

TRABAJANDO EN DIGITAL

PRESENCIAL

oficina pedagógica
incorpora
de "la Caixa"

**FUNDACIÓN
ACCENTURE** 

Contenido

INTRODUCCIÓN.- TRABAJANDO EN DIGITAL	2
OBJETIVOS DEL MANUAL	5
¿Qué vamos a trabajar?	6
TIPOLOGÍA DE LA ACCIÓN FORMATIVA	9
PERFIL DOCENTE	9
ANTES DE EMPEZAR	10
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS.....	11
CONDICIONES DEL AULA	11
ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN	11
SESIÓN 1.- INTRODUCCIÓN A LA FORMACIÓN. COMUNICACIÓN Y SER DIGITAL	14
SESIÓN 2.- TU COMPAÑERO EL SMARTPHONE, SER DIGITAL Y ¡EXPRÉSATE!.....	18
SESION 3.- SER DIGITAL + ¡EXPRÉSATE!.....	21
SESIÓN 4.- COMUNICACIÓN + APÚNTATE A LAS REDES SOCIALES.....	23
SESIÓN 5.- APÚNTATE A LAS REDES SOCIALES. CAMBIO DE CONTRASEÑA Y CUESTIONARIO FINAL. CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DE LA FORMACIÓN.....	26

PRESENTACIÓN

Con la presentación de la siguiente guía para formadores de Puntos Formativos e Incorpora Joven, **Trabajando en digital**, desde Incorpora pretendemos acompañar a los y las profesionales en el proceso de cambio que supone la digitalización de aquellas personas más vulnerables con las que trabajamos desde las entidades de la red.

El programa Incorpora de Fundación "la Caixa" colabora con la Fundación Accenture y la Fundación Educación para el Empleo en la mejora de la empleabilidad de personas en situación de vulnerabilidad social a través de la formación y capacitación en conocimientos y competencias digitales.

Por ese motivo, en las entidades Puntos Formativos se pretende desarrollar una acción formativa específica cuya finalidad es apoyar a las personas en el proceso de apertura hacia la comunicación y las herramientas digitales más importantes.

Esta guía ofrece una metodología a partir de actividades y materiales de la plataforma Emplea + de la Fundación Accenture y pretende ser un punto de partida para la introducción y/o mejora de los conocimientos y competencias digitales de los beneficiarios/as del programa.

Para ello, ponemos a disposición de los formadores esta guía que recoge actividades y materiales, que, junto con la pedagogía de la que hacen uso los formadores de las entidades de la red Incorpora, será de gran utilidad para este proceso de transformación digital de las personas.

La elaboración de este documento no hubiera sido posible sin la complicidad e implicación de todas y cada una de las entidades Incorpora que se han animado a realizar, con esta guía, los proyectos piloto en sus territorios. Sirva esta mención como agradecimiento a Eva Casanueva de Asociación Nueva Vida Cantabria, María Jesús Bueno de CEPAIM Murcia, Vanessa Fernández de Novafeina Valencia y Fran Da Cuña de Procomar Valladolid.

Se agradece a todas ellas la generosidad con la que han compartido experiencias y conocimientos, y el espíritu crítico con el que nos han ayudado a terminar de perfilar esta guía.

INTRODUCCIÓN.- TRABAJANDO EN DIGITAL

Que vivimos en un entorno dominado por la tecnología es un hecho, pero la pandemia ocurrida en el año 2020 ha puesto de manifiesto la necesidad del uso de las nuevas tecnologías de manera apremiante, produciéndose un "apagón digital" para las personas que no son capaces de hacer un uso adecuado de las mismas.

Las diferencias existentes en lo que se ha llamado "la brecha digital" están condicionadas no solo por la edad, como cabría esperar, sino también por el género y

el nivel de renta, según el estudio publicado por UGT en el año 2019. La brecha digital se ceba, sobre todo, con los colectivos más vulnerables, entre ellos las mujeres (representan a más del 60 % de los *desconectados*), los mayores (hay una brecha de 50 puntos porcentuales respecto a los jóvenes) o los desempleados (hay una diferencia de hasta 12,4 puntos porcentuales respecto a los trabajadores ocupados).

En este sentido y según datos del INE del año 2019 en España, el 87,7 % de la población de 16 a 74 años ha utilizado Internet de manera frecuente (al menos una vez por semana en los últimos tres meses). Es ligeramente superior el porcentaje de mujeres (88,0 %), como usuarias frecuentes de Internet, que el de hombres (87,4 %).

Los porcentajes más altos de usuarios frecuentes de Internet (tanto en hombres como en mujeres) corresponden a las personas más jóvenes, un 98,5 % de los hombres y un 98,6 % de las mujeres de 16 a 24 años son usuarios frecuentes de Internet.

Al aumentar la edad descende el uso de Internet de manera frecuente tanto en hombres como en mujeres. El porcentaje más bajo corresponde al grupo de edad de 65 a 74 años. Un 57,3 % de los hombres y un 58,1 % de las mujeres de 65 a 74 años utilizan Internet de manera frecuente.

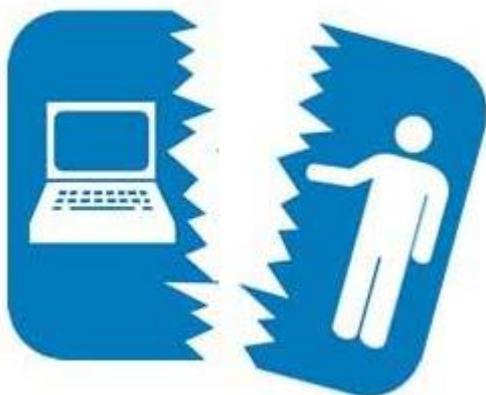
A medida que se eleva el nivel de estudios aumenta el porcentaje de usuarios frecuentes de Internet tanto en hombres como en mujeres.

En el nivel de estudios de doctorado universitario un 99,1 % de hombres (de 16 a 74 años) son usuarios frecuentes de Internet y un 100,0 % de mujeres de este mismo nivel de estudios.

El porcentaje más bajo corresponde al nivel de estudios de analfabetos y primaria incompleta.

La brecha de género más alta según nivel de estudios en el uso frecuente de Internet corresponde al nivel de estudios de analfabetos y primaria incompleta con un valor de 9,0 puntos.

Estas diferencias no parecen deberse a un problema de infraestructuras, ya que España cuenta con una de las mejores redes de fibra óptica del mundo.



Estos hechos se han puesto de manifiesto y acentuado, más si cabe, con la crisis provocada por la COVID-19 que ha impuesto, de la noche a la mañana, un cambio en la forma de vida de la gente, en cómo trabaja y cómo se relaciona, haciéndose imprescindible tener un nivel básico de inclusión digital para no quedarse fuera del ámbito profesional ni relacional de las personas.

A este respecto hay que señalar que un gran número de personas vulnerables, con las que estamos desarrollando nuestra labor en las ONG se encuentran en situación de especial "desconexión digital" y que es el momento de reflexionar sobre los procesos de cambio e innovación que desarrollamos a la hora de hacer nuestra intervención, y de orientar a estas personas en relación con la tecnología.

El objetivo debe ser acompañarlos en el proceso de apertura hacia la tecnología, facilitándoles las herramientas necesarias para asumir este nuevo reto de cara a mejorar sus condiciones de vida.

A lo largo de este manual vamos a poner a disposición de los profesionales un amplio material para trabajar el desarrollo de la **competencia Ser digital**, sin dejar de lado otra competencia clave para la vida cotidiana, y fundamental en el proceso de inserción laboral, como es la **Comunicación**.

No podemos concebir un buen desarrollo de la competencia digital sin que este vaya acompañado de un buen desarrollo de la competencia Comunicación, ya que para consumir cualquier contenido digital de manera eficiente, es necesario tener un buen nivel, por ejemplo, de comprensión y expresión escrita. Pensemos, por ejemplo, en todo el proceso que implica redactar y enviar un correo electrónico, donde se ponen en juego las destrezas digitales, pero también la competencia Comunicación a la hora de escribir el texto que contiene dicho correo electrónico.

Asimismo, tenemos que señalar que la digitalización ha afectado a la forma que tenemos de comunicarnos, produciéndose una gran transformación de dicha competencia en los últimos diez años. Por eso tenemos que aprender a comunicarnos en este nuevo entorno, a la vez que nos adaptamos a la transformación digital.

Además, el desarrollo de la competencia Comunicación es esencial para poder avanzar con éxito en cualquier proceso formativo.

Fundación Accenture ofrece, a través de Emplea +, un elenco de recursos pedagógicos *online* para el desarrollo de un proceso formativo semipresencial (*blended learning*). Incorpora impulsa el desarrollo de esta formación de la mano de todos los profesionales de las entidades sociales colaboradoras facilitando la preparación y recursos necesarios para su desarrollo.

OBJETIVOS DEL MANUAL

Este manual sirve como guía didáctica para la impartición presencial, por parte de los formadores de los Puntos Formativos Incorpora (PFI) y del programa Incorpora Joven, de un curso dirigido a usuarios con diferentes niveles de desarrollo competencial de la competencia Ser digital, y cuyo objetivo último es que todos alcancen un nivel similar de dicho desarrollo competencial que sea suficiente de cara a la mejora de su empleabilidad.

A lo largo de esta guía haremos continuas “inmersiones” en la plataforma Emplea +, para que los propios formadores sean capaces de conocer, e incluso de seleccionar, sus propios materiales a fin de realizar una formación en competencias útil y práctica para los alumnos que se forman en los puntos formativos y/o participan en el programa Incorpora Joven.

Antes de iniciar los talleres, se recomienda conocer la organización de los materiales dentro de dicha plataforma a través del anexo 1 “Guía de materiales”, y aprender el procedimiento de inscripción de los usuarios en los paquetes formativos a través del anexo 2 “Proceso de inscripción” para que ellos mismos puedan utilizar los recursos que sus formadores han seleccionado para ellos, a través de la plataforma + Competencias.

Tener esta base de conocimientos sobre la plataforma Emplea + va a permitir a los equipos docentes extraer un mayor rendimiento a los materiales, y poder adecuar las actividades a los grupos en función de las necesidades de cada uno.

Este manual pretende ser una guía flexible que facilite la labor a los formadores a la hora de diseñar el curso, de forma que puedan adaptar su contenido y metodología a las necesidades específicas de cada grupo y al perfil del alumnado, pivotando toda nuestra intervención sobre el lema “la persona en el centro”. Cada equipo técnico puede proponer sus propias actividades de cara a trabajar las competencias de una manera complementaria a las actividades y materiales propuestos.

Cabe aclarar que a lo largo del documento hemos tratado de utilizar un lenguaje no sexista, pero, cuando no ha sido posible, se ha optado por utilizar un solo género para referirse al masculino y el femenino, para facilitar así la lectura del presente documento.

¿Qué vamos a trabajar?

No se trata de una formación en ofimática básica. El trabajo basado en las competencias, tal y como lo concebimos, conlleva un trabajo a un nivel más profundo sobre aquellos comportamientos y actuaciones que las personas deben desarrollar, y poner en práctica de cara a la búsqueda y mantenimiento de un empleo, ya que dichos comportamientos son los que conforman estas competencias (que de otra manera no serían observables).

En concreto, la competencia *Ser digital*, es la *capacidad de mostrar un talante abierto a la transformación y experiencia digital, con una actitud receptiva al cambio, colaborativa y responsable hacia el mundo online y las nuevas tecnologías*.

Contar con el desarrollo de la competencia Ser digital no consiste en poder o saber usar todas las nuevas herramientas y la tecnología, sino en mantener una actitud positiva hacia ellas. Tener la mente abierta a aceptarlas y conocer el impacto que tienen sobre la vida diaria. Se trata también, de crear vínculos nuevos en ámbitos más allá de nuestro ámbito local, vínculos que nos permitan integrarnos mejor en una comunidad que nos ayude a desarrollarnos en el entorno laboral. La tecnología tiene la capacidad de hacernos más eficientes y facilitarnos la vida, solo tenemos que aprender a aceptarla, utilizarla y sacarle el mejor provecho posible.

Con el objetivo de dotar a los usuarios de una mejora más general en cuanto al desarrollo competencial, durante la formación vamos a trabajar de manera paralela la competencia Comunicación, que está presente en todos los ámbitos de nuestra vida, que es necesaria en todas las relaciones interpersonales y laborales, y que, como ya hemos señalado anteriormente, a su vez se ve afectada por la digitalización que está experimentando la sociedad y el mercado laboral.

La competencia Comunicación está integrada por los siguientes rasgos: *comprensión (oral y escrita), expresión (oral y escrita) y comunicación no verbal*. Trabajaremos los comportamientos asociados a esta competencia en las actividades propuestas a lo largo de las sesiones.

Para afianzar y poner en práctica las destrezas digitales adquiridas, se han desarrollado una serie de formaciones *online* que se utilizarán en las sesiones presenciales, y que se agrupan bajo el epígrafe "Conocimientos digitales", y que vienen a completar el trabajo en las competencias mediante cursos multimedia para profundizar en el mundo digital y en sus principales aplicaciones (anexo 1B "Secuenciación de contenidos").

En concreto, para esta formación hemos seleccionado los contenidos digitales **“Exprésate”** y **“Apúntate a las redes sociales”** junto con algún ejercicio de **“Tu compañero el *smartphone*”** para que los alumnos puedan ampliar y poner en práctica los conocimientos adquiridos durante las sesiones.

Este contenido es el mínimo obligatorio que deberán realizar la totalidad de los asistentes. Aquellos alumnos que cuenten con más conocimientos y habilidades podrán completar su formación con la totalidad del conocimiento digital **“Tu compañero el *smartphone*”**.

Objetivo general de esta guía

El objetivo de esta guía es *dotar a los formadores de los PF Incorpora y a los técnicos Incorpora Joven, de las herramientas y conocimientos necesarios para que los beneficiarios Incorpora mejoren su desarrollo competencial en las competencias Ser digital y Comunicación, con el fin de que incorporen comportamientos relacionados con estas competencias para que salgan fortalecidos al mercado laboral, y aumenten así sus oportunidades de inserción.*

Los objetivos específicos son:

- ✓ Conocer la importancia de las competencias personales a la hora de afrontar cuestiones de la vida cotidiana, y sobre todo a la hora de conseguir un empleo, y desarrollar con éxito las funciones del puesto de trabajo.
- ✓ Fomentar una actitud abierta y positiva hacia la adquisición y mejora de los comportamientos asociados a las competencias.
- ✓ Mejorar las competencias planteadas en la formación a impartir: Comunicación y Ser digital.
- ✓ Mejorar la comunicación de las personas a nivel general, e incorporarla de forma natural a los procesos de búsqueda de empleo y dentro de su desempeño en un puesto de trabajo.
- ✓ Despertar el interés y la motivación hacia las nuevas tecnologías como elementos facilitadores del día a día, y que implican otras formas de comunicación nueva y más amplia.
- ✓ Afrontar de manera positiva el desarrollo tecnológico y las nuevas formas de comunicación que implica el uso de las nuevas tecnologías.
- ✓ Conocer y sacar el máximo partido a la plataforma Emplea +.

TIPOLOGÍA DE LA ACCIÓN FORMATIVA

Esta formación está diseñada para que se imparta totalmente de manera presencial, estructurándose en cinco sesiones de cuatro horas de duración cada una, sumando un total de 20 horas, aunque las sesiones pueden adaptarse a las necesidades particulares de los usuarios que detecten los profesionales Incorpora en cuanto a duración y ampliación de contenido, si fuera necesario.

Se sugiere que pueda realizarse a mitad de las sesiones un breve descanso para que los alumnos puedan mantener la atención en la tarea propuesta, puesto que se trata de sesiones de cuatro horas de duración.

Las sesiones están diseñadas para alternar actividades vivenciales de reflexión personal con otras relacionales que fomenten las interacciones entre los alumnos, e incluyen desde *role playing* a actividades de lápiz y papel, con vídeos y proyecciones que contribuyen a generar la reflexión y el debate entre los participantes.

En todas ellas se ponen de manifiesto los comportamientos asociados a las competencias. Estas actividades se alternan con otras actividades *online*, tanto de reflexión como de autoevaluación, que van a permitir que los alumnos vayan aplicando los conocimientos adquiridos durante la formación, y de forma implícita se pondrá en práctica el desarrollo competencial digital que van logrando los alumnos.

Además de trabajar las competencias, a lo largo de esta formación se trabajarán una serie de conocimientos digitales que son clave en la transformación digital de las personas.

Todas las actividades propuestas forman parte de la plataforma Emplea + y en cada una de las sesiones se detalla el material concreto de la propia plataforma que vamos a utilizar, pero esto no debe ser óbice para que cada profesional pueda utilizar material de elaboración propia que pueda complementar al material propuesto, el cual, como ya hemos señalado previamente, debe consumirse en su totalidad.

Equipo docente: 1-2 personas [formador del Punto Formativo Incorpora (PFI)].

Formación presencial: 5 sesiones de 4 horas de duración cada una, sumando un total de 20 horas.

Perfil del alumnado: 15- 20 personas con escaso desarrollo de la competencia digital.

PERFIL DOCENTE

El equipo docente debe estar compuesto por técnicos Incorpora:

- ✓ que cuenten con experiencia en el trabajo con personas especialmente vulnerables.

- ✓ que tengan las habilidades necesarias para motivar a los participantes a trabajar los contenidos sugeridos durante las sesiones.
- ✓ que sean capaces de transmitir de forma clara y amena la importancia de mejorar las competencias clave para afrontar con mayores garantías de éxito la búsqueda y mantenimiento de un empleo.
- ✓ que sean profesionales orientados hacia la tecnología.
- ✓ que cuenten con una base de conocimientos sobre el uso y los contenidos de la plataforma Emplea +.

La formación de un equipo de docentes orientados a la tecnología y con la firme creencia en el potencial de cambio de las personas es básica para que la formación sea un éxito y los alumnos se motiven hacia la adquisición y mejora de las competencias, afrontando con optimismo el trabajo de las mismas.

El formador tiene que acompañar a los alumnos en el uso de la plataforma + Competencias de Emplea +, donde se llevan a cabo algunas de las actividades interactivas y *online*. Para ello, es importante que conozca dicha plataforma.

El formador debe ser capaz de adaptarse a los diferentes niveles de desarrollo competencial inicial de los participantes para conseguir que, una vez finalizada la formación, todos cuenten con el mismo grado de desarrollo en las competencias trabajadas.

En ocasiones el formador será un mero facilitador de experiencias, e invitará a la reflexión sobre aspectos de la vida cotidiana para trabajar las competencias de una manera espontánea y realista. En otras ocasiones, su labor será más "directiva", pero siempre se fomentarán las actividades participativas para que los usuarios adquieran un papel protagonista en su proceso de aprendizaje, logrando así un aprendizaje significativo.

ANTES DE EMPEZAR

Es importante conocer la plataforma Emplea + para ver los contenidos formativos que nos ofrece para trabajar las competencias, así como los procedimientos de inscripción y uso por parte de los beneficiarios del entorno de formación (+ Competencias) de dicha plataforma. En la presente guía se irán presentando materiales formativos para trabajarlas. Es importante que estos materiales se consuman directamente de la plataforma para mantener nuestros materiales actualizados en caso de que se introduzcan cambios o mejoras en la misma.

A lo largo de la guía, con frecuencia, haremos uso de las infografías denominadas "Ideas clave" que resumen de manera muy gráfica, como su nombre indica, los conceptos fundamentales de cada uno de los ejercicios propuestos para trabajar las competencias y los rasgos que las conforman. Este material lo utilizaremos de manera indistinta a

modo de resumen de los contenidos trabajados, pero también como material introductorio de dichos contenidos, al tratarse de un material muy versátil y atractivo.

También es importante conocer la evaluación que se va a realizar de los conocimientos adquiridos para cada uno de los alumnos, por lo que es muy importante el conocimiento por parte de los profesionales de la plataforma + Competencias, a la que accederán los usuarios para consumir aquellos materiales *online* y/o interactivos, que el formador haya seleccionado para ellos.

A nivel de conectividad, es recomendable que las entidades cuenten en sus aulas con una red wifi de invitados para que los alumnos puedan conectar sus dispositivos móviles y realizar las prácticas propuestas por el docente con el objetivo de dotarles de una mayor autonomía personal con respecto al uso de la tecnología.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

- ✓ Actividades individuales de reflexión personal
- ✓ Actividades a desarrollar en parejas o pequeños grupos dentro del aula
- ✓ *Role playing* en el aula
- ✓ Debate en el aula
- ✓ Análisis crítico de vídeos
- ✓ Material *online* para consumir a través de la plataforma Emplea +
- ✓ Cuestionarios finales de evaluación de las competencias y conocimientos digitales trabajados

CONDICIONES DEL AULA

- ✓ Ordenador
- ✓ Proyector
- ✓ Conexión a internet
- ✓ Sillas móviles para poder cambiar la forma de los grupos
- ✓ Un ordenador y unos auriculares para cada participante
- ✓ Es muy recomendable que haya conexión wifi para invitados

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

A lo largo de las sesiones se realizará una evaluación continua de los conocimientos adquiridos en relación con las competencias trabajadas, pero sobre todo con la evolución de los comportamientos que conforman las competencias trabajadas.

El aula se convierte en un lugar de aprendizaje guiado donde los usuarios pueden permitirse expresarse con libertad, siempre desde el respeto hacia los demás, y hacia uno mismo, y practicar lo aprendido sin temor a equivocarse, ya que los errores deben ser tomados como parte del proceso de aprendizaje, por lo cual debe crearse un clima de confianza con los participantes.

Además, para objetivar, en la medida de lo posible, lo trabajado, los alumnos deben realizar los dos cuestionarios finales (test final) de las cadenas de aprendizaje "Ser digital" y "Comunicación", y los cuestionarios finales de conocimientos digitales "Exprésate" y "Apúntate a las redes sociales".

Como materiales extra, para aquellos alumnos que vayan completando con éxito la formación propuesta, se les invitará a realizar también el cuestionario final del conocimiento digital "Tu compañero el *smartphone*".

De manera previa a la formación, se realizará entre los alumnos un formulario para conocer su "Yo digital", en el que se les harán preguntas sobre el interés que muestran por la digitalización y el uso que hacen de la tecnología. Sus respuestas servirán para conocer el nivel inicial del grupo.

Las preguntas que deben conformar dicho formulario se encuentran en el anexo 3 "¿Soy digital?". Para la realización de dicho formulario se sugiere el uso del formato que al profesional le resulte más cómodo para la recogida y explotación de los datos, ya que en cada una de las entidades participantes contarán con una serie de herramientas digitales para elaborar y explotar los datos de los formularios (Microsoft Forms, formulario de Google). De este modo, cada profesional podrá obtener información sobre un grupo concreto de alumnos.

Asimismo, al finalizar la formación se les facilitará un cuestionario de satisfacción sobre la acción formativa con el objeto de ir introduciendo aspectos de mejora. Las preguntas que deben conformar dicho formulario se detallan en el anexo 6 y, al igual que en el formulario inicial "¿Soy digital?", se sugiere que dicho formulario se realice con la herramienta que el propio formador seleccione en función de su facilidad de uso y/o criterios de la entidad (Microsoft Forms, cuestionario de Google).

TRABAJANDO EN DIGITAL

5 SESIONES (20H)



SESIÓN 1.- INTRODUCCIÓN A LA FORMACIÓN. COMUNICACIÓN Y SER DIGITAL

	Objetivos	Actividad	Duración
Presentación de la acción formativa	Conocer el contenido de las sesiones y el objetivo último de la formación.	Anexo 1C "Introducción al CD1 en los PF1"	10 minutos
Presentación del grupo de alumnos	Establecer vínculo entre el formador y los miembros del grupo.	EJERCICIO DE PRESENTACIÓN: dinámica "¿Y quiénes somos?"	25 minutos
Cuestionario conocimientos digitales	Detectar el nivel de uso de la tecnología.	Herramienta de formulario web	15 minutos
Ser digital	Sensibilizar y concienciar de la necesidad de desarrollar la competencia Ser digital	EJERCICIO 1 ¿Qué vamos a trabajar? Actividad: Escenificación correspondiente a la actividad "Ponlo en práctica en el aula" Ficha 2 "Ponlo en práctica en el aula", y exposición "Ideas clave" del ejercicio 1 "¿Qué vamos a trabajar?"	30 minutos
Ser digital	Conocer el grado de desarrollo digital de cada uno de los participantes.	Configurar el teléfono móvil para poder trabajar con la aplicación Emplea + desde el dispositivo	60 minutos
Ser digital	Poner en práctica lo aprendido.	Búsqueda por parte de los participantes de un recurso formativo	15 minutos
Ser digital	- Identificar ventajas y desventajas en situaciones donde se presenta una necesidad de utilizar nuevas tecnologías. - Incitar a la reflexión acerca del uso de las nuevas tecnologías en estas situaciones.	EJERCICIO 2 "Interés por la tecnología", actividad 1 (video y ficha 1) "Yo, Daniel Blake"	30 minutos
Comunicación	Sensibilizar y concienciar sobre la importancia de desarrollar la comunicación.	EJERCICIO 1 ¿Qué vamos a trabajar?, actividad escenificación, ficha 2 "Ponlo en práctica en el aula", escenificación	30 minutos
Conclusiones	Repasar lo aprendido.	Ideas clave ejercicio 1 de Comunicación y ejercicios 1 y 2 de Ser digital	15 minutos

El objetivo general de la sesión es, por una parte, que los alumnos se conozcan entre sí y, por otra, que se motiven hacia la mejora de sus competencias.

Los objetivos específicos de la sesión son:

- **Conocer al formador y al resto de compañeros** que van a conformar el grupo.
- **Crear un clima de confianza entre el grupo de compañeros.**
- **Conocer el objetivo de la formación y el contenido que vamos a trabajar durante las sesiones** (descripción itinerario formativo, página 13 esta guía).
- **Conocer el grado de uso de la tecnología por parte de los alumnos.**
- **Preparar a las personas para el impacto que la transformación digital** está teniendo en la sociedad y en el mercado laboral.
- **Sensibilizar y concienciar de la necesidad de desarrollar la competencia Comunicación.** Para ello se propone a los formadores la infografía sobre comunicación que aparece a continuación.
- **Sensibilizar y concienciar de la necesidad de desarrollar las competencias digitales.** Para ello se propone a los formadores la infografía sobre comunicación que aparece a continuación.
- **Conocer en qué consiste la competencia Ser digital** y cómo está vinculada al proceso de búsqueda de empleo y al ámbito laboral.
- **Identificar qué comportamientos** están asociados y los beneficios que les reportará a nivel laboral y personal.
- **Conocer en qué consiste la competencia de Comunicación** y cómo está vinculada al proceso de búsqueda de empleo y al ámbito laboral.
- **Identificar qué comportamientos y habilidades** están asociados, y los beneficios que les reportará en la búsqueda de empleo y en el ámbito laboral, incluyendo un enfoque digital.

Para que los miembros del grupo se conozcan entre sí y conozcan también al formador, se propone la dinámica de grupo “¿Y quiénes somos?”, mediante la cual, por parejas hechas de forma aleatoria, cada miembro del grupo recaba la siguiente información sobre su compañero y luego lo presenta al resto del grupo. Algunas de las preguntas que puede incluir son las siguientes:

EJERCICIO DE PRESENTACIÓN: DINÁMICA “¿Y QUIÉNES SOMOS?”

1. Nombre
2. Edad
3. ¿De dónde eres?
4. ¿Un lugar o monumento de tu ciudad que te guste?
5. Nombra tres cosas que te guste hacer (Hobbies)
6. Añade un dato personal
7. Si pudieras viajar hoy mismo de vacaciones, ¿dónde te gustaría ir y por qué?
8. Elegir una pregunta en función de las características del grupo: película favorita, superhéroe preferido, personaje que más admiras de la historia, etc.

Cada formador puede adaptar el formato, contenido y número de preguntas a las particularidades de cada grupo.

En esta primera sesión es muy importante que los alumnos conozcan el objetivo último del taller. Para ello, el formador cuenta con el apoyo de la infografía "Introducción al CD1 en los PF1" (anexo 1C), donde se explica en profundidad la importancia de la digitalización en la sociedad actual.

Para seguir haciendo hincapié en la importancia de la competencia Ser digital, se propone a los usuarios la configuración del teléfono móvil para poder utilizar desde este dispositivo la plataforma Emplea +. A través de esta actividad, el formador puede observar las destrezas de los participantes para tener una idea general del desarrollo de la competencia Ser digital.

El formador mostrará cómo se configura Emplea + en el teléfono móvil proyectando directamente la pantalla de su teléfono móvil, para que se puedan acompañar los pasos a seguir por parte de todos los participantes. Para realizar esta actividad, el formador cuenta con unas infografías específicas en el anexo 4.

Para la proyección de la pantalla del teléfono móvil del formador, se recomienda el uso del programa Screen Mirroring to TV/PC, aunque cada profesional puede utilizar la aplicación que más le interese.

En cuanto a la competencia Ser digital, a lo largo de la sesión vamos a profundizar en la necesidad de tener un buen talante hacia el uso de la tecnología, ya que es básico en el contexto actual, y sobre todo destacaremos su importancia en relación con el empleo. Para ello vamos a utilizar el material correspondiente a los ejercicios 1 y 2 de la cadena de aprendizaje Ser digital. A través de este ejercicio, se trabaja de forma específica el rasgo de la competencia "Apertura a la transformación".

Por otra parte, haremos hincapié en la importancia que tiene la competencia Comunicación, en este caso la comprensión oral y la importancia que tiene comprender el mensaje del otro (básico en el ámbito laboral).

Material para los usuarios:

Se les facilitará a los usuarios un pequeño guion con las preguntas seleccionadas por el formador para llevar a cabo la dinámica de presentación.

Se proporcionará a los alumnos la infografía correspondiente al anexo 1C "Introducción al CD1 en los PF1".

Se facilitarán a los usuarios las infografías para la configuración de Emplea + en los dispositivos móviles, correspondientes al anexo 4. **Es importante señalar que este material no está diseñado para imprimirse, sino para consumirlo directamente desde un dispositivo.**

- Materiales correspondientes a la competencia Comunicación: ejercicio 1 “Ponlo en práctica en el aula”, “¿Qué vamos a trabajar?”, ejercicio 1 “Pautas de escenificación” y la ficha 2 de dicho ejercicio.
- Materiales correspondientes a la competencia Ser digital: ejercicio 1 “Pautas de escenificación”, la ficha 2 del ejercicio 1 de la competencia Ser digital y escenificación “Ponlo en práctica en el aula”.
- Materiales del ejercicio 2 de la competencia Ser digital correspondientes a la actividad 1 “Yo, Daniel Blake”.
- Se les proporcionarán las infografías de las ideas clave de los ejercicios 1 y 2 de Ser digital y del ejercicio 1 de Comunicación.

SESIÓN 2.- TU COMPAÑERO EL *SMARTPHONE*, SER DIGITAL Y ¡EXPRÉSATE!

	Objetivos	Actividad	Duración
Tu compañero el <i>smartphone</i>	Conocer las funcionalidades del <i>smartphone</i> .	EJERCICIO 2 "Conociendo mi dispositivo", temas 1 "Utilización básica" y 2 "conectividad y seguridad"	30 minutos
Ser digital	Reflexionar sobre cómo adaptarse a las nuevas tecnologías y mostrar interés por integrarlas en el día a día y hacer uso de ellas (apertura a la transformación).	EJERCICIO 4 "Utilizando la tecnología", actividad 1 análisis del vídeo "Mayores y menores a prueba", ficha 1 "Utilizando la tecnología"	30 minutos
Ser digital	Ser capaces de reconocer los peligros que tienen las redes sociales si no se utilizan de forma adecuada (identidad digital).	EJERCICIO 7: "Los peligros de la red", actividad 2 dinámica y vídeo "Los peligros de las redes sociales", ficha 2	30 minutos
¡Exprésate!	Conocer los cambios que ha sufrido la comunicación con la digitalización. Conocer qué es el correo electrónico o <i>email</i> , y qué funcionalidades y posibilidades nos ofrece.	EJERCICIO 1 EJERCICIO 2: temas 1 y 2	60 Minutos
¡Exprésate!	Redactar un correo electrónico con apoyo del vídeo tutorial.		60 minutos
Ser digital	Resumen de lo trabajado en la sesión (ideas clave).	Exposición "Ideas clave" de los ejercicios 3, 4 y 6 de Ser digital	30 minutos

Los objetivos de la sesión:

- **Conocer las funciones básicas del *smartphone*.**
- **Adaptarnos a los cambios que se produzcan en nuestro alrededor con una buena actitud** hacia los mismos (se trabaja el rasgo de la competencia Ser digital "Apertura a la transformación").
- **Conectar y poner en valor la relación entre las competencias Comunicación y Ser digital.** Cómo nos ayuda la tecnología digital a la hora de comunicarnos con otras personas.

- Destacar la importancia de tener una actitud consciente respecto a los **peligros en la red**, tomando medidas para proteger la **privacidad en el entorno digital**. Se trabaja el rasgo "Identidad digital" de la competencia Ser digital.
- Qué es el **correo electrónico** o *email* y qué funcionalidades y posibilidades nos ofrece.
- **Crear un correo electrónico** orientado a la búsqueda de empleo.

Empezamos la sesión con el tema 1 "Utilización básica" y 2 "Conectividad y seguridad" del ejercicio 2 "Conociendo mi dispositivo" del conocimiento digital "Mi compañero el *smartphone*" para reflexionar y enlazar con la práctica en los dispositivos móviles llevada a cabo en la sesión anterior.

Durante toda la sesión vamos a trabajar la apertura a la transformación de la competencia Ser digital con el ejercicio 4 "Utilizando la tecnología". A través de la actividad 1 de análisis del vídeo "Mayores y menores a prueba", se puede observar que la tecnología hoy en día requiere nuevos modos de percepción, de actuación, de aprendizaje y de lenguaje, que los cambios son constantes y veloces en el uso de las nuevas tecnologías, así como en sus aplicaciones, y que es necesario familiarizarse con las nuevas tecnologías para adaptarnos a otras tecnologías presentes y futuras.

Pondremos énfasis en el tema de la privacidad (importancia de saber configurarla de una manera correcta) y los riesgos que conlleva hacer un uso inadecuado de las redes sociales con el ejercicio 7 "Los peligros de la red", actividad 2 "Los peligros de las redes sociales".

En esta sesión, empezaremos a trabajar también los conocimientos digitales propuestos en el conocimiento digital "¡Exprésate!", en el que vamos a ver en profundidad la relación tan importante entre la Comunicación y la competencia Ser digital. Tendremos en cuenta las nuevas formas de comunicación que tienen como soporte las nuevas tecnologías, haciendo énfasis en la interrelación entre ambas competencias.

Vamos a considerar los ítems más importantes sobre cómo gestionar un correo electrónico orientado a la búsqueda de empleo, y acompañamos en el proceso de creación del *email* a aquellos participantes que carezcan de uno enfocado a la búsqueda de empleo.

Para ello se sugiere el uso del vídeo tutorial extraído del conocimiento digital "¡Exprésate!" para elaborar un correo electrónico. Los usuarios que ya tengan uno orientado a la búsqueda de empleo, ponen en práctica lo que ya saben y refuerzan lo aprendido, pero existe la posibilidad de que los propios formadores puedan/quieran aportar materiales propios para la elaboración del correo electrónico.

En esta sesión, se trabajarán las ideas sobre la competencia Ser digital a través de las infografías de las ideas clave correspondientes a los ejercicios 3, 4 y 6 de dicha cadena de aprendizaje, señalando la importancia de las nuevas tecnologías, pero sobre todo de

tener una visión positiva de las mismas, de estar abiertos a la actualización y al cambio, y de realizar un uso responsable de las nuevas tecnologías, de manera que los alumnos tengan en cuenta que todas las actividades que se llevan a cabo en la red permanecerán en ella para siempre, fomentando un uso correcto y responsable de las mismas.

Material para los usuarios:

- Se proporcionará a los alumnos el material correspondiente al ejercicio 4 de Ser digital "Utilizando la tecnología", actividad 1 análisis del vídeo "Mayores y menores a prueba", ficha 1 "Utilizando la tecnología".
- También se les proporcionará el Ejercicio 7 de la competencia Ser digital "Los peligros de la red", actividad 2 "Los peligros de las redes sociales", ficha 2.
- Se administrarán a los usuarios las infografías de las ideas clave correspondientes a los ejercicios 3, 4 y 6 de dicha cadena de aprendizaje.

SESION 3.- SER DIGITAL + ¡EXPRÉSATE!

	Objetivos	Actividad	Duración
Ser digital	Repasar lo aprendido.	Ideas clave del ejercicio 7	15 minutos
Ser digital	Conocer la repercusión que tienen las publicaciones que hacemos en redes sociales (audio noticia de Facebook).	Ejercicio 11 "Mi marca personal, actividad 2 "Pensar antes de publicar", audio "Noticia de Facebook", fichas 2 y 3.	30 minutos
Ser digital	Soy consciente de las trazas eternas que generan mis acciones en los medios digitales y sé cómo debo actuar en el mundo virtual.	Ejercicio 6 "Trazas eternas", ficha 2 "Futbolista despedido" y ficha 3 "Piensa antes de postear"	30 minutos
Ser digital	Resumen de lo trabajado sobre la competencia Ser digital.	Ideas clave Ser digital ejercicios 6 y 11	10 minutos
Ser digital	Conocimientos adquiridos.	TEST FINAL	20 minutos
¡Exprésate!	Conocer la mensajería instantánea.	Ejercicio 2: temas 3 y 4	60 minutos
¡Exprésate!	Conocer cómo se instala Skype y realizar una videollamada con alguna de las aplicaciones que utilicen habitualmente.	Ejercicio 2, tema 4 "Video tutorial Skype"	45 Minutos
¡Exprésate!	Repaso de lo aprendido.	No te olvides, ¡Exprésate!	10 minutos
¡Exprésate!	Conocimientos adquiridos.	Cuestionario final ¡Exprésate!	20 minutos

Los objetivos de la sesión son:

- **Afianzar los conocimientos** sobre los rasgos que conforman la competencia "Ser digital", **interacción en la red e identidad digital**.
- **Conocer qué es una red social, tipos y principales redes sociales, así como los beneficios y riesgos de las redes sociales**.
- Entender la **repercusión que tienen las publicaciones y la actividad que realizamos en el ámbito digital, pero sobre todo en las redes sociales**.
- En relación con esto último, trabajar el concepto **marca personal digital**, cómo participo y qué imagen proyecto en redes sociales, para lograr un posicionamiento óptimo en el mundo digital.

- Tomar conciencia de que todo lo que se publica en internet se queda para siempre (**la huella digital**).
- **Conocer diferentes aplicaciones de mensajería instantánea**, fijándonos especialmente en **WhatsApp**, por ser una de las que se utilizan con mayor frecuencia.
- **Conocer la aplicación de Skype**, y qué otras aplicaciones similares conocen los alumnos que les permitan realizar **una videollamada**.

Los alumnos aprenderán lo importante que es hacer un buen uso de las redes sociales, contando con todas las garantías de privacidad posibles y siendo responsables, así como la importancia de gestionar la imagen digital, y cómo nuestra imagen digital se conforma frente a los demás a partir de la información y contenidos que, bien por error, bien por descuido o siendo completamente conscientes, publicamos de nosotros/as mismos/as. Todo lo que publicamos en internet es nuestra huella digital y queda para la posteridad, pudiendo tener consecuencias futuras en nuestra imagen y reputación. Para afianzar los conocimientos sobre el uso responsable de las redes sociales y las consecuencias que pueden llegar a tener las publicaciones que se realizan, se proponen los ejercicios 11 "Mi marca personal", actividad 2 "Pensar antes de publicar", audio "Noticia de Facebook", fichas 2 y 3, y del ejercicio 6 "Trazas eternas", la ficha 2 "Futbolista despedido" y ficha 3 "Piensa antes de postear".

En grupo, realizarán la actividad práctica de realizar un videollamada con alguna de las aplicaciones que conocen. Mediante esta actividad, además de trabajar la competencia Ser digital, se pondrá énfasis en la competencia comunicación, y se trabajará la "videoentrevista de trabajo", como herramienta clave para la búsqueda de empleo en la época actual.

En esta sesión, también haremos una evaluación de los conocimientos adquiridos en cuanto a la competencia Ser digital a través del test final de dicha competencia, y analizaremos también los conocimientos adquiridos a través del cuestionario final del conocimiento digital ¡Exprésate!.

Material para el alumno:

- Se le facilitará la infografía correspondiente a las ideas clave del ejercicio 7, así como los materiales correspondientes a la actividad 2 "Pensar antes de publicar" del ejercicio 11 "Mi marca personal".
- Se le facilitará la infografía correspondiente a las ideas clave de los ejercicios 6 y 11, así como los materiales correspondientes al ejercicio 6 "Trazas eternas", ficha 2 "Futbolista despedido" y ficha 3 "Piensa antes de postear".

SESIÓN 4.- COMUNICACIÓN + APÚNTATE A LAS REDES SOCIALES

	Objetivos	Actividad	Duración
Comunicación	Comprender la importancia de entender los mensajes que escuchamos y darse cuenta de la necesidad de hacerlo en todos los ámbitos de nuestra vida.	EJERCICIO 2 "Te entiendo". Actividad 3, ficha 2 "Rellenado huecos"	30 minutos
Comunicación	Comprobar la necesidad de que la comunicación fluya entre emisor y receptor para una buena comprensión del mensaje (comprensión oral).	EJERCICIO 3 "Decías que", actividad 3, ficha 3 dinámica "Pintando con tu voz"	30 minutos
Comunicación	Reflexionar sobre la importancia de mantener conversaciones telefónicas de manera fluida y ser capaces de dejar mensajes en el contestador (expresión oral).	EJERCICIO 6 "Deja que te cuente", actividad 2 "¿Dígame?", dinámica "¿Dígame?"	30 minutos
Comunicación	Interpretar correctamente los gestos que acompañan al lenguaje verbal y comprobar la importancia que tienen en una entrevista de trabajo (comunicación no verbal).	EJERCICIO 7 "Hablemos sin palabras", actividad 3 análisis del vídeo "Gestos que hablan"	30 minutos
Resumen sesión anterior	Repasar lo aprendido.	Ideas clave de los ejercicios 2, 3, 6 y 7 de comunicación	40 minutos
Comunicación	Comprobar los conocimientos adquiridos.	Test final Comunicación	30 minutos
Apúntate a las redes sociales	Aprender qué es una red social, cuáles son las principales redes sociales, y sus riesgos y beneficios.	Ejercicio 1: ¡Empezamos! Ejercicio 2: "Nos sumergimos", temas 1 y 2	50 minutos

Los objetivos de la sesión son:

- **Profundizar sobre la competencia Comunicación.**
- **Entender la importancia que tiene comprender bien el mensaje (comprensión oral).** En un contexto laboral puede ser determinante no entender algunos aspectos del mensaje.
- **La expresión oral determina cómo mostramos a los demás nuestras ideas y sentimientos.**
- Poner énfasis en la **importancia que tiene la comunicación no verbal** que acompaña a la expresión oral, y en **la importancia de la bidireccionalidad del proceso comunicativo** para asegurarnos la comprensión por parte de nuestro interlocutor de lo que estamos expresando.
- **Afianzar los conocimientos adquiridos** durante las sesiones anteriores en cuanto a la competencia Comunicación y plasmarlo a través del cuestionario final de evaluación de dicha competencia.
- Conocer las principales **funcionalidades de las redes sociales** más conocidas, así como su **repercusión, beneficios y riesgos.**

En concreto, trabajaremos el rasgo de la comunicación "Comprensión oral", centrándonos en la importancia de comprender lo que nos quieren decir cuando se dirigen a nosotros, o cuando escuchamos cualquier tipo de mensaje. En caso de que no tengamos claro el mensaje completo, es importante que lo consultemos y aclaremos su significado. Lo realizamos a través del ejercicio 2 "Te entiendo", actividad 3, ficha 2: "Rellenado huecos".

Vamos a señalar la importancia de que la comunicación sea bidireccional para que sea adecuada y para lograr una comprensión plena, por ejemplo en la resolución de dudas. Ejercicio 3 "Decías que", actividad 3, ficha 3 dinámica "Pintando con tu voz".

En este ejercicio ya se empieza a señalar la importancia no solo del mensaje que se transmite sino de los gestos que lo acompañan, la expresión de nuestra cara, nuestros gestos con las manos, el tono de voz, es decir, la comunicación no verbal, aunque sobre este aspecto nos centramos específicamente en el ejercicio 6 "Deja que te cuente", actividad 2 "¿Dígame?", dinámica "¿Dígame?".

En esta sesión se trabajará de manera específica la llamada telefónica como herramienta básica para la búsqueda del empleo, para profundizar en ella como una situación donde la comunicación tiene unas connotaciones especiales, ya que en ella intervienen los rasgos comprensión y expresión oral pero con unas características muy particulares, ya que todo el tema de la comunicación no verbal, que tan útil es en el proceso comunicativo, desaparece. El rasgo de la comunicación no verbal se trabaja de manera específica en el ejercicio 7 "Hablemos sin palabras", actividad 3 análisis de vídeo "Gestos que hablan". En este ejercicio se presta especial atención a que el lenguaje corporal incluye las expresiones a través de los movimientos, posturas o gestos que se realizan con el cuerpo, y se pone énfasis en sentimientos y expresiones que no se logran expresar con palabras, pero que se demuestran con el comportamiento físico. Se comunica con el cuerpo.

En esta sesión se va a recoger lo aprendido hasta el momento en lo referente a la competencia Comunicación, apoyándose en el resumen de ideas clave de los ejercicios 2, 3, 6 y 7 de la cadena de dicha competencia.

Los usuarios van a realizar durante la sesión el test final de evaluación de dicha competencia para ver el desarrollo que han adquirido a través del trabajo llevado a cabo en lo referente a la competencia Comunicación a lo largo del proceso formativo.

A continuación, vamos a vincular el conocimiento digital "¡Apúntate a las redes sociales!" con todo el trabajo previo realizado sobre la competencia Ser digital, en concreto en lo referente al rasgo **interacción en la red**.

Material para los usuarios:

Se les proporcionarán los materiales correspondientes a las actividades propuestas de la competencia comunicación, en concreto:

- del ejercicio 2 "Te entiendo", actividad 3, ficha 2: "Rellenado huecos".
- del ejercicio 3 "Decías que", actividad 3, ficha 3 dinámica "Pintando con tu voz".
- del ejercicio 6, actividad 2 "¿Dígame?", ficha 2 dinámica "¿Dígame?".
- del ejercicio 7 "Hablemos sin palabras", actividad 3 análisis del vídeo "Gestos que hablan".
- Se proporcionarán a los usuarios las infografías "Ideas clave" de los ejercicios 2, 3, 6 y 7 de Comunicación.

SESIÓN 5.- APÚNTATE A LAS REDES SOCIALES. CAMBIO DE CONTRASEÑA Y CUESTIONARIO FINAL. CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DE LA FORMACIÓN

	Objetivos	Actividad	Duración
Apúntate a las redes sociales	Funciones importantes en las redes sociales y funcionalidades de YouTube.	Ejercicio 2 temas 3 y 4	60 minutos
Apúntate a las redes sociales	Cómo crear una cuenta de Facebook y configurar su seguridad.	https://www.youtube.com/watch?v=Rhd_aow2Qs	30 minutos
Resumen de lo aprendido	Conocimientos adquiridos.	Ideas clave de "¡Apúntate a las redes sociales!"	15 minutos
Cambio de contraseña	Importancia de tener una contraseña segura.	Infografía sobre el cambio de contraseña	25 minutos
Cambio de contraseña	Importancia de tener una contraseña segura.	Realizamos el cambio de contraseña dentro de la plataforma LMS de Emplea +	45 minutos
Apúntate a las redes sociales	Conocimientos adquiridos.	Cuestionario "¡Apúntate a las redes sociales!"	20 minutos
Finalización de cuestionarios pendientes	Aquellos participantes que no hayan finalizado todos los formularios los completan.	Cuestionarios pendientes	30 minutos
Tu compañero el <i>smartphone</i>	Completar el conocimiento digital.	Cuestionario final "Tu compañero el <i>smartphone</i> "	
Cuestionario de satisfacción	Valoración de la formación.	Cuestionario de evaluación de la formación	15 minutos

Los objetivos a lograr durante la sesión son:

- Adquirir el **conocimiento** necesario para sacar el máximo partido a la red social **YouTube**.
- Aprender a crear una cuenta de **Facebook y sus funcionalidades**, una de las más importantes de las cuales es gestionar la **privacidad**.
- Afianzar e interiorizar los conocimientos sobre la **utilidad y repercusión que tienen las redes sociales** para minimizar los riesgos derivados de su uso.
- Conocer la importancia que conlleva **el uso de una contraseña segura**.
- Completar, si los hay, cuestionarios pendientes/ampliar conocimientos digitales con el contenido "**Tu compañero el *smartphone***".

Vamos a conocer en profundidad cómo crear una cuenta de Facebook, y cómo realizar una configuración de su seguridad de una manera adecuada.

Durante esta sesión, se van a repasar los conocimientos adquiridos, realizando el cuestionario final del conocimiento digital "¡Apúntate a las redes sociales!".

Se dedicará además gran parte de la sesión a que los participantes adquieran los conocimientos necesarios para gestionar sus contraseñas de manera segura, para que puedan desenvolverse con seguridad en el mundo digital.

También se mostrará a los alumnos aquellos requisitos y condiciones que debe tener una contraseña para ser segura, y que estén concienciados y sean conscientes de lo importante que es mantener su privacidad en el entorno digital.

En esta sesión final se facilitará que todos los participantes finalicen aquellos formularios o contenidos que no hayan tenido tiempo de ir terminando durante las sesiones correspondientes, y a aquellos que ya hayan completado dichos contenidos se les facilitará, como ampliación de los mismos, el conocimiento digital "Tu compañero el *smartphone*" con el objetivo de que conozcan en profundidad todos los recursos que les ofrece (alarma, calendario...), así como el uso e instalación de las aplicaciones más útiles y el uso seguro de dicho dispositivo (contraseñas, antivirus).

Material para los alumnos:

Se facilitarán a los alumnos los enlaces correspondientes a las actividades de la red social Facebook, ya que se trata de un material que no está incluido en la plataforma Emplea +.

Se facilitará a los alumnos las infografías sobre el cambio de contraseña (Anexo 5)