

E-DigiLit

Mejora de la alfabetización digital de los
estudiantes universitarios
(E-DigiLit)

2019-1-TR01-KA203-076155

Digital Literacy Curriculum



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



Introducción

En las últimas décadas, paralelamente a la proliferación y creciente penetración de las tecnologías digitales de la información y la comunicación en todas las dimensiones de la vida cotidiana, se han acuñado una serie de términos -por parte de académicos, responsables políticos y otros expertos- con el objetivo de encapsular el conocimiento y el saber hacer que deben tener los individuos para navegar con éxito por el actual panorama sociotécnico.

La alfabetización/competencia digital es también una de las ocho competencias para el aprendizaje permanente definidas por el Consejo de la Unión Europea, que incluyen conocimientos, aptitudes y actitudes necesarios para la realización y el desarrollo personal, la empleabilidad, la inclusión social y la ciudadanía activa.

Como herramienta para mejorar la competencia digital de los ciudadanos, el Marco Europeo de Competencia Digital, también conocido como DigComp, ha identificado cinco componentes clave de la competencia digital: Alfabetización en información y datos, Comunicación y colaboración, Creación de contenidos digitales, Seguridad y Resolución de problemas.

Para satisfacer las necesidades de los estudiantes universitarios en cuanto a la alfabetización digital, que mejore su capacidad para sobrevivir en la era digital, se puso en marcha el proyecto E-DigiLit, Enhancing Digital Literacy of University Students (Mejora de la alfabetización digital de los estudiantes universitarios), iniciado en el año 2019, basado en el DigComp. Este proyecto ha recibido financiación de la Comisión Europea dentro de Erasmus+ KA203 KA2 - Cooperación para la innovación y el intercambio de buenas prácticas; KA203 - Asociaciones estratégicas para la educación superior (Número de proyecto: 2019-1-TR01-KA203-076155).

Los objetivos del proyecto son

- desarrollar un entorno de aprendizaje para las habilidades de alfabetización digital,
- mejorar las habilidades de alfabetización digital de los estudiantes universitarios,
- contribuir a la capacitación de las universidades en materia de alfabetización digital
- y facilitar el acceso a fuentes relacionadas con la alfabetización digital.

El coordinador del proyecto, la Universidad Dokuz Eylül (TURQUÍA), junto con sus socios: La Fundación Universitaria San Antonio (ESPAÑA), la Universidad de Coventry (REINO UNIDO) y la Facultad de Organización e Informática de la Universidad de Zagreb han tenido como objetivo desarrollar un nuevo curso optativo sobre alfabetización digital y todos los materiales de enseñanza/aprendizaje de apoyo (textos de las lecciones, presentaciones y vídeos), e implementado en el sistema de gestión del aprendizaje del proyecto incluyendo elementos de gamificación.

Uno de los resultados intelectuales del proyecto es un plan de estudios de alfabetización digital. En este marco, se preparó el plan de estudios de alfabetización digital para las prácticas docentes de los estudiantes universitarios y el personal docente. El objetivo de este plan de estudios es ayudar al personal docente a preparar sus clases y materiales educativos,

como vídeos, planes de clases, etc., para sensibilizar a los estudiantes universitarios sobre la alfabetización digital, destacar la importancia de la alfabetización digital y mostrar cómo impartir el curso en relación con la alfabetización digital, cómo desarrollar materiales y herramientas educativas. Antes de desarrollar el plan de estudios, todos los socios del proyecto llevaron a cabo una investigación de análisis de necesidades sobre diferentes dimensiones de los niveles de alfabetización digital de los estudiantes universitarios. Los datos se recogieron y analizaron con la ayuda de un cuestionario. Como resultado de los análisis realizados, se decidió mejorar los niveles de alfabetización digital de los estudiantes en cinco dimensiones diferentes y se crearon resultados de aprendizaje para este fin. Los socios del proyecto celebraron reuniones sobre los resultados del aprendizaje y se ultimó el plan de estudios.

Las principales unidades del plan de estudios son las siguientes:

1. Manejo de la información, los datos y los procesos de trabajo: con lecciones sobre el uso de motores de búsqueda, repositorios en línea y colecciones curadas, la detección de información poco fiable (en línea), la recopilación de datos a través de herramientas digitales y en línea, y el uso ético de las fuentes de información (citar, referenciar y evitar el plagio);
2. Compartir, comunicar y colaborar: con lecciones sobre cómo utilizar los medios sociales para conectar con personas de la industria y/o el campo y desarrollar una red profesional, sobre la gestión de las convenciones y los estilos de comunicación (netiqueta), y cómo elegir las herramientas de comunicación y en línea adecuadas para el trabajo en grupo, las tareas de colaboración y la gestión de proyectos;
3. Creación de medios y contenidos digitales: con lecciones que muestran cómo construir un sitio web sencillo, crear un portafolio en línea, crear animaciones y contenidos audiovisuales, aprender mediante la edición de wikis, reutilizar y crear contenidos abiertos, y hacer accesibles los contenidos (digitales);
4. Mantener la seguridad y el bienestar - con lecciones que ayuden a crear y producir contraseñas seguras utilizando herramientas digitales, comprender cómo funcionan los rastreadores en línea (por ejemplo, las cookies) para evitar ser rastreado cuando se interactúa con plataformas en línea, utilizar una red privada virtual (VPN) para compartir información en línea de forma segura, comprender cómo la publicación de contenido en línea sobre uno mismo o sobre otros puede tener consecuencias negativas no deseadas, seleccionar enfoques eficaces y seguros en caso de sufrir o ser testigo de algún tipo de acoso o intimidación en línea, y comprender cómo mantenerse al día con las tecnologías digitales garantiza la protección necesaria;

5. Resolución de problemas: con lecciones sobre cómo aplicar la fase de resolución de problemas cuando se enfrentan a problemas en un entorno de aprendizaje en línea, encontrar formas de arreglar problemas técnicos sencillos con dispositivos digitales y software, obtener apoyo de la fuente adecuada cuando se enfrentan a un desafío técnico más complejo [a través del servicio de asistencia informática], colaborar con otras personas o amigos en un entorno en línea para resolver algunos problemas de la vida real, desarrollar una estrategia personal de resolución de problemas.

En general, en el plan de estudios se adoptaron estrategias y métodos de enseñanza generales, como el aprendizaje mediante la práctica, el profesorado y el aprendizaje mixto, con el fin de desarrollar los conocimientos y habilidades de alfabetización digital de los estudiantes. Además, también se incluyeron el flipped classroom y la gamificación, que se encuentran entre los nuevos enfoques. Como enfoque de medición y evaluación, se utilizaron múltiples métodos de evaluación, como cuestionarios, preguntas abiertas, encuestas y formularios en línea, herramientas de gamificación, autoevaluación, etc. Los resultados del curso de alfabetización digital son los siguientes:

1. Buscar, filtrar y ordenar datos e información en línea.
2. Utilizar las tecnologías digitales para comunicarse y colaborar
3. Crear, integrar y publicar contenidos digitales
4. Comprender los principios básicos para mantenerse a salvo y construir entornos de trabajo digitales seguros
5. Adoptar un enfoque de resolución de problemas al tratar con las tecnologías digitales en la vida cotidiana.

Unidad

1. Manejo de información, datos y procesos de trabajo

Lección

1.1. Utilizar los motores de búsqueda, los repositorios en línea y las colecciones curadas

Resultados del aprendizaje

Después de completar esta lección, los estudiantes deben ser capaces de:

- Comprender los principios de funcionamiento de los motores de búsqueda
- Utilizar funcionalidades avanzadas y construir consultas avanzadas en los motores de búsqueda web más populares, repositorios en línea y colecciones curadas para encontrar información y recursos de calidad.
- Elegir entre motores de búsqueda especializados y repositorios digitales

Lección

1.2. Cómo detectar la información poco fiable en el panorama de los medios digitales

Resultados del aprendizaje

Después de completar esta lección, los estudiantes deben ser capaces de:

- Comprender los riesgos de la información poco fiable (desinformación, desinformación y mala información)
- Utilizar verificadores de hechos
- Evaluar la calidad de la información y sus fuentes

Lección

1.3. Recoger datos a través de herramientas digitales y en línea

Resultados del aprendizaje

Después de completar esta lección, los estudiantes deben ser capaces de:

- Planificar y poner en práctica la recogida de datos utilizando herramientas en línea pertinentes, como encuestas en línea, herramientas de sondeo y otras herramientas transmedia.

Lección

1.4. Citar, referenciar y evitar el plagio

Resultados del aprendizaje

Después de completar esta lección, los estudiantes deben ser capaces de:

- Comprender los derechos de autor
 - Explicar los diferentes tipos de plagio
 - Aplicar diferentes estilos para citar y referenciar las fuentes de información utilizadas
-

| | |
|----------------|--|
| Unidad | 2. Compartir, comunicar y colaborar |
| Lección | 2.1. Utilizar las redes sociales para conectarse con personas de la industria y/o el campo y desarrollar una red profesional [Twitter, LinkedIn, Research Gate] |

Resultados del aprendizaje

Saber seguir la actualidad de la industria y/o campo y aprender a desarrollar un currículum profesional en las redes sociales

Después de completar esta lección, los estudiantes deben ser capaces de:

- Comparar la web 1.0, la web 2.0 y los medios sociales
- Comprender la importancia de las herramientas de los medios sociales en la vida profesional.
- Saber qué hacer al crear una red profesional

| | |
|----------------|--|
| Lección | 2.2. Convenciones y estilos de comunicación (netiqueta) |
|----------------|--|

Resultados del aprendizaje

Utilizar las convenciones y los estilos de comunicación adecuados (netiqueta) al comunicarse por correo electrónico u otros canales.

Tras completar esta lección, los alumnos deben ser capaces de:

- Crear mensajes eficaces durante una comunicación online adecuada y respetuosa
- Utilizar la tecnología digital para la comunicación en la red social
- Comprender la diversidad en la comunicación vinculada a las diferencias personales, las diferencias culturales y la discapacidad

| | |
|----------------|---|
| Lección | 2.3. Elegir las herramientas en línea adecuadas para el trabajo en grupo, las tareas colaborativas y la gestión de proyectos [funcionalidades de colaboración de O365, Planner, Teams, Wikis]. |
|----------------|---|

Resultados del aprendizaje

Comprender las características del trabajo colaborativo y conocer las principales funcionalidades de las herramientas de colaboración en la nube

Después de completar esta lección, los estudiantes deben ser capaces de:

- Gestionar el servicio Dropbox como herramienta de colaboración. Aprender a añadir y crear archivos. Editar archivos en línea con otros a través de Microsoft Office Online y Dropbox Paper.
 - Utilizar el servicio de Google Drive como herramienta de colaboración. Aprender a añadir y crear archivos. Editar archivos en línea con otros.
 - Conocer qué es una Wiki y para qué sirve.
-

Unidad

3. Creación de medios y contenidos digitales

Lección

3.1. Construyendo una web sencilla

Resultados del aprendizaje

Después de completar esta lección, los estudiantes deben ser capaces de:

- Explicar conceptos básicos sobre la web y la creación de sitios web
- Crear una página web sencilla

Lección

3.2. Creación de un portafolio en línea

Resultados de aprendizaje

Después de completar esta lección, los estudiantes deben ser capaces de:

- Planificar un portafolio online
- Diseñar un portafolio online
- Crear un portafolio online

Lección

3.3. Crear Animaciones

Resultados de aprendizaje

Después de completar esta lección, los estudiantes deben ser capaces de:

- Demostrar una comprensión básica de las animaciones.
- Comprender una variedad de formatos utilizando servicios en línea y paquetes de software.

Lección

3.4. Desarrollo de contenidos audiovisuales

Resultados del aprendizaje

Después de completar esta lección, los estudiantes deben ser capaces de:

- Definir el lugar y la importancia de los vídeos en la educación
- Planificar los pasos necesarios para un vídeo de formación
- Distinguir un vídeo educativo de otros vídeos
- Utilizar una herramienta de desarrollo de vídeos en línea
- Crear un vídeo educativo utilizando la herramienta de desarrollo de vídeos en línea tool

Lección

3.5. Aprender editando en Wiki

Resultados del aprendizaje

El objetivo de esta lección es integrar y publicar nuevos contenidos digitales en los recursos existentes para mejorarlos en sitios similares a Wikipedia

Después de completar esta lección, los estudiantes deben ser capaces de:

- Crear nuevos contenidos digitales
- Publicar nuevos contenidos digitales en los recursos existentes
- Integrar nuevos contenidos digitales en los recursos existentes

Lección

3.6. Reutilización y creación de contenidos abiertos

Resultados de aprendizaje

Después de completar esta lección, los estudiantes deben ser capaces de:

- Analizar las necesidades de licencias
- Aplicar la legislación sobre derechos de autor
- Elegir la licencia específica para su obra

Lección

3.7. Haciendo accesibles los contenidos

Resultados de aprendizaje

Después de completar esta lección, los estudiantes deben ser capaces de:

- Comprender las diferentes necesidades de los usuarios en materia de accesibilidad digital
- Hacer accesibles los contenidos/medios digitales para atender las diferentes necesidades de los usuarios
- Evaluar la accesibilidad de los contenidos digitales

Unidad

4. Mantener la seguridad y el bienestar

Lección

4.1. Cree y produzca contraseñas seguras mediante el uso de herramientas digitales

Resultados de aprendizaje

Después de completar esta lección, los estudiantes deben ser capaces de:

- Crear contraseñas seguras
- Utilizar herramientas digitales como LastPass, KeyPass, Firefox Lockwise

Lección

4.2. Comprender cómo funcionan los rastreadores en línea (por ejemplo, las cookies) para evitar ser rastreado (huella digital) al interactuar con las plataformas en línea [configuración de la privacidad del navegador web, Privacy Badger, Firefox Containers]

Resultados de aprendizaje

Después de completar esta lección, los estudiantes deben ser capaces de:

- Saber qué es la identidad digital
- Saber qué elementos componen la identidad digital
- Identificar los riesgos relacionados con la identidad digital

Lección

4.3. Utilice una red privada virtual (VPN) para compartir información en línea de forma segura

Resultados de aprendizaje

Después de completar esta lección, los estudiantes deben ser capaces de:

- Describir las propiedades de las redes informáticas
- Definir un riesgo de comunicación en la Internet pública
- Describir una VPN y su funcionamiento
- Enumerar las ventajas de las VPN
- Definir las opciones de VPN que se prefieren

Lección

4.4. Comprender cómo la publicación de contenidos en línea sobre mí o sobre otros puede tener consecuencias negativas no deseadas

Resultados de aprendizaje

Después de completar esta lección, los estudiantes deben ser capaces de:

- Comprender los riesgos potenciales de la publicación
- Evaluar los peligros de compartir en exceso
- Saber cómo proteger su información

Lección

4.5. Seleccionar enfoques eficaces y seguros en caso de sufrir o presenciar algún tipo de acoso o intimidación en línea

Resultados de aprendizaje

Después de completar esta lección, los estudiantes deben ser capaces de:

- Diferenciar entre intimidación y acoso
- Describir las formas de acoso o intimidación en línea
- Describir el posible impacto del acoso relacionado con la salud mental

- Reconocer las manifestaciones comunes del acoso y el ciberacoso
- Describir las acciones a realizar en un caso de sufrir o presenciar algún tipo de acoso o intimidación online

Lección

4.6. Entender la actualización de las tecnologías digitales para garantizar la protección necesaria

Resultados de aprendizaje

Después de completar esta lección, los estudiantes deben ser capaces de:

- Conocer la importancia de las actualizaciones digitales para garantizar cualquier protección necesaria

Unit

5. Resolución de problemas

Lección

5.1. Aplicar la fase de resolución de problemas cuando se enfrentan a algunos problemas en el entorno de aprendizaje en línea

Resultados de aprendizaje

Después de completar esta lección, los estudiantes deben ser capaces de:

- Aplicar la fase de resolución de problemas en entornos de aprendizaje en línea
- Explicar la importancia de la resolución de problemas en el entorno online

Lección

5.2. Encontrar maneras de arreglar problemas técnicos sencillos con mis dispositivos digitales de software por mi cuenta

Resultados de aprendizaje

Después de completar esta lección, los estudiantes deben ser capaces de:

- Encontrar formas de solucionar problemas técnicos sencillos
- Elaborar un plan de acción que les permita resolver problemas técnicos con eficacia

Lección

5.3. Obtenga apoyo de la fuente correcta cuando se enfrente a un Complejo desafío técnico [IT Helpdesk]

Resultados de aprendizaje

Después de completar esta lección, los estudiantes deben ser capaces de:

- Clasificar los problemas técnicos en 2 categorías principales.
- Realizar algunas acciones básicas para resolver un problema técnico.
- Describir los tipos de servicio de asistencia técnica de TI.
- Describir un sistema de tickets.
- Elegir un canal de comunicación preferido para contactar con un servicio de asistencia técnica de TI.
- Aplicar la notificación segura de problemas técnicos.

Lección

5.4. Colaborar con otras personas o amigos en un entorno online para resolver algunos problemas de la vida real u otros (Foros, TeamViewer, compra de nuevos dispositivos, etc.)

Resultados de aprendizaje

Después de completar esta lección, los estudiantes deben ser capaces de:

- Comprender la resolución de problemas con el trabajo colaborativo.
- Colaborar con otras personas o amigos para resolver los problemas que se les plantean en un entorno online.
- Utilizar herramientas de colaboración en línea (foros, TeamViewer, etc.).

Lección

5.5. Desarrollar una estrategia personal de resolución de problemas para la mejora continua de las competencias digitales (Estrategias personales de resolución de problemas)

Resultados de aprendizaje

Después de completar esta lección, los estudiantes deben desarrollar su propia estrategia personal de resolución de problemas para la mejora continua de las competencias digitales

Después de completar esta lección, los estudiantes deben ser capaces de:

- Describir las estrategias básicas de resolución de problemas personales
- Determinar una estrategia de resolución de problemas personales
- Aplicar las estrategias de resolución de problemas cuando se enfrentan a problemas en el entorno online

E-DigiLit Partners



TURKEY
Project Coordinator
Dokuz Eylül University
www.deu.edu.tr



SPAIN
Partner
Fundacion Universitaria
San Antonio
www.ucam.edu



UNITED KINGDOM
Partner
Coventry University
www.coventry.ac.uk



CROATIA
Partner
University of Zagreb
www.unizg.hr



TURKEY
Partner
Advanced Project
Education Consulting
apecdanismanlik.com.tr

Contact

-  Dokuz Eylül University
Buca Faculty of Education
-  @edigit
-  @edigitproject
-  edigit@gmail.com
-  edigit.eu
-  +90 232 301 20 07