferentes aparatos digitales en convergencia y crear objetos intercambiables para realizar la misma acción; introducción a la informática en la nube; nuevos servicios públicos y privados online.