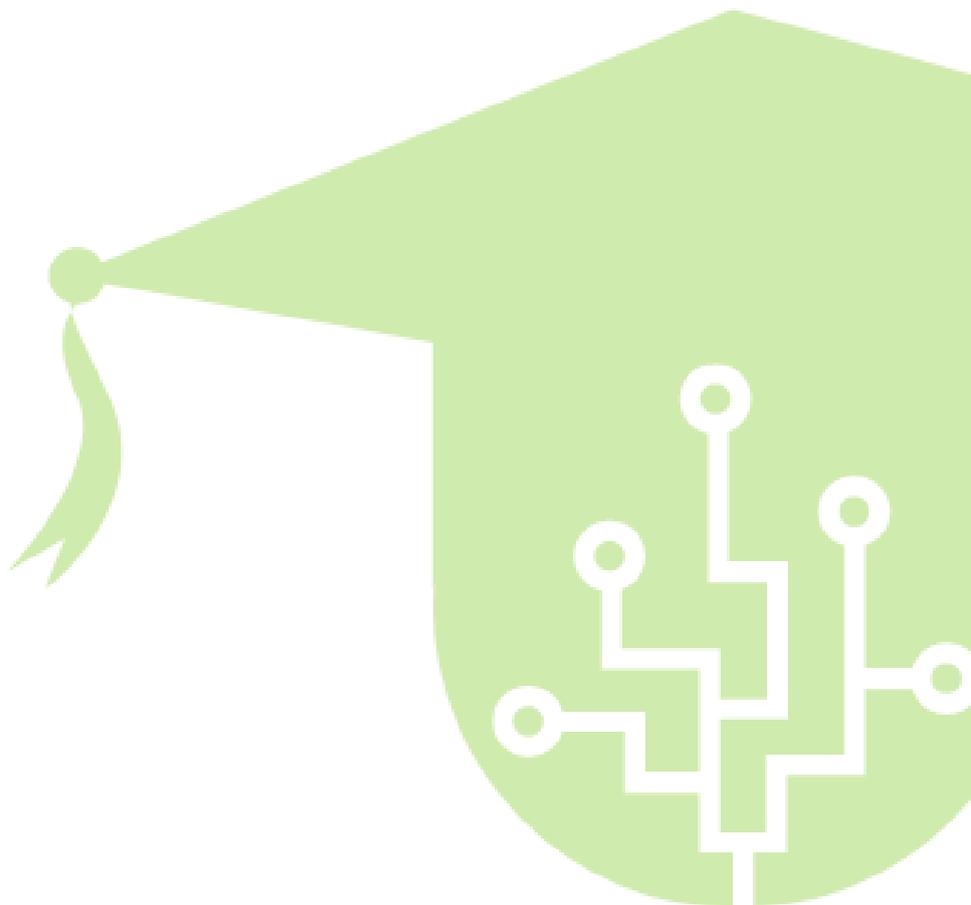


L2D

MEDIA LITERACY COMPETENCES
FOR YOUTH WORKERS

MÓDULO

Habilidades digitales: Introducción a DIGCOMP





COMPETENCIAS DE ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA PARA TRABAJADORES JÓVENES

Título	Habilidades digitales: Introducción a DIGCOMP
Palabras clave	Habilidades digitales, DigComp, seguridad
Preparado por	Eesti Pueblo a Pueblo (Estonia)
Idioma	Español
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ● definiciones para comprender las habilidades digitales, ● comprensión del marco DigComp, ● aprender sobre el modelo de referencia conceptual , ● habilidades empleables
Los resultados del aprendizaje	<p>Conocimiento sobre DigComp. Comprensión de la importancia de las habilidades digitales en el siglo XXI.</p>
Índice de contenido	<ol style="list-style-type: none"> 1. DEFINICIÓN DE HABILIDADES DIGITALES 2. MARCO DIGCOMP 3. EL MODELO DE REFERENCIA CONCEPTUAL DIGCOMP 4. TOP 10 HABILIDADES REDES SOCIALES 5. GLOSARIO 6. BIBLIOGRAFÍA
Desarrollo de contenido	<p style="text-align: center;">1.DEFINICIÓN DE COMPETENCIAS DIGITALES</p> <p>La UNESCO dio una definición de habilidades digitales. Las habilidades informáticas básicas incluyen:</p> <ul style="list-style-type: none"> * comprender las nociones básicas de manipulación informática, * gestión de archivos informáticos, * procesamiento de textos, * utilizando hojas de cálculo y bases de datos, * crear presentaciones, * encontrando información, * comunicarse usando la computadora, * ser consciente de las implicaciones sociales y éticas del uso de Internet. <p>La definición de competencia digital en DigComp implica el "uso seguro, crítico y responsable y el compromiso con las tecnologías digitales para el aprendizaje, el trabajo y la participación en la sociedad. Se define como una combinación de conocimientos, habilidades y</p>

COMPETENCIAS DE ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA PARA TRABAJADORES JÓVENES

actitudes". (Recomendación del Consejo sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente).



La competencia digital, una competencia transversal, ayuda a dominar otras competencias clave, como la comunicación, las habilidades lingüísticas o las habilidades básicas en matemáticas y ciencias.

Digital Las habilidades son un aspecto importante para garantizar que todos los jóvenes estén incluidos digitalmente y que los jóvenes puedan simplemente aprender estas habilidades por sí mismos.

Para comprender mejor la naturaleza de esta competencia, la Comisión Europea desarrolló en 2018 el Marco Europeo de Competencias Digitales para los Ciudadanos (DigComp), que se divide en cinco áreas:

- alfabetización en información y datos;
- comunicación y colaboración;
- creación de contenidos digitales;
- seguridad;
- resolución de problemas.

En conjunto incluyen 21 competencias que incluyen conocimientos, habilidades y actitudes. Para cada una de las áreas competenciales también se han identificado una serie de competencias relacionadas. La primera competencia de cada área es siempre la que incluye aspectos más técnicos: en estas competencias específicas, los conocimientos,



COMPETENCIAS DE ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA PARA TRABAJADORES JÓVENES

habilidades y actitudes tienen como componente dominante los procesos operativos. Sin embargo, las habilidades técnicas y operativas también están integradas en cada competencia.

2.MARCO DIGCOMP

El Marco de Competencia Digital para Ciudadanos (DigComp) proporciona una comprensión común de qué es la competencia digital.



El marco DigComp identifica los componentes clave de la competencia digital en 5 áreas (Dimensión 1). Las áreas se resumen a continuación:

Alfabetización en información y datos : Articular necesidades de información, localizar y recuperar datos, información y contenidos digitales. Juzgar la relevancia de la fuente y su contenido. Almacenar, gestionar y organizar datos, información y contenidos digitales.

Comunicación y colaboración : Interactuar, comunicar y colaborar a través de tecnologías digitales siendo conscientes de la diversidad cultural y generacional. Participar en la sociedad a través de servicios digitales públicos y privados y una ciudadanía participativa. Gestionar la presencia digital, la identidad y la reputación.

Creación de contenido digital : crear y editar contenido digital para mejorar e integrar la información y el contenido en un conjunto de conocimientos existente, al mismo tiempo que se comprende cómo se deben aplicar los derechos de autor y las licencias. Saber dar instrucciones comprensibles para un sistema informático.

Seguridad : Para proteger dispositivos, contenidos, datos personales y privacidad en entornos digitales. Proteger la salud física y psicológica, y tomar conciencia de las tecnologías digitales para el bienestar social y la

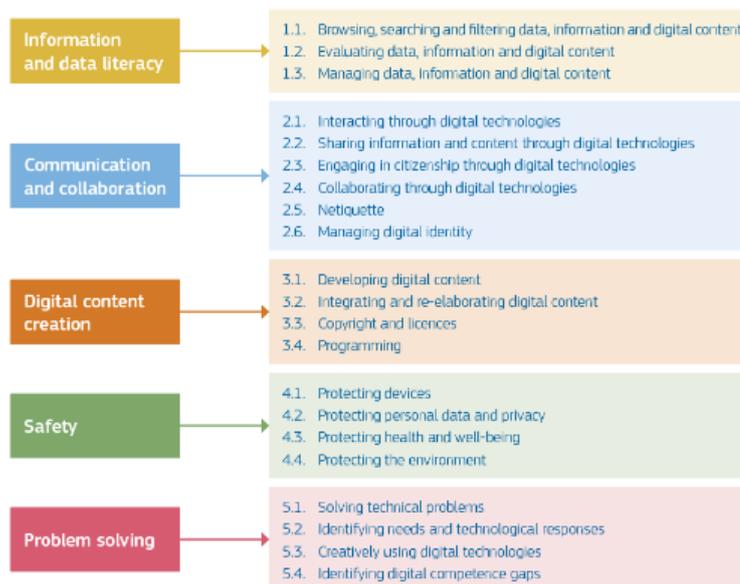


COMPETENCIAS DE ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA PARA TRABAJADORES JÓVENES

inclusión social. Ser conscientes del impacto ambiental de las tecnologías digitales y su uso.

Resolución de problemas : Identificar necesidades y problemas, y resolver problemas conceptuales y situaciones problemáticas en entornos digitales. Utilizar herramientas digitales para innovar procesos y productos. Para mantenerse al día con la evolución digital.

3. EL MODELO DE REFERENCIA CONCEPTUAL DIGCOMP



Hay **21 competencias** que son pertinentes a estas áreas, sus títulos y descriptores se describen en la Dimensión 2. En conjunto, **las Dimensiones 1 y 2 forman el modelo de referencia conceptual**. Las dimensiones adicionales describen los niveles de competencia (dimensión 3), ejemplos de conocimientos, habilidades y actitudes (dimensión 4) y casos de uso (dimensión 5). La última publicación, DigComp 2.2, presenta el marco consolidado.

1. Alfabetización en información y datos

1.1 Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y datos digitales.

Contenido

Articular necesidades de información, buscar datos, información y contenidos.

en entornos digitales, para acceder a ellos y navegar entre ellos. A crear y actualizar estrategias de búsqueda personal.



COMPETENCIAS DE ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA PARA TRABAJADORES JÓVENES

<p>1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales Analizar, comparar y evaluar críticamente la credibilidad y fiabilidad de fuentes de datos, información y contenidos digitales. Analizar, interpretar y evaluar críticamente los datos, la información y los contenidos digitales.</p> <p>1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales Organizar, almacenar y recuperar datos, información y contenidos en formato digital. ambientes. Organizarlos y procesarlos en un entorno estructurado.</p> <p>2. Comunicación y colaboración</p> <hr/> <p>2.1 Interactuar a través de tecnologías digitales Interactuar a través de una variedad de tecnologías digitales y comprender medios de comunicación digital adecuados para un contexto determinado.</p> <p>2.2 Compartir a través de tecnologías digitales Compartir datos, información y contenido digital con otros a través de tecnologías digitales apropiadas. Actuar como intermediario, conocer referencias y prácticas de atribución.</p> <p>2.3 Participar en la ciudadanía a través de las tecnologías digitales Participar en la sociedad mediante el uso de servicios digitales públicos y privados. Buscar oportunidades de autoempoderamiento y de ciudadanía participativa a través de tecnologías digitales apropiadas.</p> <p>2.4 Colaboración a través de tecnologías digitales Utilizar herramientas y tecnologías digitales para procesos colaborativos y para co-construcción y co-creación de recursos y conocimientos.</p> <p>2.5 Netiqueta Estar consciente de las normas de comportamiento y los conocimientos técnicos al utilizar tecnologías digitales e interactuar en entornos digitales. Para adaptar la comunicación estrategias dirigidas a un público específico y ser conscientes de los cambios culturales y generacionales. Diversidad en entornos digitales.</p> <p>2.6 Gestión de la identidad digital Crear y gestionar una o varias identidades digitales, para poder proteger la propia reputación, para tratar los datos que uno produce a través de varios herramientas, entornos y servicios digitales.</p> <p>3. Creación de contenidos digitales</p>



COMPETENCIAS DE ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA PARA TRABAJADORES JÓVENES

<p>3.1 Desarrollar contenidos digitales Crear y editar contenidos digitales en diferentes formatos, para expresarse a través de medios digitales.</p> <p>3.2 Integrar y reelaborar contenidos digitales Modificar, perfeccionar, mejorar e integrar información y contenidos en un conjunto de conocimientos existentes para crear contenido nuevo, original y relevante.</p> <p>3.3 Copyright y licencias Para comprender cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a los datos, la información y contenido digital.</p> <p>3.4 Programación Planificar y desarrollar una secuencia de instrucciones comprensibles para una computadora para resolver un problema determinado o realizar una tarea específica.</p> <p>4. Seguridad</p> <hr/> <p>4.1 Protección de dispositivos Proteger dispositivos y contenidos digitales, y comprender los riesgos y amenazas en entornos digitales. Conocer las medidas de seguridad y protección y tener teniendo debidamente en cuenta la fiabilidad y la privacidad.</p> <p>4.2 Protección de datos personales y privacidad Proteger los datos personales y la privacidad en entornos digitales. Comprender cómo utilizar y compartir información de identificación personal y al mismo tiempo poder protegerse a uno mismo y a los demás de los daños. Entender que los servicios digitales utilizan una “Política de Privacidad” para informar cómo se utilizan los datos personales.</p> <p>4.3 Proteger la salud y el bienestar Ser capaz de evitar riesgos para la salud y amenazas a la salud física y bienestar psicológico al utilizar las tecnologías digitales. Para poder protegerse y a otros de posibles peligros en entornos digitales (por ejemplo, ciberacoso). Ser conscientes de las tecnologías digitales para el bienestar social y la inclusión social.</p> <p>4.4 Proteger el medio ambiente Ser conscientes del impacto ambiental de las tecnologías digitales y su uso.</p> <p>5. Resolución de problemas</p> <hr/> <p>5.1 Resolución de problemas técnicos Para identificar problemas técnicos al operar dispositivos y utilizar</p>
--



COMPETENCIAS DE ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA PARA TRABAJADORES JÓVENES

<p>dispositivos digitales y resolverlos (desde la resolución de problemas hasta la resolución de más problemas complejos).</p> <p>5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas Evaluar necesidades e identificar, evaluar, seleccionar y utilizar herramientas y posibles respuestas tecnológicas para solucionarlos. Para ajustar y personalizar digital entornos a las necesidades personales (por ejemplo, accesibilidad).</p> <p>5.3 Utilizar creativamente las tecnologías digitales Utilizar herramientas y tecnologías digitales para crear conocimiento e innovar procesos y productos. Participar individual y colectivamente en actividades cognitivas de procesamiento para comprender y resolver problemas conceptuales y situaciones en entornos digitales.</p> <p>5.4 Identificación de brechas de competencia digital</p> <p>Comprender dónde es necesario mejorar o mejorar la propia competencia digital. Poder apoyar a otros con su competencia digital. Buscar oportunidades de autodesarrollo y mantener al día con la evolución digital.</p> <p style="text-align: center;">4. LAS 10 PRINCIPALES HABILIDADES</p> <p>Las 10 principales habilidades empleables para estudiantes y empleadores.</p> <p>1 . Medios de comunicación social</p> <p>Hay más de 4.600 millones de usuarios activos de redes sociales en todo el mundo y las personas utilizan un promedio de 7,5 redes sociales cada mes. Estas cifras muestran un aumento del 10 por ciento en el número de usuarios sociales globales en sólo un año sin signos de desaceleración.</p> <p>La capacidad de comprender y utilizar las redes sociales de forma eficaz es una habilidad fundamental y valorada que todo profesional debería tener. El marketing en redes sociales va más allá de publicar un tweet o una actualización de Facebook; se trata de comprender la relación dinámica entre marcas, personas influyentes y consumidores. En pocas palabras, las empresas necesitan llegar a los clientes de maneras que impulsen el tráfico a su sitio web (o producto) para una posible conversión. Ahora también juega un papel clave a la hora de brindar un</p>



COMPETENCIAS DE ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA PARA TRABAJADORES JÓVENES

	<p>buen servicio al cliente , ya que muchos consumidores recurren a las redes sociales para hacer preguntas o comentarios.</p> <p>Los educadores que reconocen la influencia de las redes sociales deben comprender las complejidades de cada plataforma, desde YouTube hasta el marketing de TikTok , y su potencial para maximizar la participación de la comunidad y brindar a los graduados habilidades valiosas y aplicables.</p> <p>2. Marketing de motores de búsqueda (SEM)</p> <p>Más allá de las redes sociales, el marketing de motores de búsqueda (SEM) es una de las disciplinas más influyentes en las que los especialistas en marketing han llegado a confiar. Para poner las cosas en perspectiva, el 81% de los usuarios de Internet buscan en línea un producto o servicio para comprar, y Google representa el 70% de ese tráfico.</p> <p>Los estudiantes con experiencia en SEM pueden aumentar la visibilidad del sitio web de una empresa en un motor de búsqueda (por ejemplo, Google o Bing) principalmente a través de publicidad paga. Al hacerlo, la empresa atraerá tráfico web valioso desde la página de resultados del motor de búsqueda.</p> <p>Al utilizar SEM, los estudiantes podrán capturar valiosos resultados de tráfico de búsqueda orgánico. Es por eso que los especialistas en marketing, administradores de contenido y webmasters dedican una gran cantidad de tiempo a optimizar los sitios web, particularmente para las campañas publicitarias y móviles, para garantizar las tasas de conversión más altas posibles.</p> <p>La mayoría de las empresas se dedican a la venta de productos o servicios y quieren eclipsar a su competencia para poder encontrarlas fácilmente en línea. Durante la pandemia de Covid-19, el número de clientes que se conectaron a Internet para realizar compras provocó un aumento en las transacciones de comercio electrónico. Según Statista , en junio de 2020 hubo casi 22 mil millones de visitas a sitios minoristas, frente a los 16 mil millones en enero. Este comportamiento en línea no muestra signos de desaceleración después de Covid.</p> <p>Esto significa que los solicitantes de empleo con conocimientos prácticos de marketing de búsqueda serán muy valiosos para las organizaciones para garantizar que sean visibles y fáciles de buscar.</p> <p>3.Análisis</p>
--	--



COMPETENCIAS DE ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA PARA TRABAJADORES JÓVENES

<p>Durante Covid-19, muchos especialistas en marketing recurrieron a las comunicaciones masivas para dirigirse a los clientes en lugar de utilizar un marketing de precisión basado en datos. Esto fue un error. Según McKinsey , una empresa de bienes de consumo predijo que la demanda de productos de belleza aumentaría a medida que la gente saliera del encierro. Al realizar un seguimiento de las reaperturas y utilizar datos, centraron su inversión en medios y observaron un aumento de dos dígitos en las ventas.</p> <p>¿La lección? Los datos pueden brindarles a sus estudiantes una gran cantidad de información que, si se usan correctamente, pueden generar campañas de marketing efectivas que impulsen conversiones, ventas e ingresos.</p> <p>Peter Drucker, líder en educación gerencial y a menudo descrito como el fundador de la gestión moderna, dice lo siguiente:</p> <p>"Si no puedes medirlo, no puedes gestionarlo".</p> <p>Básicamente, el análisis de datos permite a los estudiantes tomar decisiones informadas y basadas en datos para generar mejores conocimientos comerciales. Los números definen si una campaña tuvo éxito y en qué porcentaje. La clave es saber qué datos recopilar y medir para mejorar la próxima campaña. Las empresas no quieren desperdiciar valiosos dólares en marketing basándose en tendencias o instintos. Se trata de maximizar la efectividad de cada campaña y optimizar el retorno de la inversión.</p> <p>Los análisis van de la mano con SEM, por lo que estas habilidades funcionan juntas para garantizar que una empresa comprenda lo que quieren los consumidores y cómo atraer y retener su atención.</p> <p>Dirija a sus alumnos a este podcast 'La vida como analista' para descubrir de qué se trata realmente el análisis de datos.</p> <p>4. Marketing de contenidos</p> <p>El contenido se presenta en muchas formas: publicaciones de blogs, vídeos, podcasts , infografías e incluso actualizaciones de estado en las redes sociales.</p> <p>Los especialistas en marketing pueden dedicar su tiempo a optimizar palabras clave y campañas publicitarias, pero el contenido sigue siendo el rey. Después de todo, un sitio web o una página de redes sociales está</p>
--



COMPETENCIAS DE ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA PARA TRABAJADORES JÓVENES

<p>impulsado por su contenido y sin él, los clientes no tienen forma de comprender los beneficios de un producto o servicio.</p> <p>El contenido es crucial para impulsar el conocimiento de la marca y puede establecer marcas o personas influyentes como líderes de opinión. Por lo tanto, los nuevos empleados deben comprender la importancia de crear no solo contenido, sino contenido que sea relevante para la investigación de palabras clave y optimizarlos en una estrategia. Con experiencia y conocimiento en marketing de contenidos, los estudiantes tendrán una habilidad valiosa y empleable que los preparará para una carrera en cualquier industria.</p> <p>5. Marketing por correo electrónico</p> <p>Una de las mejores formas de obtener y retener clientes potenciales es mediante un método probado: el correo electrónico.</p> <p>El correo electrónico es una de las formas más antiguas de marketing directo y todavía tiene un gran impacto en la adquisición y retención de clientes. Desde empresas emergentes hasta corporaciones multinacionales, una excelente estrategia de marketing por correo electrónico ayuda a lanzar campañas exitosas.</p> <p>Un especialista en marketing digital experimentado sabe que cada etapa del embudo debe planificarse cuidadosamente. Desde la página de registro (incluida su ubicación en un sitio web) hasta el correo electrónico de bienvenida, cada paso debe optimizarse para atraer usuarios y generar participación.</p> <p>Las personas pueden cambiar cuentas de redes sociales o direcciones particulares, pero no son propensas a cambiar sus direcciones de correo electrónico. Es por eso que los profesionales que comprenden el poder del marketing por correo electrónico para conectarse directamente con los consumidores tienen una gran demanda.</p> <p>Los educadores no deberían ver el correo electrónico como una herramienta pasada de moda, sino desafiar a los estudiantes a repensar las formas de utilizar el correo electrónico en sus funciones, actuales y futuras.</p> <p>6. Marketing móvil</p> <p>Según el informe Digital 2021 de We Are Social y Hootsuite, la conectividad móvil continúa creciendo: el 97% de la población mundial utiliza teléfonos móviles y el 96% de todas las conexiones activas provienen de teléfonos inteligentes. Dado que el tráfico de teléfonos</p>
--



COMPETENCIAS DE ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA PARA TRABAJADORES JÓVENES

	<p>inteligentes ahora supera el tráfico de computadoras de escritorio (64%), Google ahora utiliza la indexación de dispositivos móviles primero al rastrear páginas y priorizar contenido.</p> <p>Para comprender el impacto de este cambio, basta con mirar a Google, que ha creado una aplicación web compatible con dispositivos móviles diseñada para probar la usabilidad y velocidad de los sitios web móviles. El uso de contenido optimizado para dispositivos móviles puede mejorar su presencia en las búsquedas entre los consumidores que no tienen acceso a computadoras de escritorio.</p> <p>Los solicitantes de empleo pueden utilizar este conocimiento a su favor optimizando campañas utilizando los últimos desarrollos en búsqueda móvil y experiencia de usuario.</p>
Bibliografía	<ol style="list-style-type: none">1. Competencia digital: la habilidad vital del siglo XXI para profesores y estudiantes https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/resources/tutorials/digital-competence-the-vital-.htm2. Guía para medir las tecnologías de la información y la comunicación en la educación http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/guide-to-measuring-information-and-communication-technologies-ict-in-education-en_0.pdf3. 2022: DigComp 2.2: El marco de competencias digitales para los ciudadanos: con nuevos ejemplos de conocimientos, habilidades y actitudes4. Marco DigComp https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digcomp-framework_en5. Diez habilidades digitales que pueden hacer que los estudiantes sean empleables instantáneamente en 2023 https://digitalmarketinginstitute.com/blog/10-digital-skills-that-can-make-students-instantly-employable



COMPETENCIAS DE ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA PARA TRABAJADORES JÓVENES

	6. https://digital-competence.eu/dc/es/front/what-is-digital-competence/
Recursos (vídeos, enlace de referencia)	https://www.facebook.com/watch/?v=327496421482005 https://www.youtube.com/watch?v=cIDOrZuJzVU https://www.youtube.com/watch?v=bC91nBabTMI https://www.youtube.com/watch?v=VG_Mov-24Qs https://www.csail.mit.edu/news/video-how-digi-comp-ii-works