



Erasmus + PROGRAMA DE ASOCIACIÓN ESTRATÉGICA PARA LA
EDUCACIÓN DE ADULTOS - MÓDULO DE EMPRENDIMIENTO DIGITAL
PARA MIGRANTES Y REFUGIADOS PROYECTO No: 2018-1-TR01-KA204-
058345

Módulo Básico de Habilidades Digitales e Informáticas para Migrantes Y Refugiados

Versión 2019



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

INDICE

1	PRÓLOGO.....	3
2	PROPÓSITOS Y OBJETIVOS DEL CURRÍCULO.....	3
2.1	PROPÓSITO	3
2.2	OBJETIVOS:	3
3	PRINCIPIOS DEL DISEÑO CURRICULAR	4
4	RESULTADOS DEL APRENDIZAJE	6
4.1	AREAS DE COMPETENCIAS GENERALES	6
4.1.1	INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DE DATOS	6
4.1.2	COMUNICACION Y COLABORACION.....	7
4.1.3	CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL	7
4.1.4	SEGURIDAD	7
4.1.5	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	8
5	MODULE “HABILIDADES BASICAS DIGITALES Y DE COMPUTADORAS”	9
5.1	CONTENIDO DE FORMACIÓN Y PLAN PARA EL MÓDULO "HABILIDADES BÁSICAS DIGITALES Y DE COMPUTADORA".....	9
6	PLAN DE ENTRENAMIENTO.....	13
6.1	Unidad 1: FUNDAMENTOS DE LA COMPUTADORA	13
6.2	Unidad 2: CREAR Y GESTIONAR LA IDENTIDAD DIGITAL.....	15
6.3	Unidad 3: CREAR Y GESTIONAR LA IDENTIDAD.....	17
6.4	Unidad 4: USO DE RECURSOS ON-LINE	19
6.5	Unidad 5: BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN ON-LINE Y EVALUACIÓN DE FUENTES.....	21
6.6	Unidad 6: COMUNICACIÓN Y NETIQUETA ON-LINE.....	23
6.7	Unidad 7: BÚSQUEDA DE RECURSOS ON-LINE ÚTILES PARA LA BUROCRACIA Y LA VIDA DIARIA	25
6.8	Unidad 8: ¿CÓMO CREAR UN CV Y BÚSQUEDA DE EMPLEO ON-LINE?	27
6.9	Unidad 9: USO DE OPCIONES DE TIENDAS Y PAGOS ON-LINE SEGUROS	29
6.10	Unidad 10: ADMINISTRAR LAS FINANZAS CON GOOGLE SHEETS	32

1 PRÓLOGO

El "**Módulo básico de habilidades digitales e informáticas para migrantes y refugiados**" fue desarrollado en el marco del "Módulo de E-Emprendimiento para migrantes y refugiados", proyecto cofundado por el programa Erasmus + de la Unión Europea, por el proyecto fogonadura.

2 PROPÓSITOS Y OBJETIVOS DEL CURRÍCULO

2.1 PROPÓSITO

El "**Módulo básico de conocimientos digitales e informáticos para migrantes y refugiados**" tiene por objeto ayudar a los migrantes internos y refugiados a adquirir conocimientos básicos de informática y tecnología digital que les permitan hacer frente a las situaciones a las que se enfrentan en la vida cotidiana y a la hora de desarrollar sus propias ideas empresariales. Uno de los objetivos es, por supuesto, prevenir su marginación social y empoderar a los migrantes para que se conviertan en residentes independientes y activos del país de acogida.

2.2 OBJETIVOS

1. Adquirir y profundizar en las competencias básicas digitales e informáticas necesarias para hacer frente a situaciones de la vida real relacionadas con la vida y las aptitudes empresariales.
2. Adquirir y profundizar las competencias básicas digitales e informáticas necesarias para abrir y dirigir una pequeña empresa.

3 PRINCIPIOS DEL DISEÑO CURRICULAR

Estos principios proporcionan una visión clara del desarrollo curricular. Al mismo tiempo, tienen consecuencias directas a nivel de la estructura curricular, así como de las actividades de enseñanza, aprendizaje y evaluación a nivel nacional. Los principios de elaboración de planes de estudio también abordan aspectos específicos de la personalización de la oferta educativa para migrantes y refugiados.

Principios	Implicaciones en el diseño curricular	Implicaciones en la enseñanza-aprendizaje - Procesos de evaluación
<p>Compatibilidad con la Digcomp Europea</p> <p>2.1: El Marco de Competencia Digital para Ciudadanos con ocho niveles de competencia</p>	<p>El currículo es compatible con el documento europeo Digcomp 2.1</p> <p>El curso pretende alcanzar los niveles de competencia de diferentes áreas en función de las necesidades percibidas por los participantes teniendo en cuenta el próximo programa de formación.</p> <p>En línea con el European Digcomp 2.1: El Marco de Competencia Digital para Ciudadanos con ocho niveles de competencia lo hemos dividido en nuestro programa en 5 áreas (alfabetización de datos de información, comunicación y colaboración, creación de contenidos digitales, seguridad, resolución de problemas).</p>	<p>Todas las actividades de enseñanza, aprendizaje y evaluación deben perseguir las áreas de competencias definidas en el documento DigComp 2.1.</p> <p>Estas áreas son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Alfabetización de datos ▪ Comunicación y colaboración ▪ Creación de contenidos digitales ▪ Seguridad ▪ Resolución de problemas
<p>Relación con la vida social cotidiana y pertenencia que favorezca la integración social de los migrantes y los refugiados</p>	<p>El énfasis del programa es la utilidad del contenido para la vida diaria de los participantes, pero también la aplicación de nuevos conocimientos en sus esfuerzos empresariales.</p>	<p>La enseñanza, el aprendizaje y la evaluación deben centrarse en la utilidad de los contenidos para la vida cotidiana de los participantes.</p>

Principios	Implicaciones en el diseño curricular	Implicaciones en la enseñanza-aprendizaje - Procesos de evaluación
Flexibilidad e individualización del currículum.	El plan de estudios " El módulo básico de habilidades digitales e informáticas para migrantes y refugiados " consta de elementos desarrollados a nivel europeo (a nivel de la asociación) y elementos desarrollados a nivel nacional por cada socio del proyecto.	
Correlación con los detalles de edad de los alumnos.	El contenido del aprendizaje se adapta a las características de la edad de los alumnos correlacionadas con los principios de aprendizaje de adultos.	Las actividades y métodos de aprendizaje están diseñados y contruidos de acuerdo con las particularidades biológicas, psicológicas y físicas de los adultos.
Garantizar la calidad de la formación.	El plan de estudios se desarrolla de acuerdo con los estándares europeos y el modelo de competencias.	
Aprendizaje centrado en el alumno	El plan de estudios apoya el aprendizaje activo, contextual, social y responsable centrado en las necesidades de capacitación de los grupos objetivo.	El proceso de aprendizaje se basa en el aprendizaje conjunto, facilitando / construyendo el aprendizaje del alumno y el aprendizaje entre pares, y en el uso de estrategias activas e interactivas, el aprendizaje por descubrimiento y la resolución de problemas.

4 RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

4.1 AREAS DE COMPETENCIAS GENERALES

Nuestro objetivo es preparar a nuestros participantes para que sean usuarios competentes de computadoras y / u otros tipos de dispositivos digitales (tableta, teléfono inteligente, etc.)

DigComp 2.1: El Marco de competencia digital para ciudadanos con ocho niveles de competencia y ejemplos de uso (DigComp 2.1) identifica 5 áreas de competencia, que son alfabetización en información y datos, comunicación y colaboración, creación de contenido digital, seguridad y resolución de problemas. Cada área se divide en la segunda dimensión de competencias y para cada competencia hay 8 niveles de competencia descritos en DigComp 2.1.

Hemos identificado un nivel de competencias necesario para cada capacidad descrita. Con base en los niveles de competencia necesarios, hemos desarrollado el plan de estudios, cuyo objetivo es lograr la habilidad necesaria.

4.1.1 INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DE DATOS

La primer área (Alfabetización en información y datos) se divide en tres competencias más, estas son

1. Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenido digital
2. Evaluación de datos, información y contenido digital
3. Administración de información de datos y contenido digital

Hemos identificado que la competencia necesaria en la primer competencia es, como se define en *DigComp 2.1*, que el participante pueda realizar **"tareas bien definidas y rutinarias, y problemas sencillos" por sí mismo y comprenderlos.**

Para la segunda competencia, el nivel de competencia es que el participante puede realizar **"tareas y problemas bien definidos y no rutinarios" de forma independiente y de acuerdo con las necesidades y comprenderlos.**

Para la tercer competencia, el nivel de competencia es que el participante puede realizar **"tareas bien definidas y rutinarias, y problemas sencillos" por sí mismo y comprenderlos.**

4.1.2 COMUNICACION Y COLABORACION

La segunda área (Comunicación y colaboración) se divide en seis competencias más. Estas son:

1. Interactuar a través de tecnologías digitales
2. Compartir a través de tecnologías digitales
3. Participar en la ciudadanía a través de tecnologías digitales
4. Colaborar a través de tecnologías digitales
5. Netiquette
6. Gestión de identidad digital

Hemos identificado que la habilidad necesaria en las seis competencias, tal como se define en DigComp 2.1, es que el participante puede realizar **"tareas bien definidas y rutinarias, y problemas sencillos" por sí mismo y comprenderlos.**

4.1.3 CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL

La tercer área (Creación de contenido digital) se divide en cuatro competencias más, éstas son:

1. Desarrollo de contenido digital
2. Integración y reelaboración de contenido digital
3. Copyright y licencias
4. Programación

Hemos identificado que la habilidad necesaria en la primera competencia, tal como se define en *DigComp 2.1*, es que el participante puede realizar **"tareas bien definidas y rutinarias, y problemas sencillos" por sí mismos y los comprende.**

En la segunda y tercera competencia, el participante puede realizar **"tareas simples" con autonomía y con orientación cuando sea necesario y que las recuerde.**

En la cuarta competencia es que el participante puede realizar **"tareas simples" con orientación y que las recuerde.**

4.1.4 SEGURIDAD

La cuarta área (Seguridad) se divide en cuatro competencias más, éstas son

1. Protección de dispositivos
2. Protección de datos personales y privacidad
3. Protección de la salud y el bienestar
4. Protección del medio ambiente

Hemos identificado que la habilidad necesaria en las cuatro competencias, tal como se define en *DigComp 2.1*, es que el participante puede realizar **"tareas simples" con autonomía y con orientación cuando sea necesario y que las recuerde.**

4.1.5 RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

La quinta área (Resolución de problemas) se divide en cuatro competencias más, éstas son:

1. Resolución de problemas técnicos
2. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas
3. Uso creativo de tecnologías digitales
4. Identificación de brechas de competencia digital

Hemos identificado que la habilidad necesaria en las cuatro competencias, tal como se define en *DigComp 2.1*, es que el participante puede realizar **"tareas simples" con autonomía y con orientación cuando sea necesario y que las recuerde.**

5 MODULO "HABILIDADES BASICAS DIGITALES Y DE COMPUTADORAS"

5.1 CONTENIDO DE FORMACIÓN Y PLAN PARA EL MÓDULO "HABILIDADES BÁSICAS DIGITALES Y DE COMPUTADORA"

Unid. No.	Nombre de la unidad	Antecedentes teóricos	Contenido
Unid. 1	Conceptos básicos de la computadora	Hardware básico, software y redes Resolver problemas básicos de configuración de la computadora	El profesor explica a los alumnos qué partes tiene la computadora y cómo usarlas correctamente. El maestro y los alumnos ensamblan una PC y resuelven los errores básicos que ocurren en una PC. El profesor crea algunos errores comunes de hardware de PC (p.e: desconecta un cable de monitor, apaga el monitor, etc.)
Unid. 2	Creando y gestionando la identidad digital	Conceptos básicos de la creación de identidad digital con énfasis en el uso seguro.	El profesor explica diferentes tipos de identidades on-line y por qué es importante tener diferentes nombres de usuario y contraseñas y la necesidad de cambiar la contraseña regularmente. Los estudiantes crean sus cuentas de Google (o inician sesión en sus cuentas existentes). Discusión sobre la importancia de la privacidad de identidad on-line o cómo mantener segura su identificación de red.
Unid.3	Computadora / tablet/ teléfono inteligente	PC, tableta y teléfono inteligente	El profesor explica que no hay una gran diferencia entre una PC, una tablet y un teléfono inteligente. Los estudiantes intentan comparar el uso de diferentes tipos de dispositivos e intentan iniciar sesión en su servicio on-line (p.e: correo electrónico) Elegir el dispositivo correcto / apropiado para la necesidad específica del usuario.

Unid. No.	Nombre de la unidad	Antecedentes teóricos	Contenido
Unid.4	Usar recursos on-line, (p.e.Traductor de Google)	Uso básico de diferentes tipos de traductores y diccionarios on-line	<p>El profesor explica a los participantes las posibilidades que los traductores en línea ofrecen al usuario, (p.e: traductor desde y hacia diferentes idiomas, uso de las opciones de voz de los traductores-...)</p> <p>El profesor explica los problemas que tienen los traductores como las, traducciones incorrectas</p> <p>Discusión sobre la necesidad de verificar la traducción.</p> <p>Uso de diccionarios on-line y motores de revisión ortográfica en diferentes países.</p>
Unid.5	Búsqueda de información on-line y evaluación de fuentes.	Búsqueda en Internet utilizando un motor (p.e: búsqueda de Google) y "burbuja de Internet"	<p>Discusión sobre el uso de diferentes tipos de motores de búsqueda y los peligros de la llamada "burbuja de internet".</p> <p>Los participantes intentan utilizar diferentes motores de búsqueda y utilizar los mismo motores en modo privado.</p> <p>Discusión sobre la comparación de los resultados.</p>
Unid.6	Comunicación on-line y Netiquette	<p>Usar diferentes tipos de motores de comunicación on-line (correo electrónico, hangouts, mensajería y similares)</p> <p>Seguridad relacionada con la comunicación on-line. Estafas de comunicación on-line (p.e: falsa distorsión sexual, estafas amorosas, etc.)</p>	<p>El profesor explica que existen diferentes posibilidades de comunicación on-line y que diferentes líneas de comunicación son apropiadas para diferentes situaciones.</p> <p>Discusión sobre Netiquette y formas apropiadas de comunicación empresarial o laboral.</p> <p>Discusión sobre la importancia de mantener una identidad de red "limpia" y sobre diferentes tipos de estafas comunes.</p>

Unid. No.	Nombre de la unidad	Antecedentes teóricos	Contenido
Unid.7	Buscar recursos on-line útiles para la burocracia y la vida cotidiana	Introducción a los servicios on-line disponibles de las administraciones (relacionadas con la salud, la burocracia, etc.)	<p>El profesor explica a los estudiantes que se pueden realizar gestiones on-line con las administraciones públicas, según las necesidades de los participantes.</p> <p>Los participantes intentan utilizar un servicio específico que les sea más útil en cada país.</p>
Unid.8	Cómo crear un CV y buscar trabajo on-line	Uso de plataformas para crear buenos CV (p.e: Europass) y uso de diferentes plataformas para la búsqueda de empleo disponibles en cada país.	<p>El profesor explica a los estudiantes las posibilidades de usar una plataforma on-line para crear un CV (p.e: Europass).</p> <p>Los estudiantes intentan usar la plataforma y crean su CV.</p>
Unid.9	Usar opciones de tiendas y pagos on-line seguros	<p>Cuestiones de seguridad relacionadas con el pago seguro de bienes y servicios y la banca on-line.</p> <p>Uso de servicios de pago on-line (PayPal) para empresas</p> <p>Seguridad en Internet y las estafas on-line más comunes</p>	<p>El profesor presenta diferentes tiendas on-line. Los estudiantes buscan artículos útiles en una tienda.</p> <p>Discusión sobre los peligros de las tiendas falsas on-line y cómo verificar si una tienda on-line es legítima.</p> <p>El profesor presenta el tipo más común de opción segura de pago on-line (PayPal).</p> <p>Discusión sobre las posibilidades de usar PayPal para negocios o vender cosas usadas on-line.</p> <p>Discusión sobre diferentes tipos de estafas relacionadas con el comercio on-line</p>
Unid.10	Administrar las finanzas usando Google Sheets	Crear una hoja de Google en la que el participante pueda administrar sus propias finanzas o las de su negocio	<p>El profesor presenta a los estudiantes los conceptos básicos de las Hojas de cálculo de Google (equivalente de Google a Excel) y los conceptos básicos de uso (organización de datos, columnas, filas, operaciones computacionales y fórmulas básicas).</p> <p>Los estudiantes crean una hoja de Google para administrar sus finanzas privadas o comerciales.</p>

Unid. No.	Nombre de la unidad	Antecedentes teóricos	Contenido
Unid.11	Trabajando con imágenes de calidad y con publicidad	<p>Entender la importancia del tratamiento de las imágenes de la empresa</p> <p>Uso de herramientas de formato libre, para trabajar las imágenes y la publicidad de la empresa.</p> <p>Uso de las imágenes en las redes sociales.</p>	<p>El profesor hará una breve introducción sobre la importancia del tratamiento y uso de imágenes y textos utilizados en los diferentes formatos para la comunicación.</p> <p>Los alumnos aprenderán sobre la importancia de evitar el uso de imágenes pixeladas o deformadas y cuidar la gama cromática de la presentación on-line de la empresa.</p> <p>A los alumnos se les mostrarán los diferentes recursos de software libre para la búsqueda y procesamiento de imágenes, Creative Commons, Bancos de imágenes, usos y licencias.</p> <p>El docente explicará el uso, formatos y medidas que deben tener las imágenes para su uso en redes sociales.</p> <p>Los estudiantes también aprenderán a buscar y usar diferentes tipos de fuentes.</p>

6 PLAN DE ENTRENAMIENTO

6.1 Unidad 1: FUNDAMENTOS DE LA COMPUTADORA

Tema	Competencias digitales para Migrantes y Refugiados
Clase	EMMR
Unidad	1. Conceptos básicos de la computadora
Materia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hardware y software básico ▪ Redes básicas ▪ Resolver problemas básicos con la configuración de la computadora
Tiempo	90 + 90
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Explicar los conceptos y funciones básicos de la computadora. ▪ Para dar ejemplos de unidades de entrada y salida de computadora. ▪ Para usar el mouse y el teclado correctamente ▪ Explicar los métodos de almacenamiento de datos y las unidades de almacenamiento en la computadora. ▪ Producir soluciones a problemas técnicos enfrentados en hardware y software.

Conceptos y símbolos de la unidad / Patrón de comportamiento	Dispositivos tecnológicos, hardware, software
Precauciones de seguridad (si corresponde)	Cuando se muestra la caja de la computadora a los estudiantes, se debe prestar atención a apagar la fuente de alimentación
Enseñanza: métodos y técnicas de aprendizaje	Narración, método de preguntas y respuestas, discusión.
Materiales y herramientas educativos utilizados y bibliografía	Computadora, elementos visuales, hardware

Enseñanza - Actividades de aprendizaje

- Llamar la atención
- Motivación
- Revisar
- Comenzando la lección
- Actividades de aprendizaje individual
- Actividades de aprendizaje en grupo
- Resumen

Los elementos del hardware se presentan mostrando las partes de la computadora. Se proporciona información sobre la función de las piezas. Se le dice al estudiante que el hardware es una parte visible y portátil, mientras que el software no es una parte portátil pero sí visible de la computadora.

Se muestra a los estudiantes el interior de la caja de la computadora. Se discute un caso con los estudiantes. Se debe poner el foco en problemas y como solucionarlos. Al dar ejemplos de unidades de hardware y unidades de software, se enfatiza que son inseparables entre sí.

La explicación debe realizarse utilizando un PC, tablet ó teléfono inteligente.

Valoración y evaluación

- Evaluación según actividades de aprendizaje individuales
- Valoración y evaluación según actividades de aprendizaje en grupo

Criterios de autoevaluación:

- Puedo dar información sobre productos y tipos de TIC.
- Puedo explicar e ilustrar qué son las unidades de hardware.
- Se crean problemas de hardware y se espera que el estudiante resuelva el problema o desarrolle sugerencias.

6.2 Unidad 2: CREAR Y GESTIONAR LA IDENTIDAD DIGITAL

Tema	Competencias digitales para Migrantes y Refugiados
Clase	EMMR
Unidad	2. Creación y gestión de identidad digital
Materia	Conceptos básicos de la creación de identidad digital con énfasis en el uso seguro
Tiempo	90 + 90
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Crear una identidad digital. ▪ Conocer el propósito de utilizar la identidad digital. ▪ Explicar los principios éticos que deben tenerse en cuenta al utilizar la identidad digital. ▪ Dar ejemplos de situaciones que puedan surgir como consecuencia de la vulneración de principios éticos. ▪ Cuestionar la necesidad de principios éticos en el uso de tecnologías de la información e Internet. ▪ Darse cuenta de que las identidades digitales pueden no reflejar la realidad. ▪ Darse cuenta de que los recursos compartidos digitales son permanentes y dejan rastros.

Conceptos y símbolos de la unidad / Patrón de comportamiento	Computadora, Internet
Precauciones de seguridad (si corresponde)	Cuando se muestra la caja de la computadora a los estudiantes, se debe prestar atención a apagar la fuente de alimentación
Enseñanza: métodos y técnicas de aprendizaje	Narración, método de preguntas y respuestas, discusión, demostración.
Materiales y herramientas educativos utilizados y bibliografía	Computadora, elementos visuales, Internet

Enseñanza - Actividades de aprendizaje

- Llamar la atención
- Motivación
- Revisar
- Comenzando la lección
- Actividades de aprendizaje individual
- Actividades de aprendizaje en grupo
- Resumen

El profesor explica los diferentes tipos de identidades on-line y por qué es importante tener diferentes nombres de usuario y contraseñas, así como la necesidad de cambiar éstas con regularidad.

Los estudiantes crean sus cuentas de Google (o inician sesión en sus cuentas existentes).

Discusión sobre la importancia de la privacidad de la identidad on-line o cómo mantener segura su identificación en la red.

En la segunda parte de la lección, se les pregunta a los estudiantes en qué prestar atención cuando usan las redes sociales. Se les explica también sobre hechos reales que hayan surgido del uso inconsciente de las redes sociales y se les pregunta si los hechos similares a estos les han sucedido a ellos o a sus familiares en alguna ocasión.

Después de informar y tratar con los alumnos sobre estas cuestiones, serán más conscientes de los problemas como la seguridad de la contraseña y la selección de amigos y por lo tanto pondrán más atención en vigilar estos aspectos.

La explicación debe realizarse utilizando un PC, tablet ó teléfono inteligente.

Valoración y evaluación

- Evaluación según actividades de aprendizaje individuales
- Valoración y evaluación según actividades de aprendizaje en grupo

Criterios de autoevaluación:

- Puedo definir el concepto de identidad digital.
- Puedo crear una identidad digital.
- Puedo enumerar los principios éticos que deben tenerse en cuenta cuando utilizo mi identidad digital.

6.3 Unidad 3: ORDENADOR / TABLET / TELÉFONO INTELIGENTE

Tema	Competencias digitales para Migrantes y Refugiados
Clase	EMMR
Unidad	3. Computadora / tableta / teléfono inteligente
Materia	Comparación de PC, tableta y teléfono inteligente
Tiempo	90 + 90
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer las similitudes de la computadora, la tablet y el teléfono inteligente ▪ Conocer una mejor opción para uso de la computadora, la tablet ó teléfono inteligente de acuerdo con su uso correcto ▪ Conocer las aplicaciones similares para computadora, tablet y teléfono inteligente.

Conceptos y símbolos de la unidad / Patrón de comportamiento	Comparación de PC, tableta y teléfono inteligente
Precauciones de seguridad (si corresponde)	Se debe tener en cuenta la seguridad eléctrica ocultando los cables
Enseñanza: métodos y técnicas de aprendizaje	Narración, método de preguntas y respuestas, discusión.
Materiales y herramientas educativos utilizados y bibliografía	Computadora, tablet, teléfono inteligente, software de aplicación

Enseñanza - Actividades de aprendizaje

- Llamar la atención
- Motivación
- Revisar
- Comenzando la lección
- Actividades de aprendizaje individual
- Actividades de aprendizaje en grupo
- Resumen

Se examina la interfaz del software de computadora.

Se prepara una tabla discutiendo cómo usar la computadora en la clase, las posibilidades que ofrece, lo que se puede hacer con ella y sus límites. El mismo proceso se maneja para tablets y teléfonos inteligentes. El profesor explica que no existe una gran diferencia entre PC, tableta y teléfono inteligente.

Los estudiantes intentan comparar el uso de diferentes tipos de dispositivos e intentan iniciar sesión en su servicio on-line (p.e: correo electrónico). Las diferencias y similitudes en la creación de documentos se revisan aplicándolos. Elegir el dispositivo correcto apropiado para la necesidad específica del usuario.

Valoración y evaluación

- Evaluación según actividades de aprendizaje individuales
- Valoración y evaluación según actividades de aprendizaje en grupo

Criterios de autoevaluación

- Sé que existen aplicaciones similares en computadoras, tabletas y teléfonos inteligentes.
- Puedo elegir el más adecuado entre una computadora, una tableta y un teléfono inteligente para mis necesidades

6.4 Unidad 4: USO DE RECURSOS ON-LINE

Tema	Competencias digitales para Migrantes y Refugiados
Clase	EMMR
Unidad	4. Uso de recursos on-line
Materia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso básico de diferentes tipos de traductores on-line. ▪ Uso básico de diferentes tipos de diccionarios on-line. ▪ Uso de la aplicación Google Translate para dispositivos móviles
Tiempo	90 + 90
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Explicar las posibilidades que brindan los traductores on-line a sus usuarios. ▪ Buscar diferentes cumplidores y diccionarios en línea utilizando motores de búsqueda. ▪ Utilizar una aplicación de traducción común (por ejemplo, Google Translate) con todas sus posibilidades. ▪ Explicar problemas y limitaciones de los traductores existentes. ▪ Utilizar diccionarios, traductores y correctores ortográficos en línea.

Conceptos y símbolos de la unidad / Patrón de comportamiento	Computadora / dispositivo móvil / Traductores / Diccionarios
Precauciones de seguridad (si corresponde)	--
Enseñanza: métodos y técnicas de aprendizaje	Narración, método de preguntas y respuestas, discusión, demostración, trabajo individual, trabajo en pequeños grupos.
Materiales y herramientas educativos utilizados y bibliografía	Computadora, dispositivo móvil, recursos on-line: <ul style="list-style-type: none"> - Traductor de Google (https://translate.google.com) - Pons (https://es.pons.com) - Diccionario de Cambridge (https://dictionary.cambridge.org/) - Otros cumplidores y diccionarios gratuitos en línea (específicos del idioma y del país)

Enseñanza - Actividades de aprendizaje

- Llamar la atención
- Motivación
- Revisar
- Comenzando la lección
- Actividades de aprendizaje individual
- Actividades de aprendizaje en grupo
- Resumen

Primero se realiza una discusión sobre la necesidad de poder entender a las personas que nos rodean. Los participantes comparten sus limitaciones para comprender a las personas que los rodean y los obstáculos que les enfrentan. Junto con el profesor buscan posibles soluciones a sus problemas.

El profesor presenta la aplicación móvil Google Translate. Los participantes instalan la aplicación en sus dispositivos móviles. Funcionan individualmente (repetición de un tema anterior - instalación de una aplicación). El profesor explica y demuestra el uso de la aplicación. Los participantes trabajan en grupos pequeños y utilizan la aplicación en situaciones de la vida real.

La explicación debe realizarse utilizando un PC, tablet ó teléfono inteligente.

Valoración y evaluación

- Evaluación según actividades de aprendizaje individuales
- Valoración y evaluación según actividades de aprendizaje en grupo

Criterios de autoevaluación:

- Puedo buscar, encontrar y utilizar un diccionario on-line.
- Puedo buscar, encontrar, instalar y utilizar un compilador apropiado para mis necesidades.
- Puedo utilizar la aplicación Google Translate de forma eficaz.

6.5 Unidad 5: BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN ON-LINE Y EVALUACIÓN DE FUENTES

Tema	Competencias digitales para migrantes y refugiados
Clase	EMMR
Unidad	5. Búsqueda de información on-line y evaluación de fuentes.
Materia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Búsqueda en Internet mediante un buscador (p. Ej., Búsqueda en Google) ▪ "Burbuja de internet"
Tiempo	90 + 90
Objetivos	Utilizar los motores de búsqueda de forma eficaz.

Conceptos y símbolos de la unidad / Patrón de comportamiento	Computadora, tableta, teléfono inteligente
Precauciones de seguridad (si corresponde)	Se debe tener en cuenta la seguridad eléctrica ocultando los cables
Enseñanza: métodos y técnicas de aprendizaje	Narración, método de preguntas y respuestas, discusión.
Materiales y herramientas educativos utilizados y bibliografía	Computadora, elementos visuales, hardware

Enseñanza - Actividades de aprendizaje

- Llamar la atención
- Motivación
- Revisar
- Comenzando la lección
- Actividades de aprendizaje individual
- Actividades de aprendizaje en grupo
- Resumen

Discusión sobre el uso de diferentes motores de búsqueda.

Discusión sobre el uso de diferentes tipos de motores de búsqueda y los peligros de la llamada "burbuja de Internet".

Los participantes intentan utilizar diferentes motores de búsqueda y utilizar los mismos motores en modo privado.

Discusión sobre la comparación de los resultados.

La explicación debe realizarse utilizando un PC, tablet ó teléfono inteligente.

Valoración y evaluación

- Evaluación según actividades de aprendizaje individuales
- Valoración y evaluación según actividades de aprendizaje en grupo

Criterios de autoevaluación:

- Puedo utilizar los motores de búsqueda de forma eficaz.

6.6 Unidad 6: COMUNICACIÓN Y NETIQUETA ON-LINE

Tema	Competencias digitales para migrantes y refugiados
Clase	EMMR
Unidad	6. Comunicación online y Netiquette
Materia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizando diferentes tipos de motores de comunicación. ▪ Preocupaciones de seguridad. ▪ Estafas de comunicación on-line. ▪ Netiqueta
Tiempo	90 + 90
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Explicar diferentes posibilidades de comunicación on-line. ▪ Elegir los medios de comunicación adecuados a la situación. ▪ Gestión adecuada de la comunicación empresarial y laboral. ▪ Exposición sobre cómo mantener una identidad de red “limpia”. ▪ Explicar diferentes tipos de estafas on-line.

Conceptos y símbolos de la unidad / Patrón de comportamiento	<p>Computadora / dispositivo móvil, aplicaciones de comunicación, (p.e: correo electrónico, viber, hangouts, messenger, etc.</p> <p>Vídeos sobre seguridad electrónica.</p>
Precauciones de seguridad (si corresponde)	Problemas de seguridad electrónica (estafas, extorsión, etc.)
Enseñanza: métodos y técnicas de aprendizaje	Narración, método de preguntas y respuestas, discusión, trabajo individual, trabajo por parejas.
Materiales y herramientas educativos utilizados y bibliografía	Computadora, dispositivo móvil, fuentes on-line, aplicaciones para la comunicación.

Enseñanza - Actividades de aprendizaje

- Llamar la atención
- Motivación
- Revisar
- Comenzando la lección
- Actividades de aprendizaje individual
- Actividades de aprendizaje en grupo
- Resumen

El docente primero explica que existen diferentes posibilidades de comunicación on-line. Una discusión sobre el uso apropiado de diferentes canales de comunicación para diferentes situaciones sociales y empresariales. Juntos determinan qué línea es apropiada para qué situación.

Los participantes intentan utilizar al menos dos tipos diferentes de canales, (p. e: correo electrónico y hangouts)

Debate sobre la Netiqueta y la forma de comunicación adecuada.

Discusión sobre la importancia de mantener una identificación de red "limpia".

El profesor/a explica diferentes tipos de estafas comunes on-line. Le sigue una discusión entre todos los participantes.

La explicación debe realizarse utilizando un PC, tablet ó teléfono inteligente.

Valoración y evaluación

- Evaluación según actividades de aprendizaje individuales
- Valoración y evaluación según actividades de aprendizaje en grupo

Criterios de autoevaluación:

- Conozco diferentes tipos de aplicaciones para la comunicación.
- Puedo elegir la línea de comunicación adecuada según la situación social.
- Conozco los tipos más comunes de estafas y puedo reconocerlos.
- Puedo comunicarme on-line usando una computadora, una tablet o un teléfono inteligente.

6.7 Unidad 7: BÚSQUEDA DE RECURSOS ON-LINE ÚTILES PARA LA BUROCRACIA Y LA VIDA DIARIA

Tema	Competencias digitales para migrantes y refugiados
Clase	EMMR
Unidad	7. Búsqueda de recursos on-line útiles para la burocracia y la vida cotidiana
Materia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer los servicios de tramitación on-line en organismos públicos ▪ Uso de servicios electrónicos de los organismo públicos
Tiempo	90 + 90
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mostrar a los participantes diferentes plataformas de e-Government. ▪ Obtener todo lo necesario para poder utilizar plataformas de tramitaciones en organismos públicos. ▪ Utilizar los servicios de gobierno electrónico (p.e: solicitar on-line la tarjeta sanitaria europea)

Conceptos y símbolos de la unidad / Patrón de comportamiento	Computadora / dispositivo móvil, plataformas de gobierno electrónico.
Precauciones de seguridad (si corresponde)	Problemas de seguridad electrónica (compartir net-ID o certificado digital)
Enseñanza: métodos y técnicas de aprendizaje	Narración, método de preguntas y respuestas, discusión, trabajo individual.
Materiales y herramientas educativos utilizados y bibliografía	Computadora, dispositivo móvil, fuentes on-line: plataformas de gobierno electrónico.

Enseñanza - Actividades de aprendizaje

- Llamar la atención
- Motivación
- Revisar
- Comenzando la lección
- Actividades de aprendizaje individual
- Actividades de aprendizaje en grupo
- Resumen

El profesor/a primero explica que hay diferentes tipos de servicios de gobierno electrónico disponibles on-line. Sigue una discusión sobre los posibles usos para los participantes.

Los participantes completan todos los formularios necesarios para solicitar el net-ID necesario para el gobierno electrónico en el país.

Los participantes utilizan la plataforma que les resulte más útil en el país en el que se encuentren.

La explicación debe realizarse utilizando un PC, tablet ó teléfono inteligente.

Valoración y evaluación

- Evaluación según actividades de aprendizaje individuales
- Valoración y evaluación según actividades de aprendizaje en grupo

Criterios de autoevaluación:

- Sé lo que es el gobierno electrónico.
- Puedo solicitar la identificación de red específica del país.
- Puedo utilizar plataformas de gobierno electrónico.

6.8 Unidad 8: ¿CÓMO CREAR UN CV Y BÚSQUEDA DE EMPLEO ON-LINE?

Tema	Competencias digitales para migrantes y refugiados
Clase	EMMR
Unidad	8. Cómo crear un CV y buscar trabajo on-line
Materia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso de plataformas para la creación de un CV (p.e: Europass) ▪ Creando un CV ▪ Uso de plataformas on-line para la búsqueda de empleo
Tiempo	90 + 90
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Explicar cómo crear un CV utilizando una plataforma online ▪ Hablar de la importancia de un buen CV ▪ Conocer las diferentes plataformas para la búsqueda de empleo on-line ▪ Buscar y solicitar un trabajo

Conceptos y símbolos de la unidad / Patrón de comportamiento	Computadora / dispositivo móvil, plataforma on-line para crear un CV (p.e: Europass), diferentes plataformas para la búsqueda de empleo on-line.
Precauciones de seguridad (si corresponde)	--
Enseñanza: métodos y técnicas de aprendizaje	Narración, método de preguntas y respuestas, discusión, trabajo individual, trabajo en grupo.
Materiales y herramientas educativos utilizados y bibliografía	Computadora, dispositivo móvil, fuentes on-line (p.e: plataformas para crear un CV y para buscar empleo)

Enseñanza - Actividades de aprendizaje

- Llamar la atención
- Motivación
- Revisar
- Comenzando la lección
- Actividades de aprendizaje individual
- Actividades de aprendizaje en grupo
- Resumen

Primero, el profesor/a presenta a los participantes una plataforma on-line para crear un CV. Los participantes trabajan en parejas y en grupos para crear un CV. Al final, cada participante crea su propio CV.

Juntos, los participantes y el profesor/a buscan diferentes plataformas de búsqueda de empleo específicas para el país de acogida. Los estudiantes crean perfiles en una plataforma de búsqueda de empleo y comienzan a usarla. El profesor/a es el moderador y ayuda con problemas específicos.

La explicación debe realizarse utilizando un PC, tablet ó teléfono inteligente.

Valoración y evaluación

- Evaluación según actividades de aprendizaje individuales
- Valoración y evaluación según actividades de aprendizaje en grupo

Criterios de autoevaluación:

- Sé lo que es el CV Europass.
- Puedo crear mi CV.
- Puedo actualizar mi CV.
- Puedo buscar trabajo on-line.
- Puedo crear un perfil en una plataforma de búsqueda de empleo.

6.9 Unidad 9: USO DE OPCIONES SEGURAS DE PAGOS Y TIENDAS ON-LINE

Tema	Competencias digitales para migrantes y refugiados
Clase	EMMR
Unidad	9. Usar opciones seguras de pago y tiendas on-line
Materia	<ul style="list-style-type: none">▪ Uso básico de banca en línea.▪ Seguridad on-line.▪ Reconocer la estafa en línea relacionada con la banca en línea y utilizar la opción de pago seguro, tiendas en línea, etc.▪ Uso de servicios de pago online (Paypal). Uso de Paypal para una pequeña empresa.
Tiempo	90 + 90
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">▪ Presentar a los estudiantes las posibles opciones de pago on-line (banca electrónica, Paypal, etc.)▪ Discutir sobre los temas de seguridad.▪ Buscar tiendas online (internacionales y específicas del país).▪ Buscar productos en tiendas on-line.▪ Conocer y poder reconocer una tienda online falsa.▪ Ser capaz de reconocer las señales de alerta de las tiendas falsas.▪ Poder vender un artículo en una tienda on-line.

Conceptos y símbolos de la unidad / Patrón de comportamiento	Computadora / dispositivo móvil, fuentes, tiendas y opciones de pago on-line.
Precauciones de seguridad (si corresponde)	Seguridad relacionada con la banca on-line (p.e., la versión on-line de los bancos más comunes y Paypal) y el uso de tiendas on-line (Amazon, eBay y tiendas específicas de cada país).
Enseñanza: métodos y técnicas de aprendizaje	Narración, método de preguntas y respuestas, discusión, demostración, trabajo individual.
Materiales y herramientas educativos utilizados y bibliografía	<p>Computadora, dispositivo móvil, fuentes on-line:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ eBay (https://www.ebay.com/) ▪ Amazon (https://www.amazon.com/) ▪ Paypal (https://www.paypal.com/) ▪ Otras tiendas en línea y opciones de pago (específicas del país)

Enseñanza - Actividades de aprendizaje

- Llamar la atención
- Motivación
- Revisar
- Comenzando la lección
- Actividades de aprendizaje individual
- Actividades de aprendizaje en grupo
- Resumen

Primero, el profesor/a explica que existe la posibilidad de comprar y vender cosas on-line. Luego presenta diferentes tipos de tiendas on-line.

Juntos, los participantes y el profesor buscan tiendas en línea. A continuación, se presenta una discusión sobre las tiendas en línea y su seguridad. El maestro da ejemplos de estafas en línea y a continuación se presenta una discusión sobre qué hacer. Los participantes crean su perfil para una tienda en línea (si es posible, debe ser específico del país, por ejemplo, en Eslovenia bolha.si). Los participantes intentan comprar algo en línea.

Los participantes discuten cómo podrían usar una tienda en línea para sus necesidades.

El profesor explica la banca en línea y las opciones seguras de pago en línea (por ejemplo, Paypal). El profesor explica cómo los participantes pueden utilizar Paypal para sus negocios.

Valoración y evaluación

- Evaluación según actividades de aprendizaje individuales
- Valoración y evaluación según actividades de aprendizaje en grupo

Criterios de autoevaluación:

- Sé qué es una tienda on-line y cómo utilizarla.
- Tengo un perfil en al menos una tienda on-line.
- Puedo vender mis artículos usados on-line.
- Puedo comprar artículos usados on-line.
- Sé qué son las opciones seguras de pago on-line y cómo usarlas.
- Puedo reconocer tiendas on-line falsas.
- Puedo reconocer las estafas más comunes relacionadas con el comercio on-line.

6.10 Unidad 10: ADMINISTRAR LAS FINANZAS CON GOOGLE SHEETS

Tema	Competencias digitales para migrantes y refugiados
Clase	EMMR
Unidad	8. Administrar las finanzas con Google Sheets
Materia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Trabajo básico con Google Drive. ▪ Trabajo básico con programas para trabajar con grandes conjuntos de datos (por ejemplo, Google Sheets). ▪ Fórmulas básicas para calcular a la hora de trabajar con grandes conjuntos de datos (por ejemplo, COUNT, SUM) ▪ Manejo de finanzas.
Tiempo	90 + 90
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentar los conceptos básicos de Google Sheets. ▪ Conocer la organización de datos, columnas, filas, operaciones computacionales básicas y fórmulas básicas. ▪ Poder crear una herramienta de trabajo para la gestión de las finanzas.

Conceptos y símbolos de la unidad / Patrón de comportamiento	Computadora / dispositivo móvil, Google Sheets y Google Drive.
Precauciones de seguridad (si corresponde)	--
Enseñanza: métodos y técnicas de aprendizaje	Narración, método de preguntas y respuestas, discusión, demostración, trabajo individual.
Materiales y herramientas educativos utilizados y bibliografía	<p>Computadora, dispositivo móvil, fuentes on-line:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hojas de cálculo de Google (https://www.google.com/intl/en_en/sheets/about/) - Google Drive (https://www.google.com/drive/)

Enseñanza - Actividades de aprendizaje

- Llamar la atención
- Motivación
- Revisar
- Comenzando la lección
- Actividades de aprendizaje individual
- Actividades de aprendizaje en grupo
- Resumen

Primero, el profesor/a presenta a los participantes las Hojas de cálculo de Google. Muestra cómo preparar una hoja de Google. Los estudiantes deben tener una cuenta de Google. Si aún no la tienen, deben crearla.

Los participantes discuten los parámetros importantes en la creación de una herramienta para administrar sus finanzas.

El profesor/a muestra cómo crear la herramienta. Los participantes lo crean en su propia cuenta de Google, de esta manera pueden comenzar a usarlo cuando lo deseen.

La explicación debe realizarse utilizando un PC, tablet ó teléfono inteligente.

Valoración y evaluación

- Evaluación según actividades de aprendizaje individuales
- Valoración y evaluación según actividades de aprendizaje en grupo

Criterios de autoevaluación

- Conozco al menos una herramienta para trabajar con grandes conjuntos de datos (p.e., Excel o Google Sheets) y puedo usar sus capacidades básicas.
- Puedo crear un documento de Google Sheet y organizar mis datos.
- Conozco las operaciones y fórmulas básicas de cálculo.
- Puedo buscar ayuda usando Internet (Búsqueda de Google o similar).
- Puedo administrar mis finanzas personales y realizar un seguimiento de cuánto gasto e ingreso.