

ACML

ADULT COMMUNITY MEDIA LAB

Resultado intelectual Laboratorios ACML – IO2

Adult
Community
Media
Lab
ACML



Adult Community Media Lab



Adult Community Media Lab



Co-funded by
the European Union

"Bu proje, Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz." "This project is funded by the Erasmus+ Program of the European Union. However, European Commission and Turkish National Agency cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein"

Título de la producción

Se trata de una encuesta de referencia sobre el aprendizaje en las personas adultas: provisiones, políticas, necesidades en la era digital. Creación de un grupo para consultas.



Organización líder de la actividad: Yenişehir Halk Eğitimi Merkezi

Información del Proyecto

Proyecto: Erasmus+

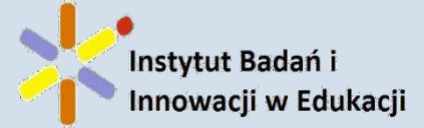
Título del proyecto: Adult Community Media Lab

Acrónimo: ACML

Nº de proyecto: 2020-1-TR01-KA204-093885

Grupo que coordina el proyecto: Yenişehir Halk Eğitimi Merkezi, Turquía

Socios del proyecto:



El apoyo de la Comisión Europea a esta publicación no constituye una aprobación del contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información que se contiene.

Índice

1: ASPECTOS SOCIALES Y PRIVACIDAD	9
Objetivos de aprendizaje	9
Conceptos básicos (palabras clave)	9
Objetivo principal	10
Descripción general	10
1. ASPECTOS SOCIALES Y PRIVACIDAD	15
1.1. SOCIAL ASPECTS	15
1.1.1 Redes sociales	17
1.1.2 El poder de la comunicación	18
1.1.3 Impacto	19
1.1.4 Ejercicios	22
1.1.5 Evaluación	23
1.2. MODERN TECHNOLOGY	23
1.2.1 La tecnología moderna y la comunicación	23
1.2.2 Los beneficios de la tecnología moderna	25
1.2.3 Los inconvenientes	26
1.2.4 Ejercicios	27
1.2.5 Evaluación	27
1.3. PRIVACIDAD EN INTERNET	27
1.3.1 La importancia de la privacidad	29
1.3.2 Los mayores problemas de privacidad en internet	29
1.3.3 Fraudes digitales	30
1.4. EJERCICIOS	31
1.5. EVALUACIÓN	31
2: ASPECTOS DE LA CIBERSEGURIDAD Y LAS AMENAZAS CIBERNÉTICAS	34
Objetivos del aprendizaje	34
Conceptos básicos (Palabras clave)	34
Objetivo principal:	35
Descripción general:	35
2. ASPECTOS SOBRE LA CIBERSEGURIDAD Y LAS AMENAZAS CIBERNÉTICAS	37
2.1 ENTENDER LA CIBERSEGURIDAD Y LOS CRÍMENES CIBERNÉTICOS	38
2.1.1 ¿Qué es la ciberseguridad?	38
2.1.2 ¿Qué son los crímenes cibernéticos?	38
2.1.3 Los crímenes cibernéticos son actividades lucrativas	38
2.1.4 Tipos de crímenes cibernéticos	39
2.1.5 Crímenes cibernéticos contra un individuo	39
2.1.5.1 Acecho cibernético	39

2.1.5.2	Ciberacoso	40
2.1.5.3	Porno vengativo	41
2.1.5.4	Consejos para protegernos de los acechadores cibernéticos	41
2.1.5.5	Los perfiles falsos para llevar a cabo estafas	42
2.1.5.6	Tráfico cibernético	43
2.1.5.7	Capta de menores	43
2.1.6	Crímenes cibernéticos contra la propiedad	43
2.1.6.1	Programas de secuestro	43
2.1.7	Crímenes cibernéticos contra el gobierno	44
2.1.7.1	Terrorismo cibernético	44
2.1.8	Ejercicios	45
2.2	CÓMO FUNCIONA INTERNET	45
2.2.1	Ejercicios	50
2.3	ATAQUES CIBERNÉTICOS	51
2.3.1	Ataques de denegación de servicio (DoS)	51
2.3.2	Ataques de denegación de servicio distribuido (DDoS)	51
2.3.3	Botnets y zombis	51
2.3.3.1	Consejos para protegernos de los <i>botnets</i>	52
2.4	PROGRAMAS MALICIOSOS Y AMENAZAS CRIMINALES CIBERNÉTICAS	52
2.4.1	Troyanos	53
2.4.2	Suplantación de identidad y <i>phishing</i>	53
2.4.3	Ejercicio	54
2.5	PROTECCIÓN DE DATOS	54
2.5.1	Interrupción	55
2.5.2	Intercepción	55
2.5.3	Modificación	56
2.5.4	Fabricación	56
2.5.5	Máscara	57
2.5.6	Ataque de repetición	57
3:	PRODUCTOS DIGITALES Y TECNOLOGÍAS BASADAS EN LA WEB	59
	Objetivos de aprendizaje	59
	Conceptos clave básicos	59
	Objetivo Principal	60
	Descripciones generales	60
	Test previo	63
	PRODUCTOS DIGITALES	64
3.1	PRODUCTOS DIGITALES	64
3.2	¿QUÉ PODEMOS HACER CON UNA APLICACIÓN BASADA EN LA WEB?	67
3.2.1	Aplicaciones basadas en la web	67
3.2.2	Desarrollo de aplicaciones basadas en la web	68
3.2.3	Ejemplos de aplicaciones basadas en la web	68
3.3	EJEMPLOS DE APLICACIONES BASADAS EN LA WBE Y PRODUCTOS DIGITALES	68
3.3.1	Padlet	68
3.3.2	Canva: Presentaciones, carteles, diseño de aplicaciones	69

3.3.3	Blendspace: Aplicación de contenidos gratuitos	69
3.3.4	Powtoon: Aplicación para hacer animaciones	70
3.3.5	StoryJumper: Aplicación de creación de historias digitales	70
3.3.6	Mobiroller: Programa para aplicaciones móviles	71
3.3.7	Wondershare Filmora: aplicación de edición de vídeo	71
3.3.8	CrossWordLabs: App gratuita de creación de rompecabeza	71
3.3.9	GoAnimate: Herramienta de creación de animaciones	72
3.4	LAS VENTAJAS DE UTILIZAR APLICACIONES BASADAS EN LA WEB	72
3.4.1	¿Por qué utilizamos productos digitales y aplicaciones basadas en la web?	73
3.5	EJERCICIOS (CÓMO APLICAR UN CONTENIDO/EJERCICIOS PRÁCTICOS)	74
3.6	EVALUACIÓN (TODO LO ÚTIL PARA EVALUAR LA UTILIDAD Y EFICACIA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE)	76
3.6.1	Preguntas del texto – materiales del profesorado	77
MÓDULO 4: ASPECTOS DIGITALES DE LOS SERVICIOS SOCIALES Y ASPECTOS EDUCATIVOS		79
Objetivos del aprendizaje		79
Conceptos básicos (palabras clave)		79
Objetivo principal		80
Descripción general		80
TEST PREVIO		83
DIGITAL SOCIAL SERVICES ASPECTS AND EDUCATIONAL ASPECTS		84
4.1	DESCRIPCIÓN DE LOS SERVICIOS SOCIALES DIGITALES E INICIATIVAS POLÍTICAS A NIVEL NACIONAL Y DE LA UE	85
4.1.1	¿Qué son los servicios sociales digitales?	85
4.1.2	Definición común de la <i>digitalización</i> en el trabajo social	86
4.1.3	Principios básicos y estándares de los servicios sociales digitales	87
4.2	LA UE Y LOS SERVICIOS SOCIALES DIGITALES	88
4.2.1	¿Cuál es el papel de la Unión Europea en las políticas de servicios sociales digitales?	88
4.2.2	La digitalización a nivel nacional Hora de actuar: del nivel europeo al local	90
4.2.2.1	Conductores y objetivos	90
4.3	DEFINIR LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES QUE SE UTILIZAN ACTUALMENTE EN LOS SERVICIOS SOCIALES	92
4.3.1	Principales cuestiones relacionadas con la digitalización	92
4.3.2	Beneficios de los servicios sociales digitales	94
4.3.3	Retos de la aplicación de las nuevas tecnologías digitales en los servicios sociales	95
4.3.3.1	Confía en ti mismo	96
4.3.3.2	Horror	96
4.3.3.3	Funcionalidad física	96
4.3.3.4	Cultura y comunicación	96
4.3.3.5	Gestión de datos	96
4.3.3.6	Competencias digitales	96
4.3.3.7	Déficit de financiación	97
4.3.3.8	Difusión desigual de las nuevas tecnologías:	97
4.3.3.9	Falta de capital social	97

4.4	EL PAPEL DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES EN EL DISEÑO Y LA PRESTACIÓN DE SERVICIOS Y SU IMPACTO	97
4.4.1	El papel de las tecnologías digitales en el diseño y la prestación de servicios	97
4.4.1.1	Advanced robotics	97
4.4.1.2	Inteligencia artificial	98
4.4.1.3	Internet de las cosas	98
4.4.1.4	Asistencia telemática	98
4.4.1.5	Blockchain	99
4.4.1.6	Plataformas	99
4.4.1.7	Realidad virtual y realidad aumentada	99
4.4.1.8	Simulación	99
4.4.2	El impacto de las tecnologías digitales en el diseño y la prestación de servicios	100
4.4.2.1	Impacto para la organización del trabajo y los procesos	100
4.4.2.1.1	Cambios en la organización del trabajo y en la naturaleza de las tareas	100
4.4.2.1.2	Cambios en el coste de la prestación de servicios	101
4.4.2.2	Impacto para los usuarios del servicio	101
4.4.2.2.1	Seguridad, independencia e inclusión	101
4.4.2.2.2	Calidad y eficiencia del servicio	101
4.5	LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL EN LA EDUCACIÓN EN EL PROCESO DE LA SOCIEDAD 5.0 Y LOS ASPECTOS EDUCATIVOS DE LOS SERVICIOS SOCIALES	101
4.5.1	¿Qué es la educación de personas adultas y la educación digital?	102
4.5.2	Prioridades de actuación	102
4.5.3	Mejorar las tecnologías digitales	103
4.6	CONCLUSIONES	104
4.7	EVALUACIÓN	104
	Preguntas del texto - Material didáctico	106
	MÓDULO 5: REDES SOCIALES Y APRENDIZAJE BASADO EN LA WEB	108
	Objetivos del aprendizaje	108
	Conceptos básicos (palabras clave)	108
	Objetivo principal	109
	Descripción general	109
	SOCIAL MEDIA AND WEB-BASED LEARNING	112
5.1	USO DEL INTERNET POR PARTE DE LAS PERSONAS ADULTAS	112
5.1.1	Internet y el desarrollo profesional: la importancia de las competencias digitales	115
5.1.2	Plataformas de aprendizaje en línea	116
5.1.3	Medios de comunicación y entretenimiento	118
5.1.4	Salud	122
5.2	USO DE LAS REDES SOCIALES	123
5.2.1	Introducción a las redes sociales	123
5.2.2	Productos esenciales para el uso personal	125
5.2.2.1	Lo básico de Facebook	125
5.2.3	Lo básico de Twitter	127
5.2.4	Lo básico de Instagram	128
5.2.5	Uso profesional	129
5.3	EJERCICIOS	130

MÓDULO 6: REDES SOCIALES E INCLUSIÓN SOCIAL	134
Objetivos del aprendizaje	134
Conceptos básicos (palabras clave)	134
Objetivo principal	135
Descripción general	135
REDES SOCIALES E INCLUSIÓN SOCIAL	139
TEST PREVIO	139
6.1 TRANSFORMACIÓN DIGITAL DE LOS SERVICIOS SOCIALES Y LA EDUCACIÓN	140
6.1.1 ¿Qué son los medios de comunicación social?	140
6.1.2 ¿Qué es la inclusión social?	141
6.1.3 Exclusión social	141
6.1.4 Inclusión digital	143
6.1.5 ¿Qué hace la UE en favor de la inclusión?	143
6.1.6 Accesibilidad: un facilitador de los derechos, la autonomía y la igualdad	144
6.2 DEFINIR LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES QUE SE UTILIZAN ACTUALMENTE EN LOS SERVICIOS SOCIALES Y LA EDUCACIÓN	146
6.2.1 Beneficios de la inclusión digital	146
6.2.2 Qué es la inclusión digital y cuáles son las principales barreras digitales	146
6.2.3 Objetivos de la inclusión digital	147
6.2.3.1 Accesibilidad	147
6.2.3.2 Asequibilidad	147
6.2.3.3 Capacidades digitales	147
6.2.3.4 Contenido relevante y servicios	147
6.3 COMPRENDER ALGUNAS DE LAS PRUEBAS RELATIVAS A LAS REPERCUSIONES DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA LOS PROVEEDORES Y USUARIOS DE SERVICIOS	148
6.3.1 Beneficios de la inclusión digital	148
6.3.2 Los cinco perfiles digitales más demandados	149
6.3.2.1 Inteligencia artificial (IA)	149
6.3.2.2 Analista de inteligencia empresarial	149
6.3.2.3 Informática en la nube	149
6.3.2.4 Especialista de datos	149
6.3.2.5 Desarrollador web	150
6.3.3 Otras profesiones digitales del futuro	150
6.3.3.1 Más oportunidades educativas	150
6.3.3.2 Más alternativas de ocio	150
6.3.3.3 Mejor uso del tiempo	150
6.3.3.4 Mayor protección contra la delincuencia digital	151
6.3.4 ¿Cómo evitar ser víctima de este ciberataque?	152
6.4 Ejercicios (cómo aplicar un contenido / ejercicios prácticos)	154
6.5 Evaluación (todo lo que sirva para evaluar la utilidad y eficacia de la unidad de aprendizaje)	156
MÓDULO 7: LAS REDES SOCIALES Y SU GESTIÓN	158
Objetivos del aprendizaje	158

Conceptos básicos (palabras clave)	158
Objetivo principal	159
Descripción general	159
7. LAS REDES SOCIALES Y SU GESTIÓN	162
7.1 GESTOR DE LAS REDES SOCIALES	162
7.2 TUTOR DE REDES SOCIALES	163
7.2.1 Características de un tutor de redes sociales	164
7.2.2 Requisitos de un gestor/tutor de redes sociales	164
7.3 TUTOR DE ALFABETIZACIÓN EN REDES SOCIALES	165
7.3.1 Los beneficios de las redes sociales para los tutores de alfabetización mediática	165
7.4 LAS REGLAS BÁSICAS PARA SACAR EL MÁXIMO PARTIDO DE NUESTRAS REDES SOCIALES	166
7.5 EJERCICIOS	167
7.6 EVALUACIÓN	173
SOBRE LOS AUTORES/AUTORAS:	176

1: ASPECTOS SOCIALES Y PRIVACIDAD

Zdeslav Markoč

Andrej Hanzir

Hrvatski Ured za Kreativnost i Inovacije



Objetivos de aprendizaje

Al final de la unidad de aprendizaje, el alumnado podrá:

- Utilizar de manera responsable las redes sociales.
- Detectar peligros potenciales en las redes sociales e internet.
- Entender los inconvenientes de la tecnología moderna.
- Entender los beneficios de la tecnología moderna.
- Evitar que violen su privacidad.
- Entender los problemas de privacidad más comunes de internet.
- Entender los dilemas éticos que la dependencia de la tecnología causa.



Conceptos básicos (palabras clave)

- Redes sociales
- Tecnología moderna
- Privacidad
- Perfil privado
- Aprendizaje colaborativo
- Robo de identidad
- Fraudes digitales
- Cibersuicidio
- Aislamiento social
- Adicción a internet
- Estafas en línea
- Contraseñas seguras
- Comunicación
- Digitalización

Objetivo principal

Este módulo tiene la finalidad principal de lograr que los usuarios puedan comprender y entender a la perfección la importancia de la tecnología en nuestro día a día y cómo está determinando nuestra vida social.

Descripción general

El progreso tan acelerado de la tecnología moderna ha dado lugar a cambios en nuestra cultura social, estructura y comportamiento. A lo largo de esta unidad, aprenderemos sobre los aspectos sociales de la digitalización de nuestra sociedad, la tecnología moderna en sí y, por último pero no menos importante, la privacidad en internet.

Tema 1: el nombre

A lo largo de la historia, el ser humano siempre ha utilizado una cierta tecnología para hacer más ligeros los trabajos del día a día, la supervivencia en la naturaleza o su propio desarrollo. Esto comenzó cuando se inventaron las armas para cazar, las herramientas para cultivar las tierras, para producir bienes y similares, y con el tiempo la tecnología fue mejorando hasta llegar a la época actual en el que todo se hace en poco tiempo y de forma sencilla.

Las cartas se están quedando desfasadas con los mensajes a través de las redes sociales y ya no cazamos para comer, hoy en día podemos conseguir comida a través de internet. Además de los aspectos positivos que la tecnología ha aportado, el progreso acelerado de la tecnología está asociado con algunas consecuencias negativas. Este documento introducirá la tecnología moderna a los participantes, los aspectos positivos y negativos de la tecnología y ejemplos sacados de la vida real, la importancia de la privacidad y cómo protegernos en Internet.

Tema 2:

La tecnología moderna se basa en la eficacia y la velocidad. Busca establecer una comunicación cara a cara, como la cuando nos conectamos con nuestro médico de cabecera y poder al darle más acceso y control al tipo de atención que recibes, así como al servicio también.

En el mundo de hoy en día, la gente no puede vivir sin la tecnología como la televisión, los teléfonos móviles y los ordenadores, entre otros. La tecnología ha ido adentrándose en nuestras vidas poco a poco y, para algunos de nosotros, no disponer de ella es inimaginable. Para entender la tecnología, hay que ser conscientes de los beneficios que nos aporta pero también de sus inconvenientes.

Tema 3:

La privacidad en línea, también conocida como la privacidad en internet o la privacidad digital, hace referencia a la parte de tu información personal, financiera y de tus búsquedas que se mantiene privada cuando navegas por internet.

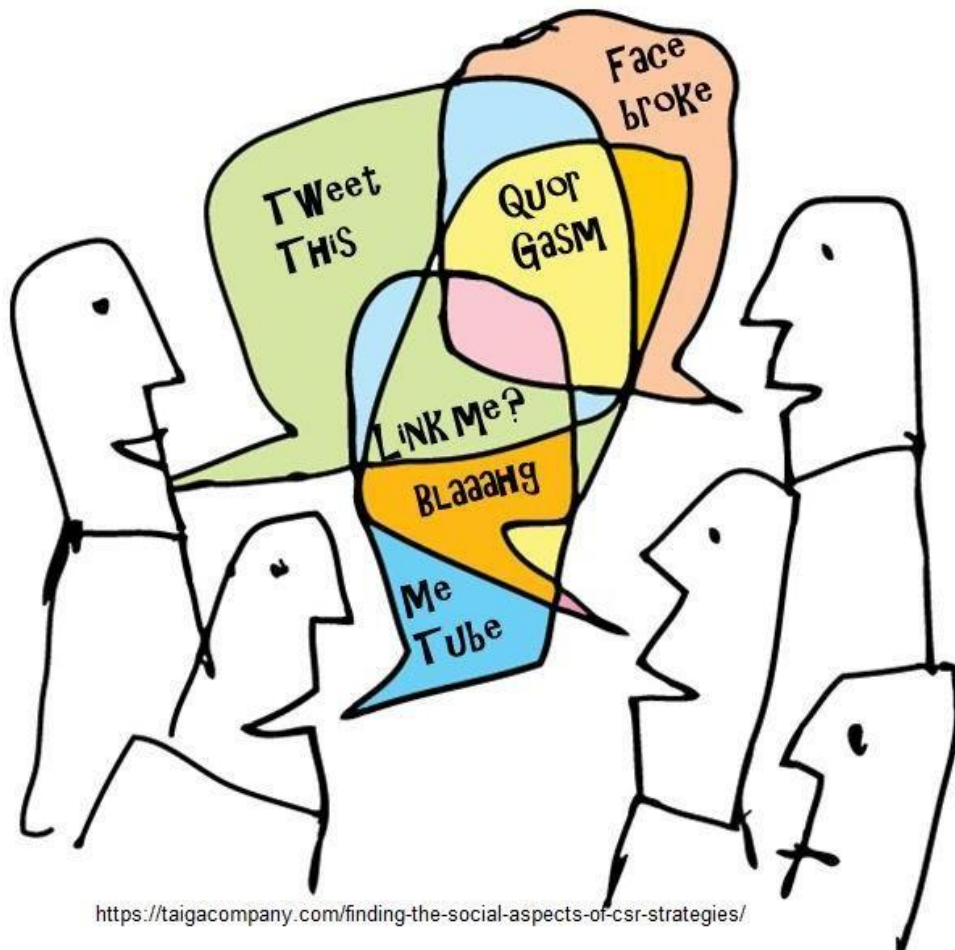
Esto se ha convertido en una inquietud cada vez más extendida, ya que cuando utilizamos el internet, se ponen en riesgo el historial de búsquedas y la información personal.

Mucha gente subestima la importancia de la privacidad en línea, pero deberían ser conscientes de cuánta información comparten, y no solo a través de las redes sociales, sino a través de sus búsquedas.

Título del modulo	ASPECTOS SOCIALES Y PRIVACIDAD	
Perfil educativo	Institutos y universidades	
Idioma de la instrucción	INGLÉS	
Grupo objetivo	Personas adultas que estén interesadas en ampliar su conocimiento sobre los soportes digitales y les gustaría utilizarlos para ayudar a los niños, personas adultas más mayores y personas poco cualificadas para que utilicen la tecnología.	
Periodo	01.12.2021- 28.02.2022	
Horas	20 horas de aprendizaje presencial 20 horas de aprendizaje en línea 20 horas de trabajo colaborativo en línea	
Responsable	Katarina Guja	
Resultados de aprendizaje direccional - símbolos	Resultados del aprendizaje	
CONOCIMIENTO		
	K1	Comprensión de las redes sociales y sus principios.
	K2	Comprensión y entendimiento de los conceptos como el ciberacoso, la adicción a internet, el cibersuicidio.
	K3	Comprensión sobre cómo la tecnología moderna ha cambiado nuestra manera de comunicarnos.
	K4	Beneficios e inconvenientes sobre la tecnología moderna y la digitalización rápida.
	K5	Importancia de la privacidad en línea.
HABILIDADES		
	S1	Gestión de la configuración de la privacidad en las redes sociales
	S2	Establecimiento de contraseñas seguras para los perfiles en línea.

	S3	Utilizar consejos útiles para mantener la privacidad en internet
	S4	Ser capaz de seguir los pasos correctos su sufro un ciberataque.
	S5	Ser capaz de proteger mi ordenador (portátil/ordenador de mesa).
COMPETENCIAS		
	C1	Mantenerme de manera segura y no sufrir ataques en internet
	C2	Comprender los peligros del internet
	C3	Reconocer los inconvenientes o los beneficios de la tecnología moderna de la sociedad
	C4	Utilizar de manera sabia la configuración de la privacidad para proteger la información personal
	C5	Reconocer las estafas en línea y las ofertas falsas.
Contenido del módulo	A lo largo del módulo aprenderemos sobre los aspectos sociales de la digitalización de nuestra sociedad, la tecnología moderna y, por último pero no menos importante, a mantener la privacidad en internet,	
Requisitos previos y adicionales	Ninguno	
Bibliografía obligatoria	https://www.lifelock.com/learn-internet-security-ways-to-help-protect-your-personal-information-online.html	
Bibliografía adicional	<ul style="list-style-type: none"> • https://aging.com/what-is-modern-technology-and-how-is-it-changing/ • https://www.information-age.com/modern-technology-advantages-disadvantages-123465637/ • https://www.advergize.com/edu/advantages-technology-modern-life/ • https://clario.co/blog/what-is-online-privacy/ • https://www.sangoma.com/articles/7-ways-technology-can-increase-productivity/ • https://industrytoday.com/manufacturing-how-technology- 	

	<p>improves-the- industry/</p> <ul style="list-style-type: none">• https://www.stlouisfed.org/~media/education/tools/pdf/c3-chapter-5.pdf• https://www.advergize.com/edu/18-risks-and-disadvantages-of-technology/• https://www.safetydetectives.com/blog/the-most-hacked-passwords-in-the-world/• https://www.securitymagazine.com/articles/93912-reasons-digital-fraud-is-on-the-rise• https://us.norton.com/internetsecurity-how-to-how-to-choose-a-secure-password.html
--	--



<p>Formularios planificados / actividades / metodologías didácticas</p>	<p>Ver vídeos didácticos sobre determinados subtemas al final de cada subtema</p> <p>Aprender a cambiar la configuración de la privacidad en los perfiles de las redes sociales.</p> <p>Conversaciones en grupo sobre las experiencias de los usuarios acerca de los beneficios y los inconvenientes del progreso acelerado de la digitalización</p>
<p>Método de evaluación de los resultados del aprendizaje</p>	<p>Corregir las respuestas de las preguntas propuestas y evaluar el conocimiento adquirido a través de las tareas propuestas al final de cada subtema.</p> <p>Evaluar el entendimiento y el conocimiento adquirido de los usuarios a través de una conversación informal en los descansos o al final de las actividades.</p>

1. ASPECTOS SOCIALES Y PRIVACIDAD

Para comprender profundamente el impacto que tiene internet en la sociedad, deberíamos recordar que la tecnología es cultura material. Se produce en un proceso social en cada entorno institucional basado en las ideas, los valores, los intereses y los conocimientos de sus productores, tanto los primeros como los posteriores. En este proceso debemos incluir los usuarios de la tecnología, quienes se apropian y adaptan a la tecnología en lugar de adoptarla. Con esto, modifican y producen en un proceso interminable de interacción entre la producción tecnológica y el uso social.

Cambio institucional en la gestión del internet, mantenerlo bajo la gestión flexible de la comunidad mundial de Internet, privatizarlo y permitir tanto los usos comerciales como los cooperativos.

Hay cambios importantes en la estructura social, la cultura y el comportamiento social: la creación de redes como forma organizativa predominante; la individuación como orientación principal del comportamiento social; y la cultura de la autonomía como cultura de la sociedad en red.

1.1. SOCIAL ASPECTS

A lo largo de la historia, el ser humano siempre ha utilizado una cierta tecnología para hacer más ligeros los trabajos del día a día, la supervivencia en la naturaleza o su propio desarrollo. Esto comenzó cuando se inventaron las armas para cazar, las herramientas para cultivar las tierras, para producir bienes y similares, y con el tiempo la tecnología fue mejorando hasta llegar a la época actual en el que todo se hace en poco tiempo y de forma sencilla. Las cartas se están quedando desfasadas con los mensajes a través de las redes sociales y ya no cazamos para comer, hoy en día podemos conseguir comida a través de internet. Además de los aspectos positivos que la tecnología ha aportado, el progreso acelerado de la tecnología está asociado con algunas consecuencias negativas. Este documento introducirá la tecnología moderna a los participantes, los aspectos positivos y negativos de la tecnología y ejemplos sacados de la vida real, la importancia de la privacidad y cómo protegernos en internet.

Contenido

El internet es la tecnología decisiva de la Era de la Información, de la misma manera en que el motor eléctrico lo fue en la transformación industrial de la Era Industrial. Esta red mundial de redes informáticas, basada en gran medida hoy en día en plataformas de comunicación inalámbrica, proporciona una capacidad ubicua de comunicación multimodal e interactiva en el tiempo elegido, que trasciende el espacio.

Además, durante un tiempo, la difusión del internet se vio limitada por la dificultad de establecer infraestructuras de telecomunicaciones terrestres en los países emergentes. Esto ha cambiado con la llegada de la comunicación inalámbrica a principios del siglo XXI. De hecho, en 1991, había alrededor de 16 millones de usuarios con dispositivos inalámbricos en todo el mundo. En 2013 estas cifras casi alcanzaban los siete mil millones (en un planeta de 7,7 mil millones de seres humanos). Si contamos con los usos familiares y aldeanos de los teléfonos móviles y tenemos en cuenta su uso limitado entre los niños y niñas menores de cinco años, podemos decir que la humanidad está ya casi totalmente conectada, aunque con grandes niveles de desigualdad tanto en la banda ancha como en la eficiencia y el precio del servicio.

La velocidad y el alcance de la transformación de nuestro entorno comunicativo por parte de internet y la comunicación inalámbrica han desencadenado todo tipo de percepciones utópicas y distópicas en todo el mundo.

Nuestra sociedad es una sociedad en red; es decir, una sociedad construida alrededor de redes personales e institucionales que se alimentan de redes digitales y se mantienen comunicados a través de internet. Y como las redes son globales y no tienen límites, la sociedad de redes es una sociedad de redes global. Esta estructura social específica históricamente es el resultado de la interacción entre el paradigma tecnológico emergente basado en la revolución digital y algunos cambios socioculturales importantes. Una dimensión primaria de estos cambios es lo que se ha denominado el auge de la sociedad centrada en el yo o, en términos sociológicos, el proceso de individuación, el debilitamiento de la comunidad entendida en términos de espacio, trabajo, familia y adscripción en general.

Este no es el fin de la comunidad, y tampoco el fin de la interacción cara a cara pero hay un cambio hacia la reconstrucción de las relaciones sociales, lo que incluye fuertes lazos culturales y personales que podrían considerarse una forma de comunidad, basada en intereses, valores y proyectos individuales.

El proceso de individuación no es solo un asunto de evolución cultural, sino que está materialmente producido por las nuevas formas de organizar las actividades económicas, sociales y políticas.

Pero la individuación no implica el aislamiento, ni mucho menos el fin de la comunidad.

La sociabilidad se reconstruye como un individualismo en red y comunidad a través de la búsqueda de individuos afines en un proceso que combina la interacción online con la interacción offline, el ciberespacio y el espacio local. La individuación es el proceso esencial para constituir los sujetos (individuales o colectivos), la conexión es la forma organizacional que se ha construido con estos sujetos, esto es la sociedad de red y la forma de sociabilidad. Las tecnologías de red son, sin lugar a duda, el medio para esta nueva estructura social y esta nueva cultura.

Como se ha mencionado anteriormente, la investigación académica ha determinado que el internet no aísla a las personas, ni reduce su capacidad de sociabilizar, es más, la aumenta, de hecho. El estudio ha mostrado que el uso del internet hace más fuertes a las personas ya que aumenta sus sentimientos de seguridad, libertad personal e influencia. Todos estos son sentimientos que tienen un resultado positivo sobre la felicidad y el bienestar personal. El resultado es particularmente positivo sobre aquellas personas que tienen menos ingresos y están menos cualificadas, para las personas de los países en vía de desarrollo y para las mujeres. La edad no tiene ninguna influencia sobre la relación positiva, pues es significativa para todas las edades. Pero, ¿por qué las mujeres? Porque son el centro de la red de sus familias y el internet les ayuda a organizar sus vidas. Además, les ayuda a superar el aislamiento, sobre todo en las sociedades patriarcales. El internet también ayuda a incrementar la cultura de la autonomía.

1.1.1 Redes sociales

Desde 2002, ha tenido lugar una nueva revolución sociotécnica en internet: el aumento de las redes sociales donde todas las personas están presentes, desde interacciones personales hasta profesionales, para trabajar, culturizarse, comunicarse, para movimientos sociales y políticas.

El uso de las redes sociales superó, en tiempo global, al correo electrónico en noviembre de 2007. Posteriormente, en julio de 2009, superaron el número del correo electrónico. En términos de usuarios, alcanzó la cifra de mil millones en septiembre de 2010, y FaceBook contaba con la mitad de esta cifra. En 2013 casi se duplicó, especialmente debido al aumento de su uso en China, India y Latinoamérica.

Por lo tanto, la principal actividad que se lleva a cabo en internet es el uso de las redes sociales y estas, a su vez, se han convertido en las plataformas preferidas para cualquier

tipo de actividad, no solo de relaciones personales o para mantener conversaciones, sino también para la comercialización, el comercio en línea, la educación, la creatividad cultural, los medios de comunicación y los contenidos de entretenimiento, la salud y el activismo sociopolítico. Se trata de una tendencia significativa para la sociedad en general. Las personas construimos redes para estar con los demás y para estar con otros que, según unos criterios, incluyen a las personas que ya conocemos (un subsegmento seleccionado). La mayoría de los usuarios acceden a estas plataformas a diario. Es una conexión permanente.

La gente se siente cada vez más cómoda en la multitextualidad y multidimensionalidad de la web. Consecuentemente, los comerciantes, las organizaciones de trabajo, los organismos de servicios, el gobierno y la sociedad civil están migrando masivamente a internet, y cada vez crean menos sitios alternativos y están más presentes en las redes que la gente construye por sí misma y para sí misma. Todo esto con la ayuda de los empresarios de las redes sociales, algunos de los cuales se hacen multimillonarios en el proceso al vender realmente la libertad y la posibilidad de la construcción autónoma de vidas. Esto es el potencial liberador del internet materializado por las redes sociales. Las redes sociales más populares suelen ser espacios sociales delimitados gestionados por una empresa. Suelen ser un negocio, el de vender la libertad, la libre expresión, la sociabilidad elegida.

Las redes sociales son páginas web organizadas con un carácter más centrado y que proporcionan, en su inmensa mayoría, una serie de servicios básicos y gratuitos, como crear un perfil, publicar fotos y vídeos, comentar las publicaciones de otros miembros de la red o del grupo, enviar mensajes instantáneos, entre otros. Las redes sociales más famosas son FaceBook, Twitter, My Space, Skype, OoVoo, LinkedIn, Tumblr, YouTube y TripAdvisor. Estas páginas webs son comunidades virtuales donde la gente puede comunicarse y crear contactos a través de ellas.

1.1.2 El poder de la comunicación

La transformación actual de las tecnologías de la comunicación en la Era Digital amplía el alcance de los medio de comunicación a todos los dominios de la vida social en una red que es al mismo tiempo global y local y personalizable, en un patrón que siempre se está cambiando.

O que está claro es que sin el internet, no habríamos visto el inmenso desarrollo de las redes como el mecanismo esencial de estructuración y cambio social en todos los ámbitos de la vida social. El internet, la World Wide Web, y una variedad de redes basadas cada vez más en plataformas inalámbricas constituyen la infraestructura tecnológica de la sociedad de redes, de la misma forma que la red y el motor eléctricos eran el sistema de apoyo de organización social que conceptualizamos como sociedad industrial. Por lo tanto, al igual que una construcción social, este sistema tecnológico es indefinido, ya que la sociedad de redes es una forma de organización social abierta que transmite lo mejor y lo peor de la humanidad. Aun así, la sociedad de redes global es nuestra sociedad y el entendimiento de su lógica es sobre la base de la interacción entre la cultura, la organización y la tecnología en la formación y el desarrollo de las redes sociales y tecnológicas es un campo de investigación clave en el siglo XXI.

(Fuente: <https://www.bbvaopenmind.com/en/articles/the-impact-of-the-internet-on-society-a-global-perspective/>)

1.1.3 Impacto

Durante las últimas dos décadas, ha habido un aumento en el uso del internet. Con su desarrollo continuo, los usuarios se pueden comunicar con cualquier parte del mundo, para hacer compras en línea, para estudiar, para trabajar de manera remota o para llevar a cabo transacciones financieras.

Resulta innegable el hecho de que tanto los ordenadores como el internet se han convertido en dos de los logros más importantes de la sociedad. Introducen su revolución en nuestro día a día (ciencia, educación, información, entretenimiento, etc.) porque eliminan las distancias y ofrecen un acceso inmediato y fácil a la información y la comunicación. Con el desarrollo continuo de las nuevas tecnologías, los usuarios de internet se pueden comunicar desde cualquier parte para hacer una compra en línea, utilizarlo como una herramienta de aprendizaje, trabajar de manera remota y llevar a cabo transacciones financieras mediante varios servicios que los bancos ofrecen. Internet ofrece posibilidades infinitas y esto puede conllevar que los usuarios abusen de ello o que lo utilicen con fines maliciosos contra otros usuarios, organizaciones y servicios públicos. Desafortunadamente, el desarrollo acelerado del internet ha tenido un impacto perjudicial en nuestras vidas, lo que ha traído consigo varios fenómenos como el ciberacoso, el porno cibernético, el cibersuicidio, la adicción al internet, el aislamiento social, el racismo

cibernético. Además, siempre existe el riesgo de cualquier tipo de explotación fraudulenta por los llamados «crackers» que utilizan el internet para llevar a cabo actividades ilegales.

Como se ha mencionado anteriormente, el internet es una herramienta muy potente al alcance de nuestras manos, pero si se utiliza indebidamente, podemos poner a alguien en riesgo. La dificultad que tiene el internet es ser capaces de reconocer las amenazas potenciales, saber cómo prevenir los riesgos y disponer de opciones para evitarlo y terminar con ello.

Los problemas más importantes que podemos encontrar en internet son:

La captación de menores describe el comportamiento que implica inspirar confianza a los usuarios jóvenes para que estén dispuestos a quedar de manera secreta con el usuario. El abuso sexual de la víctima, violencia física o prostitución de menores y su abuso a través de pornografía infantil puede ser el resultado de este encuentro que lo convierte en un tipo de manipulación psicológica que se lleva a cabo en línea. Otra definición añade que la captación de menores es un proceso de manipulación astuto, que suele empezar sin un acercamiento sexual, pero está diseñado para incitar a la víctima para que ceda a tener un encuentro sexual. Además, a veces se caracteriza como una seducción para destacar el proceso lento y gradual de divulgación de información del usuario menor y construir una relación de confianza.

El ciberacoso es un comportamiento agresivo a través de dispositivos electrónicos. Estos comportamientos pueden hacer que los jóvenes se sientan solos, infelices, asustados, inseguros y acaban pensando que algo está mal. Pierden la confianza en ellos mismos y puede que dejen de querer volver al colegio o intentar maneras para aislarse de sus círculos. Además, los casos extremos, continuos, persistentes e intensos de acoso han tenido consecuencias terribles como intentos de suicidio. El acoso entre los niños y los jóvenes puede ocurrir de diferentes maneras y no solo se manifiesta a través de riñas y agresiones, sino a través de diferentes tipos de intimidaciones que acaban exponiendo a la víctima.

El cibersuicidio describe el suicidio o intento de suicidio, que está influenciado por el internet. El cibersuicidio ha llamado la atención de la comunidad científica desde que los casos registrados de intentos de suicidio aumentaron a través internet. Se ha mencionado que el uso de internet y en concreto las páginas web sobre suicidio pueden promover el

suicidio y, por lo tanto, contribuir al aumento de las tasas de ciber-suicidio. Gente que no se conocen entre sí se reúnen en línea y luego quedan en un lugar determinado para suicidarse juntos. Además de suicidarse en internet, existe el caso de los usuarios que cometen este acto mientras están conectados a internet: «suicidarse en tiempo real a través de la webcam». En respuesta a los casos anteriores y a otros similares, se ha empezado a debatir activamente la cuestión del impacto de internet en la facilitación del suicidio. A nivel práctico, la investigación científica sobre el ciber-suicidio se encuentra todavía en fase inicial y las pruebas empíricas de que internet ha contribuido al aumento de los suicidios son mínimas hoy en día.

El ciberracismo hace referencia al fenómeno del racismo en línea. La expresión del racismo en internet es común y frecuente y se ve facilitada por el anonimato que ofrece internet. El racismo puede expresarse a través de sitios web, fotos, vídeos, comentarios y mensajes racistas en las redes sociales.

La adicción a internet es una dependencia relativamente nueva, que se encuentra bajo investigación por la comunidad científica. En general, hace referencia al aumento de personas que admiten implicarse cada vez más en internet para aumentar la sensación de satisfacción y un aumento sistemático del tiempo dedicado a avivar esta sensación. A pesar de que la adicción al internet no esté reconocida como un cuadro clínico, se trata de un trastorno que provoca una reducción notable en el desempeño social y profesional o académico del individuo. Cada vez se invita más a los expertos en salud mental a abordar terapéuticamente a las personas con un uso problemático de internet.

Estafas en línea. El internet ha facilitado las transacciones en línea. Cada día, millones de personas y negocios pueden gestionar sus economías a través de internet. De hecho, es necesario que el uso de páginas que incluyan transacciones se lleven a cabo con extrema precaución y con confianza de que se han tenido en cuenta la próxima legislación y la transacción de seguro obligatorio en relación con los datos personales. La estafa más común se conoce como «*phishing*». La palabra se forma mediante la combinación de la palabra «contraseña» (*password*) y «pesca» (*fishing*). Es una técnica particularmente astuta para estafar económicamente que se consigue cuando revelamos la información personal en referencia a las transacciones financieras. Los usuarios desprevenidos pueden revelar información personal a un formulario falso en internet. Se utilizan las pruebas de la víctima falsa para acceder a los datos personales.

Los casinos en línea. Con el término de «casino en línea» se pueden identificar las actividades en las cuales dos o más personas se reúnen en línea y hacen apuestas. Este tipo de actividades implican el riesgo de pérdidas o ganancias financieras reales. Uno de los problemas principales de las apuestas es la pérdida del dinero. Esto puede conllevar a la pérdida de los ahorros personales, los del hogar, los de la propiedad, etc. Mucha gente se vuelve adicta y no pueden parar de pensar de que en la siguiente ronda recuperarán su dinero. Además, gastar mucho dinero implica perder un tiempo considerable a su vez, pues se descuidan las obligaciones, con todas las demás consecuencias de la adicción. Se ha comprobado que incluso que asistir frecuentemente entornos de juego en los que no se utiliza dinero real, puede causar adicción. El fácil acceso al juego en línea aumenta el riesgo de adicción de la juventud adulta en este tipo de actividades.

Problemas físicos relacionados con el uso del ordenador. El creciente uso de ordenadores ha tenido un impacto negativo en la salud de los usuarios y afecta a varios sistemas y acaba causando problemas físicos y mentales. Debido a estos problemas, existe una discrepancia en la funcionalidad corporal de algún sistema del usuario con los consiguientes cambios en su calidad de vida. Los más comunes suelen afectar los siguientes sistemas: a) el sistema oftalmológico, b) el sistema nervioso, c) el sistema musculoesquelético, d) migrañas y e) tendencia a la obesidad.

En resumen, podemos decir que los beneficios del internet son considerables y contribuyen al progreso y prosperidad del ser humano. Ofrece un acceso rápido a la información y facilita la comunicación. Sin embargo, el internet es inmenso y es fácil de acceder, pero el uso incorrecto del internet hace que se convierta en una herramienta peligrosa. Por este motivo, los usuarios deberían ser conscientes y hacer frente de manera crítica a la información que se encuentra en las páginas web, para tener un comportamiento seguro y delimitar que se use excesivamente. Como resultado, nada pondrá en peligro el bienestar personal de los demás usuarios. De hecho, hacer un uso lógico y mantener el equilibrio serán clave para maximizar los beneficios del internet.

(Fuente: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4789623/>)

1.1.4 Ejercicios

Redes sociales: ejercicios sobre las buenas prácticas para la seguridad en las redes sociales

- Gestionar los ajustes de privacidad: entra en los perfiles de tus redes sociales y observa

los ajustes de privacidad. Toma notas sobre los aspectos nuevos sobre los ajustes de la privacidad que has aprendido y cambia los ajustes para proteger mejor tu privacidad. Más información sobre los ajustes de privacidad:

- *How to Change Your Facebook Privacy Settings (2021 tutorial)*: <https://www.youtube.com/watch?v=KBdFF2Bm5jg>
- *6 Facebook Privacy Settings You Should Change Now [2020]*: <https://www.youtube.com/watch?v=3gd4vqD6-3s>
- Recuerda: una vez haces una publicación, siempre quedará ahí. Todas las cosas que publiques en la red siempre se quedarán ahí. Esto es algo que en un futuro te puede afectar a la hora de buscar trabajo, entrar en la universidad, etc.

Más información sobre la reputación en la red:

- Mantén tu información personal seguro. personal. *Here are 5 Ways to Help Protect Your Personal Information Online*: <https://www.lifelock.com/learn-internet-security-ways-to-help-protect-your-personal-information-online.html>. Encuentra más información acerca de estos consejos y aplícalos en tu día a día mientras utilizas el internet.
- Protege tu ordenador.
- Sé consciente de qué acciones son seguras.
- Utiliza contraseñas seguras.
- Ve con cuidado mientras utilizas las redes sociales.

1.1.5 Evaluación

1. En términos de usuarios, internet alcanzó la cifra de mil millones en septiembre de ____ [insertar año].
2. La estafa más común es ____ [insertar método]. La palabra viene de la combinación de ____ and ____.
3. Anota 3 problemas físicos que estén asociados con el uso de los ordenadores: _
_____, _____ and _____.
4. Explica la captación de menores en tus propias palabras.
5. ¿Qué es una red social?

1.2. MODERN TECHNOLOGY

La tecnología moderna se basa en la eficacia y la velocidad. Busca establecer una comunicación cara a cara, como la cuando nos conectamos con nuestro médico de cabecera y poder al darle más acceso y control al tipo de atención que recibes, así como al servicio también.

En el mundo de hoy en día, la gente no puede vivir sin la tecnología como la televisión, los teléfonos móviles y los ordenadores, entre otros. La tecnología ha ido adentrándose en nuestras vidas poco a poco y, para algunos de nosotros, no disponer de ella es inimaginable. Para entender la tecnología, hay que ser conscientes de los beneficios que nos aporta, pero también de sus inconvenientes.

1.2.1 La tecnología moderna y la comunicación

La tecnología es ahora la herramienta más común para comunicarnos para las organizaciones. la tecnología ha transformado la forma en que las organizaciones llevan a cabo las relaciones públicas y el márketing, además de cómo interactúan con las redes sociales y las partes interesadas. Las personas graduadas que tengan un máster en

comunicación adquieren habilidades para dirigir y perfeccionar el uso de la tecnología de la comunicación que hace una organización para alcanzar mejor los objetivos. A continuación, 5 formas en que la tecnología ha cambiado el campo de la comunicación:

1. Los medios de comunicación tradicionales y los medios de comunicación nuevos

El desarrollo rápido y la adopción de la tecnología nueva ha cambiado la comunicación cara a cara a través de los medios tradicionales. La palabra del día, según el periódico de la asociación de los EE. UU., es «innovación». Los periodistas profesionales de la prensa escrita y audiovisual se han visto obligados a competir contra editores aficionados debido a la capacidad de atención limitada del público lector. Las organizaciones de los medios que se han mantenido al día con las tecnologías de la comunicación se han comido a los que no lo han conseguido. Las aplicaciones web y móviles como Twitter, Instagram y Facebook suelen ser los recursos a los que el público lector acude cuando quiere conocer las noticias de última hora.

2. La comunicación publicitaria tradicional frente a la comunicación publicitaria digital.

La revolución de la tecnología también ha modificado el mercado radicalmente. Las empresas no pueden seguir apoyándose en la publicidad tradicional para generar ingresos. Esta tendencia ha provocado varios desarrollos en la comunicación publicitaria:

- La publicidad nativa, que se basa en redirigir a la clientela a una página web a través de un enlace que se encuentra dentro de una noticia, que ofrece contenido de valor añadido.
- El *retargeting*, que son los anuncios fijos que siguen al usuario cuando visita una página web.
- Automatización de la gestión de las relaciones con la clientela, que permite a los usuarios recibir correos electrónicos automatizados de campañas de comercialización basadas en las acciones del usuario.
- Macrodatos, que permiten a los comerciantes recoger grandes cantidades de información sobre su audiencia para que predigan lo que harán posteriormente.
- La necesidad de elaborar una estrategia de mensajería minuciosamente que se dirija a todas las partes interesadas según sus necesidades específicas.

3. Relaciones públicas en el mundo digital

Las redes sociales han hecho que las relaciones públicas (RR.PP.) supongan un reto mayor, pero también han ampliado la accesibilidad de la organización. Los gestores de las relaciones públicas deben ser diligentes con la comunicación. Antiguamente, los altos cargos de una organización dejaban que un representante de relaciones públicas se hicieran cargo de la comunicación. Ahora, los altos cargos interactúan con las partes interesadas, los medios de comunicación y el público, y quedan vulnerables frente a la tergiversación. Con la proliferación de los dispositivos inteligentes y los informes a tiempo real, los profesionales de las relaciones públicas tienen que educar y supervisar a todo el mundo que esté dentro de una organización. También tiene que desarrollar planes de comunicación en caso de crisis en caso de que se hagan virales en las redes noticias negativas o sobre algo bochornoso.

4. Dispositivos para la tecnología de la comunicación

La abundancia creciente de los dispositivos tecnológicos implica que virtualmente cada persona de la compañía tiene un ordenador en casa y un teléfono móvil en su bolsillo. También es común que los empleados lleven el teléfono móvil al trabajo o trabajen desde casa. Esto supone un riesgo para la filtración de la información de las organizaciones.

5. Comunicación en el lugar de trabajo

La accesibilidad que tienen los profesionales no técnicos a los dispositivos y aplicaciones plantea una cuestión sobre cómo las empresas ponen en práctica la comunicación organizativa fuera de sus muros. El instituto de RR.PP. (IPR) lo ve como una oportunidad de oro para que los profesionales de comunicación piensen «más allá del cortafuegos». En otras palabras, los profesionales de la comunicación deberían considerar las ventajas de hacer que los contenidos estén disponibles fuera de los servidores privados de su organización. Permitir que los empleados puedan acceder a los archivos digitales y al correo electrónico del trabajo podría incrementar la productividad.

(Fuente: <https://programs.online.american.edu/msc/masters-strategic-communication/resources/5-ways-technology-has-changed-the-communication-field>)

1.2.2 Los beneficios de la tecnología moderna

Algunos de los beneficios que la tecnología moderna ha traído son el acceso fácil a la información, el ahorro de tiempo, la facilidad para desplazarse, mejores medios de comunicación, la eficiencia de costes, la innovación en muchos campos, la mejora de la banca, mejores técnicas de aprendizaje y la inteligencia artificial, entre otros. Se analizarán algunos de los ejemplos reales sobre cómo mejora la tecnología nuestro día a día.

Una mejor comunicación significa:

La tecnología moderna aporta medios de comunicación mejores al mundo entero. Las personas pueden comunicarse por todo el mundo a tiempo real con sus amistades, familiares o negocios a pesar de que se encuentren lejos. Las herramientas de comunicación más utilizadas son las redes sociales, las plataformas de mensajes y las aplicaciones: WhatsApp, Instagram, Facebook, Twitter, LinkedIn, Pinterest, Viber.

La comunicación ahora es más fácil. La aparición de los ordenadores, los teléfonos móviles e internet ha sido una bendición para la humanidad y ha hecho que el proceso de comunicación bidireccional sea más rápido, sencillo y eficaz. Recuerda cómo el correo electrónico transformó la forma de comunicarnos oficialmente o con nuestros seres queridos.

Aumentar la producción de los bienes y los servicios: reducir la cantidad de trabajo

Una de las principales formas en que la tecnología puede mejorar tu fabricación es maximizando la eficiencia. Esto implica que la tecnología garantiza que el tiempo se invierte de la mejor manera posible mediante la reducción del tiempo de producción y la automatización de las tareas tediosas que consumen mucho tiempo.

Las empresas fabricantes gestionan macrodatos. Como si de tratase de cualquier tipo de información, se puede convertir en algo complicado si no se dispone de los conocimientos necesarios para gestionarlo. Dado que se dice que una mejor gestión de los datos mejora la rentabilidad de una empresa de fabricación, conviene encontrar formas más eficaces para ello, y ahí es donde entra la tecnología.

La productividad es esencial para dirigir un negocio de manufactura, ya que cuanto mayor sea la productividad, más se podrá producir y más rápido se podrá producir.

(Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=UD33UWmwSYE>)

Mayor nivel de vida

El cambio tecnológico ha provocado un aumento en la productividad y, por lo tanto, niveles de vida más elevados desde que el ser humano empezó a utilizar herramientas.

Históricamente, la adaptación a las innovaciones tecnológicas se produce a lo largo de largos periodos de tiempo; sin embargo, el ritmo de ese cambio se ha acelerado, y las respuestas de la ciudadanía a esas innovaciones no siempre siguen el ritmo de los cambios.

La tecnología incrementa la productividad, es decir, la cantidad de producción por unidad de entrada. Un aumento en la productividad implica más bienes y más servicios que aumenta el nivel de vida de las personas. Estas mejoras no son solo el resultado de un cambio en la tecnología, sino también del aumento en la educación y del el nivel de cualificación de la mano de obra.

1.2.3 Los inconvenientes

Con la adopción de la tecnología tan rápida que hemos presenciado a lo largo de las últimas dos décadas, deberíamos ser prudentes ante los inconvenientes de la tecnología en nuestras vidas y sociedad,

Como todos sabemos, todo en exceso es malo. En la tecnología se aplica la misma normal y puede haber en nuestra vida muchos resultados negativos.

Contaminación medioambiental: agotamiento de los recursos naturales

La Era Industrial nos ha llevado a las amenazas climáticas, el calentamiento global y el medioambiente contaminado. La producción comercial de comida y los artículos domésticos de uso diario provocan muchos problemas para la salud y crean un trabajo enfermo y débil que siempre necesita el sistema sanitario.

Otro aspecto relacionado con este problema es que actualmente nos encontramos en una situación en la que las armas nucleares y las armas de destrucción masiva pueden hacer desaparecer a la humanidad si un conflicto global llega al punto de no retorno. Las consecuencias de un conflicto de este tipo serían catastróficas para el medioambiente,

El impacto negativo de la tecnología en el trabajo

Gran parte de la mano de obra acaba siendo reemplazada por la tecnología, lo que provoca un aumento del desempleo en algunos casos, en concreto para la mayoría de los trabajos que no requieren un nivel alto de educación y que, con el tiempo, se pueden reemplazar más fácilmente con la automatización de la tecnología.

Debido a que la población se lleva a casa sus ordenadores portátiles del trabajo y revisan los correos electrónicos en casa, cuando duermen, cuando se despierta, cuando están en el baño, etc. no se distingue casi la brecha que separa el trabajo de la vida familiar.

Desempleo

Por otro lado, la evolución de la tecnología moderna tiene sus desventajas, por ejemplo, depende de la tecnología moderna y ahora el ser humano ya no necesita pensar. Incluso la calculadora es un gran invento, ya que ahora nadie tiene que hacer cálculos mentales y trabajar la memoria. El deterioro de los recursos humanos implica un aumento en el desempleo. En algunas áreas, los dispositivos pueden reemplazar la mente del ser humano.

Dilemas éticos

Depender de la tecnología ha incrementado la ansiedad social, ya que la gente se siente más cómoda comunicándose con los demás a través de mensajes y aplicaciones de mensajería que cara a cara. Tales cantidades de contenido, videojuegos y actividades de interior han impactado en cómo la gente vive sus vidas, lo que ha provocado un aumento

de las tasas de obesidad, más problemas de salud y nuevos tipos de adicciones algunos otros ejemplos son:

- Dependencia excesiva de los dispositivos.
- Distanciamiento familiar: personas que se encuentran dentro de una misma sala, pero que se están comunicando a través de los dispositivos.
- Aislamiento social y soledad.
- Pereza y vidas de comodidad
- La tecnología está destruyendo la satisfacción: todo el mundo corre hacia la adquisición de más, y no está agradecido por lo que posee.
- La vida virtual está quitándole preferencia a la vida real con experiencias físicas.

(Fuente: The social dilemma: <https://www.youtube.com/watch?v=uaaC57tcci0>)

1.2.4 Ejercicios

Visualiza los siguientes vídeos:

- <https://www.youtube.com/watch?v=UD33UWmwSYE>
- https://www.youtube.com/watch?v=0_GsKl13V_s
- <https://www.youtube.com/watch?v=opdc8hQN0ew>

Al acabar, escribe un resumen pequeño de los vídeos siguientes e intenta definir los aspectos clave que se deberían aprender de ellos.

Nombra al menos tres beneficios y tres inconvenientes que la tecnología haya ejercido en tu país.

- País:
- Inconvenientes:
 - 1.
 - 2.
 - 3.
- Beneficios:
 - 1.
 - 2.
 - 3.

1.2.5 Evaluación

2. ¿Qué beneficio de la tecnología moderna dirías que es el más importante de entre todos los mencionados? Explícalo.
3. ¿Cómo ha cambiado la tecnología moderna la comunicación en el sector de las RR.PP.?
4. El desarrollo tecnológico ha mejorado la productividad y, por lo tanto, los niveles de vida son más altos/bajos desde que el ser humano utiliza herramientas.
5. ¿Qué inconveniente de la tecnología moderna dirías que es el peor de entre todos los mencionados?
6. Menciona al menos 5 dilemas éticos que hayan sido resultado de los efectos negativos de la tecnología moderna.

1.3. PRIVACIDAD EN INTERNET

La privacidad en línea, también conocida como la privacidad de internet o la privacidad digital, hace referencia a la cantidad de tu información personal, financiera y de búsquedas queda privada cuando utilizas el internet.

Esto se ha convertido en una preocupación creciente, con el historial de navegación y los datos personales, todo ello potencialmente en riesgo cuando se utiliza el internet.

Mucha gente infravalora la importancia de la privacidad en línea, pero deberían ser conscientes de cuánta información comparten, no solo por las redes sociales, sino por la propia navegación.

La preocupación por la privacidad de los servicios de redes sociales es un subconjunto de la privacidad de los datos, que implica el derecho de exigir la privacidad personal en relación con su almacenamiento, su reutilización, su suministro a terceros y su exhibición a través de internet. La seguridad de las redes sociales y los problemas de la privacidad son el resultado de grandes cantidades de información que estas páginas procesan cada día. Las funciones que invitan a los usuarios a participar (mensajes, invitaciones, fotos, aplicaciones de plataforma abierta y otras aplicaciones) son a menudo los lugares donde otros pueden acceder a la información privada de un usuario. Además, las tecnologías necesarias para tratar la información de los usuarios pueden invadir su privacidad.

La llegada de la web 2.0 ha dado lugar a la creación de perfiles y es una preocupación creciente para la privacidad de internet. Web 2.0 es el sistema que facilita el intercambio de información y la colaboración participativa en internet, en las páginas de las redes sociales como Facebook y MySpace. Estas redes sociales han vivido un auge en su popularidad desde los finales del 2000. A través de estas páginas web muchas personas comparten su información personal por internet. Las redes sociales hacen un seguimiento de todas las interacciones utilizadas en sus sitios y las guardan para su uso posterior. Algunas de las cuestiones que se incluyen son el ciberacoso, la divulgación de la ubicación, la creación de perfiles falsos, la publicación de información personal y uso gubernamental de redes sociales en investigaciones sin la protección de una orden de registro.

Existen varias causas que contribuyen a la invasión de la privacidad a través de las redes sociales. Se ha reconocido que «por naturaleza, las tecnologías de las redes sociales impugnan los mecanismos de control y acceso a la información personal, ya que el intercambio de contenidos generados por los usuarios es fundamental para su función». Esto demuestra que las compañías de las redes sociales necesitan información privada para hacerse públicas, para que sus páginas web puedan funcionar. Necesitan que las personas compartan y conecten con los demás. Esto no tiene por qué ser malo; sin embargo, uno debe ser consciente de las inquietudes de la privacidad. Incluso con los ajustes de la privacidad, las publicaciones que se encuentren en internet se pueden compartir a través de los seguidores de una persona o sus amistades. Uno de los motivos por los que ocurre es que «la ley inglesa es, hoy en día, incapaz de proteger a aquellos que compartan publicaciones en las redes sociales de que su información se difunda más allá de lo que pretenden». Siempre cabe la posibilidad de que la información se difunda involuntariamente por internet. Una vez se publica algo en las redes sociales, se vuelve público y ya no es privado. Los usuarios pueden activar la configuración de privacidad de sus cuentas; sin embargo, eso no garantiza que la información no vaya más allá de su público. Las fotos y las publicaciones se pueden guardar y es bastante complicado hacer desaparecer una publicación. En 2013, el Per Research Centre afirmó que «el 60 % de los adolescentes que tienen Facebook tienen perfiles privados». Esto demuestra que la privacidad es algo que la población todavía desea ganar.

La vida de las personas se expone mucho más debido a las redes sociales. Las redes sociales han permitido a las personas conectar con mucha otra gente en comparación las interacciones reales. Las personas pueden conectar con los usuarios de todo el mundo a los que posiblemente nunca hubieran llegado a conocer en persona. Esto puede tener resultados positivos; sin embargo, hace que surjan preocupaciones acerca de la privacidad. Se puede publicar información sobre una persona sin que esta quiera que salga

a la luz. En el libro *Es complicado*, la autora Danah Boyd, explica que algunas personas «creen que la voluntad de compartir en en las redes (y, desde luego, cualquier acto de exhibicionismo y publicidad) es incompatible con mantener la privacidad personal». cuando se publica algo en internet, permitimos que mucha gente pueda acceder a ello y que esto se pueda compartir más allá de nuestros seguidores y nuestro círculo de amistades. Muchos jefes ahora buscan los perfiles de una persona en las redes sociales antes de darles un puesto de trabajo. Las redes sociales se han convertido en herramientas para encontrar información sobre otras personas. Podemos averiguar muchas cosas de alguien incluso antes de conocer a esta persona en base a lo que publica. La capacidad de reservar nuestra privacidad es un proceso interminable. Boyd describe que «conseguir la privacidad. Boyd describe que “mantener la privacidad requiere la capacidad de controlar la situación social mediante la navegación de complejas señales contextuales, asequibles técnicas y dinámicas sociales». La sociedad vive un cambio constante, por lo tanto, la capacidad de entender las situaciones sociales para mantener la privacidad regularmente debe cambiar.

1.3.1 La importancia de la privacidad

Debes darles a los datos de la privacidad en línea la misma importancia que los de la vida real, de la misma forma en que mantienes una conversación confidencial a puerta cerrada o solo comparte sus datos financieros con un banco.

Es importante recordar que nada es gratis: descargar aplicaciones, utilizar el servicio de correo electrónico «gratis» de una compañía (como Gmail) o las redes sociales (como Facebook). Incluso visitar una página web implica que compartes datos personales. Y, al igual que conoces a unas personas mejor que a otras, la privacidad en línea existe en un espectro: algunas entidades en línea recogen y almacenan más información sobre ti que otras plataformas. Los principales problemas de la privacidad en internet existen en un espectro: algunas entidades en línea recogen y almacenan más información sobre ti de otras plataformas.

La privacidad en línea es importante por diversos motivos. No queremos compartir detalles de nuestra vida personal con extraños y es complicado asegurarse de qué información personal queda recogida y quién lo hace (una empresa recoge la información y puede que la comparta con otras empresas).

Puede que te sientas incómodo al ver anuncios adaptados a tus gustos y dirigidos a ti que te recuerdan a tu historial de búsqueda en internet. Pero que una empresa venda información, datos recogidos y compartidos a otra sin tu consentimiento todavía es más problemático. A fin de cuentas, esto es usurpación de identidad.

1.3.2 Los mayores problemas de privacidad en internet

Como ya se ha dicho anteriormente, los problemas de privacidad relacionados con el internet existen dentro de un espectro, desde la información que no te importa compartir (como puede ser una cuenta en una red social), pasando por algunas amenazas hacia nuestra privacidad que molesta (publicidad dirigida), hasta la vergüenza pública o violaciones que afectan a tu vida privada (brechas financieras o problemas profesionales).

Los problemas de la privacidad en internet más comunes son:

- Motores de búsqueda para rastrear a los usuarios
- Recogida de datos en las redes sociales
- Galletas/seguimiento en línea
- Aplicaciones móviles y privacidad

- Usurpación de identidad

En la siguiente imagen puede ver una lista de las 30 contraseñas más utilizadas en el mundo. Una de las formas más fáciles de que un hacker o un delincuente pueda robar tu identidad o tus datos personales es vulnerar una contraseña sencilla. Por lo tanto, si queremos utilizar internet de manera segura y responsable, debemos evitar utilizar las contraseñas sencillas y fáciles de hackear.

Las 30 contraseñas más utilizadas en el mundo		
1	123456	11 abc123
2	password	12 1234
3	123456789	13 password1
4	12345	14 iloveyou
5	12345678	15 1q2w3e4r
6	qwerty	16 000000
7	1234567	17 qwerty123
8	111111	18 zaq12wsx
9	1234567890	19 dragon
10	123123	20 sunshine
		21 princess
		22 letmein
		23 654321
		24 monkey
		25 27653
		26 1qaz2wsx
		27 123321
		28 qwertyuiop
		29 superman
		30 asdfghjkl

Figura 1: Las contraseñas más utilizadas a nivel mundial

1.3.3 Fraudes digitales

El fraude digital es un problema al que las empresas de todo el mundo han tenido que hacer frente desde la aparición del comercio en línea en los 90 y esta amenaza aumenta con el paso de los años.

Desde las tendencias actuales y la actitud del consumidor hasta las mejoras tecnológicas y las técnicas más sofisticadas, vamos a indagar en los nueve motivos principales por los que está aumentando rápidamente el fraude digital:

1. El caos que desató la crisis global de la covid.
2. Cambios en el comercio en línea.
3. La llegada de las nuevas plataformas de mercado.
4. Pagos en línea.
5. Servicios bancarios cada vez más digitales.
6. Nuevas expectativas en el consumidor.
7. Tácticas de fraudes más sofisticadas.
8. Competencias legales poco claras ante el fraude transfronterizo.
9. Avances tecnológicos.

En resumen, la privacidad siempre ha sido importante en la vida de las personas, incluso antes de los rápidos avances en la tecnología. Durante la Era de la Digitalización, que también ha afectado a nuestra vida social y en la red, el problema de la violación de la privacidad se ha convertido en uno de los principales problemas de internet. Por este

motivo cualquiera que utilice internet para fines personales o profesionales debería tomar precauciones al utilizarlo. Es muy fácil sufrir que violen nuestros datos personales o nos usurpen la identidad.

1.4. EJERCICIOS

Visualiza este video y busca los consejos para proteger nuestra privacidad:

<https://www.youtube.com/watch?v=jxeeKKfjb5o>

Consejos en el vídeo:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Visualiza ahora este vídeo sobre los esquemas comunes de fraude informático y de internet: <https://www.youtube.com/watch?v=x7CQAv1IbaQ>

¿Cómo podemos protegernos? Mediante contraseñas seguras

- Utiliza la autenticación de dos factores cuando sea posible (2FA). Este tipo de autenticación actúa como otra barrera de seguridad cuando te conectes.
- Combina las letras mayúsculas con las minúsculas, los símbolos y los números en las contraseñas.
- Asegúrate que tus contraseñas tienen al menos 8 caracteres. Cuantos más caracteres y símbolos contengan tu contraseña, más difíciles de averiguar serán.
- Utiliza frases abreviadas en las contraseñas. Puedes elegir una frase como «Yo quiero comprarme un coche». Puedes convertir la frase en una abreviación utilizando las primeras letras de cada palabra y cambiando la palabra «un» por «1». Esto dará lugar a la siguiente contraseña: yqc1c. Intenta hacerla más compleja: añade signos de puntuación, espacios o símbolos: %yqc1c!@
- Cambia las contraseñas regularmente.
- Cierra sesión cuando apagues los dispositivos o cierres las páginas web después de haber acabado de utilizarlas.

1.5. EVALUACIÓN

1. Nombre los cinco problemas de privacidad en línea más comunes.
 - 1.
 - 2.
 - 3.
 - 4.
 - 5.
2. Muchos jefes buscan información de una persona antes de contratarla.
3. En 2013, el Pew Research Center averiguó que «el 60 % de los usuarios adolescentes que tenía Facebook tenían perfiles públicos/privados». Esto significa que la privacidad es algo que la población quiere/no quiere mantener.
4. Nombra cinco de las nueve razones principales por las que el fraude digital está aumentando rápidamente:
 - 1.
 - 2.
 - 3.
 - 4.
 - 5.

5. Se ha reconocido que «por naturaleza, las tecnologías de las redes sociales impugnan los mecanismos de control y acceso a la información personal, ya que el

intercambio de contenidos generados por los usuarios es fundamental para su función». Esto demuestra que las compañías de las redes sociales necesitan información privada para hacerse públicas, para que sus páginas web puedan funcionar.

REFERENCIAS

<https://aging.com/what-is-modern-technology-and-how-is-it-changing/>

<https://www.information-age.com/modern-technology-advantages-disadvantages-123465637/>

<https://www.advergize.com/edu/advantages-technology-modern-life/>

<https://clario.co/blog/what-is-online-privacy/>

<https://www.sangoma.com/articles/7-ways-technology-can-increase-productivity/>

<https://industrytoday.com/manufacturing-how-technology-improves-the-industry/>

<https://www.stlouisfed.org/~-/media/education/tools/pdf/c3-chapter-5.pdf>

<https://www.advergize.com/edu/18-risks-and-disadvantages-of-technology/>

<https://www.safetydetectives.com/blog/the-most-hacked-passwords-in-the-world/>

<https://www.securitymagazine.com/articles/93912-reasons-digital-fraud-is-on-the-rise>

<https://us.norton.com/internetsecurity-how-to-how-to-choose-a-secure-password.html>

Módulos:

Componente 1: Título del módulo: Aspectos sociales y privacidad

Componente 2: Objetivo principal: El objetivo principal de este módulo es que los usuarios entiendan y comprendan completamente la importancia de la tecnología en nuestra vida diaria y cómo esto moldea nuestra vida social.

Componente 3: Temas: aspectos sociales (redes sociales, poder de la comunicación, impacto), tecnología moderna (tecnología moderna y comunicación, beneficios, efectos negativos), privacidad en internet (importancia de la privacidad, principales problemas de privacidad en internet, fraudes digitales).

Componente 4: Resultados del aprendizaje: los usuarios utilizarán las redes sociales de manera responsable y serán conscientes de los peligros presentes de internet. Además de esto, entenderán tanto los aspectos negativos como los positivos de la tecnología y la evolución tan rápida que tiene sobre las comunidades locales y globales. Y por último, aunque no menos importante, serán cautelosos frente a las violaciones de la privacidad y los peligros que comúnmente conlleva el uso constante de las tecnologías modernas en nuestro día a día.

2: ASPECTOS DE LA CIBERSEGURIDAD Y LAS AMENAZAS CIBERNÉTICAS

Gilberto Marzano

Anna Pellegrino

Ecoistituto del Friuli Venezia Giulia



Objetivos del aprendizaje

Esta disertación introduce y debate las nociones de la ciberseguridad y los crímenes cibernéticos.

La revolución digital ha cambiado las relaciones sociales y les ha aportado facilidades nuevas y poderosas para comunicarse, pero que conllevan amenazas y riesgos nuevos.

El objetivo de esta unidad de aprendizaje es enseñar al alumnado las nociones básicas de la ciberseguridad y las amenazas cibernéticas.



Conceptos básicos (Palabras clave)

- Seguridad cibernética
- Crímenes cibernéticos
- Ciberacoso
- Programas de secuestro
- Phishing
- Capta de menores
- Ataques cibernéticos
- Tráfico cibernético



Objetivo principal:

Enseñar al alumnado las nociones básicas de la ciberseguridad, los crímenes y los riesgos cibernéticos.

Descripción general:

Esta disertación va dirigida a personas adultas que deseen adquirir capacidades profesionales para ser «tutores de alfabetización en medios sociales». Colaboran con escuelas, ONG, asociaciones del consumidor, instituciones de gobiernos locales (objetivos de ACML)

Un tutor de alfabetización de los medios digitales debe conocer los riesgos del ciberespacio y saber cómo utilizar internet de manera segura.

Los crímenes cibernéticos están estrechamente relacionados con la propagación de las tecnologías. Es más, la mayor disponibilidad de las conexiones de internet ha provocado un aumento en los casos de crímenes cibernéticos. Durante la última década, la cifra de víctimas de estos tipos de ataques ha aumentado, mientras que la amplia distribución de los dispositivos móviles ha generado nuevas condiciones que han contribuido a la multiplicidad de las agresiones cibernéticas.

De hecho, a pesar de que el internet ha cambiado nuestras vidas indudablemente, la naturaleza humana no ha cambiado prácticamente. En consecuencia, la propagación de las nuevas tecnologías realmente ha servido para multiplicar los riesgos y las amenazas a las que los usuarios de internet tienen que hacer frente, ya que el ciberespacio no está prohibido para los estafadores, los tramposos, los timadores y los individuos a los que les gusta robar y engañar a otras personas.

Tema 1. Entender la ciberseguridad y los crímenes cibernéticos

La ciberseguridad es un campo complejo y en rápida evolución, cuyos profesionales invierten años (hasta décadas) estudiando y trabajando para desarrollar y mantener las habilidades y conocimientos para hacer frente a los criminales.

Tema 2. Cómo funciona internet

Para entender cómo combatir los ciberataques y las amenazas cibernéticas, es esencial saber cómo funciona internet.

Título de la disertación	ASPECTOS DE LA CIBERSEGURIDAD Y LAS AMENAZAS CIBERNÉTICAS
Perfil educativo	Estudiantes adultos
Idioma	Inglés
Grupo objetivo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Personas adultas interesadas en ampliar sus conocimientos sobre los medios digitales. 2. Personas de edad avanzada y personas poco cualificadas para utilizar la tecnología digital. <p>Otros grupos objetivo que participan en este proyecto son las asociaciones de consumidores, servicios sociales, ONG dedicadas al desarrollo comunitario, etc.</p>
Periodo	10 semanas (3 horas a la semana)

Horas	30 horas	
Responsables	Organizaciones para el Desarrollo personal y profesional de las personas adultas	
Efectos del aprendizaje direccional: símbolos	Resultados del aprendizaje	
CONOCIMIENTOS		
Desarrollo	K1	Nuevas habilidades en ciberseguridad, crímenes y riesgos cibernéticos
Integrar	K2	Integrar conocimientos nuevos a los que ya tienen
Seguridad	K3	Cómo estar seguro en internet
Protección	K4	Cómo protegernos del robo de datos
Resolución de problemas	K5	Resolver dificultades que han surgido debido a las redes sociales
HABILIDADES		
Interaccionar	S1	Interactuar con otros compañeros
Compartir	S2	Compartir contenido en las redes sociales
Involucrar	S3	Involucrar a las personas que participen en los debates y las críticas
Colaborar	S4	Gestionar actividades de aprendizaje colaborativo
Gestionar	S5	Gestionar los canales de las redes sociales
COMPETENCIAS		
Inclusivo	C1	Ser comprensivo y respetuoso con el resto de estudiantes
Informado	C2	Evaluar la alfabetización mediática y las publicaciones de las redes sociales
Compromiso	C3	Uso de redes sociales y canales digitales para el compromiso cívico
Equilibrado	C4	Utilizar de manera segura las redes sociales e internet
Alerta	C5	Consciente del mal uso de las redes sociales y de sus consecuencias.
Contenidos del módulo	<ul style="list-style-type: none"> • Entender la ciberseguridad y los crímenes cibernéticos. • ¿Qué es la ciberseguridad? • ¿Qué son los crímenes cibernéticos? • Los crímenes cibernéticos son actividades lucrativas • Tipos de crímenes cibernéticos • Crímenes cibernéticos contra un individuo • Acecho cibernético • Ciberacoso • Porno vengativo 	



	<ul style="list-style-type: none"> • Consejos para protegernos de los acechadores cibernéticos • Los perfiles falsos para llevar a cabo estafas • Tráfico cibernético • Capta de menores • Crímenes cibernéticos contra la propiedad • Programas de secuestro • Crímenes cibernéticos contra el gobierno • Terrorismo cibernético • Cómo funciona internet • Qué es internet • Ejercicios • Ataques cibernéticos • Ataques de denegación de servicio (DoS) • Ataques de denegación de servicio distribuido (DDoS) • Botnets y zombis • Consejos para protegernos de los botnets • Programas maliciosos y amenazas criminales cibernéticas • Troyanos • Suplantación de identidad y phishing • Ejercicios • Protección de datos • Interrupción • Intercepción • Modificación
Requisitos previos y adicionales	Conocimiento básico de internet
Bibliografía obligatoria	Documentos preparador en el proyecto ACML
Bibliografía adicional	El alumnado analizará información en línea actualizada que aportará el profesor. Marzano, Gilberto & Ochoa Siguencia, Luis. (2017). Sharing emotions and experience: How Social Media can affect travellers' behaviour. https://www.researchgate.net/publication/321709262
Formularios planificados / actividades / metodologías didácticas	El profesorado introducirá los conceptos clave, que posteriormente se tendrán que debatir en clase.
Método de evaluación de los resultados del aprendizaje	Cuestionarios de respuesta múltiple y participación en la clase.

2. ASPECTOS SOBRE LA CIBERSEGURIDAD Y LAS AMENAZAS CIBERNÉTICAS

La revolución digital ha cambiado las relaciones sociales y les ha aportado facilidades nuevas y poderosas para comunicarse, pero que conllevan amenazas y riesgos nuevos.

Esta disertación introduce y debate las nociones de la ciberseguridad y los crímenes cibernéticos

2.1 ENTENDER LA CIBERSEGURIDAD Y LOS CRÍMENES CIBERNÉTICOS

Depender de la tecnología supone muchos riesgos. Cada día se dan casos de violación de datos, debido a que la dependencia de la humanidad de la tecnología aumenta diariamente, las posibles consecuencias adversas de los ciberataques han crecido exponencialmente hasta el punto de que, en consecuencia, las personas pueden perder su riqueza, reputación, salud, o incluso la vida.

La ciberseguridad es un campo complejo y en rápida evolución, cuyos profesionales invierten años (hasta décadas) estudiando y trabajando para desarrollar y mantener las habilidades y conocimientos para hacer frente a los criminales.

2.1.1 ¿Qué es la ciberseguridad?

La ciberseguridad hace referencia a la protección de las redes digitales, programas y datos de los ataques cibernéticos.

Hay que tener en cuenta de que la seguridad no es solo la sensación de estar fuera de peligro, sino que está relacionada con la presencia de un rival.

La ciberseguridad entra en juego cuando un rival busca obtener algo con una actividad maliciosa en el ciberespacio, como por ejemplo:

- Obtener información privada
- Perjudicar el Sistema
- Impedir el uso legítimo del Sistema

2.1.2 ¿Qué son los crímenes cibernéticos?

Engloba a cualquier actividad criminal que tenga lugar en:

- Ordenadores
- Internet
- Teléfonos inteligentes
- Cualquier tipo de tecnologías digitales

La mayoría de los crímenes cibernéticos son crímenes tradicionales, como la piratería informática, el fraude, la pornografía, la pedofilia, etc.

El término «piratería informática» se utiliza para hacer referencia a cualquier tipo de acceso no autorizado a los datos de un sistema u ordenador.

Los crímenes cibernéticos se clasifican generalmente en 3 clases, concretamente los delitos contra:

1. El individuo
2. La propiedad
3. El gobierno

Los crímenes cibernéticos son el resultado de la actividad de las organizaciones criminales. No se trata de la actuación de un único individuo joven e inteligente con una capucha

2.1.3 Los crímenes cibernéticos son actividades lucrativas

Un estudio reciente que ha llevado a cabo Atlas VPN muestra que los ataques cibernéticos permiten a los criminales a obtener más de un billón y medio de dólares en ingresos cada año, que es casi tres veces lo que la empresa estadounidense Walmart (572,8 miles de millones USD) al año.

Los crímenes cibernéticos son más lucrativos que la tecnología que se utiliza para cometer estos actos, ya que los ingresos de Apple, Amazon, Facebook, Tesla y Microsoft suponen un total de 761.000 millones de dólares en 2019. «Mejorar las condiciones para que los individuos y los grupos participen en la sociedad».

El estudio calcula que los programas de secuestro alcanzan la cifra de mil millones de dólares cada año, mientras que los crímenes cibernéticos llegan a 1 600 millones de dólares al año.

Los **programas de secuestro** son un tipo de *software* malicioso que encripta los archivos de la víctima. La persona que ataca solicita un rescate a la víctima para que pueda volver a acceder a sus datos a través tras pago. Los usuarios reciben las instrucciones para realizar el pago si quieren la clave para descriptarlo.

2.1.4 Tipos de crímenes cibernéticos

Individual. Este tipo de infracción incluye:

- Acecho cibernético;
- Tráfico;
- Capta de menores.

De propiedad. Un criminal cibernético puede:

- Robo de datos personales bancarios y desviación de fondos;
- Uso indebido de la tarjeta de crédito para realizar compras en línea;
- Estafar para instar a las personas ingenuas a dar su dinero;
- Utilizar programas maliciosos para acceder a la página de una organización y alterar el sistema.

Gubernamental. Los crímenes cibernéticos más comunes contra el gobierno se conocen como «terrorismo cibernético».

Este término hacer referencia al uso de internet para llevar a cabo acciones violentas que o bien amenazan, o bien provocan daños corporales graves, incluso la pérdida de la vida. El terrorismo cibernético suele tener como objetivo conseguir ventajas políticas o ideológicas mediante la intimidación, el miedo y la amenaza

2.1.5 Crímenes cibernéticos contra un individuo

Los crímenes cibernéticos más comunes contra un individuo son:

- El acecho cibernético;
- El ciberacoso;
- El porno vengativo.

2.1.5.1 Acecho cibernético

El acecho cibernético se da cuando se utilizar el internet o otros medios tecnológicos para acosar e intimidar a una cierta víctima.

Entre sus características comunes incluye el comportamiento clásico de «acoso», aunque no está solo limitado a esto. También se monitoriza su ubicación y todas las acciones que lleva a cabo en la vida real y en internet.

Este tipo de acechadores saben colocar dispositivos GPS en los vehículos de sus víctimas, utilizar programas espía con geolocalización en sus móviles y rastrear el paradero de sus víctimas a través de las redes sociales.

El acecho cibernético puede incluir otros tipos de comportamiento que pretenden intimidar a las víctimas o hacer que sus vidas sean insostenibles.

Por ejemplo, los acechadores cibernéticos pueden acosar a sus víctimas en las redes sociales, mediante mensajes que los hacen sentir intimidados o amenazados.

También pueden hackear sus correos electrónicos, para comunicarse con los contactos de la víctima, incluyendo sus amistades o incluso sus jefes.

El acoso a través de las redes sociales puede incluir fotos falsas o enviar amenazas a través de mensajes privados.

A menudo, los acechadores cibernéticos propagan rumores malintencionados o hacen acusaciones falsas, incluso crean o publican porno vengativo. También pueden dedicarse a la suplantación de identidad y crear perfiles falsos en las redes sociales o blogs sobre su víctima.

La mayoría de las víctimas de este tipo de acoso son mujeres, aunque entre el 20 % y el 40 % de las víctimas son hombres.

El acecho cibernético va más allá de perseguir a alguien a través de las redes sociales. Es el intento de intimidación, que es la característica principal que define esta práctica.

2.1.5.2 Ciberacoso

El ciberacoso no es ninguna novedad. Willard (2005) identificó las siguientes formas en el **acoso a través de internet**.

- Envío constante de mensajes ofensivos a una persona;
- Intimidar a una persona mediante amenazas;
- Denigrar a alguien mediante la propagación de información de esta persona falsa o cruel;
- Pretender ser otra persona y enviarle material inapropiado en su nombre;
- Propagar información delicada o embarazosa sobre alguien;
- Excluir intencionadamente a alguien de un grupo en línea.

Actualmente, no existe una definición universalmente aceptada para el ciberacoso.

Esto se debe al hecho de que el ciberacoso es un fenómeno relativamente reciente y está estrechamente relacionado con el progreso de la tecnología.

En muchos aspectos, se puede considerar un efecto colateral de los cambios de comportamiento que las tecnologías digitales están produciendo en las esferas de la comunicación y la interacción social, concretamente en la esfera de la socialización.

El ciberacoso representa un fenómeno polifacético, ya que cuanto más se extienden internet y las redes sociales, más formas de socialización adopta y, en consecuencia, surgen más nuevas formas de acoso y violencia en la red.

Algunas de las definiciones más citadas de *ciberacoso* son:

- Un comportamiento agresivo e intencionado que lo lleva a cabo un grupo o un individuo, mediante formas de contacto electrónico, constantemente y a lo largo del tiempo contra una víctima que no puede defenderse fácilmente. (Smith *et al.*, 2008, p. 376).

[...] cualquier comportamiento que un individuo o un grupo lleva a cabo a través de medios electrónicos o digitales que envían repetidamente mensajes hostiles o agresivos con la intención de infligir daño o malestar a otros.

Como el acoso tradicional, el ciberacoso es un acto de agresión con la intención de causar daño o ansiedad repetidamente (por ejemplo, se envía el mismo correo a cientos de personas diferentes) y se da entre individuos cuya relación se establece por un desequilibrio de poder [...]. Cabe destacar que, mientras que en el acoso tradicional este desequilibrio puede reflejar diferencias de fuerza física o de estatus social, en el ciberacoso también se pueden reflejar las diferencias de conocimientos tecnológicos. (Whittaker & Kowalski, 2015, p. 12)

Otros desarrollos en el ámbito del ciberacoso comprenden los avances en las tecnologías que pueden apoyar su prevención y detección. En esta línea, en los últimos años ha crecido el interés por parte de los investigadores hacia las nuevas aplicaciones informáticas basadas en técnicas comúnmente utilizadas para la clasificación de documentos, la detección de temas y el análisis de sentimientos. Estas tienen la función de detectar el ciberacoso mediante el análisis de las características de los propios mensajes y del comportamiento de los remitentes y los destinatarios. Sin embargo, cabe señalar que detectar los patrones del ciberacoso es intrínsecamente más difícil que la mera detección de contenidos abusivos (Salawu, He y Lumsden, 2017).

2.1.5.3 Porno vengativo

Durante los últimos años, han surgido nuevas formas de acoso, como el porno vengativo, la violación virtual, la violación cibernética y la ciberviolencia de género.

La pornografía vengativa consiste en que la persona que agrede (de normal se trata de una expareja con la que se ha compartido una relación amorosa) publica en internet contenido sexual explícito (imágenes/vídeos de desnudos o sensuales) de una persona sin el consentimiento de la otra persona por despecho o para vengarse (Citron & Franks, 2014).

La violación virtual se trata de un acto sexual sin consentimiento a través del mundo virtual. Era común en *Second Life* y en otros mundos virtuales, como en el caso de la violación virtual que Dibbell describió (1994).

Existen varias páginas de porno vengativo, como IsAnyoneUp.com, gfrevenge.com, Myex.com, Iknowthatgirl.com, etc., donde los usuarios publican fotos pornográficas de sus exparejas o amantes sin su consentimiento. Los motores de búsqueda clasifican este tipo de contenido como páginas porno.

En 2015, Google permitió a los usuarios eliminar imágenes de porno vengativo del índice de búsqueda de Google. Aunque como admitió el jefe de Google Search, Amit Singhal, esto no acaba con el problema, por al menos ayuda.

2.1.5.4 Consejos para protegernos de los acechadores cibernéticos

A continuación, se aportan varios consejos para protegernos de los ciberacosadores:

- Configura tu perfil para que solo tus amigos o seguidores puedan ver tus publicaciones, así te aseguras de que solo las personas que conoces pueden acceder a estas.
- No permitas que las redes sociales muestren tu dirección o número de teléfono públicamente. (Es conveniente tener un correo electrónico diferente para las redes sociales)
- Si necesitas compartirle el número de teléfono o información privada a un amigo, envíale un mensaje privado, no lo hagas a través de una publicación.
- Utiliza un nombre de género neutro o un pseudónimo en las redes sociales (no utilices tu nombre real)
- Deja en blanco la información que no tengas que añadir obligatoriamente, como la fecha de nacimiento.
- Acepta solo las peticiones de aquellas personas a las que conozcas en persona. Configura tus redes sociales para que acepten peticiones de amistad de los amigos de los tuyos.

- Desactiva la configuración de la geolocalización. Es posible que también quieras desactiva el GPS de tu dispositivo.
- Ve con cuidado con las redes Wifi públicas, ya que se pueden piratear fácilmente. Si necesitas iniciar sesión en Starbucks o en un hotel, es preferible que utilices una red privada virtual (también conocido como VPN o *Vitual Private Network*, en inglés) para evitar que alguien intercepte tus comunicaciones. La VPN de Kaspersky puede ofrecerte una conexión segura estés donde estés.
- Una VPN también ocultará tu dirección IP (que se puede usar para monitorizar tu cuenta de proveedor de internet y, gracias a eso, tu dirección, número de la tarjeta de crédito, entre otros).
- Ve con cuidado con dónde dejas el móvil. No es complicado instalar un *software* de espía sin dejar rastro (basta solo con que dejes el móvil en tu mesa durante unos minutos).
- Asegúrate de que tu teléfono y tus ordenadores tienen contraseña- utiliza una contraseña segura, no algo que sea fácil y cámbiala regularmente.
- Utiliza programas anti-*software* de espía para detectar los programas maliciosos que puedas tener instalados. Elimínalos o, mejor aún, haz una copia de seguridad de tus datos, y luego reestablece el dispositivo de fábrica para asegurarte de que el *software* espía se elimina completamente. El antivirus de Kaspersky se puede descargar tanto en PC como en Android y mantiene tus dispositivos seguros.
- Recuerda cerrar siempre las sesiones cuando acabes de usarlas (no dejes en activo los perfiles de las redes sociales).
- Ve con cuidado con las aplicaciones que te solicitan el acceso a tu perfil de Facebook o lista de contactos. ¿Sabes para qué la quieren?
- Deja claro al ciberacosador que no quieres que contacte contigo. Ponlo por escrito y advierte de que, si prosigue, acudirás a la policía. Descarta enfrentarte a ellos una vez hayas hecho esta advertencia.
- Y si prosiguen, acude a la policía.
- Si crees que alguien te está monitorizando a través de un software espía, no utilice tu ordenador o tu móvil para buscar ayuda (coge el teléfono de un familiar o de alguien cercano a ti).
- Haz que un profesional revise tu ordenador o tu móvil para que busque el software espía o otros indicios de cuentas comprometidas.
- Cambia todas tus contraseñas.
- Guarda copias de todas las comunicaciones implicadas, incluidas las tuyas, los informes policiales y los correos electrónicos de las redes. Haz una copia de seguridad de las pruebas en una memoria USB o en una unidad externa.

2.1.5.5 Los perfiles falsos para llevar a cabo estafas

Son una forma de fraude o abuso en el que alguien crea una identidad en línea falsa para acosar a una víctima determinada. Estas personas llaman la atención de sus víctimas para que les compartan fotos o vídeos íntimos y luego las chantajean para que establezcan una relación y les pidan dinero para una emergencia.

Las personas que estafan pueden ser muy convincentes, pero se puede destapar la estafa de varias maneras.

¿Cómo podemos reconocer a un estafador?

Puede servirnos de gran ayuda si observamos que todas las fotos de un individuo son selfis o fotos de estudio y no tiene con familiares o amigos y todas son sin contexto.

Realiza una búsqueda inversa de imágenes en Google y compara las fotos en páginas de citas. Es posible que la persona tenga varios perfiles con la misma foto, pero con nombres diferentes.

Pídele hacer videollamadas a través de Skype. ¿A ver si lo adivinas? El estafador te pondrá mil excusas y no volverás a saber nada de esta persona jamás.

2.1.5.6 Tráfico cibernético

El tráfico cibernético se ha convertido en un término bastante común en los debates científicos y políticos en relación con la trata de personas.

Se tiene que entender como la trata de personas que se lleva a cabo con la ayuda de las redes computacionales.

Dado que el tráfico es un delito, el tráfico cibernético no solo está cubierto por los mecanismos internacionales respectivos (como el Protocolo de Palermo del 2000 y el Convenio del Consejo de Europa sobre la Lucha contra la Trata de Seres Humanos del 2005), sino que también entra en juego el Convenio sobre Ciberdelincuencia del Consejo de Europa de 2001, el primer tratado internacional sobre delitos cometidos a través de internet.

Las personas que trafican también utilizan salas de chat en línea, las redes sociales, agencias de empleo en línea o falsifican páginas web de ayuda a la inmigración para reclutar víctimas.

Puede que utilicen plataformas en línea (ya sean públicas o una red oscura) para ofrecer los servicios de sus víctimas y contactar con clientes y consumidores.

Entre los servicios que se ofrecen encontramos la prostitución forzada, la pornografía infantil, novias por correo, trabajos forzosos como el de vientres de alquiler o de órganos humanos.

El ejemplo más conocido de explotación cibernética es la conocida como industria del *cibersexo* en Filipinas, donde los menores están presuntamente obligados a realizar actos sexuales delante de cámaras, a veces con la posibilidad de que los «consumidores» den instrucciones.

2.1.5.7 Capta de menores

La capta de menores se da cuando alguien construye una relación, una conexión de confianza y emocional con un niño o niña o un menor para manipularla, explotarla y abusar de esta persona. Abusan, explotan y trafican con estos menores. Y cualquiera puede serlo, independientemente de la edad, el género o la raza.

2.1.6 Crímenes cibernéticos contra la propiedad

Los más conocidos y difundidos son los crímenes contra la propiedad mediante programas de secuestro.

2.1.6.1 Programas de secuestro

Los programas de secuestro son programas maliciosos, también conocidos como *malware* (en inglés). Encriptan los datos de la víctima hasta que el atacante recibe un pago de rescate. Normalmente, el atacante pide un pago a través de alguna criptomoneda, como bitcoin. Una vez se haya cumplido esto, enviará a la víctima una clave para descifrar sus datos.

Durante los últimos años han surgido más variantes de programas de secuestro, las cuales describiremos más detalladamente a continuación. También explicaremos cómo proteger nuestros sistemas contra futuros ataques.

Entra en el enlace de la Europol sobre el programa de secuestro Wannacry

<https://www.europol.europa.eu/wannacry-ransomware>



2.1.7 Crímenes cibernéticos contra el gobierno

Denominamos a los crímenes cibernéticos más peligrosos contra los gobiernos *terrorismo cibernético*.

2.1.7.1 Terrorismo cibernético

Hay cinco tipos principales de ataques de terrorismo cibernético:

- Irrupción;
- Destrucción;
- Desinformación;
- Denegación de servicio;
- Alterar o dañar páginas web.

Algunos de estos tipos de ataques son más graves que otros y cada uno tiene un objetivo determinado. Cabe añadir que el terrorismo pretende desmoralizar la ciudadanía; lo que lo hace diferente a las guerras, cuyo objetivo supuestamente no son los civiles. En el mundo real, el terrorismo suele alcanzar su objetivo de desmoralizar la ciudadanía porque destruye la propiedad y hiere o mata a civiles.

Hoy en día, el término de *terrorismo cibernético* se está haciendo más y más popular.

Sin embargo, no disponemos de una definición sólida para esto.

La subjetividad abunda cuando hacemos referencia al terrorismo cibernético.

El término *terrorismo cibernético*, que lo acuñó Barry Collin en los 80 por primera vez, ha evolucionado durante los últimos años.

En 1997, Collin escribió: «[...] la experiencia de las personas en el mundo físico depende de las acciones del mundo virtual. Esta dependencia e intersección del mundo físico y el virtual deja a las masas vulnerables frente al terrorismo cibernético.»

Collin afirmó que:

«Un terrorista cibernético puede acceder de manera remota a los sistemas de control de procesamiento de un fabricante de cereales y hacer que los niños de una nación caigan enfermos y fallezcan. Un terrorista cibernético puede colocar bombas computarizadas alrededor de una ciudad. Todas transmitirían simultáneamente patrones numéricos únicos y cada bomba recibiría el patrón de otra, de modo que, si una dejase de transmitir, todas se detonarían simultáneamente. Un terrorista cibernético puede alterar transacciones financieras internacionales, perjudicar los sistemas de control del tráfico aéreo, alterar las fórmulas de los medicamentos de las empresas farmacéuticas y sabotear los sistemas.»

Denning (2000) definió el terrorismo cibernético como:

«el ciberterrorismo como un delito dependiente de la cibernética perpetrado con objetivos políticos para provocar miedo, intimidar o coaccionar a un Gobierno o población objetivo y causar o amenazar con causar daño

. Ejemplos de este concepto estrecho de ciberterrorismo incluyen «los ataques que provocan la muerte o lesiones corporales, las explosiones, los accidentes aéreos, la contaminación del agua o las pérdidas económicas graves (...) Los ataques graves contra infraestructuras críticas podrían ser actos de ciberterrorismo, dependiendo de su impacto. Los ataques que interrumpen los servicios no esenciales o que son principalmente una molestia costosa no lo serían.»

El Buró Federal de Investigaciones de EE. UU. (FBI) define el terrorismo como:

«el uso ilegítimo de la fuerza o la violencia contra personas o propiedades para intimidar o coaccionar a un gobierno, a la población civil o cualquier segmento de ésta, para la consecución de objetivos políticos o sociales». (FBI, 1987)

El Departamento de Estado de los EE. UU. Define el terrorismo como:

«violencia premeditada, políticamente motivada y perpetrada contra objetivos no combatientes por grupos subnacionales o agentes clandestinos». (<https://2001-2009.state.gov/s/ct/info/c16718.htm>)

El terrorismo puro son las actividades terroristas que se llevan a cabo íntegramente (o principalmente) en el mundo virtual.

Las nuevas organizaciones terroristas son grupos altamente financiados y tecnológicamente articulados, capaces de infligir daños devastadores a una amplia gama de objetivos.

El peligro real está en la síntesis de la informática y el terrorismo.

Hoy en día, presenciamos una creciente fusión de situaciones online y offline, hasta el punto de que la distinción ya no tiene sentido.

2.1.8 Ejercicios

Visualiza el siguiente vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=3mR9PfEOFFo>

ejercicio 1:

synetiza los aspectos más importantes del crimen cibernético del vídeo:

Ejercicio 2:

Busca en internet cómo funciona internet

2.2 CÓMO FUNCIONA INTERNET

Para entender cómo combatir los ataques cibernéticos es esencial saber cómo funciona internet.

El episodio ayuda a entender cómo funciona internet.

En febrero de 2007, durante unas horas, Pakistán mantuvo secuestrados todos los vídeos de YouTube del mundo.

No se pudo acceder a YouTube porque las direcciones de internet estaban secuestradas.

<https://www.youtube.com/watch?v=IzLPKuAOe50>

En un intento de evitar que su ciudadanía accediera a lo que consideraba contenido ofensivo, el gobierno pakistaní, ordenó a Pakistan Telecom bloquear el acceso al sitio web para compartir vídeos YouTube.

Para ello, Pakistan Telecom informó falsamente a los ordenadores de sus clientes de que la ruta más directa a YouTube era a través de Pakistan Telecom y luego impidió a los usuarios pakistaníes llegar a la auténtica página de YouTube.

Desafortunadamente, la red de la empresa compartió esta declaración falsa de identidad más allá de su propia red y la noticia falsa se extendió por los mecanismos subyacentes de internet. Consecuentemente, se redirigieron erróneamente a más de dos tercios de los usuarios de internet del mundo a la ubicación errónea de YouTube, lo que a su vez sobrecargó la propia red de Pakistan Telecom.

Las consecuencias fueron temporales, pero el incidente subraya la importancia de conocer el funcionamiento de internet.

La mejor manera de entender esto es saber cómo la información llega de un lugar a otro a través del mundo virtual.

De hecho, es bastante complejo.

1.2.7 ¿Qué es internet?

Internet no es una red, si no una red masiva de redes.

Figura 1 muestra los diferentes tipos de sistemas informáticos

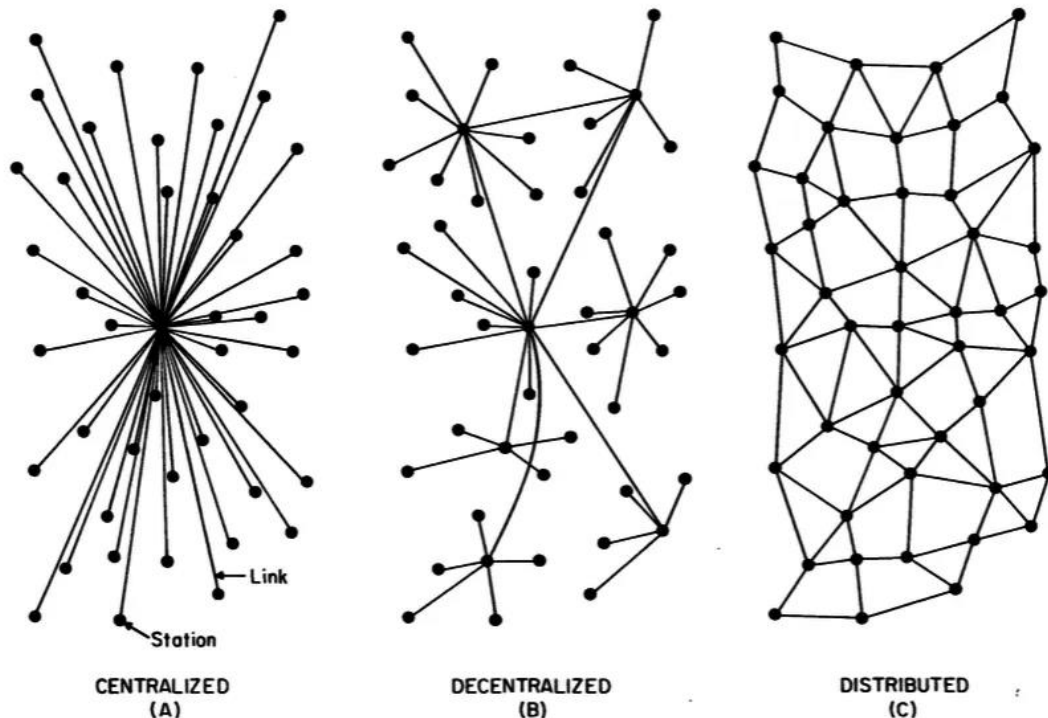


Figura 1. Sistema centralizado, sistema descentralizado y red

La World Wide Web (WWW) no es sinónimo de *internet*, si no la combinación de todos los recursos y usuarios que, en internet, están utilizando el protocolo de transferencia de hipertexto (HTTP, por su término en inglés)

Tim Berners-Lee inventó la World Wide Web, concretamente un modelo de Comunicaciones que, a través de HTTP, permite el intercambio de información a través de internet.

¿Cómo funciona HTTP?

HTTP es un protocolo de petición-respuesta.

Aporta a los usuarios la manera de interactuar con los recursos web como los archivos HTML porque transmite los mensajes de hipertexto entre la clientela y los servidores.

HTML (de la sigla en inglés para *HyperText Markup Language*) significa «lenguaje de marcado de hipertexto). Permite que el usuario pueda crear y estructurar secciones, párrafos, títulos, enlaces y *blockquote*s para las páginas web y las aplicaciones.

El lenguaje de marcado hace referencia a la manera en que las etiquetas se utilizan para definir el diseño de la página y los elementos de dentro de la página.

La clientela de HTTP utiliza generalmente las conexiones del protocolo de control de transmisión (TCP, por su nombre en inglés) para comunicarse con los servidores.

Las páginas web son una de las formas en que se puede difundir la información por internet.

Una página web es tan solo una porción de internet, aunque representa una parte muy grande.

Para acceder más páginas web, deberás utilizar un programa llamado *navegador*.

El protocolo HTTP es uno de los lenguajes que internet utiliza para transmitir datos.

Los navegadores (Google Chrome, Explorer o Firefox, entre otros) permiten el acceso a los documentos web, también conocidos por *páginas web* que están enlazadas a otras a través de hiperenlaces.

Los documentos web pueden contener gráficos, sonidos, texto y vídeos.

Las diferencias entre un navegador y un buscador:

Un navegador sirve para acceder a internet.

El buscador sirve para buscar en internet una vez ya hemos accedido.

Tienes que utilizar un navegador para acceder a un buscador.

Un navegador (Firefox, Internet Explorer, Chrome) es un programa que muestra las páginas web.

Un buscador (Google, Bing, Yahoo) es una página web concreta que proporciona resultados de búsqueda.

Por ejemplo, la mayoría de los correos electrónicos que se envían a través de internet utilizan el protocolo simple de transferencia de correos (SMTP, por su nombre en inglés) para enviar mensajes de un servidor a otro.

La figura 2 muestra el esquema del SMTP.

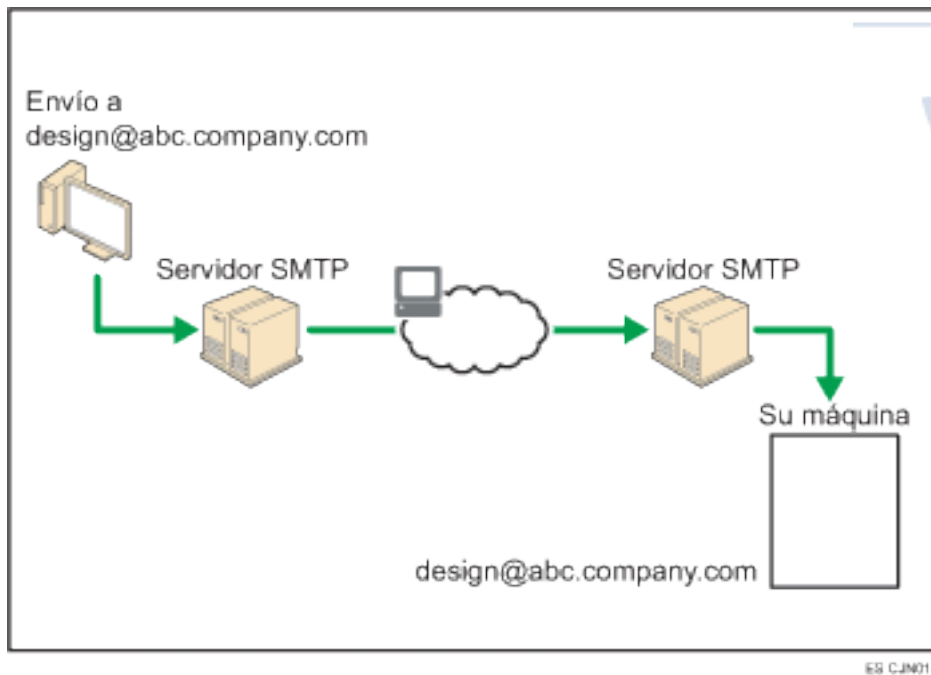


Figura 2: El protocolo simple de transferencia de correos (SMTP)

Imagina que quieres entrar en una página web.

Para llevar esto a cabo, necesitas que tu dispositivo hable con un ordenador donde está ubicada la página web a la que quieres entrar.

Tu dispositivo tendrá que averiguar dónde está ese ordenador y establecer una conexión para permitir la comunicación.

Lo primero que necesitará tu ordenador será saber cómo encontrar el servidor que aloja la web que buscas.

Para ello, utilizará una dirección IP (protocolo de internet) que servirá de dirección para los parámetros de internet.

Cada dispositivo tiene una dirección IP asignada por el proveedor del servicio de internet. Tu dispositivo también conoce la dirección de su router o la ruta hacia internet más amplia.

Ejemplo: **216.58.206.36**

Esta es la dirección de internet.

El sistema de nombres de dominio, o DNS, es el protocolo e infraestructura a través de la cual los ordenadores conectan los nombres de los dominios a su dirección IP correspondiente.

El DNS es global y está descentralizado.

Su arquitectura se podría representar con la forma de un árbol.

Las raíces del árbol sirven de punto de orientación para el DNS.

Sobre esto, se encuentran los niveles más altos de dominios.

También hay códigos de países como .pl además de otros dominios, como .com o .net.

Cada uno de estos niveles más altos se subdivide. Muchos países tienen dominios de segundo nivel específicos, como co.uk y ac.uk, para indicar que se trata de instituciones académicas o de negocios.

Los dominios principales están controlados internacionalmente por Corporación de Internet para la Asignación de Nombres y Números (ICANN, por su nombre en inglés) un ONG privada que se creó en 1998 para hacerse cargo de las diferentes administraciones y operaciones de internet que, previamente, las organizaciones del gobierno de los EE. UU. habían llevado a cabo.

Cada nivel principal de dominios está dirigido por un registro que establece sus políticas internas sobre los dominios.

Las organizaciones, como Apple o el Departamento de Estado de los EE. UU., adquiere los dominios a través de otros intermediarios.

Estos registros se coordinan entre ellos para asegurarse de que cada nombre de dominio de los dominios principales es único.

Además, cada dominio gestiona los subdominios.

Cuando nuestro ordenador solicita una página web, divide la petición de paquetes y los envía a través de internet. En primer lugar, en la **capa de aplicación**, nuestro buscador interpreta el clic del ratón como un comando en el HTTP, que define la forma en que se solicita y se entrega el contenido.

Luego, Esta orden se transmite a las capas de transporte y de red.

Estas capas se encargan de dividir los datos en trozos del tamaño de un paquete y de asegurarse de que todos los trozos lleguen sin errores y reensamblados en el orden correcto para la capa de aplicación superior.

¿Cómo saben los paquetes cómo llegar a su destino a través de internet?

De la misma manera en que el DNS ayuda al ordenador a encontrar lo que estaba buscando, la organización de las redes de internet se puede interpretar como una jerarquía.

Cada ordenador está compuesto de decenas de miles de nodos conocidos por **sistemas autónomos**.

El tráfico se enruta localmente a través de los sistemas autónomos y los controlan las políticas de las organizaciones propietarias de estos nodos.

Cada uno de estos sistemas posee un grupo de bloques contiguos de direcciones IP y forma el **hogar** de estos destinos. Todos tienen al menos una conexión con otro sistema autónomo.

Así que para enrutar una dirección IP particular, es tan fácil como encontrar su sistema autónomo.

Un gran problema:

Internet incluye 40 000 nodos de sistemas autónomos y sus interconexiones cambian y se desplaza con el tiempo.

Dada esta escala, es imposible un enfoque global para enrutar todo de la misma manera.

Para solucionar este problema, internet Para superar este problema, Internet utiliza un sistema distribuido dinámico que no mantiene una visión permanente del aspecto de la red en un momento concreto.

El principio del enrutamiento es bastante sencillo:

En cada punto de la red, cada router mira la dirección del paquete entrante.

Si el destino está dentro de la red, guarda el paquete y lo envía al ordenador correspondiente.

En caso contrario, consulta una **tabla de enrutamiento** para determinar el mejor paso siguiente para enviar el paquete más cerca de su destino.

Como no existe una guía de direcciones global, los nodos de la red tienen que compartir información clave con otros rúters, como de qué direcciones IP son responsables y con qué otras redes pueden comunicarse.

Los rúters también pasan información a sus vecinos, ya que comparten noticias actualizadas sobre el estado de la red y quién puede comunicarse con quién.

Cada rúter crea entonces su propio modelo interno y temporal sobre la mejor manera de enrutar el tráfico que llega.

En cambio, este modelo se comparte para que los vecinos de un rúter sepan cómo va a pasar el tráfico.

LA CLAVE DE LA CIBERSEGURIDAD ES QUE TODO EL SISTEMA SE BASA EN LA CONFIANZA.

El sistema de enrutamiento funciona eficazmente, pero puede romperse, ya sea por accidente o por **factores maliciosos del sistema.**

El ejemplo de Pakistán muestra lo que ocurre cuando se abusa de esa confianza.

Los censores del gobierno "rompieron internet" afirmando falsamente tener acceso directo a la dirección IP que sirve a YouTube.

El bloqueo de YouTube por parte de Pakistán fue un hecho limitado, local y políticamente motivado. Pero por cómo funciona internet, todos los proveedores de servicios de internet de Asia intentaron dirigir todo su tráfico de YouTube a Pakistán, únicamente porque creían que estaba más cerca que el destino real previsto.

INTERNET FUNCIONA SIN COORDINACIÓN DESCENDENTE. ESTO REQUIERE QUE LOS USUARIOS DE INTERNET Y AQUELLOS QUE LO PROTEGEN SE COMPORTEN ADECUADAMENTE.

2.2.1 Ejercicios

Ejercicio 1

Lee *The internet*, de Chris Woodford

<https://www.explainthatstuff.com/internet.html>

Responde a las preguntas siguientes.

1. ¿Cuál es la diferencia entre conmutación de circuitos y la conmutación de paquetes?

2. ¿Qué son los *clientes* y los *servidores*?

Ejercicio 2

Lee *The internet*, de Chris Woodford

<https://www.explainthatstuff.com/internet.html>

Responde a las preguntas siguientes.

1. ¿Cuál es la diferencia entre conmutación de circuitos y la conmutación de paquetes?

2. ¿Qué son los *clientes* y los *servidores*?

2.3 ATAQUES CIBERNÉTICOS

Los ciberataques más comunes que infligen daños incluyen:

- Ataques de denegación de servicio (DoS)
- Ataques de denegación de servicio distribuido (DDoS)
- Botnets y zombis

2.3.1 Ataques de denegación de servicio (DoS)

Un ataque de denegación de servicio paraliza un ordenador o la red de un ordenador.

Para llevar esto a cabo, se inunda el objetivo con una gran cantidad de peticiones de datos para sobrecargarlo y así hacer que sea incapaz de responder a las peticiones legítimas.

La petición puede ser cualquier petición corriente en un página web.

2.3.2 Ataques de denegación de servicio distribuido (DDoS)

Un ataque de denegación de servicio distribuido (DDoS) es un ataque DoS en el que muchos ordenadores individuales o conectados inundan simultáneamente el objetivo con peticiones.

Las cámaras conectadas a internet y otros dispositivos similares se pueden utilizar para un ataque DDoS.

Existen varios motivos para que se produzca un ataque DDoS

En la *dark web* podemos encontrar anuncios de servicios de DDoS para desconectar las páginas web de la competencia.

A partir de un estudio que Kaspersky llevó a cabo en 2017 (<https://www.kaspersky.com>), se mostró que más de la mitad de las empresas que habían participado (56 %), estaban seguras de que los ataques DDoS se han utilizado como cortina de humo para otros tipos de ciberdelincuencia. Además, la gran mayoría (87 %) informó de que también había sido víctima de un ataque dirigido.

El estudio mostró que cuando los ciberdelincuentes han utilizado los ataques DDoS como cortina de humo, las empresas también se enfrentaban a amenazas, como pérdidas y explotaciones a través de dispositivos móviles (81 %), las acciones de otras organizaciones (78 %), estafas de fraude (75 %) e incluso la actividad maliciosa del personal interno (75 %). La mayoría (87 %) también ha sufrido ataques dirigidos.

Un ataque DDoS a una red local puede ralentizar significativamente cualquier acceso a internet desde esa red.

Un ataque DDoS puede dejar inaccesible una página web a la que alguien quiere acceder.

También puede manipular a los usuarios y hacer que busquen la información de una página a otra.

2.3.3 Botnets y zombis

El término *botnet* se forma a partir de las palabras *robot* y *network*, ambas en inglés.

El montaje de un *botnet* suele ser la etapa de infiltración de un esquema multicapa. Los *bots* son herramientas que automatizan los ataques masivos, como el robo de datos, la caída de servidores y la distribución de programas maliciosos.

Los *botnets* son conjuntos de ordenadores unidos que un pirata informático puede controlar remotamente sin que sus dueños lo sepan.

Los criminales pueden infectar un millón de ordenadores con programas maliciosos y, al mismo tiempo, realizar muchas peticiones desde un servidor único o granja de servidores para intentar sobrecargar el objetivo con tráfico.

A los ordenadores que acaban infectados se les conoce como *zombis*.

La fase 1 de exposición comienza cuando los hackers encuentran una vulnerabilidad en una página web, una aplicación o un comportamiento humano. El objetivo es preparar al usuario para que se exponga sin saberlo a una infección de algún programa malicioso.

En la fase 2 el usuario se infecta con el programa malicioso del botnet al realizar una acción que comprometa su dispositivo. Muchos de estos métodos consisten en persuadir a los usuarios mediante ingeniería social para que descarguen un virus troyano especial.

Una vez el pirata informático está preparado, se inicia la fase 3 porque toma el control de cada ordenador. La persona que ataca prepara una red de *bots* que puede gestionar remotamente.

Una vez el ordenador está infectado, un ordenador zombi permite el acceso a operaciones de nivel administrativo, como:

- Lectura y escritura de datos del Sistema
- Recoger todos los datos personales del usuario
- Enviar archivos y otros datos
- Monitorizar la actividad del usuario
- Buscar puntos débiles de otros dispositivos
- Instalar y dirigir cualquier aplicación
- **Los dispositivos del internet de las Cosas (IoT) se pueden ser secuestrar en una red de bots:**
- Dispositivos inteligentes del hogar (termómetros, cámaras de seguridad, televisiones, altavoces, etc.)
- Sistemas de infoentretenimiento para coches
- Dispositivos portátiles (relojes inteligentes, dispositivos que monitorizan nuestra actividad física, etc.)
- Dispositivos de infoentretenimiento que nos entretienen e informan.

2.3.3.1 Consejos para protegernos de los botnets

A continuación, se explican 6 consejos principales para protegerse contra los *botnets*.

1. Mejorar todas las contraseñas de los usuarios de los dispositivos inteligentes.
2. Evitar la compra de dispositivos con seguridad débil.
3. Actualiza la configuración y las contraseñas de los administradores en todos los dispositivos.
4. Desconfía de cualquier archivo adjunto en el correo electrónico.
5. Nunca accedas a los enlaces de cualquier mensaje que recibas.
6. Instale un software antivirus eficaz.

2.4 PROGRAMAS MALICIOSOS Y AMENAZAS CRIMINALES CIBERNÉTICAS

A continuación, las estrategias más comunes utilizadas por los ciberdelincuentes para engañar y estafar a sus víctimas.

2.4.1 Troyanos

Un caballo de Troya o troyano es un tipo de programa malicioso que a menudo se disfraza de software legítimo. Los ladrones cibernéticos y los piratas informáticos suelen utilizar troyanos para intentar acceder a los sistemas de los usuarios.

Suelen engañar a los usuarios mediante alguna forma de ingeniería social para que carguen y ejecuten troyanos en sus sistemas.

Una vez activados, los troyanos permiten a los ciberdelincuentes espiarle, robar sus datos confidenciales y obtener un acceso de puerta trasera a su sistema.

A diferencia de los virus y gusanos informáticos, los troyanos no son capaces de autorreplicarse.

2.4.2 Suplantación de identidad y *phishing*

En internet es fácil que alguien se haga pasar por otras personas.

Los estafadores pueden utilizar correo físico y llamadas telefónicas, pero internet es su mejor herramienta.

Los delincuentes pueden crear una página web que imite la de un banco, una tienda o un organismo gubernamental para robar los datos.

El *phishing* trata de convencer a una persona para que realice una acción haciéndose pasar por otra persona de confianza y que puede pedir legítimamente al usuario que realice esa acción.

La mayoría de los intentos de *phishing* se realizan a través del correo electrónico. Lo que comenzó con la infame estafa del príncipe nigeriano ha evolucionado hasta convertirse en réplicas sofisticadas casi idénticas a la correspondencia comercial de marca, desde Google pidiendo un cambio de contraseña hasta PayPal ofreciendo 5 dólares gratis.

El *spear phishing* hace referencia a los ataques de publicación que se diseñan y se envían para dirigirse a una persona, empresa u organización específica. Por el contrario, los correos electrónicos regulares de *phishing* atacan de manera amplia, ya que implican el envío de correos electrónicos masivos a listas masivas de contactos desprevenidos.

El fraude del CEO es similar al *spear phishing*. Consiste en que un delincuente se hace pasar por el director general u otros altos ejecutivos de una organización que dan las instrucciones para hacer inmediatamente algo, por ejemplo, una transferencia bancaria, o para enviar información confidencial, por ejemplo, el listado de empleados.

El *smishing* (fraude por mensajes de texto) hace referencia a los casos de *phishing* en los que los atacantes envían sus mensajes a través de mensajes de texto (SMS) en lugar de por correo electrónico.

El *vishing* es un delito cibernético que utiliza el teléfono para robar información personal y confidencial de las víctimas. A menudo denominado «*phishing* de voz», los delincuentes cibernéticos utilizan tácticas de ingeniería social hábiles para convencer a las víctimas de que actúen, para que les entreguen información privada y el acceso a cuentas bancarias.

Por ejemplo, durante la temporada de impuestos, los estafadores dejan mensajes simulando ser de la oficina de impuestos.

Durante la pandemia de covid-19, los delincuentes cibernéticos llamaban a la gente y les prometieron vacunas y kits de pruebas a cambio de la información de su cuenta bancaria y su dirección postal.

El *whaling* es un ataque de *phishing* muy selectivo (dirigido a altos ejecutivos) que se hace pasar por un correo electrónico legítimo. Es un fraude digital mediante ingeniería social, diseñado para animar a las víctimas a realizar una acción, como iniciar una transferencia de fondos.

Con todos los avances recientes en seguridad informática y antivirus, podríamos pensar que somos inmunes. Pero la estafa 419 no se aprovechan las vulnerabilidades tecnológicas.

Sin embargo, sí que explotan las humanas.

Las personas humanas son el talón de Aquiles de la ciberseguridad.

La manipulación es un ataque en el que los estafadores manipulan los datos de una persona para obtener un beneficio económico.

Por ejemplo, un usuario de la banca electrónica ha dado instrucciones a su banco para transferir dinero a una cuenta concreta, pero un delincuente intercepta la petición y cambia esa cuenta por otra.

La **ingeniería social** hace referencia a la manipulación psicológica de los seres humanos para inducirlos a realizar acciones que de otro modo no realizarían y que suelen perjudicar sus intereses.

A menudo, los estafadores utilizan la técnica del pie en la puerta (una pequeña e inocua petición) para atraer a sus objetivos, quizás algo tan simple como pedir consejo sobre qué ver en las vacaciones en una ciudad. Cuando las víctimas acceden, empiezan a percibir que se trata de alguien que proporciona ayuda. A través de una serie de pasos pequeños, pasan de hacer pequeños favores, que cuestan poco, a dar información confidencial.

2.4.3 Ejercicio

Lee y comenta el artículo

Fan, W., Lwakatare, K., & Rong, R. (2017). Social engineering: IE based model of human weakness for attack and defense investigations. *International Journal of Computer Network & Information Security*, 9(1).

<http://oa.upm.es/45395/1/Social%20Engineering-IJCNIS-V9-N1-1.pdf>

2.5 PROTECCIÓN DE DATOS

La seguridad de los datos significa **protegerlos**, como una base de datos, de las fuerzas destructivas y de las acciones no deseadas de usuarios no autorizados.

Para la seguridad del hogar se utilizan tecnologías como cerraduras y alarmas antirrobo. También existen tecnologías de seguridad para proteger los ordenadores y los datos.

Desgraciadamente, al igual que las cerraduras y las alarmas antirrobo se pueden eludir, ocurre lo mismo con los ordenadores y los datos se pueden desglosar o crackear.

La función del ordenador es proporcionar información. Los ataques a la seguridad de un ordenador o de una red están relacionados con esta función. El flujo normal de información va de una fuente a un destino. Una fuente puede ser un archivo o datos y un destino puede ser otro archivo o un usuario.

La figura 3 muestra el flujo normal de datos

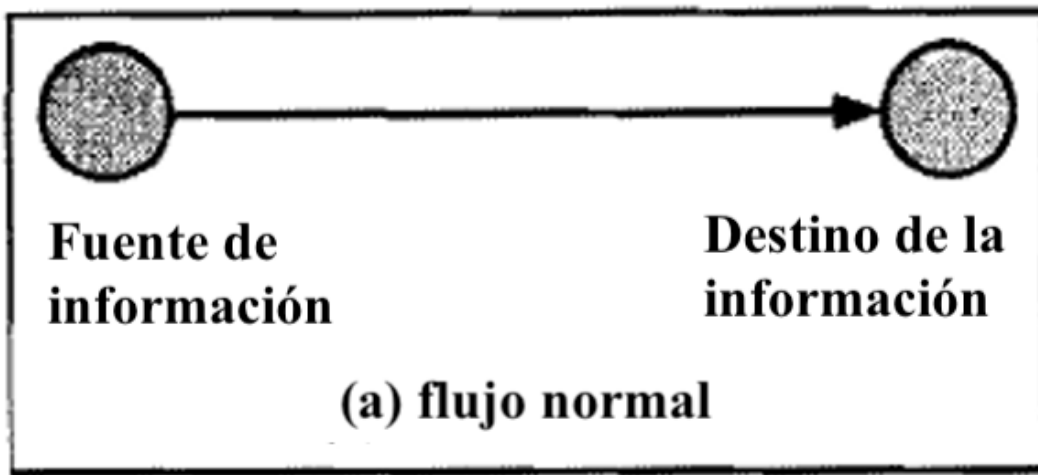


Figura 3: El flujo normal de los datos.

Existen cuatro tipos generales de ataques: son ataques a

- la disponibilidad
- la confidencialidad
- la integridad
- la autenticidad

2.5.1 Interrupción

Un recurso del sistema queda indisponible o inutilizable. Se rompe el flujo normal de información (Figura 4). Se trata de un ataque a la **disponibilidad**.

Puede ser la destrucción del software que gestiona el flujo de datos del disco duro, la anulación de la tabla de archivos, el corte de una línea de comunicación, etc.

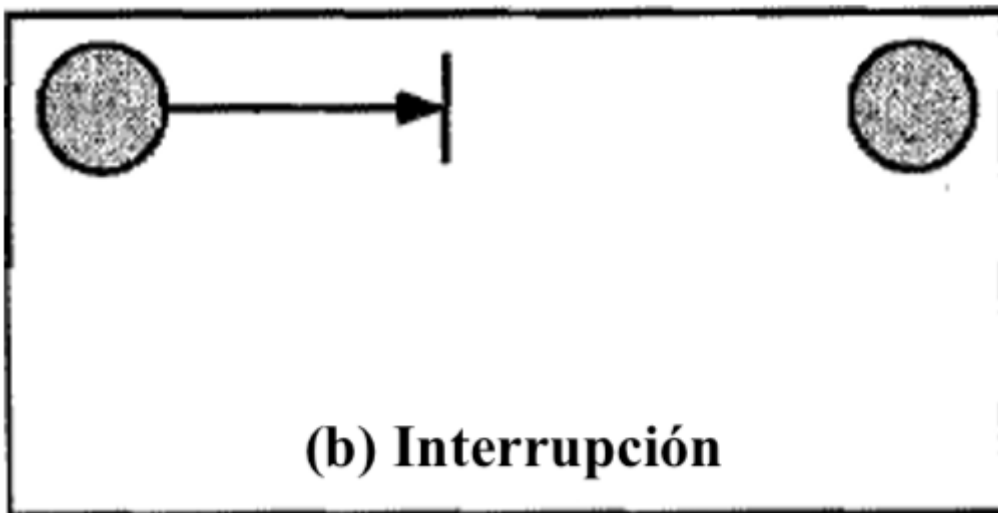


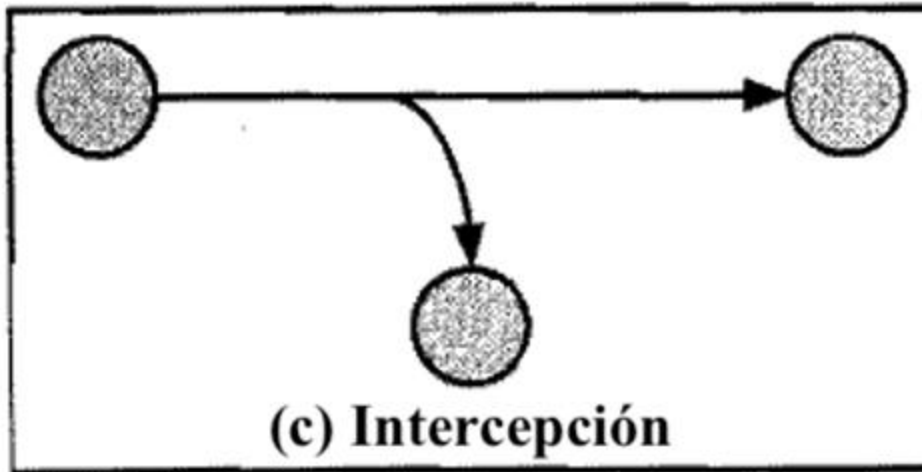
Figura 4: ataque por interrupción

2.5.2 Intercepción

Una parte no autorizada (una persona o un ordenador) accede a un recurso (Figura 5). Se trata de un ataque a la **confidencialidad**.

El flujo normal de información no se rompe, pero la parte no autorizada puede acceder a datos o servicios reservados.

La interceptación incluye las escuchas telefónicas para capturar datos en una red y la copia no autorizada de archivos y programas.



2.5.3 Modificación

Una parte no autorizada no sólo accede a un activo, sino que lo manipula (Figura 6). Esto es un ataque a la **integridad**.

La modificación incluye el cambio de valores en un archivo de datos, la alteración de un programa para que funcione de forma diferente, la modificación del contenido de los mensajes que se transmiten, etc.

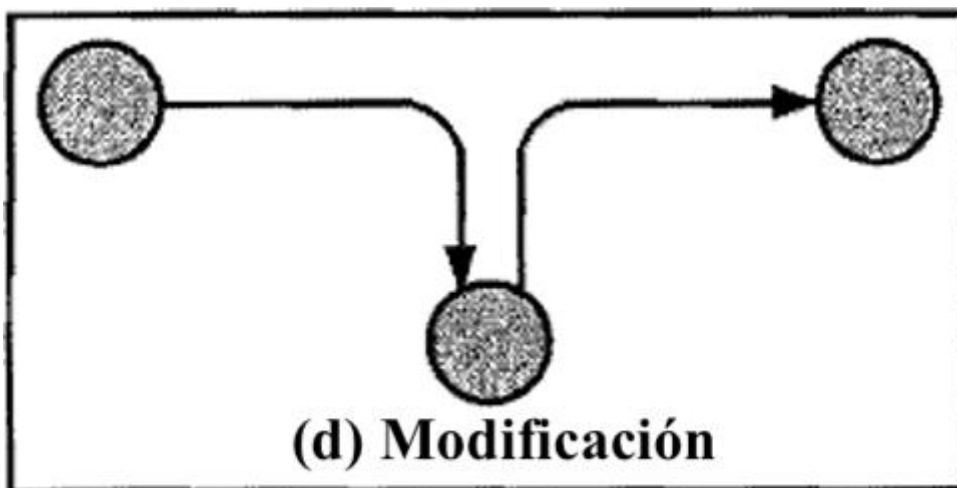


Figura 6: Ataque de modificación

2.5.4 Fabricación

Una parte no autorizada inserta elementos falsificados en un sistema (Figura 7). Se trata de un ataque a la **autenticidad**.

La fabricación incluye la inserción de registros, archivos y mensajes espurios en una red.

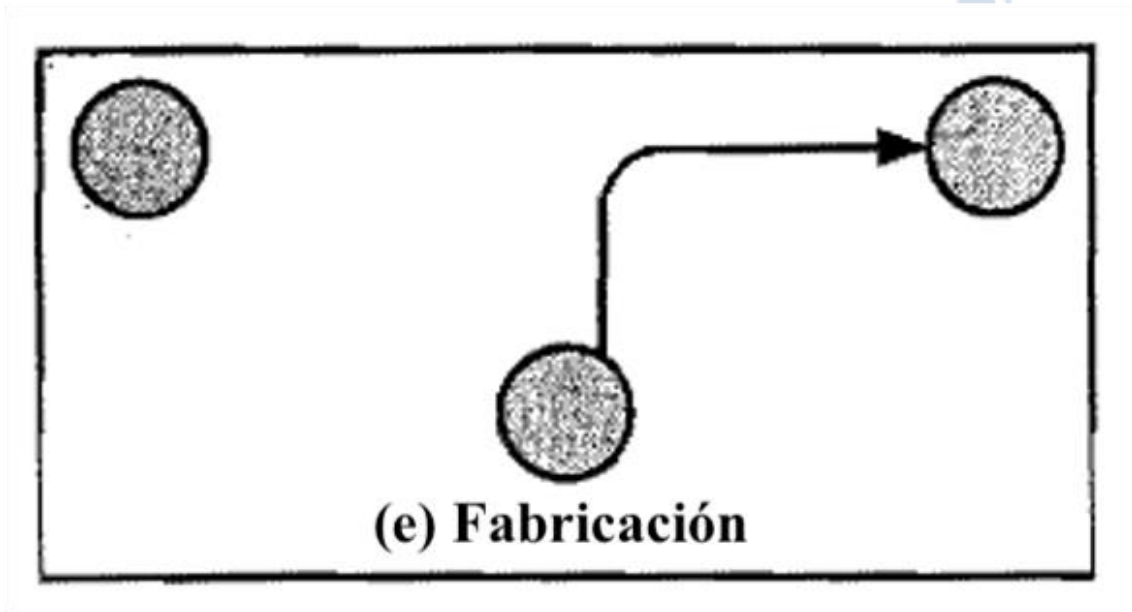


Figura 7: Ataque de fabricación

2.5.5 Máscara

Una máscara tiene lugar cuando una entidad se hace pasar por otra diferente.

Un ejemplo de ataque de máscara es el uso de procedimientos de autorización, capturados anteriormente, para obtener privilegios adicionales con el fin de acceder a información y datos protegidos (Figura 8).

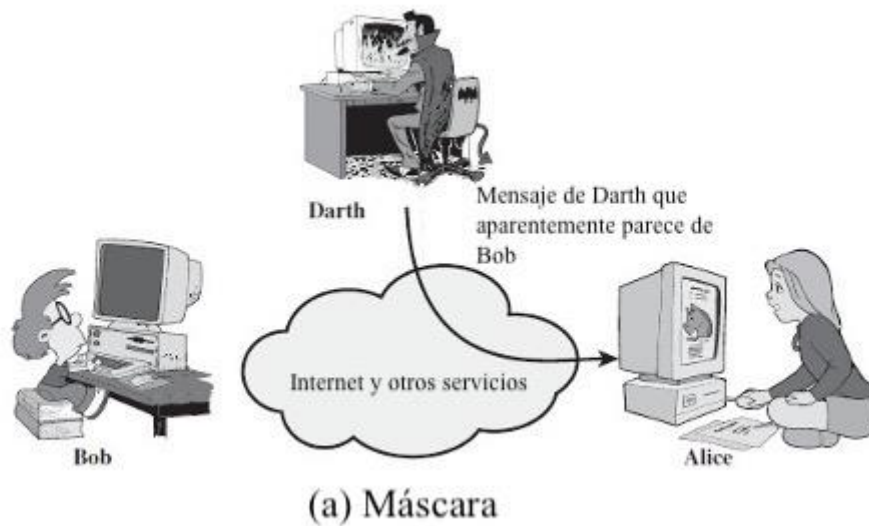


Figura 8: Ataque de máscara.

2.5.6 Ataque de repetición

La repetición implica la captura pasiva de datos y su uso posterior para producir un efecto no autorizado (Figura 9).

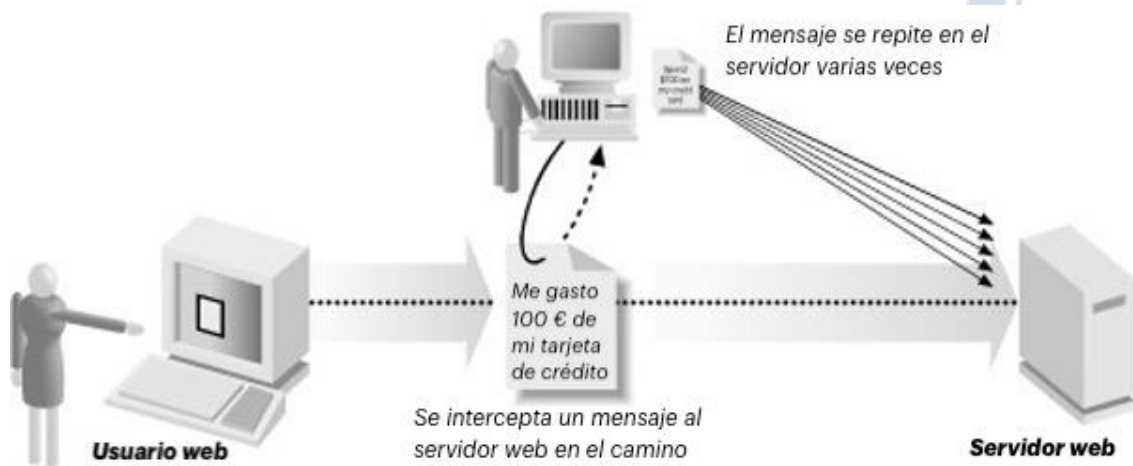


Figura 9: Ataque de repetición

REFERENCIAS

- Barry, C. (1997). Future of Cyberterrorism: The Physical and Virtual Worlds Converge. *Crime and Justice International*, 13(2), 15-18.
- Citron, D.K., & Franks, M.A. (2014). Criminalizing revenge porn. *Wake Forest L. Rev.*, 49, pp. 345-391.
- Denning, D. E. (2000). Cyberterrorism: Testimony before the special oversight panel on terrorism committee on armed services US House of Representatives. *Focus on Terrorism*, 9, 71-76.
- Dibbell, J. (1994). A rape in cyberspace or how an evil clown, a Haitian trickster spirit, two wizards, and a cast of dozens turned a database into a society. *Ann. Surv. Am. L.*, p. 471.
- Federal Bureau of Investigation (1987). FBI and terrorism. *FBI Law Enforcement Bulletin*, 56(11). Available at: <https://www.ojp.gov/ncjrs/virtual-library/abstracts/fbi-and-terrorism>
- Smith, P.K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of child psychology and psychiatry*, 49(4), pp. 376-385.
- Salawu, S., He, Y., & Lumsden, J. (2017). Approaches to Automated Detection of Cyberbullying: A Survey. *IEEE Transactions on Affective Computing*. Available at: https://research.aston.ac.uk/portal/files/23259407/Approaches_to_Automated_Detection_of_Cyberbullying.pdf
- Tokunaga, R.S. (2010). Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization. *Computers in Human Behavior*, 26, pp. 277-287.
- Whittaker, E., & Kowalski, R.M. (2015). Cyberbullying via social media. *Journal of School Violence*, 14(1), pp. 11-29.

3: PRODUCTOS DIGITALES Y TECNOLOGÍAS BASADAS EN LA WEB

Ahmet Bilent ALADAĞ

Ali KESKİN

Ova Bilişim Sistemleri Sanayi ve Ticaret Limited Şirketi

Objetivos de aprendizaje

Este estudio aborda el uso de los productos digitales y la tecnología web en la inclusión digital de la educación para personas adultas y el aula tradicional. También examina cómo la tecnología basada en la web facilita la construcción del conocimiento personalmente significativo y socialmente valioso a través de las interacciones de apoyo, la comunicación y la colaboración entre los educadores, el alumnado y la información.

Esta formación ofrece un marco para el aprendizaje basado en la web y analiza de forma crítica los componentes de dicho marco, como

Al final de la unidad de aprendizaje, el alumnado podrá:

- Comprender los posibles beneficios sociales de la inclusión digital.
- Comprender los posibles beneficios económicos de la inclusión digital.
- Comprender ¿Qué tipos de acceso formal/teórico a qué tecnologías tienen las personas en casa, en el trabajo y en los entornos comunitarios?
- Comprensión ¿Cuál es la naturaleza y el alcance del uso de las tecnologías que se facilita con este acceso? ¿En qué circunstancias se produce un uso/compromiso significativo? ¿Qué factores contribuyen a que las personas sigan siendo usuarias de las TIC y otras no?

Conceptos clave básicos

- Tecnologías digitales
- Aplicaciones basadas en la web
- Redes sociales
- Web 2.0
- Productos digitales
- Tecnología moderna
- Gestión de las redes sociales
- Digitalización
- Comunicación
- Tráfico cibernético

Objetivo Principal

Enseñar a los estudiantes lo que se puede hacer con una aplicación basada en la web. Proporcionar conceptos básicos sobre este tipo de aplicaciones y las que están relacionadas con el producto digital.

Descripciones generales

Enseñar a los estudiantes lo que se puede hacer con una aplicación basada en la web. Proporcionar conceptos básicos sobre las aplicaciones basadas en la web y el producto digital.

Este módulo es la creciente dependencia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la vida cotidiana, tanto en la vida profesional como en la privada, que nos obliga a reflexionar sobre cómo podemos gestionar la Era Digital.

A pesar de las afirmaciones sobre el determinismo tecnológico en el debate sobre la sociedad de la información, una serie de desarrollos en los últimos años parecen haber creado la posibilidad de reservar un lugar más central al usuario (como ciudadano y/o como consumidor) dentro de la Era Digital. Nos referimos a las tecnologías y aplicaciones emergentes comúnmente denominadas «redes sociales» o «Web 2.0».

Las personas que imparten formación sobre la inclusión digital de las personas adultas, debido a su interés desplegar la nueva tecnología web, pueden pasar por alto la importancia del enfoque de la enseñanza y el aprendizaje centrado en el alumnado. Por el contrario, los educadores de las aulas tradicionales pueden descuidar el papel importante de la tecnología web en el proceso de aprendizaje. Este módulo hace hincapié en que los educadores deben utilizar la web junto con otras tecnologías de la comunicación solo como medio para equilibrar la información con entornos bien diseñados y centrados en el alumnado. El objetivo de este estudio es examinar cómo la tecnología basada en internet facilita la construcción de un conocimiento significativo y valioso a través de interacciones de apoyo, comunicación y colaboración entre educadores, alumnos e información.

Este módulo ofrece una estructura para el aprendizaje basado en la web y analiza de forma crítica sus componentes, tales como:

1. La tecnología web junto con otras tecnologías de la comunicación;
2. las interacciones basadas en la web y sus implicaciones para el profesorado, el alumnado y el contenido; y
3. la construcción del conocimiento.

Esta y otras preguntas se responderán a lo largo de este material educativo.

Tema 1: Productos digitales

En términos sencillos, un producto digital es aquel que existe solo en formato digital. También hay quien lo describe como un producto que carece de forma física y que se vende en línea. Sin embargo, estas definiciones simples no dan una idea completa de lo que es un producto de esta naturaleza. No necesariamente hay que vender un producto intangible para que pueda ser considerado de esta manera. Por ejemplo, una página web con la que se obtiene información útil por la que no hay que pagar es un producto digital.

Tema 2: ¿Qué podemos hacer con una aplicación basada en la web?

Las aplicaciones basadas en la web son un tipo particular de programas que permiten a los usuarios interactuar con un servidor remoto a través de una interfaz de navegador web. Han experimentado un enorme aumento de popularidad en los últimos años, están

sustituyendo a las aplicaciones de escritorio y se están convirtiendo en un instrumento crucial para empresas pequeñas y grandes empresas de todo el mundo.

Probablemente estarás de acuerdo con que la mayor ventaja de un software basado en la web es su total independencia del software de la máquina cliente. Un programa de escritorio tradicional puede tener que configurarse para adaptarse a los requisitos de cada sistema operativo, pero una aplicación basada en la web es accesible en cualquier dispositivo.

Tema 3: Ejemplos de aplicaciones basadas en la web y productos digitales

En este punto se dará información sobre las aplicaciones basadas en la web más utilizadas. ¿Qué productos digitales debemos utilizar en el entorno educativo?

9 aplicaciones web más útiles: explicación, ejemplos y uso.

Tema 4: Las ventajas de utilizar aplicaciones basadas en la web

Permiten trabajar desde cualquier lugar y en cualquier momento. Se puede acceder a los programas basados en la web desde cualquier dispositivo que esté conectado a internet. Los datos están disponibles desde cualquier lugar después de que el usuario se conecte. Esto es una verdadera ventaja para la productividad. No hay que descargar, instalar, actualizar o gestionar ningún programa físico. El programa está siempre actualizado y los tiempos de inactividad se reducen al mínimo con sistemas redundantes fuera de las instalaciones. Los programas basados en la web son compatibles con cualquier dispositivo o plataforma. El programa se entrega a través de un navegador de la elección del usuario. El uso de aplicaciones basadas en la web en la educación es cada vez más popular, desde las herramientas en línea para complementar los entornos educativos tradicionales hasta los campus en línea. La productividad sigue siendo alta, ya que los empleados pueden realizar el trabajo que necesitan ahora.

Ejercicios: Google Classroom

Haremos ejercicios de Google Classroom, una aplicación basada en la web que utilizaremos muy a menudo en nuestras formaciones.

Título del módulo	Productos digitales y tecnologías basadas en la web	
Perfil educativo	Personas adultas	
Idioma	Inglés	
Objetivos grupales	Personas adultas que quieren mejorar su conocimiento de los medios digitales. Personas de edad avanzada y poco cualificadas para que utilicen las tecnologías digitales. Otros grupos objetivo de este proyecto son las personas de edad avanzada y las personas poco cualificadas.	
Periodo	10 semanas (3 horas a la semana)	
Horas	20 horas de aprendizaje presencial 20 horas de aprendizaje a distancia 20 horas de trabajo en grupo en línea	
Responsable	Organizaciones para el desarrollo profesional y personal de las personas adultas.	
Efectos de aprendizaje direccional: símbolos	Resultados del aprendizaje	
CONOCIMIENTO		
Desarrollo	K1	Comprensión de las redes sociales y de sus principios
Integrar	K2	Conocimiento y comprensión de los conceptos como el ciberacoso, la adicción a internet, el cibercidismo, etc.

Seguridad	K3	Conocimiento sobre como la tecnología moderna ha cambiado nuestras maneras de comunicarnos.
Protección	K4	Beneficios y desventajas de la tecnología moderna y la digitalización rápida.
Solución de problemas	K5	Importancia de la privacidad en línea.
HABILIDADES		
Interactuar	S1	Gestión de la configuración de las aplicaciones basadas en la web.
Compartir	S2	Establecer los ajustes de la seguridad en las aplicaciones basadas en la web.
Involucrar	S3	Selección de productos digitales adecuados para aplicaciones basadas en la web.
Colaborar	S4	Capacidad para tomar las medidas necesarias en caso de ataque en línea.
Gestionar	S5	Hacer la elección correcta en las aplicaciones basadas en la web.
COMPETENCIAS		
Inclusivo	C1	Permanecer seguros y evitar que nos pirateen el dispositivo en las aplicaciones basadas en la web.
Informado	C2	Tener la capacidad de comprender los peligros de las aplicaciones basadas en la web.
Compromiso	C3	La capacidad de reconocer los efectos negativos o los beneficios de la tecnología moderna en la sociedad.
Equilibrado	C4	Uso inteligente de la configuración de privacidad para proteger la información personal.
Alerta	C5	La capacidad de reconocer las ofertas poco realistas en la selección de productos digitales.
Contenido del módulo	<p>Introducción: Productos digitales ¿Qué podemos hacer en una aplicación basada en la web?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicaciones basadas en la web • Desarrollo de aplicaciones basadas en la web • Ejemplos de aplicaciones basadas en la web <p>Ejemplos de aplicaciones basadas en la web y productos digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Padlet • Canva: Aplicación de presentación, banner y diseño • Blendspace: Aplicación de contenidos gratuitos • Powtoon: Aplicación para hacer animaciones • StoryJumper: Aplicación de creación de historias digitales • Mobiroller: Programa para aplicaciones móviles • Wondershare Filmora: aplicación de edición de vídeo • CrossWordLabs: App gratuita de creación de rompecabezas • GoAnimate: Herramienta de creación de animaciones <p>Las ventajas de utilizar aplicaciones basadas en la web:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué utilizamos productos digitales y aplicaciones basadas en la web? 	



	<p>Ejercicios: Haremos ejercicios de Google Classroom, una aplicación basada en la web que utilizaremos muy a menudo en nuestras formaciones.</p> <p>Evaluación</p>
Requisitos previos y adicionales	Conocimiento básico de internet
Bibliografía obligatoria	Documentos preparados en el proyecto de ACML
Bibliografía adicional	<p>McNeely, B. (2005). Using technology as a learning tool, not just something new, educating the network generation. EDUCATION. Retrieved January 25, 2013, from http://www.educause.edu/research-and-publications/books/educating-net-generation/using-technology-learning-tool-not-just-cool-new-thing.</p> <p>https://bmcmmededuc.biomedcentral.com/articles/10.1186/1472-6920-6-41</p> <p>Biggs, J. and Tang, C. (2007) Teaching for Quality Learning at University, Open University Press, Maidenhead.</p> <p>Dorman, J. 2007. Involving digital natives: Retrieved November 15, 2007 from http://Web2videos.blogspot.com/ to examine literacy in the 21st century.</p> <p>MacKichan. 2005 . Scientific Notebook Retrieved on November 15, 2007 from http://www.mackichan.com/.</p> <p>https://productfolio.com/what-is-a-digital-product/</p> <p>https://lvivivity.com/web-based-applications</p> <p>https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.480.7301&rep=rep1&type=pdf</p>
Formularios planificados / actividades / metodologías didácticas	El profesorado introducirá los conceptos clave, que posteriormente se tendrán que debatir en clase.
Método de evaluación de los resultados del aprendizaje	Cuestionarios de respuesta múltiple y participación en la clase.

Test previo

1. ¿Cuál de las siguientes es una de las cuatro fases de digitalización relacionadas con el desarrollo de las tecnologías digitales?

- a. Acceso rápido a la información
- b. Hardware
- c. Medios sociales
- d. Procesamiento de la información

2. ¿Qué es una aplicación basada en la web?

- a. Programas instalados en el ordenador

- b. Son aplicaciones a las que sólo se puede acceder mediante el protocolo HTTP a través de una conexión de red y que se pueden ejecutar con la ayuda de un navegador de internet.
- c. Son programas que funcionan en CD y DVD.
- d. Es un lenguaje de programación.

3. Las aplicaciones basadas en la web se crean únicamente con la ayuda de lenguajes de programación. Hay muchos lenguajes de programación diferentes que se pueden utilizar para desarrollar una aplicación web. ¿Cuál de los siguientes no es un lenguaje de programación?

- a. PHP
- b. Word
- c. ASP.NET
- d. HTML

4. ¿Cuál es una aplicación basada en la web?

- a. Windows
- b. Keyboard
- c. Facebook
- d. Word

5. ¿Cuál es una de las ventajas de las aplicaciones basadas en la web?

- a. Distancia al público objetivo
- b. Es costoso
- c. Provoca vulnerabilidades de seguridad.
- d. Acceso instantáneo desde lugares independientes

PRODUCTOS DIGITALES

3.1 PRODUCTOS DIGITALES

El ser humano y la tecnología están unidos entre sí. Los rasgos distintivos de las distintas sociedades se entrelazan con la tecnología. Hay una integridad; como la tecnología sin el ser humano no puede existir plenamente por sí misma, no hay ser humano sin tecnología. Por lo tanto, la tecnología constituye el reflejo de la sociedad en la que existe en los ámbitos económico, social y político. Con el apoyo de la tecnología en múltiples ámbitos, algunas tareas se vuelven a veces complejas y otras aparecen de forma simplificada. El único elemento de todos estos cambios es el humano. Los deseos, las expectativas y las necesidades de las personas han afectado al cambio de la tecnología a lo largo del tiempo. Este efecto es multidimensional en una estructura que incluye diferentes áreas. La búsqueda del hombre, que está en el universo multidimensional, se manifiesta en la tecnología.

La vida, que empezó a cambiar bajo el liderazgo de las herramientas de información desde los años 80, no ha dejado de evolucionar con la tecnología de internet desde los años 90 y ha abierto las puertas de una revolución de la información, cuyo impacto sentimos mucho hoy en día. Según algunos, esta revolución de la información es una



revolución importante (revolución industrial), ya que se encuentra en ciertos puntos de ruptura de la historia. En esta importancia subyacen los graves cambios y efectos que ha creado en el individuo, la sociedad, la cultura y otros ámbitos.

Los términos digitalización y transformación digital son términos que se han encontrado frecuentemente en diferentes ámbitos en los últimos años. Derivan de la palabra latina *digitus* que significa *dedo*.

En el nuevo mundo digital conformado por la tecnología digital, internet ofrece una red de información y comunicación ininterrumpida. El desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación ha traído consigo la digitalización.

1. La revolución industrial: Producción mecánica con energía de vapor y agua 1784.
2. Revolución industrial: Producción en masa con energía eléctrica.
3. Revolución industrial: El uso de las tecnologías de la información y la comunicación y la electrónica en la mecanización.

Podemos enumerar las tendencias tecnológicas que cambian y facilitan el mundo como las redes sociales, las aplicaciones móviles, el *big data*, la tecnología en la nube, los robots, las impresoras 3D, los vehículos sin conductor. Gracias a las tendencias digitales, se puede almacenar información sobre el comportamiento de los hogares y satisfacer las necesidades de los consumidores con mucha más rapidez.

Las empresas satisfacen las demandas y exigencias tanto de sus proveedores como de los consumidores de forma mucho más rápida y sencilla mediante el uso de la tecnología digital.

Las redes sociales han creado una economía social con la revolución social que han creado.

Las tecnologías que cambian y hacen el mundo más fácil se explican como revoluciones tecnológicas que desempeñarán un papel en la supervivencia de las empresas en la nueva economía.

Algunos ejemplos son Facebook, Twitter, Whatsapp, Linkedin, Amazon, Kindle, Wattpad, aplicaciones móviles, *big data*, tecnología en la nube, Uber, Airbnb, robots

que pueden sustituir fácilmente a los humanos, impresoras 3D, vehículos sin conductor.



Características de los usuarios digitales:

- Quieren acceder rápidamente a la información
- Prefieren los contenidos visuales o gráficos al texto
- En lugar de leer un artículo de principio a fin, leen al azar en forma de cápsula
- Prefieren los juegos al trabajo serio
- Las estructuras cognitivas son paralelas, no secuenciales
- Pueden hacer muchas cosas al mismo tiempo y están en esta demanda
- Pueden utilizar las tecnologías de aprendizaje en línea
- Están dispuestos a aprender
- Entienden el aprendizaje interactivo y colaborativo
- Interactúan bastante socialmente
- Tienen control interno
- Tienen un concepto fuerte de ellos mismos, se conocen y reconocen a sí mismos
- Pueden gestionar de forma independiente sus propios procesos de aprendizaje
- Tienen fuertes habilidades verbales y de aprendizaje social
- Pueden realizar evaluaciones individuales y grupales
- Pueden comunicarse por escrito
- Piensan críticamente y toman decisiones

Hay cuatro etapas en la digitalización, según el desarrollo de las tecnologías digitales.

1. Fase del ordenador personal
2. Fase de internet
3. Fase de las redes sociales
4. Fase del internet de las cosas

Todas las fases se construyen unas sobre otras y cada una sigue utilizando las tecnologías de la fase anterior.

La primera fase de digitalización abarca el periodo hasta el uso de internet en las empresas.

Con la aparición del internet, la segunda fase de la digitalización comenzó a mediados de los años 90 para las empresas. Internet ha influido en el acceso y el intercambio de información m las personas. Las personas que podían compartir información sobre sí mismas en las páginas de internet también podían acceder a la información de los demás. También surgieron los conceptos de correo electrónico e intranet.

La tercera fase de digitalización de las empresas comenzó con el uso habitual de la tecnología web 2.0 y los dispositivos móviles en la vida cotidiana. La tecnología web 2.0 ha hecho posible el desarrollo de un entorno de internet interactivo en el que el usuario también puede producir contenidos de forma activa. En esta fase, que llamamos fase de medios sociales, las aplicaciones de medios sociales basadas en la web 2.0 que la gente ha empezado a utilizar en su vida privada han entrado en las empresas.

Actualmente, nos encontramos en la cuarta fase, la fase de digitalización del internet de las cosas.

3.2 ¿QUÉ PODEMOS HACER CON UNA APLICACIÓN BASADA EN LA WEB?

Las aplicaciones basadas en la web son un tipo particular de programas que permiten a los usuarios interactuar con un servidor remoto a través de una interfaz de navegador web. Han experimentado un enorme aumento de popularidad en los últimos años, están sustituyendo a las aplicaciones de escritorio y se están convirtiendo en un instrumento crucial para empresas pequeñas y grandes empresas de todo el mundo.

3.2.1 Aplicaciones basadas en la web

Las aplicaciones basadas en la web son aplicaciones a las que solo se puede acceder a través de una conexión de red mediante el protocolo HTTP y pueden ejecutarse con la ayuda de un navegador de internet en lugar de la memoria del dispositivo. Las aplicaciones basadas en la web no ocupan un lugar activo en el almacenamiento del ordenador y se utilizan con la ayuda de los navegadores de internet. Sin embargo, algunas aplicaciones basadas en la web pueden ejecutarse en el dispositivo del cliente y puede que sea necesario descargar algún código en su ordenador. Por otro lado, como la operación principal se realiza en el lado del servidor, todas las transacciones se completarán en el lado opuesto.



Las aplicaciones basadas en la web también pueden utilizarse con diferentes nombres, como *aplicaciones web*, *aplicaciones de internet* o *programas de internet*. Como el

término tiene tantas variantes, a menudo se confunden con el concepto de *aplicación basada en la nube*. En cambio, las aplicaciones basadas en la web utilizan el protocolo HTTP para comunicarse.

3.2.2 Desarrollo de aplicaciones basadas en la web

Las aplicaciones basadas en la web solo se pueden crear mediante los lenguajes de programación. Hay muchos tipos de lenguajes de programación diferentes que se pueden utilizar para desarrollar una aplicación web. A pesar de que la función, la estructura y las características de uso de cada lenguaje son diferentes, se puede crear un programario con las mismas funciones a través de muchos lenguajes de programación. Por ejemplo, se puede preparar un sistema de blog que se haya elaborado con PHP con ASP.NET.

Para desarrollar aplicaciones basadas en la web hay que aprender, al menos, un lenguaje de programación. Incluso aunque se dominen los lenguajes de programación, es posible que se necesite un equipo o algún programa externo para crear aplicaciones avanzadas. Dependiendo de las características del programa que quiera desarrollar, puede que sea necesario utilizar diferentes lenguajes de programación y sistemas de bases de datos. Para esto, es conveniente conocer más lenguajes de programación.

3.2.3 Ejemplos de aplicaciones basadas en la web

Todos los programas que se utiliza a través de un navegador de internet y que permiten la comunicación con la ayuda del protocolo HTTP son ejemplos de aplicaciones basadas en la web. Con el desarrollo del internet y su inclusión en el sistema web 2.0, se ha abandonado el diseño de páginas estáticas en internet y se han empezado a utilizar aplicaciones web. En este contexto, podemos decir que muchos de los servicios que utilizamos hoy en día en internet pueden ser un ejemplo de aplicación basada en la web o en la nube. Los ejemplos más importantes de aplicaciones basadas en la web que se conocen son:

- Facebook,
- Google,
- eBay,
- Amazon,
- YouTube,
- WordPress,
- Drupal,
- Skype Web,
- Whatsapp Web.



Las aplicaciones web se pueden utilizar sin que se tenga que instalar ningún programa. Gracias a las aplicaciones web, se puede contactar con quien sea en cualquier parte del mundo.

3.3 EJEMPLOS DE APLICACIONES BASADAS EN LA WBE Y PRODUCTOS DIGITALES

En este punto hay información sobre las aplicaciones basadas en la web más utilizadas. ¿Qué productos digitales debemos utilizar en el entorno educativo?

3.3.1 Padlet

Como una pizarra, pero imagina poder añadir textos, imágenes, vídeos a tu gusto. Se puede editar en cualquier momento, de forma interactiva con la gente. Padlet incluye todas estas funciones.



<https://tr.padlet.com/>

3.3.2 Canva: Presentaciones, carteles, diseño de aplicaciones

Canva es una aplicación de diseño gratuita basada en la web. Canva permite preparar profesionalmente infografías, carteles, publicaciones para las redes sociales, presentaciones, invitaciones, tarjetas y publicaciones publicitarias, entre otros. Es una aplicación muy apropiada para preparar contenidos de cursos, presentaciones y diseños.



<https://www.canva.com/templates/>

3.3.3 Blendspace: Aplicación de contenidos gratuitos

Blendspace, que es un programa muy eficaz para crear contenidos, permite hacerse miembro muy fácilmente y crear el contenido del curso (texto, imagen, enlace, vídeo, etc.) con el método con tan solo arrastrar y soltar elementos. También es posible compartir

el contenido del curso que se ha creado en muchas áreas (Edmodo, Facebook, Twitter, Drive, etc.).



<https://www.blendspace.com/lessons>

3.3.4 Powtoon: Aplicación para hacer animaciones

Es una herramienta para crear animaciones mediante burbujas de discurso, formas, imágenes, personajes y cualquier otro material que se te ocurra. Powtoon tiene opciones de pago y gratuitas.



<https://www.powtoon.com/>

3.3.5 StoryJumper: Aplicación de creación de historias digitales

Es una plataforma que permite crear historias digitales a través de una página web. Story Jumper ofrece a sus usuarios un amplio abanico de entornos de cuento, personajes, objetos e imágenes para utilizar en tus historias.



3.3.6 Mobiroller: Programa para aplicaciones móviles

Es una plataforma de aplicaciones móviles ideal para quienes desean crear aplicaciones para Android y iPhone para sí mismos o para sus clientes. MobiRoller, que se ha creado en Turquía y cuenta con soporte técnico turco, sirve hoy en día a usuarios de todo el mundo. Con MobiRoller, se puede crear una aplicación móvil en cuestión de minutos sin necesidad de conocimientos técnicos ni de codificación.



<https://www.mobiroller.com/tr/>

3.3.7 Wondershare Filmora: aplicación de edición de vídeo

Es un editor de vídeo bastante completo que permite editar tus propios vídeos con las herramientas de recorte, rotación, fusión, etc., y personalizarlos con texto, filtros y efectos de transición para compartirlos en cualquier lugar.

https://www.wondershare.net/ad/video-editor-win/filmora-dco.html?gclid=CjwKCAjw8e7mBRBsEiwAPVxxiLLd8WurmQfbjum_qpUoEbwVOyh7sS6

-6HVohXsyhWPq40hnQz7gkRoCosIQAvD_BwE

3.3.8 CrossWordLabs: App gratuita de creación de rompecabeza

Es una herramienta para elaborar crucigramas en línea. Es la forma más fácil de crear, imprimir, compartir y resolver crucigramas en línea. Es una aplicación gratuita, rápida y sencilla.

Crossword Labs
[Make a Crossword](#) [Find a Crossword](#) [About](#) [Login/Sign Up](#)

Crucigrama de animales PDF Word Share
[Instructions](#) [E&S](#) [Answer Key](#)

Across

- Dicen que es el mejor amigo del hombre
- Una popular ave de corral
- Puedes escucharles aullar en las noches

Down

- Un gigante que cuenta con dos colmillos
- Un pájaro que puede hablar
- Está provisto de fuertes tentáculos
- Les encanta jugar con ovillos de hilo

<https://crosswordlabs.com/>

3.3.9 GoAnimate: Herramienta de creación de animaciones

Es un creador de animaciones para el navegador con el que puedes crear vídeos animados, infografías, presentaciones o historias digitales.



https://learning.goanimate.com/is-now-vyond/?gclid=CjwKCAjw8e7mBRBsEiwAPVxxiBQomiZuy6wHMpbIUE96urnKoAeiPDhldN-voyVnnyPlpdBjGqpCzhoCQM4QAvD_BwE

3.4 LAS VENTAJAS DE UTILIZAR APLICACIONES BASADAS EN LA WEB

Las aplicaciones web se pueden utilizar sin que se tenga que instalar ningún programa. Gracias a las aplicaciones web, se puede contactar con quien sea en cualquier parte del mundo.

Estas son algunas de las ventajas:

- Acceso instantáneo desde lugares independientes
- Uso de aplicaciones del ámbito integradas con herramientas móviles
- Costes poco elevados
- Estar más cerca del público objetivo
- Actualización sencilla
- Mayor seguridad

Además de las ventajas mencionadas, las aplicaciones web, que tienen muchas ventajas de facilidad de uso y gestión, están indexadas a la infraestructura en términos de velocidad y rendimiento, así como de arquitectura del sistema.

Permiten trabajar desde cualquier lugar y en cualquier momento. Se puede acceder a los programas basados en la web desde cualquier dispositivo que esté conectado a internet. Los datos están disponibles desde cualquier lugar después de que el usuario se conecte. Esto es una verdadera ventaja para la productividad. No hay que descargar, instalar, actualizar o gestionar ningún programa físico. El programa está siempre actualizado y los tiempos de inactividad se reducen al mínimo con sistemas redundantes fuera de las instalaciones. Los programas basados en la web son compatibles con cualquier dispositivo o plataforma. El programa se entrega a través de un navegador de la elección del usuario. El uso de aplicaciones basadas en la web en la educación es cada vez más popular, desde las herramientas en línea para complementar los entornos educativos tradicionales hasta los campus en línea. La productividad sigue siendo alta, ya que los empleados pueden realizar el trabajo que necesitan ahora.



3.4.1 ¿Por qué utilizamos productos digitales y aplicaciones basadas en la web?

Para explicar por qué se utiliza una aplicación basada en la web, como ejemplo más sencillo, una persona que prepara productos artesanales especiales en su casa puede comercializarlos fácilmente con su propia página web, sin necesidad de nada más.

Esto, que es posible mediante una aplicación web, se convierte en una oportunidad para llegar a grandes masas fácilmente gracias a la página web que se cree.

Integración con aplicaciones móviles

Acceder a aplicaciones basadas en la web se ha vuelto más común con las aplicaciones móviles que se están difundiendo hoy en día y los navegadores que se pueden instalar en los teléfonos. Con las aplicaciones basadas en la web, a las que se puede acceder en cualquier momento y desde cualquier lugar, se puede gestionar una página web y realizar las acciones necesarias con una tarifa muy reducida. No importa dónde nos encontremos.

En el trabajo, en el coche, en casa, en cualquier lugar. Sólo necesitas una conexión a internet.

Gracias a las aplicaciones basadas en la web, los proveedores, los clientes, los usuarios y los empleados pueden reunirse fácilmente en un único sistema y las transacciones pueden realizarse de acuerdo con un objetivo común.

3.5 EJERCICIOS (CÓMO APLICAR UN CONTENIDO/EJERCICIOS PRÁCTICOS)

Haremos ejercicios con Google Classroom, una aplicación web que utilizaremos muy a menudo a lo largo de la formación.

Paso 1: Abrir el navegador de internet y escribir: <https://classroom.google.com>. ¿Qué es esta herramienta?

Google Classroom es una aplicación de aula virtual. Permite al profesorado asignar y organizar fácilmente los deberes, proporcionar comentarios de forma eficiente y comunicarse de manera sencilla con su alumnado. A través de la clase que se crea con Google Classroom, los deberes y las carpetas de contenido y los documentos del alumnado y del profesorado se almacenan en las cuentas de Google Drive de los usuarios.

Paso 2: Google Classroom tiene una única ventanilla para todo lo relacionado con la educación y el aprendizaje. Con nuestra herramienta fácil de usar y segura, los instructores gestionan, miden y enriquecen su experiencia de aprendizaje.



Una solución centralizada para la enseñanza y el aprendizaje

Google Classroom is your all-in-one place for teaching and learning. Our easy-to-use and secure tool helps educators manage, measure, and enrich learning experiences.

Comparar ediciones

Iniciar sesión en Classroom



Herramientas centralizadas

Reúne todas tus herramientas didácticas y gestiona varias clases desde un mismo lugar.



Facilidad de uso

Cualquier miembro de tu comunidad escolar puede empezar a usar Classroom en solo unos minutos.



Diseñado para la colaboración

Trabaja simultáneamente en el mismo documento con toda la clase o comunícate cara a cara con Google Meet.



Acceso desde cualquier lugar

Ofrece herramientas que favorecen la enseñanza y el aprendizaje desde cualquier lugar y con cualquier dispositivo para dar más flexibilidad y movilidad a tus clases.

Ahora, accederemos a la página de inicio de Google Classroom e introduciremos los datos de nuestra cuenta de Gmail. Al iniciar la sesión, nos recibirá la página de inicio de la aplicación.

Para empezar, debemos crear una clase o unirnos a una desde el icono + en la esquina superior derecha de la página de inicio.

Si queremos unirnos a una clase como estudiante, podemos unirnos a la clase a la que quieres entrar al introducir el código de la clase mediante la opción de «Unirse a la clase».

Si queremos crear una nueva clase, continuaremos con la opción de «Crear clase». Debemos introducir el nombre de la clase, opcionalmente la sección y la información de la asignatura.

En el momento en que hayamos creado la clase, la página de inicio nos dará la bienvenida.

En la página principal de la clase, encontraremos la clase en la que estamos en la esquina superior izquierda, donde se comparten nuestras acciones, el estudiantado para controlar las personas que se han unido a la clase, y los menús que contienen información sobre la clase. Con la ayuda del icono + en la parte inferior derecha del menú, podremos compartir con el alumnado.

Paso 3: Unirse a "Adult Community Media Lab" en la siguiente página



Paso 4: Una vez se haya abierto la página de la formación, podremos unirnos a nuestras formaciones desde aquí.

¿Qué podemos hacer con Google Classroom?

Con Google Classroom, el profesorado puede crear aulas en un entorno virtual y diferentes cursos y clases según las materias de estos cursos. Al permitir que el estudiantado se inscriba en las clases, proporciona un área de comentarios para compartir anuncios, tareas, evaluarlas creando preguntas y responder a las mismas. Se puede utilizar con más de un profesor si se asigna más de un profesor a la clase.

Conclusión;

Con "Adult Community Media Lab" se puede supervisar el trabajo de clase y entregar las tareas. También, revisar rápidamente las próximas tareas, los anuncios y los trabajos atrasados o no entregados de todas sus clases. Además, podemos organizar los estudios por temas y subir y compartir materiales de las aplicaciones a Google Classroom desde nuestro dispositivo móvil.

Si el profesorado lo permite, podemos comunicarnos con el resto de la clase a través de:

- Foros: información o preguntas que podemos compartir con el resto de la clase. Ejemplo: ¿Cuándo visitaremos el museo?
- Comentarios: una respuesta a una publicación o a un comentario. Ejemplo: Iremos el viernes que viene.
- Respuesta: respuesta a un comentario que menciona a la persona que lo hace. Ejemplo:

+nombre de la persona que ha comenado ¡Gracias!

Si no queremos publicar en el contenido de la clase, también podemos enviar un comentario privado al profesorado sobre una tarea o pregunta.

Si el administrador ha habilitado los servicios de Gmail y del Directorio para el alumnado del centro, podemos enviar correos electrónicos al profesorado y alumando de clase utilizando nuestra cuenta del centro.

The screenshot shows the Google Classroom interface for a class named 'Adult Community Media Lab'. At the top, there are navigation tabs: 'Flow', 'Classwork', 'Persons', and 'Notes'. The class banner features the title 'Adult Community Media Lab', the Erasmus+ project ID '2020-1-TR01- KA204- 093885', and the class code '716ozqt'. Below the banner, there are several sections: 'Assignments approaching due date' (with a 'view all' link), 'Announce your class', 'INBIE published a new material: SOCIAL MEDIA USAGE AND MANAGEMENT social media liter...' (dated 21 Jun), 'INBIE has published a new material: SOCIAL MEDIA USAGE AND MANAGEMENT' (dated 21 Jun), 'Omar' (dated 9 Jun, Omer Faruk Yildiz - PL), and '1 class comment' (dated 9 Jun, 'Welcome to our ACML group - INBIE').

¿Qué nos aporta Google Classroom?

- Todo se encuentra en un mismo lugar
- Reúne todas las herramientas de aprendizaje y permite gestionar varias aulas en un lugar centralizado
- Es fácil de usar
- Cualquier persona de su comunidad escolar puede ponerse a estudiar en cuestión de minutos
- Está diseñado para facilitar el trabajo en equipo
- Permite trabajar en un documento con toda la clase al mismo tiempo o comunicarnos cara a cara a través de Google Meet
- Podemos acceder desde donde queramos
- Apoya la educación y el aprendizaje desde cualquier lugar, en cualquier dispositivo, ya que da al aula más flexibilidad y movilidad.

3.6 EVALUACIÓN (TODO LO ÚTIL PARA EVALUAR LA UTILIDAD Y EFICACIA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE)

Prueba electiva

1. **¿Cuál de las siguientes no es una de las cuatro fases de digitalización relacionadas con el desarrollo de las tecnologías digitales?**
 - a. Acceso rápido a la información
 - b. Internet
 - c. Redes sociales
 - d. Internet de las cosas
2. **Las aplicaciones basadas en la web se crean únicamente a partir de lenguajes de programación. Hay muchos lenguajes de programación diferentes que se pueden utilizar para desarrollar una aplicación web. ¿Cuál de los siguientes es un lenguaje de programación de este tipo?**
 - a. PHP
 - b. Excel
 - c. HTTP
 - d. Web 2.0
3. **¿A qué ha dado lugar las redes sociales con la revolución social?**
 - a. Economía social
 - b. Digitalización
 - c. Socialización
 - d. Innovación
4. **¿Cuál no es un ejemplo de una aplicación basada en la web?**
 - a. Google
 - b. Pinterest
 - c. Facebook
 - d. Word
5. **«Las aplicaciones basadas en la web son aplicaciones a las que solo se puede acceder a través de una conexión de red mediante el protocolo y pueden ejecutarse con la ayuda de un navegador de internet en lugar de la memoria del dispositivo.» Por favor, selecciona la opción correcta para la definición anterior.**
 - a. FTP
 - b. HTTP
 - c. Web 2.0
 - d. DNS
6. **¿Cuál no es una ventaja de las aplicaciones basadas en la web?**
 - a. Estar más cerca del público objetivo
 - b. Costes más bajos
 - c. Vulnerabilidad de la seguridad
 - d. Uso de aplicaciones del ámbito integradas con herramientas móviles
7. **¿Qué plataforma nos permite crear historias digitales a través de una página web?**
 - a. GoAnimate
 - b. Cross Word Labs
 - c. Story Jumper
 - d. Blendspace

3.6.1 Preguntas del texto – materiales del profesorado

1. ¿Qué productos digitales tienes en el ordenador?
2. ¿Cuáles son las ventajas de las aplicaciones basadas en la web?
3. ¿Por qué utilizamos productos digitales y aplicaciones basadas en la web?
4. ¿Cómo se pueden desarrollar aplicaciones basadas en la web?
5. ¿Qué aplicaciones basadas en la web utilizas en los cursos de formación?

REFERENCIAS

McNeely, B. (2005). Using technology as a learning tool, not just something new, educating the network generation. EDUCATION. Retrieved January 25, 2013, from <http://www.educause.edu/research-and-publications/books/educating-net-generation/using-technology-learning-tool-not-just-cool-new-thing>.

<https://bmcmmededuc.biomedcentral.com/articles/10.1186/1472-6920-6-41>

Biggs, J. and Tang, C. (2007) Teaching for Quality Learning at University, Open University Press, Maidenhead.

Dorman, J. 2007. Involving digital natives: Retrieved November 15, 2007, from <http://Web2videos.blogspot.com/> to examine literacy in the 21st century.

MacKichan. 2005. Scientific Notebook Retrieved on November 15, 2007, from <http://www.mackichan.com/>.

<https://productfolio.com/what-is-a-digital-product/>

<https://lvivivity.com/web-based-applications>

<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.480.7301&rep=rep1&type=pdf>

[df](#)

MÓDULO 4: ASPECTOS DIGITALES DE LOS SERVICIOS SOCIALES Y ASPECTOS EDUCATIVOS

Nida AKCEVİZ OVA

Yenişehir İlçe Milli Eğitim
Müdürlüğü

Objetivos del aprendizaje

Los tutores de alfabetización en medios sociales tienen un capítulo concreto donde analizamos los beneficios de las redes sociales y los aspectos que hay que tener en cuenta cuando promovemos las clases educativas para personas adultas. Terminaremos con las reglas esenciales para sacar el máximo partido a las redes sociales y algunos ejercicios para poner en práctica en parejas o pequeños grupos.

Al final de la unidad de aprendizaje, el alumnado podrá:

- Establecer y gestionar su presencia en las redes sociales
- Entender el papel y las características de los tutores de alfabetización de los medios sociales
- Cómo y por qué crear contenido para las redes sociales
- Gestionar el calendario del contenido para las redes sociales
- Evaluar el desempeño del contenido en las redes sociales
- Gestionar el contenido de las redes sociales mediante datos del mundo real

Conceptos básicos (palabras clave)

- | | |
|----------------------------|---------------------------------|
| • Gestionar el contenido | • Habilidades de gestión |
| • Redes sociales | • Gestión de las redes sociales |
| • Tutor de redes sociales | • Gestor de las redes sociales |
| • Alfabetización mediática | • Presencia en los medios |
| • Aprendizaje grupal | |

Objetivo principal

Dotar al alumnado de las habilidades críticas de creación y gestión de contenidos para convertirse en un tutor de medios sociales y guiarle en para lograrlo.

Descripción general

Este módulo va dirigido a personas adultas que deseen adquirir la habilidad profesional de «tutores de alfabetización en medios sociales». Estos tutores colaborarán con las escuelas, ONG, asociaciones de consumidores e instituciones gubernamentales locales (objetivos de la ACML).

Para llegar a ser un tutor de medios sociales, es necesario poseer conocimientos y, a ser posible, experiencia como gestor de medios sociales. Es por ello que en este curso presentamos la figura del gestor de medios sociales y la del tutor de medios sociales, con especial hincapié en las características de un tutor de medios sociales y de un gestor de medios sociales.

Debido a que utilizamos a menudo las redes sociales, puede parecer que el tiempo que pasamos en ellas es ya una especie ya nos otorga el derecho a trabajar como «tutores de alfabetización en redes sociales». Por supuesto, entre los usuarios hay personas que comprenden las novedades, les gusta probar, son capaces de establecer contacto con los seguidores, sus publicaciones se comparten y reciben muchos más me gustas que las otras, lo que sin duda supone una predisposición para ser un «tutor de alfabetización en medios sociales».

Para llegar a ser un tutor de medios sociales, es necesario poseer conocimientos y, a ser posible, experiencia como gestor de medios sociales. Por este motivo, haremos hincapié en la figura y las competencias de las personas que buscan trabajo como gestores de medios sociales y/o tutores de alfabetización en medios sociales.

Hay que tener en cuenta que no basta con crear una cuenta y escribir posts. Los medios sociales de comunicación cambian dinámicamente y hay que seguir, estar al día y entender estos cambios. Además, un usuario corriente no suele enterarse del márketing y la publicidad. Por lo tanto, es importante navegar eficientemente por las páginas web, aunque esto es solo la punta del iceberg, porque a menudo es insuficiente para ocupar un puesto de trabajo. Sin embargo, esto no cambia el hecho de que muchas personas imaginen este trabajo como uno de ensueño.

Es difícil imaginar una empresa o alguien que no esté presente en las redes sociales hoy en día. Es más, a menudo se dice que, si alguien no está en Facebook, probablemente es porque no existe. Los medios sociales de comunicación son tan populares que muchas personas buscan la opinión o la oferta de un negocio o personas privadas. No es de extrañar que toda empresa, ya sea pequeña, mediana o grande, cuenten con alguien que se encargue del márketing profesional en las redes sociales.

¿Qué hace un tutor de medios sociales? ¿Cómo convertirse en uno? ¿Cómo convertirse en tutor de alfabetización de medios sociales?

Esta y otras preguntas se responderán a lo largo del manual.

Tema 1: Gestor de las redes sociales

En este punto se presenta la figura del gestor de redes sociales e introduce las principales habilidades que debe tener. El alumnado puede encontrar la descripción de las responsabilidades principales y la necesidad de combinar las tareas de gestión, la gestión de proyectos, la especialización en video márketing, la redacción y los elementos de atención al cliente, entre otros aspectos.

Tema 2: Tutor de las redes sociales

Este punto presentará algunos datos que el alumnado debe tener en cuenta a la hora de plantearse convertirse en tutor de medios sociales. Además de que un tutor de medios sociales debe navegar perfectamente por los medios sociales, conocer sus funciones y no tener problemas con las noticias, también debe tener otras habilidades y cualidades útiles para este puesto.

Tema 3: Tutor de alfabetización de las redes sociales

Este punto es interesante para aquellos que deseen convertirse en tutores de alfabetización en redes sociales. Se presentan las ventajas de las redes sociales. La red social que elegir a la hora de promocionar sus clases de educación para personas adultas en casa y cómo elegir la que será más útil para implementar la tutoría.

Tema 4: Las reglas esenciales para sacar el máximo provecho a las redes sociales

En este punto, el alumnado podrá aprender las reglas para sacar el máximo provecho a las redes sociales. Aprenderán por qué las redes sociales son esenciales hoy en día para comunicarse y para el márketing, además de ayudarles a pensar en cuáles son las mejores redes sociales antes de empezar a utilizarlas.

Ejercicios: casos prácticos

Esta parte del módulo presenta la metodología que se utilizará cuando se prepare al grupo para trabajar juntos y debatir sobre los diferentes empleos disponibles en el mercado:

- Coordinador de márketing digital y comunicación
- Responsable de redes sociales y márketing de influencers
- Gestor de redes sociales
- Especialista en redes sociales

Título del módulo	ASPECTOS DIGITALES DE LOS SERVICIOS SOCIALES Y ASPECTOS EDUCATIVOS
Perfil educativo	No identificado
Idioma	Inglés
Grupo objetivo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Personas adultas interesadas en ampliar sus conocimientos sobre los medios digitales. 2. Personas de edad avanzada y personas poco cualificadas para utilizar la tecnología digital. <p>Otros grupos objetivo que participan en este proyecto son las asociaciones de consumidores, servicios sociales, ONG dedicadas al desarrollo comunitario, etc.</p>
Periodo	Una semana
Horas	1-2 horas
Responsables	Nadie
Efectos del aprendizaje direccional: símbolos	Objetivos del aprendizaje
CONOCIMIENTOS	

Desarrollo	K1	Dominar los conceptos básicos de los servicios sociales digitales y la educación.
Integrar	K2	Utilizar servicios sociales digitales y metodologías educativas
Seguridad	K3	Comprender la importancia de los servicios sociales digitales y la educación.
Protección	K4	Aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones nuevas.
Solución de problemas	K5	Aprovechar los conocimientos adquiridos para evaluar las aplicaciones.
HABILIDADES		
Interactuar	S1	El alumnado mejorará sus habilidades digitales.
Compartir	S2	El alumnado mejorará su capacidad sobre una tarea o un problema de manera diferente.
Involucrar	S3	El alumnado estará capacitado para utilizar lo que aprenda.
Colaborar	S4	El alumnado utilizará los servicios digitales.
Gestionar	S5	El alumnado ayudará al resto de personas adultas poco calificadas.
COMPETENCIAS		
Inclusivo	C1	Desempeñar competencias digitales en materia de servicios sociales y educación
Informado	C2	Administrar las políticas de servicios sociales digitales.
Compromiso	C3	Explicar los motores y objetivos de la digitalización.
Equilibrado	C4	Describir las tecnologías digitales que se utilizan actualmente en los servicios sociales.
Alerta	C5	Obtener un servicio social bien digitalizado.
Contenido del módulo		<ol style="list-style-type: none"> 1. Descripción de los servicios sociales digitales y de las iniciativas políticas a nivel nacional y de la UE. 2. La UE y los servicios sociales digitales. 3. Definir las tecnologías digitales que se utilizan actualmente en los servicios sociales. 4. El papel de las tecnologías digitales en el diseño y la prestación de servicios y su impacto. 5. La transformación digital de la educación en el proceso de la sociedad 5.0 y los aspectos educativos de los servicios sociales.
Requisitos previos y adicionales		El más importante es el deseo de adquirir conocimientos y habilidades relacionados con lo que implica trabajar con personas ancianas. Por lo demás, no hay requisitos previos para este curso. Sin embargo, sería útil tener



	conocimientos o prácticas previas en materia de atención social, cuidados, aprendizaje intergeneracional.
Bibliografía obligatoria	
Bibliografía adicional	<ul style="list-style-type: none"> • Bradley, Loretta & Hendricks, C.. (2009). E-mail and Ethical Issues. The Family Journal. 17. 267-271. 10.1177/1066480709338293. • Brown, T. (2010). Construct validity: A unitary concept for occupational therapy assessment, evaluation, and measurement HongKong Journal of Occupational Therapy, 20(1) • Dahl T. S., Boulos M. N. K. (2013). Robots in health and social care: a complementary technology to home care and telehealthcare? Robotics 3 1–21. 10.3390/robotics3010001 • Dahl, Torbjørn S. and Maged N. Kamel Boulos. “Robots in Health and Social Care: A Complementary Technology to Home Care and Telehealthcare?” Robotics 3 (2014): 1-21. • Dantas, Thales & Souza, Eduarda & Destro, Iuri & Hammes, Gabriela & Rodriguez, Carlos & Soares, Sebastião. (2021). How the combination of Circular Economy and Industry 4.0 can contribute towards achieving the Sustainable Development Goals. Sustainable Production and Consumption. 26. 213-227. 10.1016/j.spc.2020.10.005. • Darkenwald, G. G., & Merriam, S. B. (1982). Adult Education. Foundations of practice. New York: Harper and Row • Eiffe, Franz. (2018). Eurofound’s Reference Framework: Sustainable work over the life course in the EU. European Journal of Workplace Innovation. 6. 67-83. 10.46364/ejwi.v6i1.805. • Eurofound (2017a), Automation of work – Literature review, Dublin
Formularios planificados / actividades / metodologías didácticas	<p>Para llevar a cabo curso presencialmente, se recomienda disponer de las siguientes instalaciones y medios de enseñanza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • No electrónicos: pizarras/pizarras giratorias, rotafolios, tizas/marcadores, copias de las hojas de evaluación • Electrónicos/digitales: ordenador, proyector, dispositivos para hacer clic, altavoces; internet, presentaciones de diapositivas de PowerPoint creadas sobre la base de los módulos, vídeos, etc.
Método de evaluación de los resultados del aprendizaje	Test previo y test final

TEST PREVIO



Adult Community Media Lab

ACML



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

- 1) ¿Cuál de las siguientes puede ser la definición de contenido de trabajo social digital?
 - a. Consiste en métodos clásicos
 - b. Ser independiente de la sociedad
 - c. Ser estático e inalterable
 - d. Capacidad de adaptarse a los cambios sociales
- 2) ¿Cuál de los siguientes no es uno de los principios básicos de los servicios sociales digitales?
 - a. Facilidad de uso e inclusión
 - b. 24/7
 - c. Punto de acceso único
 - d. Cola
- 3) ¿Cuál de los siguientes es el motor de la transformación digital del trabajo social?
 - a. Aumento de los gastos
 - b. Prejuicio sobre lo digital
 - c. Aumentar la calidad de vida
 - d. Limitar la comunicación
- 4) ¿Cuál de los siguientes servicios digitales utilizas?

Robótica avanzada		Inteligencia artificial	
GOOGLE		Internet de las cosas	
Asistencia remota		Blockchain	
Realidad virtual		Amazon	
Skype Web		Plataformas	

DIGITAL SOCIAL SERVICES ASPECTS AND EDUCATIONAL ASPECTS

Este curso te convertirá en experto en las prácticas de trabajo social digital que se están extendiendo cada vez más en la esfera pública con la tecnología, que se adaptan a los cambios, producen soluciones eficaces y se adaptan a las necesidades que cambian constantemente y están diversificadas, además de tener una comprensión innovadora. Para beneficiarse de los servicios sociales digitales, una persona necesita saber qué son estos servicios y cómo utilizarlos de la manera más eficaz, con sus ventajas e inconvenientes. Por estas razones, este curso será:

Una visión general de las iniciativas políticas a nivel nacional y de la UE que promueven la adopción de tecnologías digitales en los servicios de atención social y la educación. Esta visión general incluye estrategias de transformación digital, cambios en la legislación y otros tipos de reformas políticas. Además, se describen algunos de los impulsores, las razones y los objetivos que subyacen en estas iniciativas políticas, las partes interesadas y las organizaciones que las promueven, así como los obstáculos que se encuentran en su aplicación.

Este curso está organizado para ampliar los conocimientos y las habilidades de las personas adultas sobre los servicios sociales digitales. El alumnado que complete con éxito el curso Aspectos de los Servicios Sociales Digitales y Aspectos Educativos será capaz de:

- Proporcionar competencias en los aspectos multidimensionales de los servicios sociales digitales.

- Acceda de forma segura a los servicios sociales digitales.
- Comprender las principales barreras y limitaciones en el acceso a los servicios sociales digitales.
- Aprender los métodos y técnicas utilizados en la combinación de tecnología y servicios sociales.
- Describir las iniciativas políticas a nivel nacional y de la UE que promueven la transformación digital de los servicios sociales y la educación.
- Determinar las tecnologías digitales que se utilizan actualmente en los servicios sociales y la educación.
- Comprender algunas de las pruebas relativas a las repercusiones de la tecnología digital para los proveedores y usuarios de servicios.

Este curso está preparado para proporcionar conocimientos y competencias básicas en el ámbito de los servicios sociales digitales y sirve de bibliografía para aprender y utilizar la digitalización, el objetivo del proyecto ACML, para las personas adultas que quieran adquirir estas competencias.

La aparición de nuevos problemas con la globalización conlleva a la necesidad de aportar prácticas innovadoras de trabajo social para producir soluciones e intervenir ante estos problemas. Se puede decir que la planificación y la aplicación del trabajo social con un enfoque innovador y de una manera que pueda satisfacer las necesidades también tendrá un impacto significativo en el cambio social. Los servicios sociales digitales necesitan ir más allá de los métodos tradicionales para compartir la nueva información que quiere transmitir a las personas que se beneficiarán de los enfoques teóricos y las prácticas, por lo que se ha planificado este curso.

4.1 DESCRIPCIÓN DE LOS SERVICIOS SOCIALES DIGITALES E INICIATIVAS POLÍTICAS A NIVEL NACIONAL Y DE LA UE

En el primer capítulo de este módulo se explicarán los principios y normas básicas de los servicios sociales digitales y la educación, se dará información sobre los servicios sociales digitales y las formaciones impartidas en Europa y a nivel nacional, y se realizará un muestreo.

4.1.1 ¿Qué son los servicios sociales digitales?

Para entender qué son los servicios sociales digitales, es necesario definir primero el trabajo social. El trabajo social es una profesión que se centra en el desarrollo de individuos y grupos desfavorecidos en la vida social y se centra en aumentar el nivel de bienestar social de la sociedad. El servicio social se basa en la resolución de problemas, el empoderamiento y la liberación en las relaciones humanas para aumentar el bienestar de los individuos, las familias, los grupos y las sociedades, porque se centra en la interacción entre el individuo y su entorno (IFSW, 2000).

Hoy en día, los ámbitos económicos, sociales, demográficos, culturales y tecnológicos (entre otros) cambian rápidamente. Adaptarse a estos cambios, producir soluciones eficaces y oportunas a las necesidades cambiantes y diversificadas es posible mediante organizaciones de servicios sociales con una comprensión innovadora. Las aplicaciones de la tecnología de la información, que se han utilizado en los servicios sociales desde los últimos veinte años, prometen importantes innovaciones a los profesionales a pequeña escala y a las instituciones y/o a las organizaciones a gran escala. La naturaleza dinámica de la práctica del trabajo social requiere que la profesión encuentre formas nuevas y creativas para evolucionar continuamente y apoyar a los grupos desfavorecidos. Se cree que, si la innovación no está en la agenda de los servicios prestados, el desempeño futuro

será ineficiente e ineficaz (Brown, 2010). En este sentido, el concepto de *servicios sociales digitales* es la importancia de determinar el público objetivo y tener un buen proyecto, proporcionar soluciones digitales a los problemas sociales, buscar resolver los problemas con métodos innovadores, cómo resolver las necesidades de personas y grupos desfavorecidos con herramientas digitales, para llegar a más personas y resolver sus problemas con costes bajos que parece que se van a cumplir.



4.1.2 Definición común de la digitalización en el trabajo social

En términos generales, la digitalización se puede definir como la adopción masiva de tecnologías digitales para generar, procesar y compartir información y ejecutar ciertas tareas en los dispositivos digitales. Esto incluye tareas que antes se realizaban con mano de obra humana. La digitalización en el trabajo social significa la incorporación de las tecnologías digitales en la prestación diaria del trabajo social. Como profesión, el trabajo social se enfrenta a cambios y desarrollos sociales. Es evidente que la transformación digital está afectando al trabajo de las organizaciones sociales. Sin embargo, se ha observado que las organizaciones sociales subestiman parcialmente la rápida dinámica de esta transformación digital, que afecta a todas las dimensiones y servicios de las organizaciones sociales. El trabajo social requiere un proceso estratégico para afrontar la complejidad y los retos de la digitalización. (Kreidenweis, Helmut (2019): Digital Transformation - Fundamentals, Strategies and Frameworks. In: Archives of Social Work Science and Practice. Social work in digital transformation. 02/2019, p.6ff.)

El efecto transformador de la digitalización, los avances en la prestación de servicios sociales están acelerando.

Algunos de los efectos de la digitalización son:

- Automatización de las tareas y trabajos: sustituir la mano de obra (humana) por la digital y la mecánica, incluidas la robótica avanzada, la inteligencia artificial y el aprendizaje automático.
- Digitalización del proceso: procesamiento, almacenamiento y transmisión digital de los sensores e información, así como de datos personales, incluidos el Internet de los objetos, la impresión en 3D, la realidad virtual, la realidad aumentada y la asistencia telemática.
- Aparición de plataformas y uso de blockchain: prestación de servicios en plataformas en línea.
- Sistemas de documentación digital: por ejemplo, expedientes electrónicos de

pacientes, para que los cuidadores puedan acceder a través de un teléfono inteligente y/o una tableta.

- Introducción de la inteligencia artificial y la robótica: p. ej., sistemas de asistencia al paciente, robots para el hogar y de asistencia.
- Sistemas de asistencia y monitorización: por ejemplo, botones de emergencia, sensores de caída, etc.
- Uso de big data para apoyar los servicios personalizados.

4.1.3 Principios básicos y estándares de los servicios sociales digitales

- **«Digital» por defecto**: en cualquier interacción entre un proveedor de servicios sociales y los usuarios de un determinado servicio, el usuario está obligado a utilizar el canal digital, salvo que existan mejores alternativas o razones.
- **Fácil de usar e inclusivo**: los servicios públicos digitales deben ser accesibles para todo el mundo, no sólo para unos pocos técnicos o personas con conocimientos digitales. Estos servicios deben utilizar una interfaz de usuario intuitiva y fácil de navegar. Y lo que es más importante, aunque los servicios públicos sean digitales, siempre deben ofrecer un apoyo humano continuo en cualquier forma (cara a cara o a través de canales digitales).
- **«Sólo una vez»**: eliminar la carga administrativa innecesaria que surge cuando los usuarios tienen que proporcionar la misma información a varias administraciones públicas. Las bases de datos de todas las administraciones públicas están interconectadas y la información almacenada la pueden utilizar las demás. Aunque esto es cómodo para la ciudadanía, debe hacerse respetando estrictamente las normas de privacidad de datos y, en última instancia, la ciudadanía debe tener el control de sus datos personales. Este principio, que la Comisión Europea ha destacado, es que, en más de la mitad de los casos, la administración exige a los usuarios rellenar formularios con información ya disponible. Por último, un asombroso 73 % de los sitios web de los servicios públicos no tienen una versión adaptada al móvil.
- **Centro de enfoque de transformación**: obliga a los proveedores de servicios sociales a renovar la totalidad de sus sistemas informáticos gubernamentales cada cierto tiempo para mantenerse al día con un entorno siempre cambiante y el desarrollo de la tecnología. Aunque pueda parecer una solución costosa, al final compensa con una mayor eficiencia operativa.
- **Tecnología 24/7**: servicios sociales digitales que no dejan de funcionar después de las 6 de la tarde y que tampoco cierran los fines de semana. Esto incluye el uso de una interfaz digital ("digital front office") y la digitalización de los procesos para que estén disponibles en todo momento.
- **Punto de acceso único**: por la comodidad del usuario, se debe acceder a los servicios públicos desde un único portal a través de una única identidad.
- **Servicios multicanal**: independientemente del dispositivo (ordenador de sobremesa o dispositivo móvil) que se utilice para acceder al portal, estos servicios no deben presentar interrupciones.
- **Estándares abiertos**: la arquitectura orientada a los servicios públicos individuales se apoya en estándares abiertos y tecnologías de código abierto que permiten la colaboración digital. En particular, las normas e interfaces comunes deben garantizar un intercambio de datos fluido. Este principio de normas abiertas e interoperabilidad para permitir el funcionamiento transfronterizo de los servicios públicos es fundamental en Europa y representa un importante elemento

de la estrategia del mercado digital único.

Tabla 2: Estándares de uso de la tecnología en las prácticas de trabajo social del NLASW (2012)

Estándar 1: El uso de la tecnología en el trabajo social se basa en los valores, la ética y los principios de la profesión del trabajo social.
Estándar 2: Los trabajadores sociales practican dentro de su competencia y competencia en el uso de la tecnología en el lugar de trabajo mientras continúan desarrollando sus conocimientos, habilidades y capacidades.
Estándar 3: Como parte del proceso de consentimiento informado, los trabajadores sociales informan a los clientes sobre las tecnologías utilizadas en la prestación de servicios sociales, incluidos los riesgos y oportunidades inherentes.
Estándar 4: Trabajadores sociales; documentan todas las comunicaciones electrónicas de acuerdo con las políticas de la institución/organización, las normas éticas y las directrices de buenas prácticas.
Estándar 5: Los trabajadores sociales tienen la responsabilidad de ser conscientes de las cuestiones que se plantean en su jurisdicción cuando proporcionan terapia o servicios sociales utilizando tecnologías electrónicas.
Estándar 6: Los trabajadores sociales que utilizan enfoques tecnológicos para llevar a cabo investigaciones de trabajo social o recopilar información necesaria para la práctica lo hacen de una manera que garantiza la credibilidad ética.
Estándar 7: Los trabajadores sociales tienen en cuenta los temas relacionados con los conflictos de intereses, las relaciones bilaterales y múltiples, y los límites con respecto al uso de la tecnología en la práctica.
Estándar 8: Los trabajadores sociales que usan la tecnología para involucrarse en temas de justicia social y esfuerzos de defensa y/o se involucran en la acción política están comprometidos con los valores y principios de la profesión del trabajo social.

4.2 LA UE Y LOS SERVICIOS SOCIALES DIGITALES

Contenido

En este capítulo del módulo, el trabajo de la UE en el contexto de los servicios de digitalización social aportará información sobre sus resultados en la sociedad y servirá como fuente de datos sobre el trabajo que tienen que realizar para que los servicios locales alcancen la forma internacional.

4.2.1 ¿Cuál es el papel de la Unión Europea en las políticas de servicios sociales digitales?

Esta sección describirá las iniciativas políticas a nivel nacional y de la UE que apoyan la transformación digital de los servicios sociales. Estas iniciativas incluyen cambios legislativos, estrategias, declaraciones políticas, directrices y programas de financiación en diferentes tipos de políticas públicas. Desde el día de su fundación, la Unión Europea, que ha dirigido los esfuerzos de reestructuración en el marco de muchos objetivos como la unidad, la paz, el orden, la integración, el medio ambiente habitable y el desarrollo sostenible, ha sido recientemente el motor en este sentido, la difusión de los avances

digitales en el trabajo social y la administración pública y los esfuerzos de desarrollo permanente se hacen.

Algunos de los estudios que ayudarán a dibujar un marco en la mente sobre lo que son los servicios sociales digitales son los siguientes:

La Comisión de la Unión Europea publicó en 2008 su primer informe bienal sobre los servicios sociales de interés público en la UE y estableció un marco general.

Informe:

Define el papel socioeconómico de estos servicios y los principales cambios económicos y sociales a los que deben adaptarse;

- examinan cómo se adaptan a la evolución de las necesidades y limitaciones;
 - evalúan cómo afectan estos cambios a la organización, financiación y prestación de los servicios sociales de interés general en términos de las normas comunitarias pertinentes.
2. El consejo de trabajo social en educación de 2008 destaca la importancia de la tecnología en la práctica del trabajo social y la educación. Muchas agencias de trabajo social utilizan ahora ordenadores para gestionar sistemas de información, aumentar la eficiencia y la utilidad de sus actividades. Sin la tecnología, la práctica del trabajo social actual sería ineficaz e inadecuada. En el contexto de la reestructuración de los servicios sociales públicos desde la perspectiva de la Unión Europea se han identificado una serie de retos y el uso de la digitalización y las TIC parece esencial como herramienta eficaz para estos servicios modernos.
3. El Informe sobre la Administración electrónica de la Unión Europea de 2015 reveló que los servicios públicos en línea en Europa «podrían ser más inteligentes». Este reciente estudio mostró que la conectividad transfronteriza en Europa sigue siendo un reto: solo el 57 % de los servicios públicos son accesibles entre países, lo que pone de manifiesto la necesidad de incluir a los ciudadanos de la UE en otros Estados Miembros.

Los «servicios públicos en vivo» recomendados por la UE son servicios perspicaces y predictivos impulsados por el análisis de datos, que se ofrecen como aplicaciones en dispositivos móviles. La infraestructura en la nube se utiliza para tomar decisiones en tiempo real y para utilizar y confiar en datos generalmente abiertos. Pero para sacar el máximo partido a estos servicios avanzados y fáciles de usar se necesitará algo más: una plataforma interempresarial que pueda unir a los usuarios y a los proveedores de servicios en un lugar seguro y de fácil acceso.

Los principios y objetivos de la UE respecto a la digitalización inclusiva se recogen en la estrategia para el mercado único digital. Esta estrategia expresa la necesidad de mejorar para maximizar el potencial de servicio en los servicios públicos. (Comisión Europea, 2016). Esta estrategia consta de 3 objetivos principales:

- modernizar los servicios sociales con las TIC mediante los principales habilitadores digitales;
- facilitar la movilidad transfronteriza con servicios sociales digitales;
- diseñar un servicio más colaborativo, participativo y preciso que facilite la interacción digital entre gobiernos y ciudadanos/empresas.

El *Future State Digital Technology* publicado en el marco del European DigitalForum Government of the Future How Digital Technology Will Change the Way We Live, Work and Govern, que fue creado para recibir las opiniones del público en el marco del plan de acción de trabajo social digital 2016-2020 de la Comisión de la UE. Según el estudio titulado «Cómo cambiará nuestra vida, nuestra vida laboral y nuestro estilo de gestión»,

los cambios rápidos tecnológicos que se producen en las estructuras económicas y sociales afectan naturalmente a los Estados, y se ven obligados a cambiar de forma y digitalizarse en la prestación de servicios sociales.

VII de la Estrategia 2020 de la Unión Europea, titulado «Los beneficios de las TIC para la sociedad de la UE». Según la columna, las TIC repercutirán positivamente en la reducción del consumo de energía, el apoyo a los ciudadanos que envejecen, la asistencia sanitaria y una mejor prestación de los servicios públicos.

La UE está trabajando para ayudar a las administraciones públicas de toda Europa en la transición a la tecnología digital, de modo que todos los ciudadanos puedan disfrutar de servicios públicos inteligentes a lo largo de la década digital. Se centra en reducir los obstáculos a los servicios públicos y hacerlos accesibles más allá de las fronteras.

En el informe de 2021, la Unión Europea destacó la importancia de la digitalización para la sociedad europea en la epidemia de la covid-19. Las tecnologías digitales aportan nuevas formas de aprender, entretenerse, trabajar, explorar y alcanzar objetivos. También proporcionan nuevas libertades y derechos y dan a los ciudadanos de la UE la oportunidad de ir más allá de las comunidades físicas, las ubicaciones geográficas y los lugares sociales.

Cuadro 1 Indicadores de servicios públicos digitales en el DESI

Fuente: DESI 2020, Comisión Europea.

	EU DESI 2018	DESI 2020
5a1 usuarios de gobiernos electrónicos	58 %	67 %
% de usuarios de internet que necesitan presentar formularios	2017	2019
5a2 Formularios pre-rellenados	53	59
Puntuación (0 a 100)	2017	2019
5a3 Finalización del servicio en línea	85	90
Puntuación (0 a 100)	2017	2019
5a4 Servicios públicos digitales para los negocios	83	89
Puntuación (0 a 100) - incluyendo Los nacionales y los transfronterizos	2017	2019
5a5 Datos abiertos	NA	66%
% de la puntuación máxima		2019

4.2.2 La digitalización a nivel nacional Hora de actuar: del nivel europeo al local

4.2.2.1 Conductores y objetivos

Hay cuatro factores para una transformación que habilite los servicios públicos digitalmente:

- En primer lugar, tan solo estamos en la mitad de una década de austeridad sin precedentes en el gasto público. La necesidad de encontrar eficiencias que no permitan dejar de prestar servicios exigirá reformas radicales que hasta ahora se consideraban demasiado difíciles.
- En segundo lugar, el público está dispuesto a participar digitalmente. Somos muchos los que hemos creado nuestro propio ecosistema digital personal al combinar la tecnología móvil, aplicaciones y redes con una conectividad casi constante. Este ecosistema goza de una gran confianza y está altamente capacitado por cada uno de nosotros.
- En tercer lugar, la tecnología y la conectividad que sustentan estos ecosistemas personales son relativamente baratas, fáciles de usar y están disponibles en casi todas partes.
- El último factor es la necesidad de enfoques innovadores para resolver problemas sociales que ayuden a mejorar la calidad de vida de la población, reducir el coste de la prestación de servicios e implicar a grandes segmentos de la población en procesos de ayuda mutua.

A nivel local, se promueve la transformación digital en todos los ámbitos del trabajo social a través del proyecto *Partnership in the Digital Transition* a través de la Agenda Urbana para la UE. La Agenda Urbana se creó en 2016 para promover la colaboración, la digitalización y el uso de las TIC. asociaciones temáticas organizadas en toda la UE con el fin de mejorar la coordinación entre los servicios sociales de los gobiernos locales, proporcionar financiación y difundir el uso de Bits en todos los ámbitos. Los objetivos del plan de acción para la transición digital son: proporcionar a la ciudadanía mejores servicios públicos, apoyar el intercambio de buenas prácticas aprovechando las oportunidades de las ciudades europeas, permitir la digitalización y que las empresas europeas desarrollen innovaciones y crear oportunidades para que los mercados globales creen nuevas descripciones de puestos de trabajo (Comisión Europea, 2018e).

Uno de los principales impulsores del uso de las tecnologías digitales es la innovación del diseño y la prestación de los servicios públicos y la expectativa de que algunos servicios sean rentables y más eficientes (OCDE, 2016).

Otro importante motor de la transformación digital son las políticas destinadas a la digitalización y el uso de maquinaria en la prestación de servicios sanitarios y asistenciales. Se trata de servicios públicos y sociales innovadores que eliminan las dificultades frente a la autosuficiencia de la población mayor, las dificultades demográficas y la carga de la oferta.

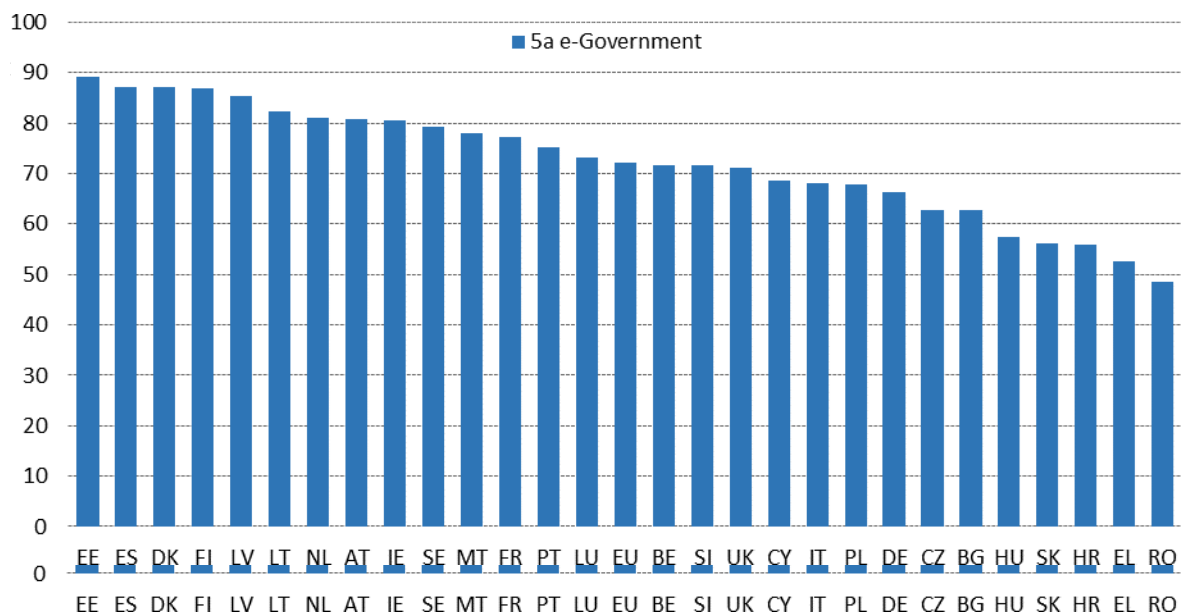
El Libro Blanco de Noruega sobre la asistencia sanitaria del mañana afirma que «el uso mayor de la tecnología del bienestar está abriendo más posibilidades». Puede dar a las personas la oportunidad de gestionar su propia vida y su salud, y ayudar a más personas a permanecer y ser autosuficientes en sus propios hogares durante más tiempo, a pesar de su discapacidad» (gobierno noruego, 2012, pp. 27-28). El objetivo del programa *Innovations in Care Service 2020* (Pflegeinnovationen 2020) en Alemania es reforzar la capacidad de las personas para permanecer en casa y llevar una vida autónoma el mayor tiempo posible (Bundesministerium für Bildung und Forschung, 2014).

Mejorar digitalmente los servicios existentes (Mocker y Fonstad, 2017), participar en la innovación de productos (Berghaus y Back, 2017) y explorar nuevos modelos de negocio potencialmente disruptivos para seguir siendo competitivos y reducir los gastos

(Berghaus y Back, 2017; Mocker y Fonstad, 2017)) son objetivos que promueven la transformación digital. Otros objetivos comunes son mantenerse al día con los comportamientos cambiantes y expectativas de los compradores de servicios, mejorar y mantener la satisfacción y el diálogo con los usuarios, mejorar los canales digitales y los procesos hacia ellos, y ofrecer productos digitales actualizados. (Berghaus y Back, 2017; Bilgeri et al, 2017; Isaksson y Hylving, 2017; Mocker y Fonstad, 2017)

Figura 1 Índice de Economía y Sociedad Digitales (DESI) 2020, servicios públicos digitales

Fuente: DESI 2020, Comisión Europea.



4.3 DEFINIR LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES QUE SE UTILIZAN ACTUALMENTE EN LOS SERVICIOS SOCIALES

Se definirán las tecnologías digitales y las herramientas tecnológicas utilizadas en el ámbito de los servicios sociales, se informará sobre las dificultades y conveniencias de los servicios sociales digitales y se explicarán las ventajas e inconvenientes de su uso.

4.3.1 Principales cuestiones relacionadas con la digitalización

También se hace hincapié en que las recomendaciones y opiniones deben hacerse según el desarrollo de los derechos humanos y la justicia social en los procesos tecnológicos digitales, especialmente para los proveedores de infraestructura y condiciones tecnológicas, los responsables políticos y los profesionales. Por ejemplo, los trabajadores sociales pueden enfrentarse a nuevos dilemas relacionados con la divulgación de información para proteger a la clientela con derecho a la privacidad y la confidencialidad en línea. En estos procesos, el pensamiento crítico, el cumplimiento de los procesos éticos y la correcta toma de decisiones deben adaptarse a los retos digitales (Social Care Institute for Excellence, 2019)

- **Resistencia del personal y los usuarios**

Este problema, común en el personal y en los usuarios, es el rechazo a las tecnologías que sustituyen o reducen la interacción humana. A pesar de que muchos servicios sociales se prestan de forma digital gracias a las tecnologías digitales, los proveedores y compradores

de servicios han creado un prejuicio negativo al respecto. Estas preocupaciones se han reflejado en algunas iniciativas políticas. En Austria, por ejemplo, el itinerario digital afirma: «Las soluciones tecnológicas deben utilizarse como apoyo y para mejorar la calidad y la optimización de los procesos, pero nunca deben sustituir a la comunicación personal, y esto requiere atención». (Ministerio de Empresa de Austria Federal Digital, 2016, p. 30). Un estudio realizado en Finlandia mostró que el elemento principal disuasorio en los obstáculos para que la ciudadanía utilice los servicios sociales y sanitarios es la creencia de que los servicios electrónicos no son tan buenos como la comunicación cara a cara. (63 %) (Instituto Finlandés de Salud y Bienestar, 2014)

- **Alfabetización digital**

La reticencia al utilizar las tecnologías digitales se debe, en parte, a la falta de conocimientos y competencias pertinentes. En 2018, los países de la UE recibieron un RSC sobre las bajas competencias digitales de la población. La estrategia TIC 2020 de los países incluye una serie de medidas para la lucha digital. Se hizo hincapié en la promoción de la inclusión de los analfabetos y los desfavorecidos, así como en la mejora de las habilidades de internet de la población en general (Le Monde, 2016).

- **Intercambio y protección de datos**

Las normas de recopilación, gestión y registro de información sobre los servicios sociales ponen de relieve las normas éticas que deben cumplir los trabajadores sociales cuando utilizan la tecnología para recopilar, gestionar y almacenar información.

El Reglamento General de Protección de Datos de mayo de 2018 ha establecido los requisitos para el tratamiento de datos personales;

1. Las necesidades de recogida de datos serán declaradas por los proveedores de servicios sociales y los datos serán tratados de forma segura, con el consentimiento explícito de las personas. En su caso, se utilizarán seudónimos o se anonimizarán los datos.
2. Por lo tanto, los datos de los servicios sociales se enfrentan a un nivel adicional de complejidad. Para las organizaciones que trabajan con personas adultas, esto significa que deben buscar la aprobación para procesar; Cuando se requiere la tutela, se debe obtener el permiso de los tutores legales para procesar los datos (The Guardian, 2018).

- **Participación del usuario/cocreación**

En los servicios digitales se fomenta la captación, la aceptación y la facilidad de uso de los servicios, y se debe crear un uso digital más amplio en el que las personas contribuyan directamente al proceso para aumentar la participación de los usuarios en el codiseño y la toma de decisiones. En el Reino Unido, por ejemplo, la «tecnología civil» se utiliza cada vez más en la administración local para involucrar a los ciudadanos. Una revisión de estas tecnologías ha demostrado que la participación y la adopción de los usuarios es limitada, en parte porque el diseño de los servicios sociales establece los límites de la interacción (Crisis, 2018)

- **Falta de recursos y/o apoyo político**

Para proporcionar y ampliar los servicios sociales digitales, se debe proporcionar un apoyo financiero de forma integral y un apoyo político adecuado al proceso mediante políticas y servicios facilitadores preparados por el Estado. Además, se debe proporcionar equipos y formación técnica en servicio a los proveedores de servicios en este campo. En España, la falta de inversión y la insuficiencia de los recursos proporcionados por las autoridades son los mayores obstáculos para los proveedores de tecnologías digitales. (Martínez Sans, 2017). En un artículo del Departamento de Salud del Reino Unido, se

señalan los problemas de financiación de la siguiente manera: las oportunidades para los proveedores de servicios de tecnología de asistencia se enfrentan a la falta de inversión en muchos servicios de tecnología de asistencia, a la falta de mantenimiento, a la forma de desplegarlos y a la falta de concienciación sobre la tecnología de asistencia. (Volunteer Organizations Disabled Group and National Care Forum, 2013, p. 22)

- **Problemas técnicos**

El acceso a internet es un requisito previo para el uso de las tecnologías digitales. Eurofound llamó la atención sobre la necesidad de mejorar la cobertura de la banda ancha y los problemas relacionados con internet. En muchos países, una barrera general parece ser la conectividad a internet. Se requiere un volumen de datos cada vez mayor. Para que las tecnologías digitales que requieren grandes volúmenes de datos sean accesibles a todo el mundo, debe haber una banda ancha de gran volumen.

- **Inclusión social**

Cuando se observan las áreas de trabajo del trabajo social, se ve que está conformado principalmente por grupos vulnerables, desfavorecidos y marginados como las personas ancianas, las mujeres, las personas con diversidad funcional, las personas refugiadas, en temas como la asistencia social, la pobreza, la migración y la exclusión social. Cuando se examinan las características de estos grupos, se observa que son más frágiles y vulnerables en cuanto a aspectos estructurales, culturales, psicosociales, políticos y económicos. Por esta razón, estos individuos necesitan acceso a las necesidades y derechos humanos, justicia social, liberación, apoyo y empoderamiento más que otros individuos (Gencer, 2019). Los grupos mencionados aquí también necesitan ser protegidos y defendidos en los entornos digitales.

4.3.2 Beneficios de los servicios sociales digitales

Hoy en día, hay cambios drásticos en los sistemas socioeconómicos debido a la digitalización. En relación con esto, las oportunidades que surgen en la sociedad pueden aprovecharse para mejorar la gestión del ámbito social. La aplicación de enfoques innovadores en la prestación de servicios sociales mediante el uso de tecnologías digitales contribuirá a aumentar la satisfacción de los ciudadanos, a ahorrar costes asociados a los procedimientos burocráticos de tramitación de documentos y a superar la falta de información. En la UE, los servicios sociales desempeñan un papel crucial en la mejora de la calidad de vida y la prestación de protección social. La calidad de vida y la prestación de protección social.



La transición digital en el trabajo social puede traer muchas oportunidades como:

- La mejora existente y la mejora de la calidad: Las tecnologías digitales tienen el potencial de mejorar los antiguos y crear nuevos servicios respondiendo mejor a las necesidades de los usuarios de los servicios. Rediseñar los servicios sociales en torno a las necesidades de las personas ofrece la mejor oportunidad de mejorar la salud, el bienestar y la inclusión social de las personas.
- Promover la independencia, la calidad de vida y el bienestar: El uso de tecnologías digitales en los servicios sociales puede permitir a los beneficiarios mantener su independencia y bienestar y reducir la exclusión social. El uso de canales digitales también puede tranquilizar a los cuidadores y a las familias que no siempre viven cerca de las personas a las que apoyan, para reducir los posibles sentimientos de aislamiento social.
- Permitir a los trabajadores sociales trabajar desde cualquier base y en cualquier momento: La tecnología puede optimizar los flujos de trabajo y los procesos empresariales al permitir que los profesionales de mantenimiento y apoyo trabajen sin problemas desde múltiples ubicaciones y en equipos multidisciplinares. El uso de la tecnología móvil y la mejora de la velocidad de conexión proporcionarán un acceso rápido a la información en todo el sistema de mantenimiento. Esto significa que los profesionales de mantenimiento y asistencia pueden trabajar en colaboración en todas las organizaciones y sectores para prestar servicios de forma más eficiente y eficaz.
- Entre los beneficios se encuentran facilitar las responsabilidades administrativas del profesional (Finn, 2006; Autor, 2012), ayudar a los clientes a comunicarse y comprometerse con el profesional (Bradley y Hendricks, 2009), proporcionar tiempo para reflexionar sobre las sesiones anteriores (Wright, 2002) y ofrecer una oportunidad para ayudar a los profesionales (Perron, et al. 2010).

4.3.3 Retos de la aplicación de las nuevas tecnologías digitales en los servicios

sociales

La transición digital también conlleva muchos retos:

Los principales obstáculos para los beneficiarios son los siguientes:

4.3.3.1 Confía en ti mismo

Algunos participantes tienen poca confianza en los servicios sociales orientados a la tecnología y no se sienten suficientemente preparados para solicitar servicios sociales digitales.

4.3.3.2 Horror

A algunos les preocupa que se rompan los dispositivos, que hagan algo «malo» que no puedan arreglar o que tengan problemas de privacidad. También se sabe, por las investigaciones existentes, que las personas ancianas son más vulnerables a la desinformación.

4.3.3.3 Funcionalidad física

Algunos beneficiarios tienen discapacidades físicas. Por ejemplo, para algunos, el texto o los botones pueden ser demasiado pequeños o tener problemas de visión, por lo que es necesario ofrecer un servicio adecuado para todas las desventajas.

4.3.3.4 Cultura y comunicación

Las diferencias culturales en la comunicación afectan a la forma en que las personas ancianas utilizan los medios sociales y sus conexiones en línea. Algunos participantes son usuarios más activos de las redes sociales, mientras que otros son más pasivos. Algunos están preocupados por lo que van a encontrar al utilizar los medios sociales o no les gusta la forma en que otros se comunican a través de los medios sociales.

Los principales obstáculos a los que se enfrentan los proveedores de servicios son:

4.3.3.5 Gestión de datos

El ecosistema de los servicios sociales es complejo y está estructurado con muchos agentes públicos y privados. Los datos sanitarios y sociales son muy sensibles y no solo contienen información médica, sino también financiera sobre la situación de la protección social o los gastos médicos. Sin embargo, las aplicaciones de salud electrónica no están reguladas, y los datos suelen acabar en el ámbito de las GAFA2. Es prioritario asegurarse de que la introducción de nuevas tecnologías y el uso de big data en los servicios sociales se acuerde y regule a través del diálogo social y la negociación colectiva a diferentes niveles, así como a través de una legislación que proteja y regule el uso de dichos datos por parte de los servicios sociales, incluido su personal. El uso de las tecnologías genera datos relacionados con las personas, incluido el seguimiento de los movimientos de los trabajadores, que deben tratarse de conformidad con el Reglamento General de Protección de Datos (RGPD).

4.3.3.6 Competencias digitales

Usar las nuevas tecnologías puede requerir formación y cualificación adicionales, dotando a la mano de obra de un conjunto adecuado de habilidades y competencias. Una de las prioridades debería ser la integración holística de las competencias digitales en las estructuras educativas y la formación profesional pertinentes. El Desarrollo Profesional Continuo (DPC) a lo largo de la carrera del trabajador puede ayudar a abordar la brecha digital que impide al personal de la asistencia social (sobre todo en el contexto del envejecimiento de la población activa) aprovechar plenamente las nuevas tecnologías. Esto les permite estar adecuadamente informados y consultados sobre las reestructuraciones relacionadas y (cuando lo deseen).

4.3.3.7 Déficit de financiación

Los recursos financieros limitados son uno de los mayores impedimentos para la transformación digital del sector de los servicios sociales. Pueden ser necesarias importantes inversiones para apoyar la transformación digital efectiva y cubrir todos los costes adicionales que pueden producirse, como la compra de productos, la contratación y formación de personal y otras cuestiones importantes. Esto también requiere una evaluación del valor añadido de las medidas específicas

4.3.3.8 Difusión desigual de las nuevas tecnologías:

Los usuarios de los servicios sociales, especialmente los que proceden de entornos económicos y sociales inferiores a la media, así como los directivos y trabajadores del sector de los servicios sociales, están actualmente excluidos en gran medida de una participación plena en las oportunidades digitales que siguen concentradas en manos de unas pocas y poderosas empresas. Por lo tanto, es de suma importancia que las autoridades europeas y nacionales den prioridad a las necesidades de los usuarios, trabajadores y proveedores de servicios sociales para que se beneficien del pleno acceso a las tecnologías y sus oportunidades, apoyando así el derecho a la mejor atención, educación y formación posibles, apoyo social y empoderamiento y, por lo tanto, contribuyendo a la aplicación del pilar europeo de los derechos sociales.

4.3.3.9 Falta de capital social

Por último, los perfiles en las redes sociales de un individuo tienen una gran influencia en su iniciación en el uso de la tecnología y son importantes para el apoyo continuo y el mantenimiento del uso de los dispositivos digitales y los medios sociales. A menudo, sin redes sociales o algún dispositivo disponible, los individuos son incapaces de empezar a utilizar el dispositivo digital.

4.4 EL PAPEL DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES EN EL DISEÑO Y LA PRESTACIÓN DE SERVICIOS Y SU IMPACTO

Este capítulo define las tecnologías digitales que se utilizan actualmente en los servicios sociales. También proporciona información sobre los objetivos y las funciones específicas de estas tecnologías, así como algunas estimaciones sobre los niveles de despliegue y cómo es probable que cambien en un futuro próximo. Aunque los servicios analizados incluyen servicios en efectivo y en especie, la mayoría de los usos de estas tecnologías son en especie. Los robots se utilizan para asistir a las personas mayores y a los discapacitados.

4.4.1 El papel de las tecnologías digitales en el diseño y la prestación de servicios

Este capítulo define las tecnologías digitales que se utilizan actualmente en los servicios sociales. También proporciona información sobre los objetivos y las funciones específicas de estas tecnologías, así como algunas estimaciones sobre los niveles de despliegue y cómo es probable que cambien en un futuro próximo. Aunque los servicios analizados incluyen servicios en metálico y en especie, la mayoría de los usos de estas tecnologías son en especie. Los robots se utilizan para asistir a las personas mayores y a las personas con discapacidad, ayudándoles en tareas físicas, cognitivas y de interacción/emocionales. El internet de las cosas y la asistencia telemática han permitido a las personas mayores controlar su propio estado de salud y vivir más tiempo en sus propios hogares. Estas tecnologías también pueden reducir el riesgo de contagio y garantizar la continuidad de los cuidados en tiempos de confinamiento, encierro y/o distanciamiento social.

4.4.1.1 Advanced robotics

La investigación realizada por Eurofound sobre las tecnologías que cambian el juego en el sector de los servicios se centra en la robótica avanzada, definida como: las mejoras en la destreza de las máquinas y la capacidad de estas para interactuar con su entorno, gracias a las cuales los robots pueden dedicarse a tareas que van más allá de los movimientos repetitivos y discretos. (Eurofound, 2019a, p. 3)

Dahl y Boulos (2013) ofrecen una clasificación más detallada basada en las funciones de los robots, los entornos y los usuarios:

- robots de asistencia logística en entornos hospitalarios y asistenciales
- robots de compañía en entornos domésticos y hospitalarios
- robots como entrenadores de motivación para seguir planes de ejercicio y dietas
- robots humanoides para entretener, educar y mejorar la capacidad de comunicación de niños y niñas con necesidades especiales
- robots de asistencia domiciliaria para personas mayores

Dado el gran número de estudios que muestran los efectos positivos del robot o de su versión placebo, como un robot no funcional o un juguete para mascotas, se cree que este tipo de dispositivos tiene méritos en el cuidado de las personas ancianas. Además, y esto es importante, las personas mayores parecen estar abiertas a este tipo de tecnología.

4.4.1.2 Inteligencia artificial

La Comisión Europea ha definido la IA de la siguiente manera «La inteligencia artificial hace referencia a los sistemas que muestran un comportamiento inteligente mediante el análisis de su entorno y la realización de acciones (con cierto grado de autonomía) para lograr objetivos específicos» (Comisión Europea, 2018b, p. 1). Se puede considerar que la IA permite y apoya otras tecnologías descritas en este capítulo, ya que los algoritmos suelen estar integrados en plataformas y en el internet de las cosas, o puede utilizarse para analizar datos en blockchain o crear software para la RA/VR (Eurofound, 2020)

4.4.1.3 Internet de las cosas

El Parlamento Europeo define la internet de los objetos como «una red distribuida que conecta objetos físicos capaces de detectar o actuar sobre su entorno y que pueden comunicarse entre sí, con otras máquinas o con ordenadores» (Parlamento Europeo, 2015, p. 2). Esto incluye los dispositivos y sensores que se llevan puestos (por ejemplo, los relojes inteligentes), así como otros dispositivos que pueden transferir datos entre sí sin interacción humana. Su uso se está extendiendo en el trabajo social y la salud.

4.4.1.4 Asistencia telemática

Los términos *asistencia telemática*, *telesalud* y *telemedicina* suelen utilizarse indistintamente. Un estudio que documenta el uso de la asistencia telemática en Europa utiliza la siguiente definición: «la *asistencia telemática* incluye dispositivos técnicos y tecnología de asistencia, así como servicios sanitarios profesionales para asistir, controlar y cuidar a las personas a distancia. Incluye una variedad de servicios como la comunicación, la monitorización, la consulta, el diagnóstico y la formación». (Pacita, 2014, p. 9)

Los objetivos generales de los servicios de la asistencia telemática son los siguientes (Gobierno de España, 2017):

- promover la permanencia e inclusión de las personas dependientes en el contexto en el que viven habitualmente
- potenciar y mantener el grado de autonomía e independencia de las personas dependientes en su domicilio favorecer la seguridad y confianza de las personas dependientes

- proporcionar alivio a las personas dependientes y a sus familiares
- servir de apoyo a los cuidadores que conviven con la persona dependiente

4.4.1.5 Blockchain

Blockchain es una base de datos (libro de contabilidad) que opera en una red distribuida de múltiples nodos u ordenadores que lleva el control de las transacciones de datos (Wright y De Filippi, 2015). En el sector público, permite gestionar las transacciones de forma segura sin necesidad de recurrir a terceros. Otros de sus posibles beneficios para el sector público son unos servicios más adaptados a los ciudadanos y una mayor transparencia y confianza en los gobiernos.

4.4.1.6 Plataformas

Las plataformas son redes digitales que coordinan las transacciones de forma algorítmica. En una plataforma digital intervienen tres partes: la plataforma en línea, el cliente y el usuario. Las plataformas digitales tienen como objetivo realizar tareas específicas o resolver problemas concretos (Eurofound, 2018).

4.4.1.7 Realidad virtual y realidad aumentada

La RV es la simulación de un entorno artificial en el que los usuarios pueden interactuar con objetos u otros usuarios. Se pueden utilizar auriculares para simular un entorno altamente inmersivo. La RA añade capas de información digital sobre el entorno físico, proporciona información, pero sin crear el mismo grado de entorno inmersivo que la RV (Comisión Europea, 2017b).

4.4.1.8 Simulación

Con la Industria 4.0, se espera que las simulaciones sean una parte invariable de sus operaciones. Las simulaciones presentan el mundo físico de la producción en entornos virtuales. Gracias a las simulaciones, los ajustes de las máquinas, las configuraciones de las máquinas, las herramientas de producción y las disposiciones de los equipos pueden probarse y optimizarse virtualmente (Rüßmann *et al.* 2015: 3).

Tendencias futuras

El Eurofound European Jobs Monitor muestra que los trabajadores de cuidados personales en actividades de salud humana y trabajo social representaron 5,2 millones de puestos de trabajo en Europa en 2018, lo que lo convierte en el séptimo puesto de trabajo con más empleados. Este tipo de empleo experimentó un crecimiento notable (2,8 %) entre 2011 y 2018. Además, se estima que el gasto público en cuidados de larga duración crecerá en mayor medida que el gasto en asistencia sanitaria o en pensiones (Comisión Europea, 2018). Sin embargo, los salarios de este tipo de empleos se sitúan en el percentil 21, muy por debajo de la mayoría de los demás empleos que emplean a un gran número de personas en Europa (Eurofound y Centro Común de Investigación de la Comisión Europea, 2019)

Servicios sociales electrónicos

Esta diferenciación de la vida cotidiana hace inevitable que las ciencias sociales y el trabajo social se enfrenten a nuevos ámbitos de lucha tanto a nivel micro, como medio y macro. Esta situación hace necesario que el trabajo social electrónico (Servicio Social 2.0), es decir, que el trabajo social tome un papel activo en los procesos de digitalización ante las necesidades digitalizadoras y los nuevos problemas emergentes.

Con el concepto de trabajo social electrónico, se pretende cuestionar las dimensiones de la electrificación/digitalización/virtualización y robotización en cuanto a la profesión y la disciplina del trabajo social. Al examinar la literatura, se observa que los conceptos de «trabajo social electrónico» y «trabajo social en línea» se utilizan en algunas fuentes y

ejemplos de países. Se argumenta por Peláez y Marcuello-Servós (2018) que el concepto de trabajo social electrónico se incluye como una nueva frontera que afecta a la intervención social en su conjunto, y es un nuevo campo de especialización.

Sin duda, el concepto de *trabajo social electrónico* es solo la punta del iceberg de la transformación digital del trabajo social. En este contexto, es esencial que un profesional del trabajo social sea capaz de entender la sociedad digital, la transformación social y la nueva generación desde sus años de estudiante. La integración del trabajo social en lo digital no es solo un tema que se limita al nivel de la práctica profesional, sino que la digitalización en la educación del trabajo social también se debe discutir y se deben implementar nuevas metodologías. En particular, los conceptos de conocimientos, habilidades y valores, que se expresan como las horquillas del trabajo social, necesitan que se repiensen junto con el proceso de digitalización y todos los componentes de la sociedad digital. En este punto, la inclusión de las tecnologías de la información en el plan de estudios de trabajo social y el desarrollo del plan de estudios teniendo en cuenta la transformación digital es uno de los pasos prioritarios que hay que dar en términos de base teórica. En la dimensión de la implementación, es obvio que se necesitan perspectivas innovadoras y creativas. La interrupción de la asistencia del alumnado a las instituciones de aplicación en situaciones de desastre como la epidemia de covid-19 es sólo uno de los ejemplos que demuestran la importancia de utilizar más las tecnologías de la información. En este punto, a través de un programa de simulación a desarrollar, se puede facilitar que los estudiantes experimenten los pasos de la aplicación con la ayuda de herramientas digitales (tableta, teléfono, ordenador, etc.). Este proceso puede ser centralizado y también puede convertirse en una fase gestionada a distancia con la participación de muchas escuelas.

4.4.2 El impacto de las tecnologías digitales en el diseño y la prestación de servicios

Según el director general del grupo de desarrollo británico Places for People, «lo digital consiste en mejorar la vida de las personas que viven independientemente y en hacerla más fácil y sencilla. Hace que nuestros servicios sean más eficientes y rentables» (Appello, 2016, p. 8). Este capítulo presenta algunas de las pruebas relativas a los impactos de las tecnologías digitales para los proveedores y los usuarios de servicios. Según Reamer (2015), las tecnologías digitales, en línea y otras tecnologías electrónicas han influido significativamente en la naturaleza de la práctica y la educación del trabajo social. En este punto, ha aumentado la necesidad del uso de procesos basados en un servicio en línea para los clientes, asesoramiento telefónico, asesoramiento por vídeo, terapia cibernética/terapia con avatar, intervenciones autoguiadas basadas en la web, tecnología de redes sociales electrónicas como (redes sociales electrónicas), correo electrónico y mensajes de texto. Además, con la era de la digitalización y la epidemia de covid-19, los procesos de educación en línea y a distancia que se han hecho visibles proporcionarán educación de trabajo social. En este punto, en los procesos de formación y postulación también se mencionan algunos aportes importantes: el acceso al uso efectivo de la digitalización a postulantes y estudiantes que viven en zonas rurales facilitando la participación y escolarización de trabajadores sociales desfavorecidos. se destacan beneficios como facilitar y apoyar la alfabetización digital (Trujillo, Bruce et al. Obermann, 2018).

4.4.2.1 Impacto para la organización del trabajo y los procesos

4.4.2.1.1 Cambios en la organización del trabajo y en la naturaleza de las tareas

Aunque blockchain todavía está en las primeras etapas de adopción en el sector de los servicios, puede conducir a la sustitución de intermediarios, contratos y/o sistemas de verificación (Eurofound, 2019a). Una forma importante de utilizar la tecnología digital y los datos de manera eficaz para apoyar las funciones cada vez más complejas de la transformación digital y los trabajadores sociales digitales es: seguir los informes profesionales que mejoran las habilidades digitales, los principios éticos que se actualizan de vez en cuando, las experiencias de las profesiones e instituciones interesadas, los blogs, los seminarios web, los vídeos, las formaciones y los estudios académicos sobre el uso de la tecnología digital para el grupo de clientes del trabajo social (Social Care Institute for Excellence, 2020).

4.4.2.1.2 Cambios en el coste de la prestación de servicios

Los servicios de atención habilitados por la tecnología pueden reducir los costes de atención y aumentar la eficiencia de los servicios de atención, como demuestran varios programas locales (Independent Age, 2017).

Otra ventaja es que los pagos digitales son más rastreables que los pagos en efectivo, lo que permite, en caso necesario, controlar el gasto de manera más eficaz (entrevista con el proveedor de servicios). Las mejoras en la detección del fraude en la asistencia social son otra forma en la que las tecnologías digitales contribuyen a una mayor eficiencia y ahorro.

4.4.2.2 Impacto para los usuarios del servicio

4.4.2.2.1 Seguridad, independencia e inclusión

Muchos estudios identificados por la Red de Corresponsales de Eurofound indican que las tecnologías digitales aumentan la sensación de seguridad de los usuarios de los servicios. Un resumen de proyectos y servicios en Noruega que utilizan tecnologías de seguridad y seguimiento del bienestar para personas mayores y personas con enfermedades crónicas indicó que el uso de estas tecnologías contribuye a aumentar la sensación de seguridad y el sentimiento de realización entre los usuarios (Knarvik et al, 2017)

4.4.2.2.2 Calidad y eficiencia del servicio

Las experiencias de los usuarios en relación con la tecnología proporcionada fueron positivas: se sintieron menos solos, más seguros y conectados. Los proveedores de servicios (como trabajadores sociales, enfermeros, estudiantes) que desarrollaron el contenido de los programas y asistieron a las personas mayores consideraron que el proyecto era muy útil y conveniente. También se puso de manifiesto la necesidad de aumentar la participación de los usuarios de los servicios en las consultas con el personal, ya que las consultas cara a cara proporcionan mucha más información y permiten realizar algunas tareas que no son posibles a través de las pantallas de televisión; por ejemplo, si un cliente necesita medir su presión arterial para la enfermera o mostrar su entorno al trabajador social.

4.5 LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL EN LA EDUCACIÓN EN EL PROCESO DE LA SOCIEDAD 5.0 Y LOS ASPECTOS EDUCATIVOS DE LOS SERVICIOS SOCIALES

La educación y la formación son las mejores inversiones en el futuro de Europa. Desempeñan un papel fundamental en el impulso del crecimiento, la innovación y la creación de empleo. Los sistemas de educación y formación de Europa deben proporcionar a las personas los conocimientos, las capacidades y las competencias orientadas al futuro que necesitan para innovar y prosperar. También tienen un importante papel que desempeñar en la creación de una identidad europea, basada en valores y culturas comunes. La educación debe ayudar a capacitar a los jóvenes para articularse y

comprometerse, participar y dar forma al futuro de una Europa caracterizada por la democracia, la solidaridad y la inclusión. La tecnología digital enriquece el aprendizaje de diversas maneras y ofrece oportunidades de aprendizaje, que deben ser accesibles para todos. Abre el acceso a una gran cantidad de información y recursos.

La educación y la formación son las mejores inversiones en el futuro de Europa. Desempeñan un papel fundamental en el impulso del crecimiento, la innovación y la creación de empleo. Los sistemas de educación y formación de Europa deben proporcionar a las personas los conocimientos, las aptitudes y las competencias orientadas al futuro que necesitan para innovar y prosperar. También tienen un importante papel que desempeñar en la creación de una identidad europea, basada en valores y culturas comunes. La educación debe ayudar a capacitar a los jóvenes para articularse y comprometerse, participar y dar forma al futuro de una Europa caracterizada por la democracia, la solidaridad y la inclusión. La tecnología digital enriquece el aprendizaje de diversas maneras y ofrece oportunidades de aprendizaje, que deben ser accesibles para todos. Abre el acceso a una gran cantidad de información y recursos.

4.5.1 ¿Qué es la educación de personas adultas y la educación digital?

La educación para personas adultas es una subdisciplina de la educación muy desarrollada. Se trata de cambiar los «conocimientos, actitudes, valores y aptitudes» por los que pasan las personas adultas a través de una actividad de aprendizaje sistemática y continua (Darkenwald y Merriam, 1982).

La educación y la formación para personas adultas son la parte integrante del derecho a la educación y al aprendizaje permanente e incluyen «todas las formas de educación y aprendizaje destinadas a capacitar a todas las personas adultas para participar en sus comunidades y en el mundo laboral». Se refiere a todos los procesos de aprendizaje en organizaciones y comunidades formales, no formales e informales en los que aquellos que son reconocidos como personas adultas por la sociedad en la que viven desarrollan y enriquecen su capacidad para vivir y trabajar tanto en su propio interés como en el de sus comunidades. (Recomendación de la UNESCO sobre el aprendizaje y la educación de las personas adultas [2015]: Párrafo 1).

Las tecnologías digitales son vitales para la educación, la educación de las personas adultas y el desarrollo de recursos humanos en muchas organizaciones (Gegenfurtner et al., 2018; Thalhammer, 2014). La tecnología digital puede verse como un desafío para la educación formal, la autonomía del aula y el currículo como medio para enseñar los conocimientos y las habilidades necesarias para la edad adulta. Pero también puede ser una oportunidad, ya que la tecnología puede cerrar la brecha entre la educación formal y la experimental. (Sharples, Taylor y Vavoula, 2006). La tecnología siempre ha tenido un impacto significativo en la educación, permitiendo tanto una mejor comunicación como la aplicación de los últimos sistemas de información útiles para el aprendizaje.

4.5.2 Prioridades de actuación

El Plan de Acción se centra en la aplicación y en la necesidad de estimular, apoyar y ampliar el uso intencionado de las prácticas educativas digitales e innovadoras. Se basará en una amplia gama de partes interesadas en la educación y la formación, incluidas las empresas, la investigación y las ONG, así como la educación no formal, cuando sea pertinente. Tiene tres prioridades:

1: hacer un mejor uso de la tecnología digital para la enseñanza y el aprendizaje;

- 2: desarrollar competencias y habilidades digitales relevantes para la transformación digital;
- 3: y mejorar la educación a través de un mejor análisis de datos y previsión

4.5.3 Mejorar las tecnologías digitales

- Las tecnologías móviles pueden desempeñar un papel importante en el apoyo a las personas adultas que estudian; aportan una flexibilidad que hace posible el aprendizaje desde cualquier lugar y en cualquier momento y pueden animar al alumnado a asumir más responsabilidad por dirigir y gestionar su propia educación. La posibilidad de acceder a oportunidades de aprendizaje fuera del aula también puede ayudar a los alumnos a contextualizar y aplicar su aprendizaje en el mundo real. Las funciones de red y comunicación que ofrecen las tecnologías móviles pueden ayudar a los alumnos a desarrollar habilidades y relaciones sociales al facilitar la colaboración.
- Las redes sociales se utilizan cada vez más en el contexto educativo. Permiten al usuario crear, contribuir, comunicarse y colaborar en línea sin necesidad de conocimientos especializados de programación; apoyan un entorno de aprendizaje abierto y ofrecen al alumnado múltiples posibilidades de actividades. Apoyan la interacción entre los dispositivos móviles e internet, dando paso a un mayor aprendizaje móvil (o al uso de dispositivos móviles "inteligentes" en el aprendizaje).
- Las redes sociales son especialmente adecuadas para su uso en la educación, ya que pueden favorecer la interacción, la comunicación y la colaboración. Estas aplicaciones hacen posible que los alumnos, incluso los que tienen una competencia digital modesta, creen activamente su propio proceso de aprendizaje en lugar de consumir pasivamente los contenidos. El aprendizaje puede convertirse en un proceso social más participativo y duradero.
- En términos de pedagogía/ andragogía, el uso de los teléfonos móviles -en particular los smartphones en el aprendizaje de las personas adultas ofrece un amplio abanico de oportunidades: desde el uso de los móviles para integrar aspectos del aprendizaje informal, para establecer episodios de aprendizaje situado, para generar contextos de aprendizaje y medios de comunicación, para construir puentes conversacionales, para apoyar a los alumnos como expertos en el uso de los medios de comunicación en la vida cotidiana, y para establecer contextos receptivos para el desarrollo y el aprendizaje. Los educadores de personas adultas deben ser conscientes de estas posibilidades y saber cómo utilizarlas con el máximo efecto.

Para que los usuarios se beneficien plenamente de la transformación digital de los servicios sociales, es necesario proporcionar formación sobre los pasos de la digitalidad. Puede ser necesario realizar actividades de formación informativa y de sensibilización dirigidas a las personas adultas para reforzar la base de conocimientos, habilidades y valores sobre cómo se beneficiarán las personas adultas de las herramientas tecnológicas y los servicios sociales digitales mencionados, y qué procesos seguirán. Se debe enseñar a los usuarios sobre las formas de utilizar la tecnología debe incluir conocimientos de vanguardia sobre los usos eficaces y éticos de la tecnología (Goldingay y Boddy, 2017). Es especialmente importante abordar si la tecnología es una forma adecuada de prestar servicios y cuándo lo es, las pruebas de eficacia, las medidas de evaluación y resultados y las formas de adaptarse a las necesidades especiales de aprendizaje y a la diversidad cultural de los clientes.

4.6 CONCLUSIONES

Hoy en día, los avances tecnológicos, el acceso a estos avances y el uso de la tecnología son un requisito importante para una vida justa y sostenible sobre la base del desarrollo humano. El uso de las tecnologías digitales en las prácticas de trabajo social es cada vez más común. En los servicios sociales, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación es importante tanto en la recopilación, la clasificación, el almacenamiento y el intercambio de información, como en relación con los servicios según las necesidades de los clientes, la presentación de datos y los procesos de toma de decisiones profesionales. Se hizo hincapié en que las tecnologías digitales deberían utilizarse en muchas etapas, desde la planificación hasta la ejecución de los servicios sociales antes de la epidemia de la covid-19 (Comisión de las Comunidades Europeas, 2006). En los últimos años, especialmente en muchos países desarrollados como el Reino Unido, el uso de las tecnologías digitales se ha convertido en una prioridad, con el énfasis en la «digitalización» en las políticas gubernamentales, incluida la atención sanitaria y social (Maguire et al. 2018). El uso efectivo de la tecnología en los servicios sociales y las competencias de los trabajadores sociales en este sentido se han vuelto aún más importantes con la pandemia de la covid-19 para proteger los derechos de los solicitantes y garantizar la continuidad ininterrumpida de los servicios. Porque con esta epidemia, la «adaptación a la nueva normalidad» requiere un uso más activo de la tecnología en muchos ámbitos. En la prestación de estos servicios, es importante desarrollar las capacidades digitales de los trabajadores sociales sobre la base de conocimientos, habilidades y valores para que puedan utilizar las tecnologías digitales de forma orientada al cliente. Porque se experimenta que en casos como el de la epidemia de la covid-19, que es de importancia primordial como la protección de la salud, no es posible (o no) llevar a cabo las prácticas profesionales cara a cara. En estos casos, se ha comprobado que la continuidad ininterrumpida de los servicios para los grupos de clientes es importante en cuanto a la prestación de los servicios existentes basada en los derechos. Además, se sabe que las necesidades de servicios sociales de los grupos desfavorecidos aumentan en situaciones de crisis e incluso surgen nuevos grupos de clientes. Esta situación aumenta la necesidad de formas alternativas de producción de servicios que sustituyan a los métodos tradicionales. En este punto, es necesario desarrollar nuevos métodos de práctica del trabajo social con tecnologías digitales, apoyar las prácticas profesionales a través de estas tecnologías, determinar y establecer estándares de uso de la tecnología en estas prácticas.

4.7 EVALUACIÓN

Casos prácticos

Ejemplos presentados:

1. Escenario posible: Una cliente estaba deprimida y no le interesaba hablar, pero venía con su iPod y sus auriculares escuchando música.

Solución tecnológica: «Divisor de 2 vías» para permitir que tanto el terapeuta como el cliente escuchen juntos la música del cliente

Terapeuta de inteligencia artificial digital: Ellie preguntó si podía escuchar con su cliente una de sus canciones en su próxima visita.

Este simple movimiento abrió los canales de comunicación. La canción que la cliente eligió para compartir con ella era muy significativa y esto permitió a la terapeuta preguntar a su cliente qué significaba la canción para ella, cuáles eran las experiencias que había tenido con ella, etc.

Escuchar canciones ha seguido siendo parte de la forma en que se comunican entre sí en la sesión. Gracias a este ajuste/acomodación por su parte, Yajaira consiguió que la clienta no solo se abriera sino que avanzara significativamente en la terapia. La clienta ya no está deprimida ni sin hogar, sino que se ha matriculado en un centro de formación profesional.

2.Escenario posible: Una clienta quería poder acercarse a su madre para recibir apoyo emocional, pero no sabía cómo hacerlo porque había mucha carga emocional/historia que debía ventilarse entre ellas.

Para ayudar a su cliente a seguir adelante, Advanced Robot quería que su cliente cumpliera con una tarea en la que compartiera sus quejas en un diario, pero su cliente no podía hacerlo porque no era una persona de «lápiz y papel».

Solución tecnológica: El teléfono móvil como grabador de un diario de audio [vía bluetooth].

Un robot avanzado para que su cliente pudiera grabar la respuesta mediante su teléfono móvil. La idea le gustó a la clienta, pero el tiempo era un problema, así que idearon un plan en el que ella grabaría su respuesta de camino al trabajo utilizando Bluetooth para garantizar su seguridad mientras conducía hacia el trabajo y cumplía con esta tarea.

Este método permitió a esta mujer elaborar dos entradas en el diario, lo que, a su vez, les proporcionó un buen material para trabajar juntos en sesiones posteriores que, finalmente, condujeron a una sesión con la madre de la clienta. Todo este progreso fue posible gracias a la flexibilidad que demostró el robot avanzado con respecto a la modalidad del diario.

3. Caso práctico

Las nuevas tecnologías son una forma importante de ampliar la vida independiente. Herramientas digitales muy sencillas pueden facilitar mucho las tareas cotidianas: las personas con movilidad limitada pueden utilizar la tecnología inteligente como Hive para ajustar la calefacción a distancia, o utilizar sistemas activados por voz para controlar sus luces. Estas herramientas también pueden ayudar a los cuidadores, permitiéndoles controlar a sus familiares o pacientes y proporcionarles apoyo a distancia, cuando otros compromisos les impiden estar físicamente presentes para ayudar.

Pruebas optativas

1. Los servicios sociales digitales

- a) deben funcionar con métodos clásicos.
- b) deben regirse por reglas normativas.
- c) deben estar cerrados a los cambios.
- d) deben ser revisados con un enfoque innovador.

2. ¿Cuáles son los efectos de la transformación digital en los servicios sociales?

- 1) Automatización de tareas y profesiones
- 2) Sistema de documentación digital
- 3) Uso de la inteligencia artificial y la robótica
- 4) Entrar en la cola de citas para el servicio

a) 1-2 b) 1-4 c) 1-2-4 d) 1-2-3

3) Enumere los cinco principios básicos de los servicios sociales digitales.

- Facilidad de uso e inclusión
- Solo una vez
- Centro de Transformación
- 24/7
- Punto de acceso único
- Estándares abiertos

4) ¿Cuáles son los principales problemas que plantean los beneficiarios de los Servicios Sociales Digitales?

- Confianza en sí mismos
- Horror
- Funcionalidad física
- Cultura y comunicación

5) ¿Cuáles son las principales barreras para los proveedores de servicios en los Servicios Sociales Digitales?

- Gestión de datos
- Habilidades digitales
- Déficit de financiación
- Difusión desigual de las nuevas tecnologías
- Falta de capital social

6) ¿Cuál de las siguientes no es una tecnología digital utilizada en el aprendizaje y los servicios sociales?

- a) robótica avanzada c) internet de las cosas
b) inteligencia artificial d) herramienta de servicios móviles

Preguntas del texto - Material didáctico

1. ¿Cuál es tu opinión sobre la normativa y las estrategias de la UE en relación con los servicios sociales digitales?
2. ¿Qué ventajas tiene el uso de la tecnología en los servicios sociales?
3. ¿Por qué utilizamos los servicios sociales digitales?
4. ¿Cuáles son las barreras de los servicios sociales digitales?
5. ¿Puede compartir ejemplos para los servicios sociales digitales?
6. ¿Puede compartir sus experiencias de trabajo social digital?

REFERENCIAS

- Antonio, López Peláez & Marcuello, Chaime. (2018). e-Social work and digital society: re-conceptualizing approaches, practices and technologies. European Journal of Social Work. 21. 801-803. 10.1080/13691457.2018.1520475.
- Amy Batchelor Paperback: 191 pages Publisher: Columbia University Press, New York Language: English ISBN: 9780231193276

- Appello (2016), Fast forward to digital care: White paper: Why digital tops housing providers' agenda, New Milton, UK
- Berghaus, Sabine & Back, Andrea. (2017). Disentangling the Fuzzy Front End of Digital Transformation: Activities and Approaches.
- Bundesbericht Forschung und Innovation (Rights reserved) Issue2014 (Rights reserved)
- Bradley, Loretta & Hendricks, C.. (2009). E-mail and Ethical Issues. The Family Journal. 17. 267-271. 10.1177/1066480709338293.
- Brown, T. (2010). Construct validity: A unitary concept for occupational therapy assessment, evaluation, and measurement Hong Kong Journal of Occupational Therapy, 20(1)
- Dahl T. S., Boulos M. N. K. (2013). Robots in health and social care: a complementary technology to home care and telehealthcare? Robotics 3 1–21. 10.3390/robotics3010001
- Dahl, Torbjørn S. and Maged N. Kamel Boulos. "Robots in Health and Social Care: A Complementary Technology to Home Care and Telehealthcare?" Robotics 3 (2014): 1-21.
- Dantas, Thales & Souza, Eduarda & Destro, Iuri & Hammes, Gabriela & Rodriguez, Carlos & Soares, Sebastião. (2021). How the combination of Circular Economy and Industry 4.0 can contribute towards achieving the Sustainable Development Goals. Sustainable Production and Consumption. 26. 213-227. 10.1016/j.spc.2020.10.005.
- Darkenwald, G. G., & Merriam, S. B. (1982). Adult Education. Foundations of practice. New York: Harper and Row
- Eiffe, Franz. (2018). Eurofound's Reference Framework: Sustainable work over the life course in the EU. European Journal of Workplace Innovation. 6. 67-83. 10.46364/ejwi.v6i1.805
- Eurofound (2017a), Automation of work – Literature review, Dublin
- Eurofound (2021), Living and working in Europe 2020, Publications Office of the European Union, Luxembourg.
- FinSote 2020 survey forms. [Website]. Referenced on 21 May 2022
- Gencer, G. K. (2019). Problem çözme strateji eğitimi ve matematiksel problem kurma becerisi arasındaki ilişkinin farklı değişkenler açısından incelenmesi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Gegenfurtner, Andreas & Schmidt-Hertha, Bernhard & Lewis, Paul. (2020). Digital technologies in training and adult education. International Journal of Training and Development.24.1-4. 10.1111/ijtd.12172.

MÓDULO 5: REDES SOCIALES Y APRENDIZAJE BASADO EN LA WEB

Maria Ventura
Javier Sánchez

Fundacion Universitat Jaume I-Empresa



Objetivos del aprendizaje

El uso de las nuevas tecnologías no es una cuestión de edad. Está demostrado que un mayor conocimiento y control del mundo digital favorece, en mayor o menor medida, la cultura y el pensamiento, así como la inclusión social, y reduce la brecha digital intergeneracional. Además, en el caso de las personas mayores, el aprendizaje de nuevos conceptos puede beneficiar la capacidad cognitiva al mantener activa la actividad neuronal con la recepción de nuevos estímulos e información.

Al final de la unidad de aprendizaje, el alumnado podrá:

- Comprender la importancia de las redes sociales e internet en la vida cotidiana;
- Saber utilizar las plataformas de aprendizaje online;
- Identificar fuentes fiables de entretenimiento y salud en línea;
- Saber gestionar las redes sociales;
- Las TIC, las redes sociales y el uso de internet en la educación de personas adultas;
- Uso de internet por parte de las personas adultas;
- Internet y desarrollo profesional: la importancia de las competencias digitales.



Conceptos básicos (palabras clave)

- TIC
- Educación de personas adultas
- Vulnerabilidad
- Datos estadísticos
- Brecha digital
- Ciber ataques
- Internet
- Desarrollo profesional
- Habilidades digitales
- Aprendizaje en línea
- EdX
- Coursera
- Noticias en línea
- Televisión por internet
- Salud
- Facebook
- Twitter
- Instagram
- LinkedIn



Objetivo principal

El objetivo principal de esta unidad didáctica es ofrecer recomendaciones y nociones básicas tanto para el uso cotidiano de internet y las redes sociales como para su uso profesional dirigido a la formación de las personas adultas que puedan tener menos conocimientos sobre este tema.

Descripción general

Para las personas adultas, aprender nuevos conceptos mejora su capacidad cognitiva al mantener activa la actividad neuronal con la recepción de nuevos estímulos e información. Las tecnologías de la información y la comunicación, las redes sociales y el uso de internet en la vida cotidiana y en la educación son cada vez más necesarios para la vida diaria de las personas adultas.

Tema 1: Aprendizaje basado en la web

Para mejorar la calidad de la vida personal y profesional de las personas adultas, es necesario mejorar sus competencias digitales y emocionales a través del aprendizaje permanente. Nos sitúa en el paradigma del aprendizaje permanente; un modelo centrado en el aprendizaje continuo y autónomo que nos permite estar mejor adaptados para afrontar los retos de un mundo cambiante.

La diferencia en el éxito personal y profesional se basa en la actualización continua, evitando así la obsolescencia que generan los cambios tecnológicos y profesionales. Es fundamental que el aprendizaje sea constante y amplio, y que incluya el desarrollo de las competencias personales, las competencias digitales y la formación técnica. Estos tres pilares incluyen (1) Habilidades personales y actitud emprendedora (habilidades duras y habilidades blandas); (2) Habilidades digitales para el empleo; y (3) Formación en tecnologías habilitadoras, destacando las necesarias para la transformación digital.

Tema 2: Uso de las redes sociales

Actualmente, las redes sociales son esenciales en las actividades de comunicación diarias de toda la sociedad, ya que son formas de interacción en línea que cualquiera puede utilizar en cualquier lugar y en cualquier momento. Las principales plataformas de medios sociales son Facebook, Twitter, Instagram y LinkedIn.

El objetivo principal de Facebook es conectar a las personas con sus amistades, familiares, compañeros, etc., sin importar dónde se encuentren, ya que comparten información a través de publicaciones, vídeos y fotos.

Los usuarios de Twitter crean una conversación entre los temas candentes del momento utilizando hashtags y menciones a otros usuarios en sus tweets.

Instagram es la red social más utilizada para compartir fotos y vídeos.

LinkedIn es un sitio de redes profesionales que ayuda a las personas a hacer conexiones de negocios, compartir sus experiencias y currículos, y encontrar puestos de trabajo

Título del módulo	REDES SOCIALES Y APRENDIZAJE BASADO EN LA WEB	
Perfil educativo	Todos los niveles educativos	
Idioma	Inglés	
Grupo objetivo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Personas adultas interesadas en ampliar sus conocimientos sobre los medios digitales. 2. Personas de edad avanzada y personas poco cualificadas para utilizar la tecnología digital. <p>Otros grupos objetivo que participan en este proyecto son las asociaciones de consumidores, servicios sociales, ONG dedicadas al desarrollo comunitario, etc.</p>	
Periodo	Diez semanas (tres horas a la semana)	
Horas	30 horas	
Responsables	Organizaciones para el desarrollo profesional y personal de las personas adultas.	
Efectos del aprendizaje direccional: símbolos	Desarrollo personal y profesional en las personas adultas	
CONOCIMIENTOS		
Desarrollo	K1	Desarrollar contenido digital
Integrar	K2	Interactuar y reelaborar el contenido digital
Seguridad	K3	Proteger los dispositivos, los datos personales y la privacidad
Protección	K4	Proteger la salud y el bienestar
Solución de problemas	K5	Identificar necesidades y respuestas tecnológicas
HABILIDADES		

Interactuar	S1	Interactuar a través de las tecnologías digitales
Compartir	S2	Compartir a través de las tecnologías digitales
Involucrar	S3	Participar en la ciudadanía a través de las tecnologías digitales
Colaborar	S4	Colaborar a través de las tecnologías digitales
Gestionar	S5	Gestionar la identidad digital
COMPETENCIAS		
Inclusivo	C1	Estoy abierto/a a escuchar y reconocer respetuosamente múltiples puntos de vista, y me relaciono con otros en línea con respeto y empatía.
Informado	C2	Evalúo la exactitud, la perspectiva y la validez de las publicaciones en los medios sociales y digitales.
Compromiso	C3	Utilizo la tecnología y los canales digitales para el compromiso cívico, resolver problemas y ser una fuerza del bien en las comunidades físicas y virtuales.
Equilibrado	C4	Tomo decisiones informadas para priorizar mi tiempo y mis actividades en línea y fuera de ella.
Alerta	C5	Soy consciente de mis acciones en línea y sé cómo estar seguro y crear espacios seguros para los demás en línea.
Contenido del módulo	<p>Introducción</p> <ul style="list-style-type: none"> Las TIC, los medios sociales y el uso de internet en la educación para personas adultas Uso de internet por parte de las personas adultas Internet y desarrollo profesional: la importancia de las competencias digitales Plataformas de aprendizaje en línea Medios de comunicación y entretenimiento Salud <p>Uso de las redes sociales</p> <ul style="list-style-type: none"> Introducción a los medios sociales Uso personal: lo esencial Uso profesional 	
Requisitos previos y adicionales	Conocimientos básicos de internet	
Bibliografía obligatoria	Documentos preparados en el proyecto de ACML	
Bibliografía adicional	El alumnado analizará información actualizada en línea proporcionada por el profesor.	
Formularios planificados / actividades /	El profesor presentará los conceptos clave, que se discutirán posteriormente en clase.	



metodologías didácticas	
Método de evaluación de los resultados del aprendizaje	Cuestionarios con respuestas múltiples y participación en clase.

SOCIAL MEDIA AND WEB-BASED LEARNING

Introducción

Un porcentaje muy elevado de la población está hoy en día conectado a internet. Esto incluye a personas de todas las edades, ya sean niños o personas ancianas, y todos ellos deben ser conscientes de los beneficios y desventajas del uso de internet. Varios artículos hablan del alto grado de vulnerabilidad que, por ejemplo, tienen las personas mayores ante las nuevas tecnologías, que se convierten a menudo en objetivo de estafas y fraudes al utilizar internet o las redes sociales. Por ello, el aprendizaje permanente, ya sea a través de cursos de formación o de aulas para personas adultas, puede desempeñar un papel fundamental en la sensibilización de este alumnado adulto respecto a las nuevas tecnologías, el uso de internet y las redes sociales. El profesorado y las instituciones deben aprovechar al máximo el potencial que ofrecen las TIC para destacar y potenciar sus beneficios, pero también para reducir sus posibles efectos negativos.

Un uso adecuado de estos medios puede convertirse en una excelente y muy fructífera herramienta didáctica para la vida del adulto, tanto a nivel personal como profesional. Por supuesto, también debe abordarse con precaución, señalando sus desventajas y posibles peligros: adicción, aislamiento, mal uso, pérdida de privacidad y seguridad, etc.

Las TIC, los medios sociales y el uso de internet en la educación para personas adultas

La educación de las personas adultas puede sensibilizar al alumnado a través de una serie de sugerencias y consejos sobre el uso y la protección de los usuarios, además de actualizar sus conocimientos y habilidades digitales para aprovechar al máximo los recursos de que disponen gracias a la conexión a internet y el acceso a las redes sociales. Por tanto, el uso de las nuevas tecnologías no es una cuestión de edad. Está demostrado que un mayor conocimiento y control del mundo digital favorece, en mayor o menor medida, la cultura y el pensamiento, así como la inclusión social, reduciendo la brecha digital intergeneracional. Además, en el caso de las personas mayores, el aprendizaje de nuevos conceptos puede beneficiar la capacidad cognitiva al mantener activa la actividad neuronal con la recepción de nuevos estímulos e información. La presencia de las tecnologías de la información y la comunicación, las redes sociales y el uso de internet en la vida cotidiana y en la educación es una necesidad. Por ello, en la siguiente unidad didáctica se ofrecerán recomendaciones y nociones básicas tanto para el uso cotidiano de internet y las redes sociales, como para su uso profesional orientado a la formación de personas adultas que puedan tener menos conocimientos en esta materia. Esto les permitirá familiarizarse desde las primeras nociones básicas para el uso de internet y las redes sociales.

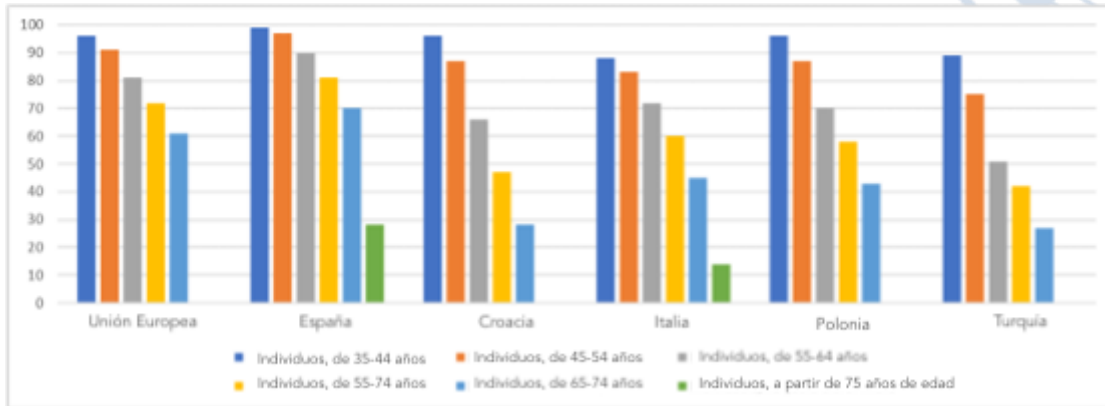
5.1 USO DEL INTERNET POR PARTE DE LAS PERSONAS ADULTAS

Uso general

Introducción: Datos estadísticos

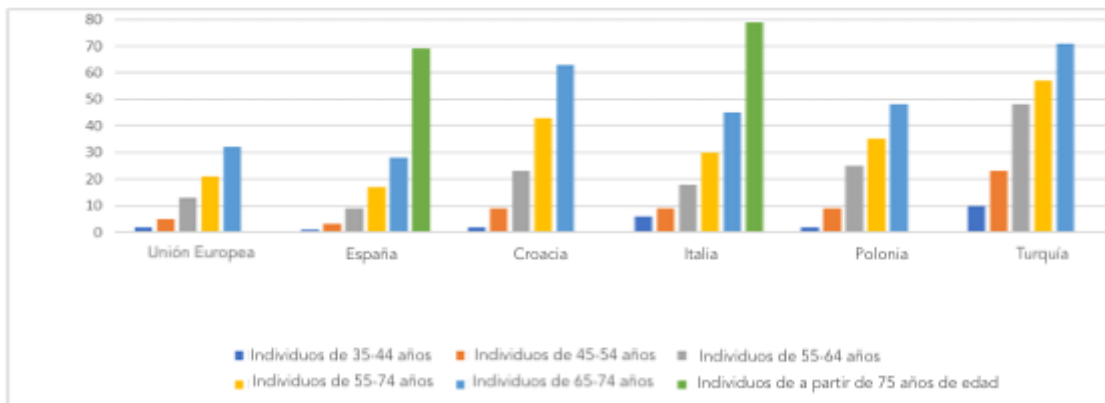
Los gráficos 1 y 2 muestran que, en los países participantes en el proyecto, el uso de internet disminuye a medida que aumenta la edad de la población, como ocurre en toda Europa.

Gráfico 1. Último uso de internet en los últimos 3 meses (2020)



Fuente: Eurostat

Gráfico 2. Ningún uso de internet (2020)



Fuente: Eurostat.

Hay una parte de la población europea cuyas dificultades de acceso y uso de las tecnologías digitales hacen que no puedan aprovechar las ventajas que ofrecen los avances de la digitalización. Según datos de Eurostat, casi la mitad de las personas de entre 65 y 74 años que utilizan internet tienen escasas competencias digitales. Existe una brecha digital en Europa que afecta especialmente a las personas mayores, lo que ha llevado a la necesidad de ponerse al día muy rápidamente en las circunstancias actuales.

El confinamiento debido al coronavirus nos deja imágenes en las redes sociales donde vemos hogares hiperconectados a internet, padres teletrabajando, ayudando a sus hijos a terminar los deberes en plataformas en línea, mensajes de cariño en aplicaciones de mensajería, fotos y audios de los aplausos en los balcones en Instagram o reuniones para tomar un aperitivo a través de videoconferencias grupales.

En Europa existe una brecha digital que está dejando atrás, principalmente, a gran parte de la ciudadanía más vulnerable en esta pandemia de la covid-19. Se trata de las personas mayores, cuyas capacidades para aprovechar las oportunidades que ofrece la transformación digital son relativamente inferiores a las de los grupos más jóvenes. Aunque, en estos días de encierro, son muchos los que están empezando a dar pasos para digitalizarse, utilizando los canales digitales de sus bancos.

Brecha digital: una cuestión generacional

«Las personas de mi edad estamos más aisladas y limitadas porque no sabemos usar los teléfonos modernos», dice Felisa Vargas, de 86 años, que vive sola y se comunica gracias a la ayuda de su familia. «Yo aprendí de mayor a leer y escribir y a hacer cuentas. No me importaría aprender la modernidad para poder comunicarme sin necesidad de que mi hija me ayude, que pueda ser autónoma y hacerlo sola», dice Feli (como quiere que la llamen).

Las personas mayores con conocimientos digitales escasos son especialmente vulnerables a los fraudes realizados a través de internet. La frecuencia de estos ataques está aumentando de forma significativa durante el periodo de aislamiento social provocado por la covid-19, cuando los hackers se aprovechan de la hiperconectividad de los usuarios y de la vulnerabilidad de algunos colectivos.

Porque tener una conexión a internet de banda ancha o saber enviar un correo electrónico, entre otras cosas, parecería estar al alcance de todos, pero no es así. Existe una doble brecha en lo que respecta a las tecnologías digitales en la que las personas mayores son las principales afectadas. No solo hay que tener en cuenta el uso de estas tecnologías, sino también las capacidades que tienen las personas para que este uso sea adecuado.

También existe una brecha en las habilidades digitales de los usuarios de internet. Según datos de Eurostat, mientras que el 68 % de los jóvenes (entre 16 y 24 años) tienen habilidades avanzadas, sólo el 6,5 % de los mayores de 65 años las tienen. Casi la mitad de las personas de entre 65 y 74 años que utilizan internet tienen escasas competencias digitales.

¿Quién enseña a nuestros mayores?

Es evidente que la mayoría de los jóvenes forman parte de una generación hiperconectada; pero sus abuelos y abuelas están muy lejos de esa realidad. En estos días de bloqueo de los coronarios, los mayores se ven obligados a ponerse al día con la tecnología, al menos para poder mantener un contacto más estrecho con sus seres queridos.

En este sentido, el papel que desempeñan los hijos, nietos, sobrinos o familiares como profesores particulares e improvisados es fundamental. «La crisis del coronavirus hace que los mayores, para adaptarse también a esta situación, hagan estos días un máster en digitalización, aunque sea a nivel doméstico. Siempre se aprende algo nuevo, y más durante el encierro», dice Mari Luz Blanco, de 67 años.

Desde el punto de vista de los jóvenes hay cambios importantes. Elena Fernández, de 34 años, nos cuenta la relación que tiene ahora con su madre, Rosa García (70 años), que actualmente vive sola en otra ciudad: «Intento que (mi madre) me envíe un WhatsApp para saber cómo está, pero me dice que tarda mucho en escribir y pierde la paciencia. Aun así, gracias a mis explicaciones, poco a poco va cogiendo más soltura».

El abanico de herramientas y aplicaciones que ofrece un teléfono inteligente no está hecho para todo el mundo: «Me comunico por teléfono con mi familia, porque mi teléfono es muy común, sólo tiene las teclas para llamar y no me sirve lo que tienen los jóvenes», reconoce Felisa, que ha encontrado en las redes sociales una ventana al mundo, gracias a su nieta. «Tengo @elmundodelafeli gracias a mi nieta pequeña Lucía, un lugar donde comparto vídeos y canciones; ella me graba y la gente me escribe y me dice cosas buenas. ¡Me lo paso pipa! Es bueno reírse ahora mismo», reconoce en la conversación telefónica.

«A pesar de la dura situación que estamos viviendo, todo tiene su lado positivo. Y para gente como yo, estos días de encierro están sirviendo para progresar a nivel tecnológico, aunque sea poco a poco», dice Mari Luz con una sonrisa esperanzadora.

Proteger a los mayores de los ciberataques

En este contexto de rápida adaptación y mayor uso, las personas mayores se convierten en el objetivo de los piratas informáticos y sus ciberataques, aumentando los riesgos para este colectivo más vulnerable con la tecnología. Según datos de Eurostat, sólo la mitad de las personas de entre 65 y 74 años que utilizaron internet en el último año, tienen algún tipo de equipo informático o herramienta de seguridad informática en sus dispositivos, mientras que el 13 % no los conoce. En el caso de los más jóvenes, el 75 % tiene algún tipo de ciberseguridad y menos del 5 % manifiesta su desconocimiento.

¿Qué les aporta?

- En primer lugar, les permite estar y, sobre todo, sentirse vivos, viviendo en este tiempo que es de todos, en una sociedad cada día más informatizada.
- Les permite comunicarse con los demás, los conozcan o no, de forma casi inmediata y con una respuesta rápida.
- Abre un amplio espacio donde se pueden encontrar diferentes tipos de información y/o programas de ocio.
- Posibilita la participación en cursos, seminarios y programas de formación a distancia.
- Facilita compartir con los nietos un espacio que ya manejan con increíble solvencia.
- En personas mayores dependientes, incapaces de deambular, temporal o permanentemente, puede ser muchas veces el único elemento de relación con los demás.
- En la depresión o soledad, puede contribuir a una mejor calidad de vida e incluso como forma de salir de estas situaciones de sufrimiento.
- También se convierte en un medio de ayuda a través de la asistencia telemática y sobre todo de la atención rápida a domicilio.
- Frente al miedo y la reticencia ante lo nuevo, un fenómeno de estos tiempos es que los mayores no quieren quedar marginados de todos los avances que impone la tecnología y están dispuestos a aceptar los cambios.
- Por eso vemos que cada vez son más los que se incorporan a la red con bastante rapidez.

¿Y cuáles son las desventajas?

- El coste de los ordenadores sigue siendo poco asequible.
- Es necesario que los centros de jubilados, los clubes de la tercera edad, las universidades (algunas de ellas ya están funcionando), las autoridades municipales, provinciales y nacionales, incorporen programas informáticos y dispongan de suficientes equipos para su uso.
- El prejuicio aún existente que habla de la dificultad de adquirir nuevos conocimientos. Es posible aprender a lo largo de la vida, aunque el ritmo sea diferente, y para ello se necesitan grupos especiales de aprendizaje.
- Se habla de la adicción y el aislamiento al que llevaría el uso de este medio. Esto es controlable y generalmente se da mucho más en los jóvenes que en los mayores.

5.1.1 Internet y el desarrollo profesional: la importancia de las competencias digitales

Los beneficios de internet no se limitan a la comunicación y la información. Por el contrario, ha demostrado, sobre todo en el último año, ser una alternativa conveniente para mantener la dinámica educativa y laboral.

Tanto la educación en línea como el teletrabajo han pasado de ser opciones utilizadas por pocos, a un aumento exponencial. Esta tendencia, que ha llegado para quedarse, ha creado una gran demanda de profesionales con habilidades digitales.

¿Qué te hará destacar en tu desarrollo profesional?

Para aumentar tus opciones en el mercado laboral, es necesario mejorar tus competencias digitales y personales a través del aprendizaje permanente. Esto nos sitúa en el paradigma del aprendizaje permanente, un modelo centrado en el aprendizaje continuo y autónomo que nos permite estar mejor adaptados para afrontar los retos de un mundo cambiante.

La diferencia en el éxito de tu empleabilidad se basa en estar al día, evitando así la obsolescencia que generan los cambios tecnológicos y profesionales. Es importante que el aprendizaje sea constante y amplio, incluyendo el desarrollo de habilidades personales, competencias digitales y formación tecnológica. Estos tres pilares son:

1. Habilidades personales y actitud empresarial (habilidades duras y blandas):

- Visión.
- Creatividad e innovación.
- Planificación.
- Orientación al logro.
- Habilidades de comunicación.
- Trabajo en equipo.
- Resolución de conflictos.

2. Habilidades digitales para el empleo:

- Uso eficaz de aplicaciones ofimáticas y de productividad.
- Gestión de la información.
- Trabajo en red y redes sociales.

3. Formación en tecnologías facilitadoras. Aquí destacamos las necesarias para la transformación digital, a saber:

- Programación.
- Tecnologías habilitadoras.
- Gestión de proyectos.
- Desarrollo de negocios y marcas digitales.

5.1.2 Plataformas de aprendizaje en línea

Edx (<https://www.edx.org/>)

Facilitar la transformación

La experiencia de aprendizaje en edX se basa en la ciencia cognitiva de vanguardia. Con más de dos docenas de características de aprendizaje distintas para ayudarte a alcanzar tus objetivos, nuestro enfoque sigue tres principios clave:

Experiencia

Aprende nuevos conocimientos y habilidades de diversas maneras, desde atractivas conferencias en vídeo y gráficos dinámicos hasta visualizaciones de datos y elementos interactivos.

Practicar

Los cursos y programas de edX ofrecen un espacio para practicar con cuestionarios, evaluaciones de respuesta abierta, entornos virtuales y mucho más.

Aplicar

El aprendizaje en edX transforma la forma de pensar y lo que puede hacer, y se traduce directamente en el mundo real: aplique inmediatamente sus nuevas capacidades en el contexto de su trabajo.



Coursera (<https://www.coursera.org/>)

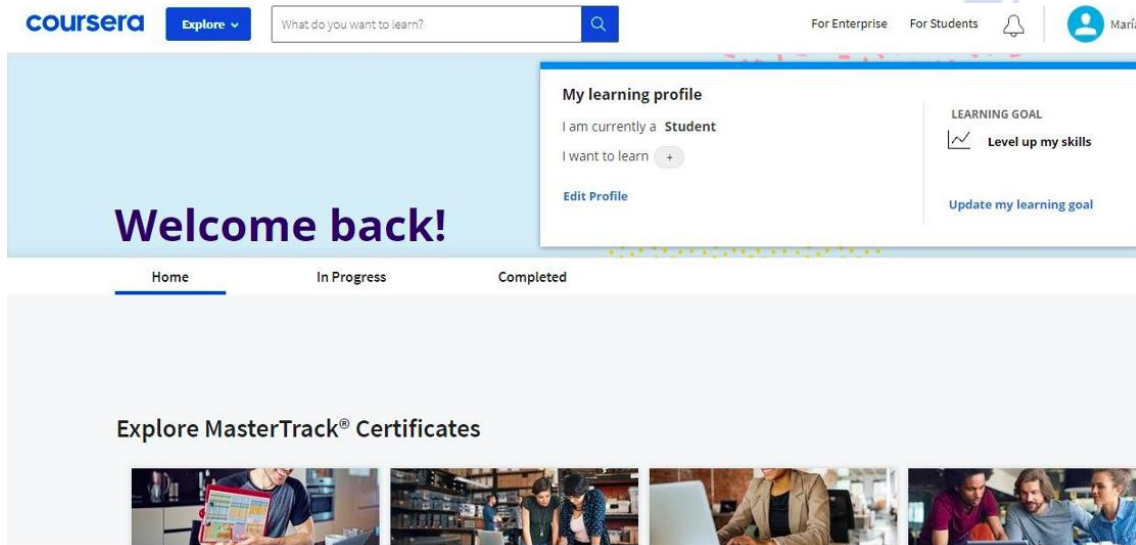
Coursera se asocia con más de 200 universidades y empresas líderes para ofrecer un aprendizaje en línea flexible, asequible y relevante para el trabajo a personas y organizaciones de todo el mundo. Ofrecemos una amplia gama de oportunidades de aprendizaje, desde proyectos y cursos prácticos hasta certificados y programas de grado listos para el trabajo.

Nuestra historia

Daphne Koller y Andrew Ng fundaron Coursera en 2012 con la visión de ofrecer experiencias de aprendizaje que transformen la vida de los alumnos de todo el mundo. Hoy en día, Coursera es una plataforma global de aprendizaje en línea que ofrece a cualquier persona, en cualquier lugar, acceso a cursos y títulos en línea de las principales universidades y empresas. Coursera recibió la certificación B Corp en febrero de 2021, lo que significa que tiene un deber legal no solo con los accionistas, sino también para tener un impacto positivo en la sociedad en general, mientras continúan recudiendo las barreras a la educación de clase mundial para todos.

82 millones de alumnos, más de 100 empresas de la lista Fortune 500 y más de 6 000 campus, empresas y gobiernos acuden a Coursera para acceder a un aprendizaje de primera clase, en cualquier momento y lugar.

«¡Pude solicitar unas prácticas gracias a una nueva habilidad que desarrollé con un curso de Coursera! Puede que sea un paso pequeño para algunas personas, pero antes, ni siquiera era capaz de solicitarlo, y ahora, ¡he abierto muchas puertas para mi futuro profesional!» nos cuenta Isabella Venturim Teixeira.



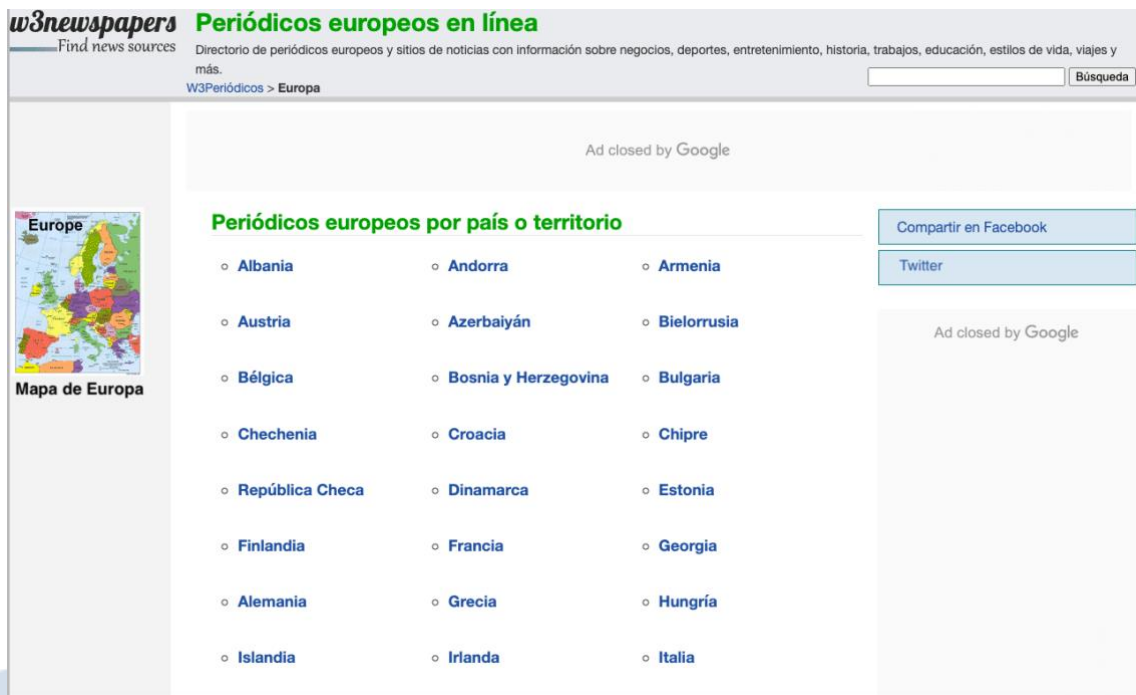
5.1.3 Medios de comunicación y entretenimiento

La pandemia ha demostrado que ocupar el tiempo libre no es algo trivial. Ocupar el tiempo, a priori, no parecería ser una urgencia social, hasta que se evidencia cómo su uso se correlaciona con variables como la presencia de depresión, tristeza, angustia y otros síntomas de mala vida en las personas ancianas.

Por lo tanto, es necesario asumir que el ocio es una cuestión estratégica, si se trata de personas de edad avanzada. Se trata de proporcionarles un ocio creativo y enriquecedor, favoreciendo el envejecimiento activo.

Leer noticias y artículos en línea

Hoy en día es más fácil tener acceso a periódicos de toda Europa. Como ejemplo se puede visitar la página web <https://www.w3newspapers.com/europe/>



Periódicos croatas




Adult Community Media Lab

ACML



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

w3newspapers **Periódicos croatas en línea**
 Find news sources Directorio de periódicos europeos y páginas de noticias con información sobre negocios, deportes, entretenimiento, historia, trabajo, educación, estilos de vida, viajes y más.
 W3Newspapers > Croacia



Periódicos croatas y páginas de noticias

- ☞ **Jutarnji list (The Morning Paper)**
Periódico croata diario de Zagreb.
- ☞ **24sata (24hours)**
Periódico diario publicado en Zagreb, Croacia.
- ☞ **Sportske novosti**
Periódico croata diario de deportes.
- ☞ **Index**
- ☞ **Večernji list**
- ☞ **Dnevnik**
- ☞ **T Portal**
- ☞ **N1**
- ☞ **Slobodna Dalmacija**

Periódicos italianos

w3newspapers **Periódicos italianos en línea**
 Find news sources Periódicos italianos y sitios web de noticias italianas con información sobre deportes, política, empleo, educación, estilos de vida, viajes y negocios.
 W3Newspapers > Europa > Italia



Relacionado → [Revistas italianas](#)

Periódicos italianos y páginas de noticias

- ☞ **la Repubblica**
La Repubblica es uno de los periódicos italianos principales.
- ☞ **Corriere della Sera**
Periódico italiano principal con sede en Milán.
- ☞ **La Stampa**
Periódico nacional italiano con sede en Turín.
- ☞ **Leggo**
Uno de los periódicos más leídos en Italia.
- ☞ **Metro**
Periódico italiano gratuito, propiedad de la compañía de medios Metro International.
- ☞ **Il Messaggero**
Diario en formato de hoja ancha publicado en Roma, Italia.

Noticias de economía

- [Il Sole 24 Ore](#)
- [ItaliaOggi](#)

Noticias de deportes

- [La Gazzetta dello Sport](#)
- [Corriere dello Sport](#)
- [Football Italia](#)
- [Yahoo Sport Italia](#)
- [DataSport](#)

Noticias en inglés

- [Local](#)
- [Corriere della Sera\(English\)](#)

Periódicos polacos



w3newspapers **Periódicos polacos en línea**
 Find news sources
 Lista de periódicos polacos con las últimas noticias e información sobre deportes, empleo, educación, política, estilo de vida, viajes, sanidad, bienes inmuebles y negocios.

W3Newspapers > Europa > Polonia

Relacionado → [Revistas polacas](#) · [Periódicos de Ucrania](#)

Periódicos polacos y páginas de noticias

- Gazeta Wyborcza**
Diario de referencia con sede en Varsovia, Polonia.
- Fakt**
Uno de los periódicos polacos de mayor difusión. El periódico lo dirige la editorial alemana Axel Springer AG.
- Super Express**
El tabloide en lengua polaca se fundó en 1991. El periódico pertenece a MediaExpress Sp. z o.o. Varsovia.
- Przegląd Sportowy**
Periódico deportivo publicado en Polonia. Fundado en 1921, Przegląd Sportowy es el periódico deportivo más antiguo de Polonia y habla sobre baloncesto, golf, tenis, fútbol, voleibol y otros deportes.
- Rzeczpospolita**

Compartir en Facebook
Twitter

Noticias de economía

- Wyborcza.biz - Biznes
- Puls Biznesu
- Biznes - Gazeta Prawna

Noticias de deportes

- Sport - Sport.onet.pl
- Przegladsportowy.pl
- Sport - WP.PL
- Sport.pl
- Sport - TVN24

Periódicos españoles

w3newspapers **Periódicos de España en línea**
 Find news sources
 Lista de periódicos de España para noticias en español sobre deportes, entretenimiento, historia, música, empleos, educación, turismo, estilos de vida, películas, viajes, la Casa Real y negocios.

Periódicos W3 > Europa > España

Google ha cerrado el anuncio

Relacionado → [revistas españolas](#)

Los mejores periódicos de España

- El País (Madrid)**
- El Mundo (Madrid)**
- ABC (Madrid)**
- La Vanguardia (Barcelona)**
- El Periódico de Catalunya**
- La Razón (Madrid)**
- El Correo (Bilbao)**
- La Voz de Galicia (Arteixo)**
- El Diario Vasco (San Sebastián)**
- La Nueva España (Oviedo)**
- Diario de Navarra (Pamplona)**
- Heraldo de Aragón (Zaragoza)**
- El Mercantil Valenciano (Valencia)**
- Las Provincias (Valencia)**

Compartir en Facebook
Twitter

Google ha cerrado el anuncio

Noticias de negocios

- Expansión
- Cinco Días
- El Economista
- La Gaceta

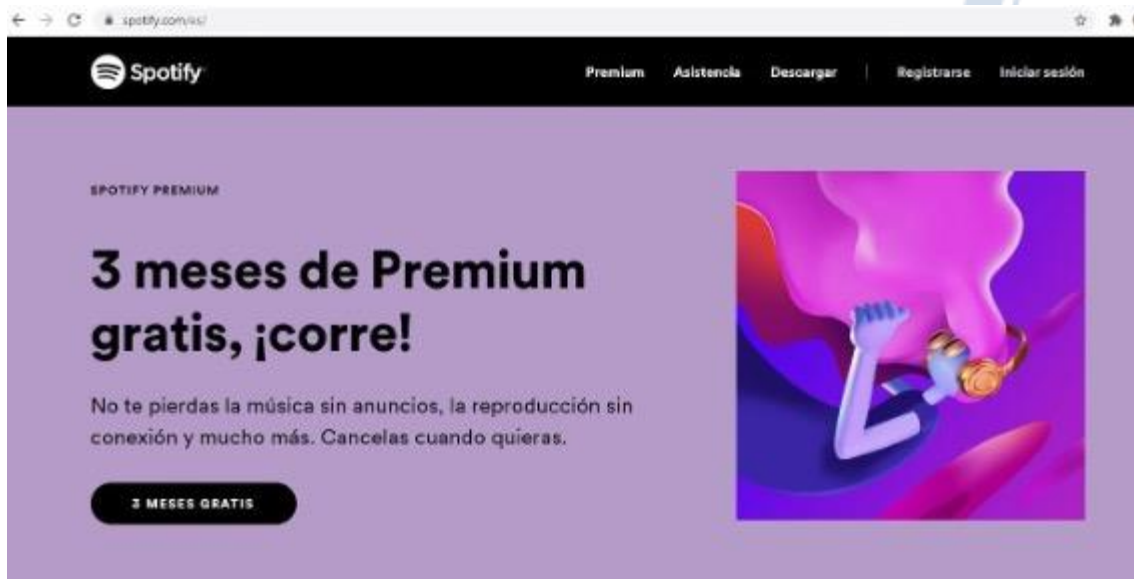
Noticias deportivas

- Marca
- AS
- Sport
- Mundo Deportivo
- Super Deporte

Ver la televisión por internet

Puedes ver canales de televisión online gratuitos de países europeos. Y puedes encontrar tus noticias favoritas en directo, entretenimiento, música, películas, deportes, documentales, programas infantiles, ¡y mucho más!

<https://www.squidtv.net/europe/>



5.1.4 Salud

La comunicación y el acceso a la información han evolucionado en los últimos tiempos de forma espectacular gracias a internet y han despertado el interés de millones de usuarios en todo el mundo.

El impacto de internet ha afectado de la misma manera en todos los sectores o ámbitos profesionales. Al igual que en otros sectores, en el ámbito de la salud, cada vez más relacionado con las nuevas tecnologías, internet está cada vez más presente. Este hecho es lógico, ya que la salud es un campo que destaca por el uso de la información (requiere información muy actualizada), cuya integración y uso en la práctica tiene que ser muy rápidos. No podemos olvidar la responsabilidad informativa de este sector. Internet es una herramienta potente para difundir y ofrecer información actualizada tanto a los profesionales del sector como al público en general. Son muchas las páginas web que existen sobre salud en internet.

Ante el avance del efecto de internet en el ámbito de la salud, es necesario hacerse algunas preguntas: ¿qué calidad de información existe en la red?, ¿es fácil localizar información de calidad ante esta avalancha de información?, ¿son fiables los datos que obtenemos a través de internet?

La información que hay en internet es inmensa y está muy desordenada, como hemos mencionado anteriormente. Es difícil que un usuario disponga de todos los recursos de interés y calidad sobre un tema determinado. La búsqueda de estos recursos es un proceso que requiere mucho tiempo y esfuerzo. Para facilitar el acceso a la información contenida en internet sobre temas de salud, veremos, a continuación, una muestra de recursos con información sanitaria, que destacamos por su calidad en el caso concreto de España.

Buscasalud

<http://www.buscasalud.com/>

Recurso para navegar y buscar en internet enlaces relacionados con temas de salud. Señala sitios que tratan temas de interés para los usuarios que buscan temas de salud. Nos ofrece entre otras cosas: boletines informativos, enlaces para pacientes, enlaces para profesionales del sector sanitario, etc.

Canal Salud

<http://salud.tiscali.es/>

Portal dedicado principalmente a la población en general y, en menor medida, a los profesionales. Temas de actualidad, consejos de prevención, pruebas, legislación, etc.

También queremos destacar la página web de la Organización Mundial de la Salud.
<https://www.who.int/>

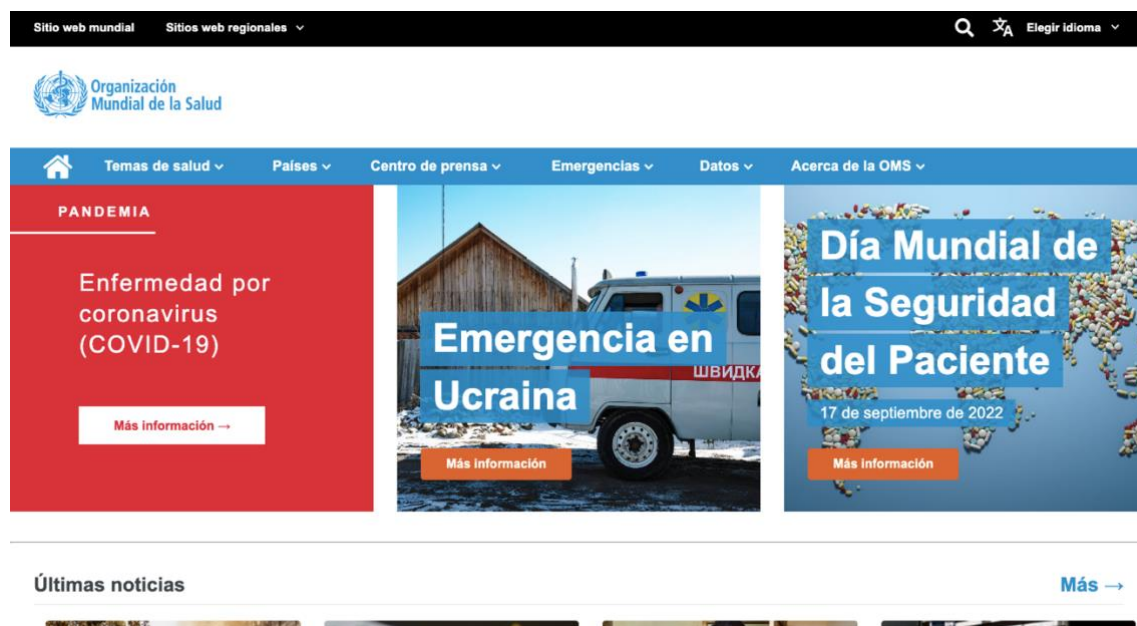
Quiénes somos

La OMS inició su andadura al entrar en vigor su Constitución el 7 de abril de 1948 –fecha en la que celebramos cada año el Día Mundial de la Salud. Actualmente somos más de 7000 personas trabajando en 150 oficinas de país, seis oficinas regionales y la Sede de Ginebra.

Nuestras actividades

Somos la autoridad directiva y coordinadora en asuntos de sanidad internacional en el sistema de las Naciones Unidas.

Nuestros ámbitos de actividad principales son los siguientes: enfermedades no transmisibles, enfermedades transmisibles, preparación, vigilancia y respuesta a las crisis, promoción de la salud a lo largo del ciclo de vida, sistemas de salud, servicios institucionales.



5.2 USO DE LAS REDES SOCIALES

5.2.1 Introducción a las redes sociales

Hoy en día, las redes sociales desempeñan un papel importante en la comunicación diaria de toda la sociedad, ya que son las formas de comunicación en línea que cualquier persona puede utilizar en cualquier lugar y en cualquier momento. Las principales plataformas de redes sociales son actualmente Facebook, Twitter, Instagram y Snapchat (véase el gráfico).

Facebook: Algunos datos sobre Facebook son que, solo en Europa, 270 000 000 de personas utilizan esta red social, con un tiempo medio de comprobación de la aplicación en sus dispositivos móviles de 8 veces al día. El objetivo principal de Facebook es conectar a las personas con sus amigos, familiares, compañeros de trabajo, etc., sin

importar dónde se encuentren, mientras comparten información a través de publicaciones, vídeos y fotos. La juventud de entre 18 y 29 años son los que principalmente utilizan Facebook.

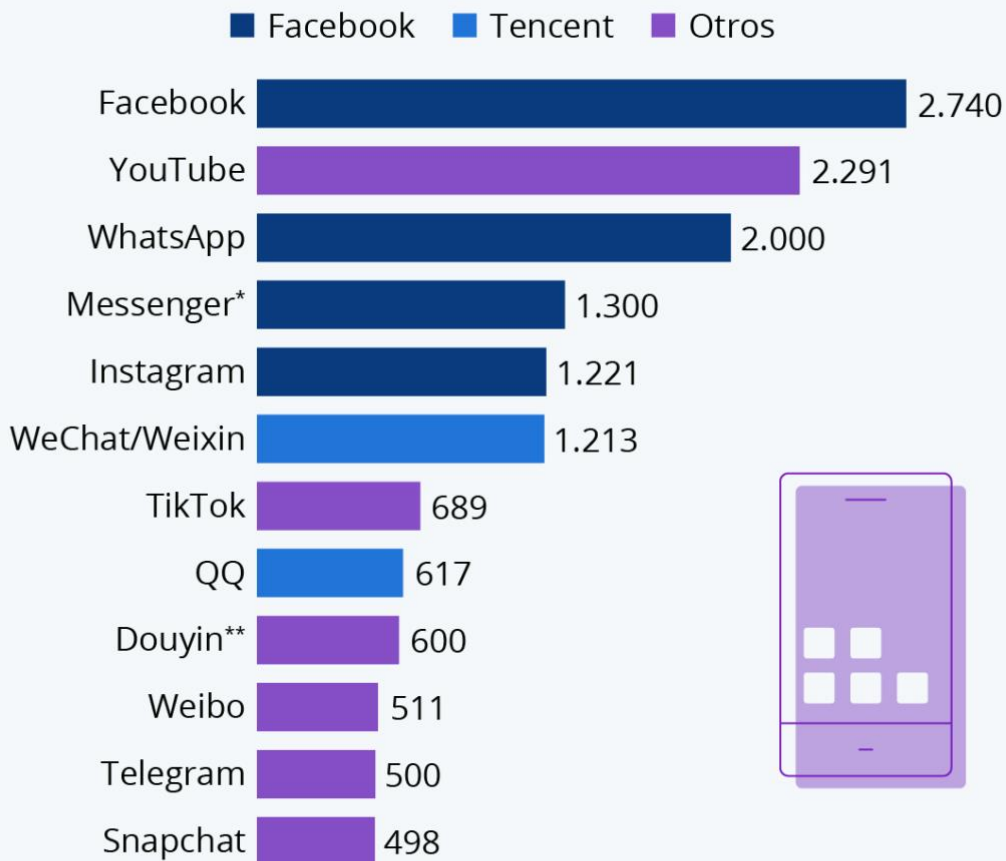
Twitter: Actualmente cuenta con 25 millones de usuarios en Europa, que interactúan a tiempo real y publican tuits de 280 caracteres a sus seguidores. Así, los usuarios de Twitter crean una conversación entre los temas populares del momento mediante etiquetas y menciones a otros usuarios en sus tuits.

Instagram: Aplicación móvil para compartir fotos que permite a los usuarios tomarlas, aplicarles filtros y compartirlas como una publicación o como un vídeo instantáneo. La juventud (18-29 años) es también el grupo más numeroso que utiliza esta aplicación.

LinkedIn: LinkedIn es un sitio de redes profesionales con el objetivo de ayudar a las personas a hacer conexiones de negocios, compartir sus experiencias y currículos y encontrar puestos de trabajo.

Facebook sigue en la cima de las redes sociales

Usuarios activos mensuales de redes sociales y servicios de mensajería en 2021 (en mill.)



Datos del 25 de enero de 2021

* Datos de 2019 (últimos disponibles)

** Usuarios diarios activos

Fuente: Digital 2021 - We Are Social y Hootsuite vía DataReportal



statista

5.2.2 Productos esenciales para el uso personal

5.2.2.1 Lo básico de Facebook

Es la red social más utilizada, con más de 1 400 millones de usuarios activos diarios. El momento más utilizado de Facebook es a mitad de semana (de martes a jueves) y normalmente durante las pausas para comer y a primera hora de la tarde, mientras que los fines de semana tienden a tener un compromiso más débil. Esto significa que todo lo que se publique o comparta en los horarios más utilizados llegará a más gente que en los otros

horarios. Además, entre 3 y 4 posts por semana es el número de posts que se anima a hacer en este tipo de medios sociales.

Las publicaciones de estas redes sociales son breves. Por ejemplo, podemos hacer una pregunta rápida, compartir una cita o algunas estadísticas de un artículo, etc. y suelen incluir elementos visuales como GIFS, imágenes o vídeos.

De hecho, hoy en día Facebook está animando a sus usuarios a publicar más vídeos e imágenes dinámicas, por lo que este contenido audiovisual llegará a más usuarios cuando se publique. Facebook dará más visibilidad a los vídeos, grabaciones en directo o chats en vivo subidos directamente a esta plataforma, esto significa que compartir un enlace de Youtube no será realmente efectivo para llegar a tus seguidores.



Fuente: [successfulbusinessonline.org](https://www.successfulbusinessonline.org)

Facebook es una red social destinada a ser un foro de debate, discusión y encuentro entre amistades, por eso esta plataforma anima a que sus usuarios conversen. Sé activo, añade una pregunta a tus publicaciones y fomenta los comentarios, los debates y la discusión.

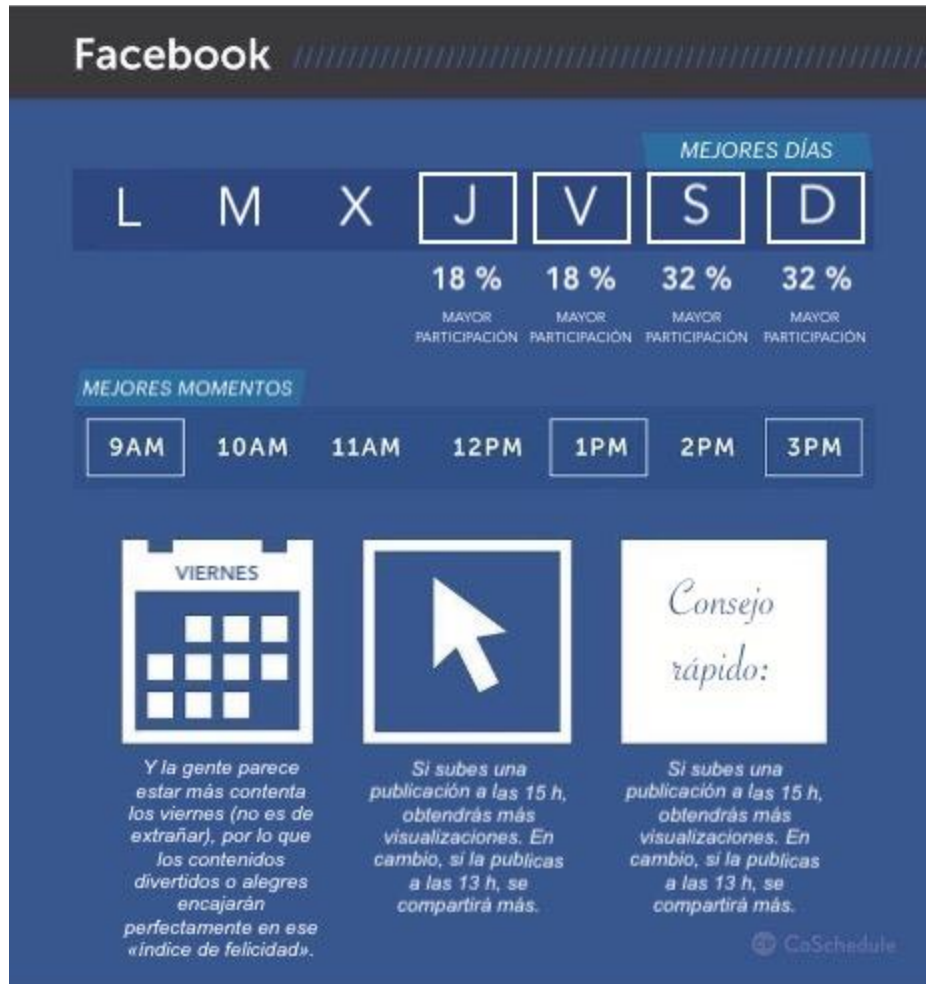
ACML

También es muy importante tener en cuenta la calidad y el formato que debe seguir el contenido subido a esta plataforma de medios sociales. Los siguientes son los tamaños y formatos correctos:

Imagen de portada: 820px x 312px Imagen de perfil: 178px x 180px

Imagen de la publicación: 450px x 235px

Para vídeos: se prefiere el formato cuadrado



Fuente: CoSchedule

5.2.3 Lo básico de Twitter

Los usuarios de Twitter no son tan jóvenes como los de Facebook o Instagram. Twitter se ha convertido más en una plataforma para establecer contactos y relacionarse con la industria, los responsables de la toma de decisiones y los colegas del mismo sector. La acción principal en Twitter no es como en Facebook, aunque los usuarios pueden dar «me gusta» a tu publicación, la acción más valorada, aparte de un comentario, es un «retweet», que significa compartir el contenido publicado por el usuario incluyendo o no un comentario al compartir la publicación.

Al igual que en Facebook también es importante incluir algo visual en el post para atraer a los demás usuarios, como una imagen, un GIF o un vídeo.

Por otro lado, en Twitter no está mal compartir el mismo contenido en varios días, a diferentes horas, para conseguir más visibilidad, al contrario que en Facebook u otros

medios sociales. Por ejemplo, en el caso de un evento es común ver muchos tweets diferentes en diferentes días publicados en otros para atraer a la audiencia al evento. El objetivo es conseguir el mayor alcance posible.

Relacionado con la funcionalidad de red que también fomenta Twitter, los usuarios pueden crear una lista con los actores y personas que más les interesan y clasificarlos por áreas. Por ejemplo, educación, política, medios de comunicación, etc. De esta forma, el usuario puede consultar la información más reciente sobre un tema concreto con sólo consultar la lista mencionada. No olvides que tienes la posibilidad de hacer tu lista pública o privada. En una lista pública todo el mundo puede ver quién participa y todos los usuarios que añadas recibirán una notificación cuando los añadas, en una lista privada, sólo la conoces tú.

Al publicar en Twitter, es importante tratar de evitar las abreviaturas que no son comúnmente conocidas. Utiliza un lenguaje fácilmente comprensible y gramaticalmente correcto. Evita los tecnicismos y haz frases cortas y claras para enfatizar tu punto de vista.

A diferencia de Facebook, Twitter no permite editar los posts una vez publicados, por lo que la redacción debe ser cuidadosa y requiere un tiempo de revisión antes de publicarlos.

Otra herramienta realmente importante y muy utilizada en Twitter son las etiquetas. Es fundamental utilizarlas a la hora de publicar. Una recomendación sería comprobar las etiquetas que son tendencia en Twitter e incluirlos en un tuit relacionado con el tema. De este modo, los usuarios podrán llegar a nuevas audiencias y seguidores potenciales, al tiempo que ganan más visibilidad.

Como hemos mencionado antes con Facebook, aquí está la resolución adecuada para el contenido visual en Twitter, que es ligeramente diferente:

- Imagen de portada: 820px x 312px
- Imagen de perfil: 180px x 180px
- Imagen de la publicación: 1.200px x 630px
- Para el vídeo: Formato cuadrado preferido (MOV. o MP4) 720 X 720

5.2.4 Lo básico de Instagram

Instagram es una red social utilizada principalmente por jóvenes, en la que el tono y el lenguaje utilizados son más informales. Se utiliza principalmente para compartir los intereses de los usuarios a través de vídeos llamativos y fotos y también para crear una comunidad en torno a estos temas. Instagram también incluye historias, a través de las cuales los seguidores pueden obtener más información de un «entre bastidores» de lo que se ha publicado.

Los vídeos de Instagram son muy populares, porque como son cortos, la gente tiende más a verlos. Estos no reproducen automáticamente el sonido. Empiezan silenciados y los usuarios pueden optar por activar el sonido. Se requiere que los usuarios creen vídeos que tengan sentido aunque no haya sonido. Los primeros segundos del vídeo son cruciales para provocar algún sentimiento que motive a la gente a querer seguir viéndolo. El movimiento es una gran manera de captar a la audiencia, mediante el uso de go-pro o una función 360 que ayudan a crear la sensación de que el usuario está participando en la película.

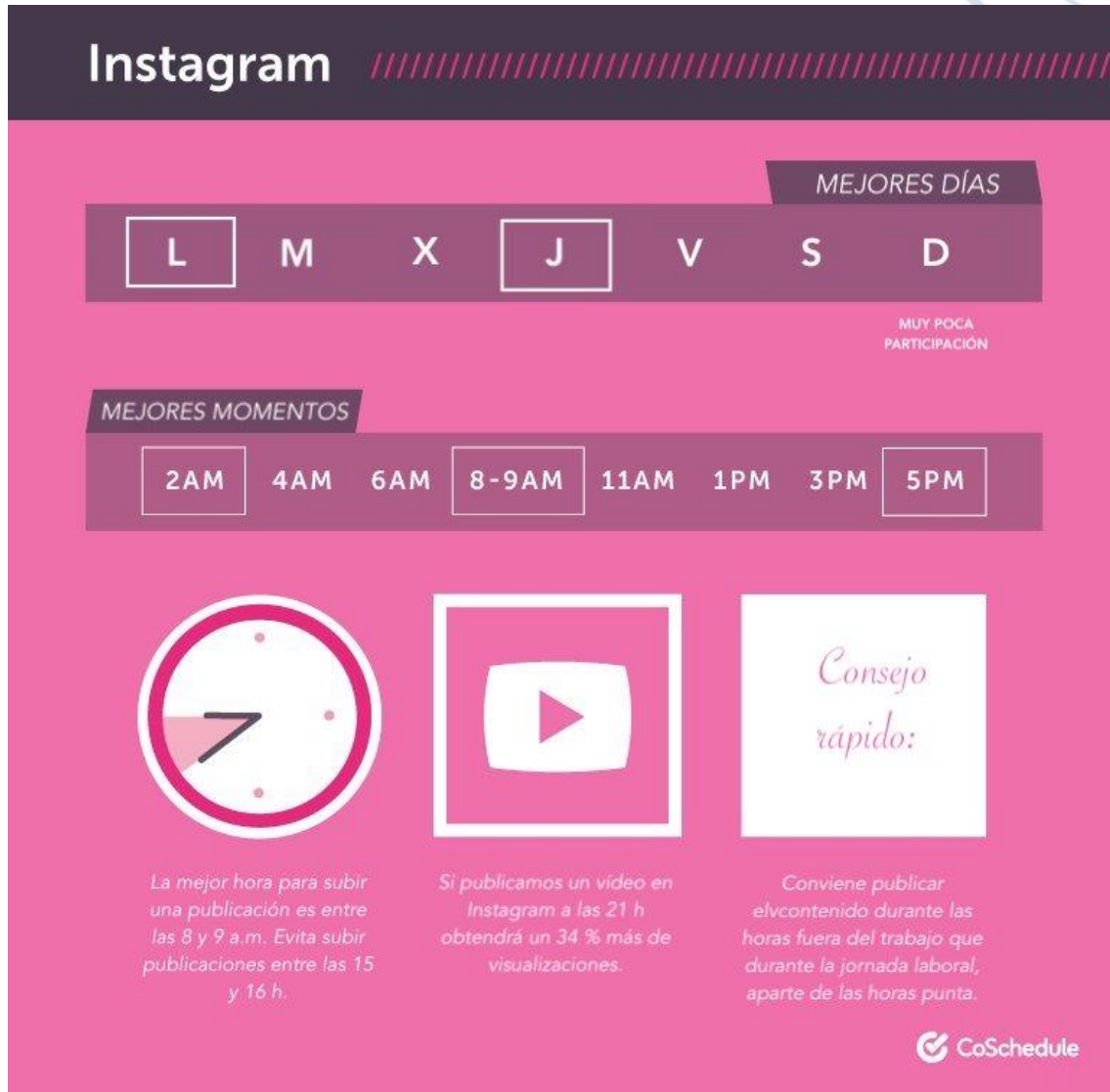
En Instagram es aún más importante que en otras redes sociales utilizar la resolución correcta, ya que allí todo se centra en el contenido visual. Las siguientes son las resoluciones adecuadas para el contenido:

Foto de perfil: 110px x 110px

Historias de Instagram: 1080px x 1920px

Foto de la publicación: 1080px x 1080px

Para el vídeo: Formato cuadrado preferido (MOV. o MP4) 720 X 720



Fuente: CoSchedule

5.2.5 Uso profesional

Cómo sacar el máximo provecho de LinkedIn

El objetivo de LinkedIn también es conectar a la gente, a través de publicaciones de actualizaciones, compartir y dar "me gusta" a los contenidos, y enviar mensajes a otros usuarios. Pero a diferencia de otras plataformas, LinkedIn centra estas acciones entre el ámbito profesional de cada usuario.

Por ejemplo, el perfil del usuario se convierte en un currículum, con experiencia laboral, logros, recomendaciones y referencias de compañeros de trabajo o superiores. También incluye un tablón en el que se pueden buscar y realizar solicitudes de empleo.

LinkedIn incluye una página de inicio en la que el usuario puede navegar a través de las publicaciones y noticias de sus seguidores. Puede dar me gustas, compartir y comentar en ellas. «Mi red» es donde se muestra la red de conexiones existente del usuario. También permite al usuario invitar a otros usuarios a unirse a su red.

En «Empleos» los usuarios pueden buscar y solicitar puestos de trabajo, obtener información sobre empresas y mucho más. «Mensajes» lleva a una plataforma de mensajería instantánea. Por último, en «Yo» se encuentra el perfil del usuario, que debe estar tan actualizado como el currículum del usuario, ya que los profesionales y las empresas de selección de personal pueden ver el perfil.

Además de estos servicios, LinkedIn ofrece una versión a través de una suscripción premium que incluye funciones adicionales, como clases de desarrollo profesional en línea, información sobre quién ve tu perfil y la posibilidad de enviar mensajes a cualquier persona en LinkedIn, aunque no esté en tu red.

5.3 EJERCICIOS

1. Uso de internet
 - a) Aumenta con la edad.
 - b) Disminuye con la edad.
 - c) No se ve afectado por la edad.
 - d) Ninguna de las anteriores es correcta.
2. ¿Qué aporta internet a las personas adultas?
 - a) Les permite comunicarse con los demás.
 - b) Les quita mucho tiempo y no les aporta nada.
 - c) Dificulta el acceso a la información.
 - d) Solo es útil para leer el periódico.
3. Las desventajas de internet para las personas adultas son:
 - a) No hay desventajas, ya que hay mucho apoyo público.
 - b) Problemas de adicción.
 - c) Ninguna de las anteriores es correcta.
 - d) El coste de los ordenadores sigue siendo inasequible.
4. Los pilares para el desarrollo profesional de las personas adultas son:
 - a) Competencias personales, actitud emprendedora y competencias digitales para el empleo
 - b) Competencias personales, actitud emprendedora, competencias digitales para el empleo y formación en tecnologías facilitadoras.
 - c) Formación en tecnologías de capacitación.
 - d) Competencias personales y actitud emprendedora.
5. ¿Cuál es el medio social específico para los profesionales?
 - a) Facebook
 - b) Instagram

- c) LinkedIn
- d) Twitter
6. ¿Cuántos caracteres máximos tienen las publicaciones en Twitter?
- a) 140
- b) 280
- c) 100
- d) 200
7. ¿Qué medios sociales utilizarás si te interesa especialmente las redes de contactos?
- a) LinkedIn
- b) Instagram
- c) Facebook
- d) Twitter
8. ¿Cómo se llaman los vídeos que puedes publicar en Instagram para compartir la sensación de «entre bambalinas» con tus seguidores?
- a) Instantáneos
- b) Vídeos
- c) Historias
- d) Directo
9. ¿En qué medio social el perfil de la pieza se convierte en un currículum?
- a) LinkedIn
- b) Facebook
- c) Twitter
- d) Instagram

5.4 EVALUACIÓN

1. ¿Has encontrado recientemente algún dato o cifra interesante relacionado con el uso de internet entre las personas adultas de tu país? Intenta explicar las razones del nivel de uso de internet entre las personas adultas de tu país. Compártelos con el grupo
2. ¿Conoces otros usos interesantes de internet para las personas adultas? Compártelos con el grupo.
3. Comenta los principales medios de comunicación impresos con acceso a internet en tu país.
4. Investiga las diferentes fuentes de información sanitaria en tu país. Comparte esta información con tu grupo de trabajo.
5. ¿Has encontrado últimamente algún dato o estadística interesante relacionado con tu público? Compártelos con el grupo.
6. ¿Conoces otros medios sociales que puedan ser útiles hoy en día para los estudiantes adultos digitales? Compártelos con el grupo.

Preguntas del texto – material didáctico

1. ¿Consideras que el uso de internet por parte de las personas adultas de tu entorno es superior a la media de su país?
2. ¿Existen diferencias en el uso de internet entre los jóvenes y las personas adultas de tu entorno?
3. ¿Cuáles consideras que son los principales problemas entre las personas adultas que acceden a internet?
4. ¿Has utilizado alguna plataforma de aprendizaje en línea?
5. ¿Qué es lo que más valora al leer noticias y artículos en línea?
6. ¿Podría indicar los pasos para escuchar la radio a través de su teléfono?
7. Indica las redes sociales que conoces.
8. ¿Cuáles son las principales redes sociales que utilizas? Indica las ventajas e inconvenientes de la red social que más utilizas.

REFERENCIAS

- Barry, C. (1997). Future of Cyberterrorism: The Physical and Virtual Worlds Converge. *Crime and Justice International*, 13(2), 15-18.
- Citron, D.K., & Franks, M.A. (2014). Criminalizing revenge porn. *Wake Forest L. Rev.*, 49, pp. 345-391.
- Denning, D. E. (2000). Cyberterrorism: Testimony before the special oversight panel on terrorism committee on armed services US House of Representatives. *Focus on Terrorism*, 9, 71-76.
- Dibbell, J. (1994). A rape in cyberspace or how an evil clown, a Haitian trickster spirit, two wizards, and a cast of dozens turned a database into a society. *Ann. Surv. Am. L.*, p. 471.
- Federal Bureau of Investigation (1987). FBI and terrorism. *FBI Law Enforcement Bulletin*, 56(11). Available at: <https://www.ojp.gov/ncjrs/virtual-library/abstracts/fbi-and-terrorism>
- <https://aging.com/what-is-modern-technology-and-how-is-it-changing/>
- <https://clario.co/blog/what-is-online-privacy/>
- <https://industrytoday.com/manufacturing-how-technology-improves-the-industry/>
- <https://us.norton.com/internetsecurity-how-to-how-to-choose-a-secure-password.html>
- <https://www.advergize.com/edu/18-risks-and-disadvantages-of-technology/>
- <https://www.advergize.com/edu/advantages-technology-modern-life/>
- <https://www.information-age.com/modern-technology-advantages-disadvantages-123465637/>
- <https://www.safetydetectives.com/blog/the-most-hacked-passwords-in-the-world/>
- <https://www.sangoma.com/articles/7-ways-technology-can-increase-productivity/>
- <https://www.securitymagazine.com/articles/93912-reasons-digital-fraud-is-on-the-rise>
- <https://www.stlouisfed.org/~media/education/tools/pdf/c3-chapter-5.pdf>
- Salawu, S., He, Y., & Lumsden, J. (2017). Approaches to Automated Detection of Cyberbullying: A Survey. *IEEE Transactions on Affective Computing*.

Available

at:

https://research.aston.ac.uk/portal/files/23259407/Approaches_to_Automated_Detection_of_Cyberbullying.pdf

- Smith, P.K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of child psychology and psychiatry*, 49(4), pp. 376-385.
- Tokunaga, R.S. (2010). Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization. *Computers in Human Behavior*, 26, pp. 277-287.
- Whittaker, E., & Kowalski, R.M. (2015). Cyberbullying via social media. *Journal of School Violence*, 14(1), pp. 11-29.

MÓDULO 6: REDES SOCIALES E INCLUSIÓN SOCIAL

Ali KESKİN

Dilek GÖL

Yenişehir Halk Eğitimi Merkezi



Objetivos del aprendizaje

Los beneficios sociales de la inclusión digital para los individuos y la sociedad en general, destacando las lecciones aprendidas y desafiando algunos de los supuestos subyacentes que han informado las decisiones políticas hasta la fecha. Además, también se evalúa el aumento de los medios sociales. Por último, se presta atención al reto de cómo la investigación puede contribuir a la participación de todos en la sociedad de la información.

Al final de la unidad de aprendizaje, el alumnado podrá:

- Establecer y gestionar una presencia en los medios sociales;
- Comprender los posibles beneficios sociales de la inclusión digital;
- Cómo y por qué crear contenidos para los medios sociales;
- Comprender los posibles beneficios económicos de la inclusión digital;
- Comprender qué tipos de acceso formal/teórico a qué tecnologías tienen las personas en casa, en el trabajo y en los entornos comunitarios;
- Transformación digital.

Conceptos básicos (palabras clave)

- Redes sociales y democracia escénica
- Redes sociales
- Inclusión social
- Plataformas de redes sociales
- Aprendizaje digital
- Transformación digital
- Gestion de los medios
- Democracy digital y sus dificultades
- Medios de comunicación

Objetivo principal

Tratar los beneficios sociales de la inclusión digital para los individuos y la sociedad en general, además de destacar las lecciones aprendidas y cuestionar algunos de los supuestos subyacentes que han informado las decisiones políticas hasta la fecha.

Descripción general

La creciente dependencia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la vida cotidiana, tanto en la vida profesional como en la privada, nos obliga a reflexionar sobre cómo podemos gestionar la Era Digital. Por ello, los responsables políticos exploran activamente las condiciones para aprovechar al máximo las nuevas oportunidades que ofrecen las TIC. Tras el crecimiento rápido de la World Wide Web, a partir de mediados de los 90, la transformación hacia una sociedad de la información y una economía del conocimiento se convirtió en un tema candente en la agenda política.

La inclusión social se basa en las nociones de pertenencia, aceptación y reconocimiento y conlleva la realización de una participación plena e igualitaria en las instituciones económicas, sociales, culturales y políticas. Se trata de reconocer y valorar la diversidad; de generar sentimientos de pertenencia aumentando la igualdad social y la participación de poblaciones diferentes y desfavorecidas. Las cuestiones relativas a la diversidad y la inclusión social repercuten en la forma en que se prestan los programas y servicios para satisfacer una amplia gama de necesidades de la clientela. En consecuencia, los conceptos de diversidad e inclusión social se han convertido en un elemento fundamental para la evaluación de los programas de las organizaciones gubernamentales y comunitarias. Según Steyn, los conceptos de exclusión e inclusión social tienen un significado diferente para los distintos estudiosos. Sostiene que los diferentes antecedentes teóricos e ideales conducen a diferentes percepciones de los conceptos de inclusión y exclusión social. Esto, a su vez, conduce a diferentes enfoques sobre cómo manejar los problemas sociales, así como la forma en que las TIC se emplean para mejorar la inclusión social. Sin embargo, los diferentes puntos de vista tienen algo en común: abordar las deficiencias de los vulnerables, con el objetivo de aumentar sus capacidades y oportunidades para que participen en la sociedad en la que se encuentran y el objetivo final es construir una sociedad inclusiva.

Se encontraron relaciones positivas entre la inclusión digital y la inclusión social (por ejemplo, ser más activo dentro de la sociedad). La inclusión digital se relaciona con una mejor capacidad de comunicación fuera de línea, una ciudadanía más activa (seguir las noticias) y un mayor capital social (tanto para tender puentes como para crear vínculos) a través de los programas sociales (por ejemplo, Facebook o Netlog). Es importante señalar que el uso de internet por sí solo, y la frecuencia de uso, no son suficientes para explicar los resultados positivos. El uso de software social parece ser fundamental para alcanzar los objetivos de inclusión social y crear confianza.

Tema 1: Transformación digital de los servicios sociales y la educación.

La revolución digital está transformando el mundo tal y como lo conocemos a una velocidad sin precedentes. Las tecnologías digitales han cambiado la forma de trabajar de las empresas, la forma en que las personas se conectan e intercambian información y la forma en que interactúan con los sectores público y privado. Tanto las empresas como la ciudadanía europea necesitan un marco político adecuado y unas competencias e infraestructuras apropiadas para captar el enorme valor creado por la economía digital y lograr el éxito de la transformación digital. La UE desempeña un papel activo en la configuración de la economía digital, con iniciativas interpolíticas que van desde el fomento de la inversión hasta la reforma de la legislación de la UE, y pasan por acciones

no legislativas para mejorar la coordinación de los Estados miembros y el intercambio de mejores prácticas.

Tema 2: Definir las tecnologías digitales que se utilizan actualmente en los servicios sociales y la educación

Las tecnologías digitales son herramientas, sistemas, dispositivos y recursos electrónicos que generan, almacenan o procesan datos. Ejemplos bien conocidos son las redes sociales, los juegos en línea, los multimedia y los teléfonos móviles.

El aprendizaje digital es cualquier tipo de aprendizaje que utiliza la tecnología. Puede darse en todas las áreas de aprendizaje del plan de estudios.

Tema 3: Comprender algunas de las pruebas relativas a las repercusiones de las tecnologías digitales para los proveedores y usuarios de servicios

Formar parte de la ciudadanía digital en el mundo actual tiene muchas ventajas. Pero, antes de explicar las ventajas debemos saber qué es la ciudadanía digital. Bueno, primero la ciudadanía, que se define formalmente como «la calidad de la respuesta de un individuo a la pertenencia a una comunidad». Esto hace que la ciudadanía sea mucho más compleja que una simple cuestión legal, sino que consiste en el autoconocimiento, la interacción y el conocimiento íntimo de un lugar, su gente y su historia cultural. Así que la ciudadanía digital es casi lo mismo: «la calidad de una respuesta a la pertenencia a una comunidad digital» sería un buen primer intento de definición. Si se revisa esta definición, se podrían articular más claramente las diferencias entre las comunidades físicas y las digitales, por lo que una definición decente de ciudadanía digital podría ser: «Participación autocontrolada que refleja la interdependencia consciente con todos los miembros (visibles y menos visibles) de la comunidad».

Título del módulo	REDES SOCIALES E INCLUSIÓN SOCIAL	
Perfil educativo	Estudiantes adultos	
Idioma	Inglés	
Grupo objetivo	<p>3. Personas adultas interesadas en ampliar sus conocimientos sobre los medios digitales.</p> <p>4. Personas de edad avanzada y personas poco cualificadas para utilizar la tecnología digital.</p> <p>Otros grupos objetivo que participan en este proyecto son las asociaciones de consumidores, servicios sociales, ONG dedicadas al desarrollo comunitario, etc.</p>	
Periodo	Diez semanas (tres horas a la semana)	
Horas	<p>20 horas de aprendizaje presencial</p> <p>20 horas de aprendizaje a distancia</p> <p>20 horas de trabajo colaborativo en línea</p>	
Responsables	Organizaciones para el desarrollo profesional y personal de las personas adultas.	
Efectos del aprendizaje direccional: símbolos	Resultados del aprendizaje	
CONOCIMIENTOS		
Desarrollo	K1	Comprensión de la inclusión social y sus principios.

Integrar	K2	Integrar los nuevos conocimientos con su experiencia.
Seguridad	K3	¿Cómo pueden las redes sociales ser inclusivas?
Protección	K4	Qué hay que hacer para evitar la discriminación en las redes sociales.
Solución de problemas	K5	Resolver las dificultades encontradas al utilizar los medios sociales.
HABILIDADES		
Interactuar	S1	Gestionar la configuración de privacidad de los perfiles en las redes sociales.
Compartir	S2	Compartir contenidos en las redes sociales.
Involucrar	S3	Involucrar a las personas en discusiones y comentarios.
Colaborar	S4	Gestionar las actividades de aprendizaje colaborativo.
Gestionar	S5	Gestionar los canales de las redes sociales.
COMPETENCIAS		
Inclusivo	C1	Tener una mentalidad abierta y ser respetuoso con otros usuarios de las redes sociales.
Informado	C2	Tener la capacidad de entender los peligros en internet.
Compromiso	C3	Uso de los medios sociales y los canales digitales para el compromiso cívico.
Equilibrado	C4	Utilizar adecuadamente los medios sociales.
Alerta	C5	Ser consciente del mal uso de los medios sociales y sus consecuencias.
Contenido del módulo	<p>Introducción</p> <p>Transformación digital de los servicios sociales y la educación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué son los medios de comunicación social? • ¿Qué es la inclusión social? • Exclusión social • ¿Qué hace la UE en favor de la inclusión? <p>Definir las tecnologías digitales que se utilizan actualmente en los servicios sociales y la educación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beneficios de la inclusión digital • Qué es la inclusión digital y cuáles son las principales barreras digitales • Objetivos de la inclusión digital <p>Comprender algunas de las pruebas relativas a las repercusiones de las tecnologías digitales para los proveedores de servicios y sus usuarios.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los cinco perfiles digitales más demandados • Otras profesiones digitales del future 	

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo evitar ser víctima de este ciberataque? <p>Las reglas esenciales para sacar el máximo partido a las redes sociales Ejercicios: Los 7 pilares de la inclusión</p> <p>Evaluación</p>
Requisitos previos y adicionales	Conocimientos básicos de internet.
Bibliografía obligatoria	Documentos preparados en el proyecto de ACML
Bibliografía adicional	<p>Chakraborty, S. (2018). Handbook of Social Media for Digital and Social Inclusion</p> <p>Barzilai-Nahon, K. (2006). Gaps and bits: Conceptualizing measurements for digital divide/s. <i>The Information Society: An International Journal</i> 22(5), 267-278.</p> <p>Boyd, d.m. & Ellison, N.B. (2008). Social network sites: Definition, history, and scholarship. <i>Journal of Computer-Mediated Communication</i> 13(1), 210-230.</p> <p>Bruns, A. (2008). <i>Blogs, Wikipedia, Second Life and beyond: From production to produsage</i>. New York: Peter Lang.</p> <p>Cammaerts, B., Van Audenhove, L., Nulens, G., & Pauwels, C. (2003). <i>Más allá de la brecha digital: Reducir la exclusión, fomentar la inclusión</i>. Bruselas: VUB University Press.</p> <p>Castells, M. (1996). <i>The rise of the network society</i>. Oxford: Blackwell.</p> <p>Castells, M. (2007). Comunicación, poder y contrapoder en la sociedad red. <i>International Journal of Communication</i> 1(1), 238- 266.</p> <p>Forge, S., Blackman, C., Bohlin, E. y Cave, M. (2009). <i>A green knowledge society: An ICT policy agenda to 2015 for Europe's future knowledge society: Un estudio para el Ministerio de Empresa, Energía y Comunicaciones, Oficinas del Gobierno de Suecia</i>. Recuperado el 12 de diciembre de 2010 de</p> <p>Freeman, C., y Pérez, C. (1988). El paradigma tecnoeconómico. En G. Dosi (Ed.), <i>Technical change and economic theory</i>. London: Pinter Publishers</p> <p>https://inclusivesportdesign.com/tutorials/how-our-habits-influence-inclusion-in-sport/</p> <p>https://inclusivesportdesign.com/planning-for-inclusion/7-pillars-of-inclusion-using-commonalities-as-the-start-point-for-inclusive-sport/</p>
Formularios planificados /	Ver los vídeos educativos sobre un determinado subtema al final de cada subtema.

actividades / metodologías didácticas	El profesor presentará los conceptos clave, que se debatirán posteriormente en clase.
Método de evaluación de los resultados del aprendizaje	Comprobar las respuestas a las preguntas dadas y verificar los conocimientos adquiridos Conocimientos adquiridos a través de las tareas dadas al final de cada subtema. Cuestionarios con respuestas múltiples y participación en clase.

REDES SOCIALES E INCLUSIÓN SOCIAL

Los beneficios sociales de la inclusión digital para los individuos y la sociedad en general, además de destacar las lecciones aprendidas y desafiar algunos de los supuestos subyacentes que han informado las decisiones políticas hasta la fecha. También se evalúa el aumento de los medios sociales. Por último, se presta atención al reto de cómo la investigación puede contribuir a la participación de todos en la sociedad de la información.

La creciente dependencia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la vida cotidiana, tanto en la vida profesional como en la privada, nos obliga a reflexionar sobre cómo podemos gestionar la era digital.

A pesar de las afirmaciones sobre el determinismo tecnológico en el debate sobre la sociedad de la información, una serie de avances en los últimos años parecen haber creado la posibilidad de reservar un lugar más central al usuario (como ciudadano y/o como consumidor) dentro de la Era Digital. Nos referimos a las tecnologías y aplicaciones emergentes comúnmente denominadas «medios sociales» o «Web 2.0».

El impacto de los medios sociales puede entenderse como una primera señal de reingeniería de la sociedad, ya que marca un cambio fundamental desde la innovación impulsada por la tecnología hacia la innovación impulsada por el usuario y la sociedad

TEST PREVIO

1) ¿Cuál es la plataforma social más utilizada?

- a. Snapchat b. Pinterest c. Facebook d. Youtube

2) ¿Cuál crees que no es un tipo de medio social?

- a. Redes sociales (Facebook, LinkedIn) b. Páginas de marcadores (Pinterest, Flipboard)
c. Páginas para compartir contenido (YouTube, Vimeo) d. Servicios de correo electrónico (mail, Hotmail)

3) Una red social es un sitio de medios sociales que permite conectar con personas que tienen intereses y antecedentes similares. ¿Cuál de las siguientes es una red social?

- a. Facebook b. LinkedIn c. Vimeo d. Instagram

4) ¿Para qué se utilizan realmente las redes sociales?

- a. Los medios sociales se utilizan normalmente para interactuar
b. Actos oficiales
c. Compartir, crear y difundir conocimientos

d. Acceso a noticias e información

5) El aprendizaje digital es «el aprendizaje facilitado por la tecnología que da al alumnado algún elemento de control sobre el tiempo, el lugar, el camino y/o el ritmo». Puede darse en todas las áreas de aprendizaje del plan de estudios. ¿Cuál de las siguientes opciones crees que es una plataforma de aprendizaje digital?

- a. Google
- b. Udemy
- c. Khan Academy
- d. COURSERA

6) La digitalización creará miles de puestos de trabajo asociados a decenas de nuevos perfiles. ¿Cuál crees que será la profesión del futuro?

Director Digital		Desarrollador web	
Especialista SEO/SEM		Gestor de relaciones con la clientela	
Jefe de tráfico		Diseñador UI/UX	
Redactor		Gestor de las redes sociales	
Gestor de cuentas digitales		Pirata informático del crecimiento	

6.1 TRANSFORMACIÓN DIGITAL DE LOS SERVICIOS SOCIALES Y LA EDUCACIÓN

La revolución digital está transformando el mundo tal y como lo conocemos a una velocidad sin precedentes. Las tecnologías digitales han cambiado la forma de trabajar de las empresas, la forma en que las personas se conectan e intercambian información y la forma en que interactúan con los sectores público y privado. Tanto las empresas como la ciudadanía europea necesitan un marco político adecuado y unas competencias e infraestructuras apropiadas para captar el enorme valor creado por la economía digital y lograr el éxito de la transformación digital. La UE desempeña un papel activo en la configuración de la economía digital, con iniciativas interpolíticas que van desde el fomento de la inversión hasta la reforma de la legislación de la UE, y pasan por acciones no legislativas para mejorar la coordinación de los Estados miembros y el intercambio de mejores prácticas.

En la legislatura 2014-2019 se han llevado a cabo varias iniciativas en los ámbitos de la digitalización de la industria y los servicios públicos, la inversión en infraestructuras y servicios digitales, los programas de investigación, la ciberseguridad, el comercio electrónico, los derechos de autor y la legislación sobre protección de datos. Los ciudadanos de la UE son cada vez más conscientes de que las tecnologías digitales desempeñan un papel importante en su vida cotidiana. En una encuesta de 2017, dos tercios de los europeos dijeron que estas tecnologías tienen un impacto positivo en la sociedad, la economía y sus propias vidas. Sin embargo, también traen consigo nuevos retos. La mayoría de los encuestados consideró que la UE, las autoridades de los Estados Miembros y las empresas deben tomar medidas para hacer frente a los impactos de estas tecnologías.

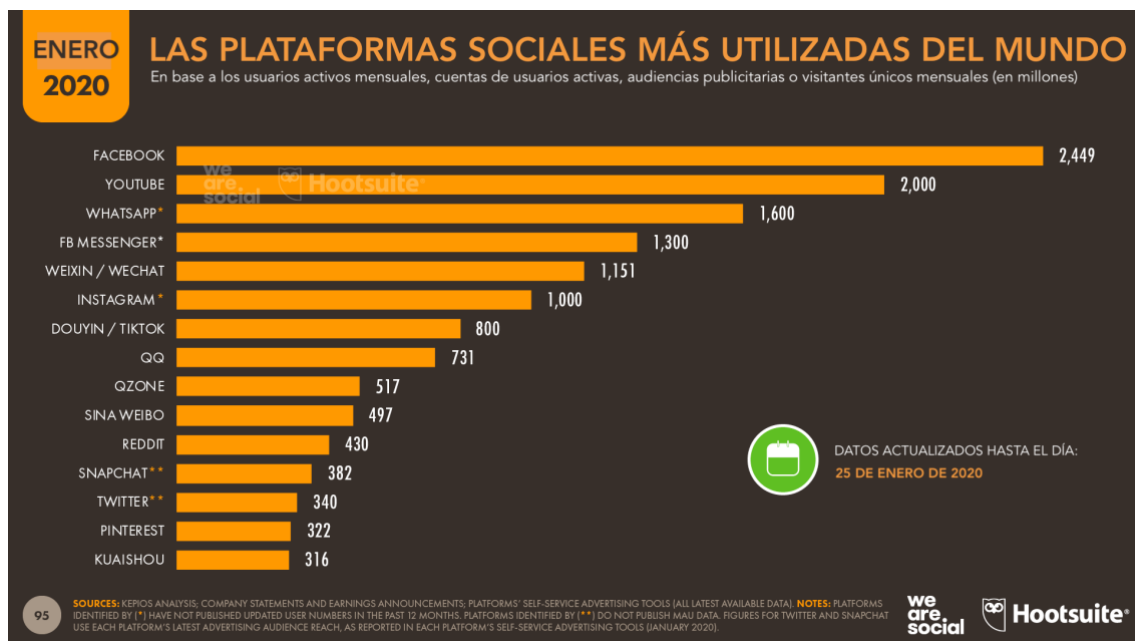
6.1.1 ¿Qué son los medios de comunicación social?

- Las redes sociales son aplicaciones interactivas basadas en la Web 2.0.

- El contenido generado por el usuario (como publicaciones o comentarios de texto, fotos o vídeos digitales y datos generados a través de todas las interacciones en línea) es el alma de estas aplicaciones.
- Los usuarios crean perfiles de servicios específicos para el sitio web o la aplicación que son diseñados y mantenidos por la organización de medios sociales.
- Las redes sociales contribuyen a que se establezcan relaciones sociales en línea al conectar el perfil de un usuario con los de otros individuos o grupos.

Algunos de los sitios web de medios sociales más populares, con más de 100 millones de usuarios registrados, son Facebook (y su asociado Facebook Messenger), TikTok, WeChat, Instagram, QZone, Weibo, Twitter, Tumblr, Baidu Tieba y LinkedIn.

Según la interpretación, otras plataformas populares que a veces se denominan servicios de medios sociales son: YouTube, QQ, Quora, Telegram, WhatsApp, LINE, Snapchat, Pinterest, Viber, Reddit, Discord, VK, Microsoft Teams, etc.



6.1.2 ¿Qué es la inclusión social?

Antes de explicar esto, debemos entender qué es la exclusión social. Aunque no existe una definición o un punto de referencia universalmente acordado para la exclusión social, la falta de participación en la sociedad se encuentra en el centro de casi todas las definiciones presentadas por académicos, organismos gubernamentales, organizaciones no gubernamentales y otros. En general, la exclusión social describe un estado en el que los individuos no pueden participar plenamente en la vida económica, social, política y cultural, así como el proceso que conduce a ese estado y lo mantiene.

6.1.3 Exclusión social

«La exclusión consiste en procesos dinámicos y multidimensionales impulsados por relaciones de poder desiguales que interactúan en cuatro dimensiones principales (económica, política, social y cultural) y a diferentes niveles, como el individual, el familiar, el grupal, el comunitario, el nacional y el global. Da lugar a una continua de inclusión/exclusión caracterizada por un acceso desigual a los recursos, las capacidades

y los derechos que conduce a las desigualdades en materia de salud» (Popay y otros, 2008, p. 2).

«La exclusión social es un proceso complejo y multidimensional. Implica la falta o la negación de recursos, derechos, bienes y servicios, además de la incapacidad de participar en las relaciones y actividades normales, disponibles para la mayoría de las personas de una sociedad, ya sea en el ámbito económico, social, cultural o político. Afecta tanto a la calidad de vida de los individuos como a la equidad y la cohesión de la sociedad en su conjunto» (Levitas y otros, 2007, p. 9).

«La exclusión social es lo que puede ocurrir cuando las personas o las zonas sufren una combinación de problemas relacionados entre sí, como el desempleo, la escasa cualificación, los bajos ingresos, la vivienda inadecuada, la elevada delincuencia, la mala salud y la desintegración familiar» (Oficina del Viceprimer Ministro del Reino Unido, 2004, p. 2).

Frente a la exclusión social, la inclusión social se define como el proceso de mejora de las condiciones de participación en la sociedad de las personas desfavorecidas por motivos de edad, sexo, discapacidad, raza, etnia, origen, religión o situación económica o de otro tipo, mediante la mejora de las oportunidades, el acceso a los recursos, la voz y el respeto de los derechos.

- «El proceso de mejorar las condiciones para que los individuos y los grupos participen en la sociedad».
- «El proceso de mejorar la capacidad, la oportunidad y la dignidad de las personas, desfavorecidas por su identidad, para participar en la sociedad» (Banco Mundial, 2013, pp. 3-4).
- «La inclusión social es un proceso que garantiza que las personas en riesgo de pobreza y exclusión social obtengan las oportunidades y los recursos necesarios para participar plenamente en la vida económica, social, política y cultural y para disfrutar de un nivel de vida que se considera normal en la sociedad en la que viven. Les garantiza una mayor participación en la toma de decisiones que afectan a sus vidas y el acceso a sus derechos fundamentales» (Comisión de las Comunidades Europeas, 2003, p. 9).

Inclusión, integración y cohesión social



Source: Based on Easterly (2006), Hulse and Stone (2007), OECD (2011a), United Nations (2010).
 * Report of the World Summit for Social Development, Copenhagen, 6-12 March 1995, para. 66.

6.1.4 Inclusión digital

«Europa pretende acelerar el cambio positivo en la UE. Su objetivo es garantizar que este cambio hacia la Sociedad de la Información sea cohesivo, no divisivo, también integrador, no fragmentador, o una oportunidad, no una amenaza. En esencia, eEuropa pretende poner los beneficios de la Sociedad de la Información al alcance de todos los ciudadanos» (Comisión Europea, 2000b, p. 2).

6.1.5 ¿Qué hace la UE en favor de la inclusión?

Unión de la Igualdad: Estrategia sobre los derechos de las personas con discapacidad 2021-2030

«Las personas con diversidad funcional tienen derecho a tener buenas condiciones en el trabajo, a vivir de forma independiente, a la igualdad de oportunidades, a participar plenamente en la vida de su comunidad. Todos tienen derecho a vivir sin barreras. Y es nuestra obligación, como comunidad, garantizar su plena participación en la sociedad, en igualdad de condiciones con los demás». Presidenta de la Comisión von der Leyen.

Esta estrategia pretende mejorar la vida de las personas con diversidad funcional en la próxima década, en la UE y fuera de ella. Sus objetivos solo se alcanzarán mediante una acción coordinada tanto a nivel nacional como de la UE, con un fuerte compromiso de los Estados Miembros y de las autoridades regionales y locales para llevar a cabo las acciones propuestas por la Comisión.

También se tiene en cuenta la diversidad de la discapacidad, que es el resultado de la interacción entre las deficiencias físicas, mentales, intelectuales o sensoriales de larga duración, a menudo son invisibles, con las barreras del entorno, así como el aumento de la prevalencia de las diversidad funcional con la edad, ya que casi la mitad de las personas mayores de 65 años declaran tener algún tipo de diversidad funcional. Promueve una perspectiva interseccional, que aborda las barreras específicas a las que se enfrentan las personas con diversidad funcional que se encuentran en la intersección de identidades (de género, raciales, étnicas, sexuales, religiosas), o en una situación socioeconómica difícil

u otra situación de vulnerabilidad. Entre las personas con discapacidad, las mujeres, los niños, las personas mayores, las personas sin hogar, los refugiados, los inmigrantes, los gitanos y otras minorías étnicas necesitan una atención especial.

6.1.6 Accesibilidad: un facilitador de los derechos, la autonomía y la igualdad

- La accesibilidad a los entornos contruidos y virtuales, a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), a los bienes y servicios, incluidos los transportes y las infraestructuras, es un factor que facilita los derechos y un requisito previo para la plena participación de las personas con discapacidad en igualdad de condiciones con las demás.
- Las normas de la UE hacen obligatorios los requisitos de accesibilidad para que los Estados Miembros se beneficien de los fondos de gestión compartida, y la compra de bienes, servicios e infraestructuras accesibles es una obligación en la contratación pública. También se anima a los Estados Miembros a integrar la financiación de la accesibilidad en los planes de recuperación y resiliencia.

Empezar a involucrar a la comunidad en las actividades recreativas lo antes posible

Los responsables políticos participan activamente en la exploración de las condiciones para aprovechar al máximo las nuevas oportunidades que ofrecen las TIC.

7 pilares de la inclusión

ACCESO

ACTITUD

ELECCIÓN

COMPAÑERISMO

COMUNICACIÓN

POLÍTICA

OPORTUNIDADES

Acceso

El acceso explora la importancia de un entorno acogedor y los hábitos que lo crean.

Se trata de lo que experimentan los participantes al llegar al lugar donde se practica el deporte y dentro de él, pero es algo más que algo físico. También se trata de la sensación, el ambiente, la cultura que hay en el lugar en el que estás. Tu club puede tener una rampa en el vestíbulo de tus instalaciones deportivas que una persona pueda utilizar para entrar, pero si la persona que le recibe le hace sentir que no es bienvenido o el entrenador dice que no está dispuesto a entrenar a esa persona, entonces la rampa es realmente irrelevante. Seguirá sin participar. Así que es importante explorar lo que significa realmente el acceso en el entorno físico y no físico.

Actitud

La actitud se refiere a la disposición de las personas a adoptar la inclusión y la diversidad y a emprender acciones significativas.

Así pues, pregúntate hasta qué punto estás dispuesto/a a hacerlo realidad. Al reunir los siete pilares se identificó que había una brecha entre el simple hecho de querer ser inclusivo y el hecho de hacer algo al respecto. Por lo tanto, tu actitud no consiste simplemente en ser positivo, sino en tener la voluntad de pasar a la acción.

Elección

La elección consiste en averiguar qué opciones desea la gente y cómo quieren participar.

Se trata de identificar lo que un participante puede hacer. La elección es la amiga de la inclusión. Si ofreces muchas opciones para aprovechar, es probable que consiga que personas más diversas participen en sus actividades.

Asociaciones

Las asociaciones se centran en cómo se forman las relaciones individuales y organizativas y en su eficacia.

Una asociación puede ser tan sencilla como una presentación, una conversación y un apretón de manos. Puede ser realmente informal. Sólo hay que poner en contacto a la gente. Puede ser más formal, con acuerdos, memorandos de entendimiento y contratos, pero las asociaciones son las que nos unen y unen a nuestras comunidades.

Comunicación

La comunicación examina el modo en que hacemos saber a la gente las opciones de participación y la cultura.

Por tanto, piensa a quién se lo dices y también cómo se lo dices. ¿Se ajusta a sus necesidades de comunicación?

Política

La política considera la forma en que una organización se compromete y asume la responsabilidad de la inclusión.

La política consiste en que tú mismo, tu club u organización y las partes interesadas rindan cuentas sobre la inclusión. Se trata de decir: «La inclusión es importante», pero más que eso, se trata de decir: «Así es como vamos a abordarla y esto es lo que significa para nosotros» y luego tener mecanismos para cumplir realmente con esas declaraciones.

Oportunidades

La oportunidad explora las opciones disponibles para las personas de entornos desfavorecidos.

Es similar a la elección, pero no es lo mismo. Las oportunidades se refieren a «qué quieres hacer». Así que esto explora los hábitos que dictan las oportunidades que están realmente disponibles en el lugar en el que se practica el deporte. Como ejemplo, tengo toda una serie de cosas que podría querer hacer, pero ¿puedo aprovechar realmente esa opción? Utilizaré la natación como ejemplo, refiriéndome al escenario de la rampa. Puedo tener la opción de apuntarme a un club de natación en mi ciudad porque allí hay una piscina. Allí hay un entrenador con un programa realmente estupendo que está muy implicado y es muy acogedor, pero llego a las instalaciones y no hay rampa. Utilizo una silla de ruedas. Quiero entrar en ese programa tan bueno. Quieren que entre allí, pero tengo un verdadero problema de acceso, así que la oportunidad real no existe para mí. La opción está ahí, pero no tengo la oportunidad.

6.2 DEFINIR LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES QUE SE UTILIZAN ACTUALMENTE EN LOS SERVICIOS SOCIALES Y LA EDUCACIÓN

Las tecnologías digitales son herramientas, sistemas, dispositivos y recursos electrónicos que generan, almacenan o procesan datos. Ejemplos bien conocidos son las redes sociales, los juegos en línea, los multimedia y los teléfonos móviles.

El aprendizaje digital es cualquier tipo de aprendizaje que utiliza la tecnología. Puede darse en todas las áreas de aprendizaje del plan de estudios.

6.2.1 Beneficios de la inclusión digital

El acceso a internet y sus servicios asociados influye positivamente en el desarrollo de las sociedades, desde el crecimiento económico hasta el empoderamiento de personas y comunidades desfavorecidas. Ser un ciudadano digital en el mundo actual tiene muchas ventajas:

Más oportunidades de trabajo

En un mundo interconectado, los perfiles digitales, como programadores y analistas de datos, están muy solicitados. El acceso a las plataformas de redes también facilita la obtención de un empleo o la financiación de un proyecto.

Más oportunidades educativas

El acceso a internet abre un universo de posibilidades para la formación, desde los nanogradados, en su mayoría cursos online centrados en las competencias digitales, hasta el aprendizaje móvil, que permite aprender desde un smartphone, o el acceso a videojuegos educativos, entre otros.

La brecha digital separa las personas que tienen acceso a internet de las que no lo tienen. En el año 2000, 413 millones de personas tenían acceso a internet. Esta cifra aumentó a 3 400 millones en 2016 y a finales de 2020 serán 4 660 millones. La evolución es palpable. Sin embargo, el 40 % de la humanidad todavía no tiene acceso al mundo digital.

Aquí es donde entra el concepto de inclusión digital; es decir, los esfuerzos para que cada vez más personas al otro lado de la brecha puedan acceder a las oportunidades que ofrece internet. Por ejemplo, la educación en línea y el trabajo a distancia, entre otros, que se han vuelto fundamentales para garantizar la salud en un momento crítico como el de la pandemia de la covid-19.

6.2.2 Qué es la inclusión digital y cuáles son las principales barreras digitales

Según la Comisión Europea, la inclusión digital consiste en permitir que todas las personas contribuyan a la economía y la sociedad digitales y se beneficien de ellas. Esto significa trabajar en diferentes aspectos:

El acceso a las TIC, a través de la garantía de la infraestructura, los precios asequibles y también la facilidad de uso.

Tecnologías asistenciales que faciliten el acceso a personas con diversidad funcional que de otra manera no podrían utilizarlas.

La alfabetización digital, incluyendo la formación en TIC en la educación básica y el aprendizaje permanente de las personas.

Inclusión social, centrada en los sectores más desfavorecidos de la sociedad con programas específicos que les ayuden a entrar en el mundo digital.

La brecha digital no solo divide a las personas que tienen acceso a internet de las que no lo tienen. Hay otros obstáculos que impiden a sectores de la población convertirse en ciudadanos digitales:

La falta de conocimientos al no tener la formación necesaria para utilizar internet y los servicios en línea.

La falta de confianza, debida en parte a la falta de conocimientos, hace que algunas personas tengan miedo de entrar en internet. Falta de motivación, ya que muchas personas no acceden a internet porque desconocen las oportunidades que ofrece.

Mal diseño, porque no todos los servicios y productos digitales son accesibles y fáciles de usar.

Los sectores más vulnerables de la sociedad son los que más sufren la brecha digital. Aunque hay variaciones entre países, las mujeres, las personas mayores, las minorías raciales y étnicas, las personas con diversidad funcional, las poblaciones rurales y las de bajo nivel socioeconómico suelen ser las más afectadas.

6.2.3 Objetivos de la inclusión digital

Tim Berners-Lee, conocido como el padre de la World Wide Web, dijo que ésta fue creada para «todo el mundo». Hay que superar ciertos retos para que esta inclusión digital sea una realidad:

6.2.3.1 Accesibilidad

Uno de los obstáculos a la inclusión es el acceso de las personas con diversidad funcional, por ejemplo, visual o auditiva. La accesibilidad consiste en adaptar los dispositivos y los contenidos para eliminar estas barreras.

6.2.3.2 Asequibilidad

El coste del acceso a internet es demasiado elevado para muchas personas con bajos ingresos. En la Unión Europea (UE), por ejemplo, existe el acceso universal, que garantiza que al menos un proveedor en cada país preste el servicio a un precio asequible.

6.2.3.3 Capacidades digitales

Garantizar el acceso a internet es importante, pero si las personas no tienen la formación y las competencias digitales adecuadas para aprovecharlo, la brecha se mantiene. Esto es especialmente importante para las personas mayores.

6.2.3.4 Contenido relevante y servicios

La Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) considera que los contenidos locales pertinentes en determinadas lenguas minoritarias y los servicios útiles para los ciudadanos son una parte esencial de la inclusión digital.

La hoja de ruta de la ONU para la cooperación digital. La hoja de ruta de la ONU para la cooperación digital. Descargar

6.3 COMPRENDER ALGUNAS DE LAS PRUEBAS RELATIVAS A LAS REPERCUSIONES DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA LOS PROVEEDORES Y USUARIOS DE SERVICIOS

6.3.1 Beneficios de la inclusión digital

El acceso a internet y sus servicios asociados influye positivamente en el desarrollo de las sociedades, desde el crecimiento económico hasta el empoderamiento de personas y comunidades desfavorecidas. Ser un ciudadano digital en el mundo actual tiene muchas ventajas. Pero, antes de explicar las ventajas debemos saber qué es la ciudadanía digital. Bueno, primero la ciudadanía, que se define formalmente como «la calidad de la respuesta de un individuo a la pertenencia a una comunidad». Esto hace que la ciudadanía sea mucho más compleja que una simple cuestión legal, sino que consiste en el autoconocimiento, la interacción y el conocimiento íntimo de un lugar, su gente y su historia cultural. Así que la ciudadanía digital es casi lo mismo: «la calidad de una respuesta a la pertenencia a una comunidad digital» sería un buen primer intento de definición. Si se revisa esta definición, se podrían articular más claramente las diferencias entre las comunidades físicas y las digitales, por lo que una definición decente de ciudadanía digital podría ser: «Participación autocontrolada que refleja la interdependencia consciente con todos los miembros (visibles y menos visibles) de la comunidad».

A la luz de esta definición, existen algunas ventajas de la ciudadanía digital:

Más oportunidades de trabajo

En un mundo conectado, los perfiles digitales de los programadores y analistas de datos están muy demandados. El acceso a las plataformas de redes también facilita la obtención de un empleo o la financiación de un proyecto, ya que un perfil digital es la suma de contenidos sobre una persona en internet. Un perfil digital puede estar compuesto por información personal o profesional que se comparte en sitios web públicos publicados personalmente o por otros. Una de las formas más eficaces de construir un perfil digital profesional positivo es a través de las redes sociales.

Además, llevamos años hablando de la transformación digital del mercado laboral, pero no ha sido hasta los últimos seis meses, cuando nos hemos visto obligados a teletrabajar a causa de la pandemia, cuando los trabajadores y las empresas han tenido que ponerse al día y empezar a trabajar de nuevas maneras. Durante la crisis sanitaria, por no hablar de la económica, los empleos digitales han demostrado ser de los más resistentes.

La idea de digitalizar el trabajo apareció durante la primera década del siglo XXI. Esto supuso la sustitución de una forma de trabajo por otra, y el nacimiento de una revolución tecnológica. Hoy en día, conceptos como la inteligencia artificial, el internet de las cosas (IdC), el *big data*, el aprendizaje automático, el blockchain y el 5G, ya están entre nosotros y si las empresas y los trabajadores quieren sobrevivir, tienen que adaptarse. Este concepto se conoce como darwinismo digital. Así, el hecho es que los puestos de trabajo, sobre todo los aspectos de proceso y operativos del trabajo y la cultura empresarial no son lo que eran hace apenas una década.

Tecnologías como la robotización, la automatización, la virtualización, la conectividad y, sobre todo, la confluencia de todas estas tecnologías disruptivas ha creado un mercado laboral extremadamente complicado. Todo ello hace que las empresas exijan cada vez más a sus empleados las competencias digitales que necesitan para mantenerse en la brecha y darles una ventaja en este nuevo mundo digital.

En un mundo en el que el presente y el futuro se fusionan, la formación específica en competencias digitales (programación, ciberseguridad, análisis de datos, entre otras), por ejemplo mediante el estudio de nanotítulos, se ha convertido en un valor añadido a la hora de optar a un puesto de trabajo bien remunerado. Durante la última edición del Foro de Davos, expertos de todo el mundo coincidieron en que, en muy poco tiempo, las habilidades como el diseño web y el diseño gráfico se convertirán en requisitos indispensables para casi cualquier puesto.

El Centro Europeo para el Desarrollo de la Formación Profesional (CEDEFOP), una agencia de la Unión Europea, afirma que en un futuro próximo, alrededor del 90 % de las ofertas de empleo en Europa requerirán algún tipo de experiencia digital. Hay muchas pruebas que respaldan esta afirmación. El informe Tendencias del Talento 2020, elaborado por Randstad, afirma que «los perfiles con capacidad de adaptación y que cuenten con habilidades digitales serán los más buscados» y también destaca que el nuevo concepto de talento de las empresas estará totalmente relacionado con la digitalización y la incorporación de la tecnología a los procesos de negocio.

6.3.2 Los cinco perfiles digitales más demandados

En este escenario, las empresas se han lanzado a la búsqueda de perfiles digitales para cubrir sus carencias tecnológicas. Según un ranking publicado por la prestigiosa revista tecnológica estadounidense CIO, los cinco perfiles más demandados actualmente son:

6.3.2.1 Inteligencia artificial (IA)

El único camino es el de la inteligencia artificial en los próximos años, tanto en las empresas como en la vida cotidiana de los consumidores. Por eso las empresas buscan trabajadores cualificados para cubrir la demanda de productos y servicios habilitados para la IA. Los candidatos necesitan experiencia en aprendizaje automático y conocimientos de análisis de datos o procesamiento del lenguaje natural para integrarse en la IA.

6.3.2.2 Analista de inteligencia empresarial

Las empresas están pasando de recoger a entender los datos y necesitan personas que sepan hacerlo. El trabajo consiste en analizar los datos recogidos por una empresa para la toma de decisiones y desarrollar nuevas soluciones. Los analistas de inteligencia de negocios deben tener experiencia con las bases de datos, las herramientas de análisis y la elaboración de informes.

6.3.2.3 Informática en la nube

Estos trabajadores supervisan la estrategia de computación en nube de una empresa e implementan, administran y dan soporte a las aplicaciones basadas en la nube. Por tanto, son responsables de todo lo relacionado con los servidores, las plataformas de almacenamiento, la conectividad y el software. Esto requiere un conocimiento profundo de varios sistemas operativos, así como experiencia en redes, programación y seguridad.

6.3.2.4 Especialista de datos

Los especialistas en datos están muy solicitados, porque las empresas almacenan más datos que nunca. Su trabajo consiste en clasificar y analizar los datos recopilados, tanto estructurados como no estructurados. Además de un título en informática, los empresarios buscan personas con experiencia en análisis de datos y programación. Estos trabajadores

también tienen que ser hábiles en el uso de datos valiosos sin poner en peligro a la empresa.

6.3.2.5 Desarrollador web

Los desarrolladores web diseñan, desarrollan, instalan, prueban y mantienen sistemas de software. El trabajo implica codificar, diseñar y construir sitios web o aplicaciones móviles trabajando con múltiples lenguajes de programación, como C#, C ++, HTML, Java, Microsoft .NET y SQL Server. También tienen que entender las necesidades de los clientes y hacer recomendaciones para mejorar los sitios web y proporcionar una experiencia de usuario satisfactoria.

6.3.3 Otras profesiones digitales del futuro

La digitalización creará miles de puestos de trabajo asociados a decenas de nuevos perfiles. La mayoría de las empresas especializadas en recursos humanos e incluso LinkedIn, la red social orientada a los negocios y el empleo, coinciden en que las siguientes son profesiones con futuro:

Director Digital

Especialista en SEO/SEM

Jefe de tráfico

Redactor

Gestor de cuentas digitales

Desarrollador web

Gestor de relaciones con la clientela

Diseñador UI/UX

Gestor de las redes sociales

Pirata informático del crecimiento

6.3.3.1 Más oportunidades educativas

El acceso a internet abre un universo de posibilidades para la formación, desde los nanogradados, que están revolucionando el mundo de la formación y el acceso a puestos de trabajo de vanguardia a escala mundial. Estos cursos colaborativos y personalizables se centran en las habilidades más que en los conocimientos y, gracias a las TIC, están democratizando la educación, en su mayoría cursos en línea centrados en las habilidades digitales, hasta el aprendizaje móvil, que permite aprender desde un smartphone, o el acceso a videojuegos educativos, entre otros.

6.3.3.2 Más alternativas de ocio

El cine, las series, la música y otros eventos culturales y de entretenimiento son mucho más accesibles gracias a internet, algo que influye positivamente desde el punto de vista social y educativo.

6.3.3.3 Mejor uso del tiempo

El uso de los servicios digitales permite una mejor gestión del tiempo, lo que se traduce en un aumento de la productividad, ya que muchas tareas pueden realizarse a distancia y con mayor rapidez. Su capacidad para gestionar su tiempo, tanto como cualquier otra práctica en su carrera como ejecutivo, determinará su éxito o fracaso. El tiempo es el único recurso indispensable e insustituible para conseguir logros. Es su activo máspreciado. No se puede ahorrar, ni se puede recuperar una vez perdido. Todo lo que tienes

que hacer requiere tiempo, y cuanto mejor utilices tu tiempo, más lograrás y mayores serán tus recompensas. La gestión del tiempo es esencial para lograr la salud y eficacia personal más óptima. El grado en que te sientas en control de tu tiempo y de tu vida es un factor importante de su nivel de paz interior, armonía y bienestar mental. La sensación de perder el control del tiempo es la principal fuente de estrés, ansiedad y depresión. Cuanto mejor puedas organizar y controlar los acontecimientos críticos de tu vida, mejor te sentirás, momento a momento, más energía tendrás, mejor dormirás y más harás.

El tiempo es dinero, y aún más en 2020. Internet y las nuevas tecnologías han traído consigo la inmediatez, que a veces convierte la gestión del día a día y el establecimiento de prioridades en una ardua tarea. A continuación, te presentamos una serie de técnicas para mejorar tu productividad. Todo lo contrario: expertos en productividad, como el economista británico John Pencavel, profesor de la Universidad de Stanford (EE UU) y autor de libros de texto como *Diminishing Returns at Work: The Consequences of Long Working Hours*, han demostrado que esta vieja creencia socava de hecho la productividad personal y profesional; es decir, nos hace rendir menos.

La mayoría de los expertos coinciden con Pencavel, incluida la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), que reúne a las 36 economías más poderosas del mundo. En 2019, esta institución afirmó que la clave de la productividad en el trabajo (que suele medirse en términos de producto interior bruto (PIB) por hora trabajada) no es trabajar más, sino más eficientemente.

Así se entiende mejor que, según los datos de la OCDE publicados en 2018, países como Grecia, Italia o Bélgica registraran en 2018 un PIB por hora trabajada muy inferior al de Irlanda, Polonia y Letonia. Aun así, aunque la productividad es un componente básico de la economía, también se puede utilizar para medir el rendimiento en otras actividades cotidianas para las que, a pesar de contar con recursos limitados, queremos conseguir resultados óptimos.

Mayor acceso a la información

El acceso a los medios digitales y a los repositorios de contenidos compartidos, como Wikipedia, contribuye a una mejor educación de los ciudadanos y enriquece la vida social y política de un país.

6.3.3.4 Mayor protección contra la delincuencia digital

La alfabetización digital proporciona un mayor conocimiento del entorno de internet y hace que las personas sean menos propensas a ser víctimas de estafas en internet, como el fraude de suplantación de identidad. ¿Ha oído hablar alguna vez de ello? Es un tipo de ciberataque cada vez más frecuente. Los ciberdelincuentes utilizan esta técnica para estafar y obtener información confidencial de forma fraudulenta.

El fraude de suplantación de identidad consiste en el envío de mensajes, ya sea por correo electrónico, SMS (llamado *smishing* o fraude por mensajes de texto), mensajería instantánea o incluso redes sociales, en los que los ciberdelincuentes imitan la identidad de una organización conocida para acceder a nuestra información más confidencial (contraseñas, datos bancarios...) y animan a hacer clic en un enlace que nos redirige a una página falsa.

Los correos electrónicos suelen incluir un enlace que lleva al usuario a sitios web falsos. Una vez allí, se solicita información personal al usuario y, al creer que el sitio web es de confianza, la proporciona, cayendo en manos de los estafadores (o *phishers*).

El fraude de suplantación de identidad también puede producirse en páginas web a través de anuncios publicitarios que incitan a descargar un antivirus o cualquier otro programa rellenando un formulario que solicita datos personales.

Los ataques de fraude de suplantación de identidad son cada vez más sofisticados y convincentes y confunden a los usuarios para que comprometan su propia seguridad. Lo peor de estos ciberataques es que la mayoría de las veces infectan tu terminal (ya sea móvil u ordenador) sin que te des cuenta.

Estos ciberdelincuentes utilizan muchas excusas para captar nuestra atención y redirigirnos a páginas web fraudulentas que simulan ser legítimas: actualizaciones urgentes, paquetes que no has solicitado pero que necesitas recoger cuanto antes, avisos de un último pago, el banco pidiéndote que cambies tu contraseña, etc...

Pero podemos luchar contra estos ciberataques. Vigilar una página web o utilizar un buen antivirus son algunas de las formas más eficaces de ganar la batalla al phishing. Si notas que una página web es falsa (esto ocurre cuando no comienza con https:// o no tiene un candado cerrado en la barra del navegador) nuestra recomendación es borrar la memoria caché del navegador. Esto le permitirá eliminar cualquier software no deseado.

6.3.4 ¿Cómo evitar ser víctima de este ciberataque?

Todos los usuarios corren el riesgo de ser víctimas de fraude de suplantación de identidad. Sin embargo, cualquier dirección pública será más susceptible de ser atacada. El primer paso es evitar responder a cualquier correo que solicite información personal o financiera. Sin embargo, distinguir un mensaje de fraude de suplantación de identidad de uno que no lo es puede no ser una tarea fácil. Por eso le damos algunos consejos para evitar ser engañado:

Asegúrate de que la dirección de correo electrónico pertenece al remitente.

Presta atención al tono del contenido. Sospecha si requiere una acción urgente o suena demasiado bueno para ser verdad.

Antes de hacer clic en un enlace de una página web y dar tus datos comprueba que el enlace es el real.

La transformación digital de las economías nacionales, los sectores industriales y las empresas individuales dependen de las tecnologías digitales, su despliegue y el contexto sociopolítico que las rodea. Los siguientes apartados describen un conjunto de áreas tecnológicas clave o herramientas inteligentes, que pueden considerarse esenciales para impulsar la transformación digital en Europa.

El término herramientas inteligentes se basa en la cooperación del autor principal con el proyecto de la Universidad de California «Trabajo y herramientas y sistemas inteligentes: WITS» con la Mesa Redonda de Berkeley sobre la Economía Internacional y el Instituto de Investigación para la Economía Finlandesa (ETLA). A continuación, se enumeran las principales herramientas inteligentes seleccionadas. En todos estos impulsores, Europa mantiene ventajas clave que van desde los activos tecnológicos clave hasta las competencias y el enfoque político común, sin que sea necesario el liderazgo en el desarrollo de tecnologías específicas:

- Automatización y robótica
- Aumento de la mano de obra
- Inteligencia artificial (IA)
- Ciberseguridad

- Flujos de datos
- Movilidad 5G

Es importante señalar que los motores tecnológicos mundiales mencionados anteriormente se derivan de grandes innovaciones o disrupciones tecnológicas, pero la tecnología por sí sola no explica su importancia ni su actual ritmo de cambio, que según muchos observadores parece acelerarse cada año.

En primer lugar, la caída de los precios de las tecnologías informáticas y la amplia disponibilidad de servicios asequibles, como la nube, están desplazando las inversiones del sector hacia áreas tecnológicas consideradas importantes para la nueva economía de los datos, como la inteligencia artificial (IA) y las soluciones empresariales basadas en datos. Esto está cambiando las necesidades de la industria y las demandas de habilidades de la mano de obra, lo que lleva a la industria a pedir respuestas más rápidas del gobierno en los campos de la educación para la flexibilidad y la modernización del sistema.

En segundo lugar, la creciente adaptación de las tecnologías digitales en las redes y servicios de comunicación e información ha dado lugar a nuevos patrones de uso que transforman la cultura de las comunicaciones.

Esta transformación de los patrones de comunicación y de las redes no se ha detenido en los servicios al consumidor (B2C), sino que está influyendo y moldeando cada vez más las formas de trabajo en las interacciones empresariales (B2B).

En tercer lugar, el auge de los modelos empresariales de economía de plataforma basados en la tecnología digital en los servicios al consumidor se está aplicando a las industrias con nuevas versiones de ecosistemas de plataforma horizontales, verticales, cerrados y/o abiertos.

El enfoque de la plataforma exige aumentar las inversiones en tecnologías de la información (TI) más allá de la mera automatización de los procesos industriales actuales e identificar nuevas formas de gestionar los negocios y de establecer nuevos modelos empresariales interindustriales e intersectoriales, en los que el uso inteligente y el intercambio de datos desempeñan un papel crucial.

Las respuestas políticas europeas a los impulsores tecnológicos descritos anteriormente en la abundancia de potencia informática, el cambio de los patrones de comunicación/interacción y la habilitación de modelos empresariales de economía de plataforma varían en las distintas naciones: la respuesta depende de las características específicas del país en cuestión.

CONCLUSIÓN

La división entre el «mundo digital» y el «mundo real» es cada vez más difusa, ya que muchas personas participan simultáneamente en una amplia gama de actividades y servicios en línea y fuera de ella. Es importante que cualquier debate sobre la inclusión digital evite las falsas dicotomías y apoye las acciones que permitan a las personas navegar eficazmente por sus vidas digitales y físicas, de modo que cada una de ellas potencie a la otra y mejore la consideración del bienestar, una cuestión aún más apremiante y viva que requerirá una seria consideración y acción en las próximas semanas y meses.

Avanzar en la inclusión digital requiere, más que nunca, centrarse en mucho más que el acceso individual, las habilidades, la confianza y la motivación, por muy críticos que sean estos factores. Gran parte del crecimiento de la esfera digital durante los últimos 30 años ha sido impulsado por la empresa privada. Hasta hace poco, daba la sensación de que la

carga de saber cómo participar en los mercados y plataformas digitales de forma segura y eficaz recaía principalmente en los individuos. Sin embargo, en los últimos años se han reconocido cada vez más algunos de los retos y riesgos asociados a la forma en que se han desarrollado estos sistemas, y se ha comprendido que es probable que se requiera una gama mucho más amplia de intervenciones de política pública para garantizar que lo digital pueda ofrecer resultados positivos de bienestar para todos los ciudadanos. También se ha hecho cada vez más evidente que la dinámica asimétrica de poder entre los grandes proveedores globales y los ciudadanos individuales dificulta la organización de un interés común de los usuarios. En este contexto, es especialmente importante la acción coordinada de las políticas públicas a nivel de sistema, para garantizar que la inclusión digital realmente proporcione beneficios de bienestar.

La importancia de los servicios públicos para apoyar el bienestar es ampliamente conocida. La tecnología digital ha presentado nuevas oportunidades para volver a imaginar la forma en que se diseñan y prestan estos servicios, para que sean más rápidos, más cómodos, más flexibles y receptivos. Los servicios de naturaleza predominantemente transaccional han estado más avanzados en su despliegue, pero los servicios públicos digitales altamente eficaces, receptivos y relacionales han sido, como era de esperar, más lentos en aparecer. El futuro de la inclusión digital puede depender cada vez más de nuestra capacidad para diseñar, prestar y utilizar estos servicios relacionales. Una vez más, la crisis de la covid-19 ha puesto de relieve el valor de este tipo de servicios, y quizás pueda conducir a una aceleración del progreso hacia este tipo de desarrollo de servicios públicos digitales.

La tecnología digital ya se había convertido en algo fundamental para nuestro bienestar individual, comunitario y social, mucho antes de la crisis de la covid-19. La crisis, y la respuesta inmediata y a largo plazo a la misma, extenderán esto aún más y más rápidamente. La actuación en materia de inclusión digital (para que todos puedan disfrutar por igual de las ventajas que aporta la tecnología y estar protegidos de los perjuicios que puede facilitar) es posiblemente más importante y urgente que nunca.

6.4 Ejercicios (cómo aplicar un contenido / ejercicios prácticos)

Ejercicio de los 7 pilares de la inclusión

¿Qué son los 7 pilares de la inclusión?

Los 7 pilares de la inclusión son un marco amplio que proporciona a los clubes u organizaciones deportivas un punto de partida para abordar la inclusión y la diversidad. Cada pilar representa los aspectos comunes de la inclusión, es decir, las cosas que son similares, independientemente de quiénes sean los participantes en el deporte. Es importante destacar que los 7 pilares se centran en los hábitos, las cosas que hacemos, que permiten la inclusión o no. Al identificar estos hábitos, podemos empezar a hacer cambios que permitan y promuevan la inclusión. De este modo, los 7 pilares proporcionan un punto de partida para lograr la diversidad y pueden utilizarse para abordar el «cómo» de la inclusión.

Acceso

El acceso explora la importancia de un entorno acogedor y los hábitos que lo crean.

Se trata de lo que experimentan los participantes al llegar al lugar donde se practica el deporte y dentro de él, pero es algo más que algo físico. También se trata de la sensación, el ambiente, la cultura que hay en el lugar en el que estás. El club puede tener una rampa en el vestíbulo de tus instalaciones deportivas que una persona pueda utilizar para entrar, pero si la persona que te recibe te hace sentir que no eres bienvenido o el entrenador dice

que no está dispuesto a ayudarte, entonces la rampa es realmente irrelevante. Seguirás sin participar. Así que es importante explorar lo que significa realmente el acceso en el entorno físico y no físico.

Actitud

La actitud se refiere a la disposición de las personas a adoptar la inclusión y la diversidad y a emprender acciones significativas.

Así pues, pregúntate hasta qué punto estás dispuesto a hacerlo realidad. Al reunir los siete pilares se identificó que había una brecha entre el simple deseo de ser inclusivo y el hecho de hacer algo al respecto. Por lo tanto, tu actitud no consiste simplemente en ser positivo, sino en tener la voluntad de pasar a la acción.

Elección

La elección consiste en averiguar qué opciones desea la gente y cómo quiere participar.

Se trata de identificar lo que un participante puede hacer. La elección es la amiga de la inclusión. Si ofreces muchas opciones para aprovechar, es probable que consigas que personas más diferentes participen en tus actividades.

El espectro de la inclusión es una idea relacionada que puede ayudarte a tomar medidas sobre la elección, averigua más aquí.

Compañerismo

Las asociaciones examinan cómo se forman las relaciones individuales y organizativas y su eficacia.

Una asociación puede ser tan sencilla como una presentación, una conversación y un apretón de manos. Puede ser realmente informal. Solo hay que poner a la gente en contacto. Puede ser más formal, con acuerdos, memorandos de entendimiento y contratos, pero las asociaciones son lo que nos une y une a nuestras comunidades.

Comprender a las personas influyentes en tus redes te ayudará a identificar a los socios clave, averigua más aquí.

Comunicación

La comunicación examina el modo en que informamos a la gente sobre las opciones de participación y sobre la cultura.

Así que piensa a quién se lo dices y también cómo se lo dices. ¿Se ajusta a tus necesidades de comunicación?

Política

La política considera la forma en que una organización se compromete y asume la responsabilidad de la inclusión. La política consiste en que tú mismo, tu club u organización y las partes interesadas rindan cuentas sobre la inclusión. Se trata de decir: «la inclusión es importante», pero más que eso, se trata de decir «así es como vamos a abordarla y esto es lo que significa para nosotros» y luego tener mecanismos para cumplir realmente con esas declaraciones.

Oportunidades

La oportunidad explora las opciones disponibles para las personas de entornos desfavorecidos.

Es similar a la elección, pero no es lo mismo. Las oportunidades se refieren a «qué quieres hacer». Así que esto explora los hábitos que dictan las oportunidades que están realmente disponibles en el lugar en el que se practica el deporte. Como ejemplo, tengo toda una serie de cosas que podría querer hacer, pero ¿puedo aprovechar realmente esa opción? Utilizaré la natación como ejemplo, refiriéndome al escenario de la rampa. Puedo tener la opción de apuntarme a un club de natación en mi ciudad porque allí hay una piscina. Allí hay un entrenador con un programa realmente estupendo que está muy implicado y es muy acogedor, pero llego a las instalaciones y no hay rampa. Utilizo una silla de ruedas. Quiero entrar en ese programa tan bueno. Quieren que entre allí, pero tengo un verdadero problema de acceso, así que la oportunidad real no existe para mí. La opción está ahí, pero no tengo la oportunidad.

6.5 Evaluación (todo lo que sirva para evaluar la utilidad y eficacia de la unidad de aprendizaje)

1. **¿Cuál de los siguientes no está en la lista de los 7 pilares?**
 - a. Elección
 - b. Oportunidades
 - c. Acceso
 - d. Exclusión
2. **¿Cuál de los siguientes es un medio de comunicación social?**
 - a. Explorador de internet
 - b. Twitter
 - c. Página oficial de la UE
 - d. Excel
3. **¿Cuál es la plataforma social más utilizada en 2020?**
 - a. Snapchat
 - b. Pinterest
 - c. Facebook
 - d. Youtube
4. **«[...] el proceso de mejora de las condiciones de participación en la sociedad de las personas desfavorecidas por motivos de edad, sexo, discapacidad, raza, etnia, origen, religión o situación económica o de otro tipo, mediante la mejora de las oportunidades, el acceso a los recursos, la voz y el respeto de los derechos. ¿Selecciona la frase correcta para la definición anterior?**
 - a. Exclusión social
 - b. Medios sociales
 - c. Inclusión social
 - d. Recursos sociales
5. **¿Cómo se llama la estrategia de la UE para el derecho de las personas con discapacidad 2021- 2030?**
 - a. Unión de la Igualdad
 - b. Unión de la Juventud
 - c. Unión de la Exclusión
 - d. Unión de los Medios de Comunicación

Preguntas del texto - Material didáctico

1. **En tu opinión, ¿cuál es la normativa y las estrategias de la UE para las personas con discapacidad?**
2. **¿Te has enfrentado alguna vez a la exclusión?**
3. **¿Puedes compartir ejemplos acerca de la inclusión social?**
4. **¿Puedes compartir ejemplos acerca de la exclusión social?**
5. **¿Tienes un perfil en las redes sociales? En caso afirmativo**
6. **¿Con qué frecuencia utiliza las redes sociales?**

REFERENCES

Chakraborty, S. (2018). Handbook of Social Media for Digital and Social Inclusion

Alvarez, I., & Kilbourn, B. (2002). Mapping the information society: Topics, perspectives, and root metaphors. *First Monday*

7 (1). Retrieved June 10, 2010 from:
<http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/922/844>.

Anderson, C. (2004, October). The long tail. *Wired Magazine*.

Andrejevic, M. (2006). The discipline of watching: Detection, risk and lateral surveillance. *Critical Studies in Media Communication* 23(5), 391-407.

Barzilai-Nahon, K. (2006). Gaps and bits: Conceptualizing measurements for digital divide/s. *The Information Society: An International Journal* 22(5), 267-278.

boyd, d.m. & Ellison, N.B. (2008). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication* 13(1), 210-230.

Bruns, A. (2008). *Blogs, Wikipedia, Second Life and beyond: From production to produsage*. New York: Peter Lang.

Cammaerts, B., Van Audenhove, L., Nulens, G., & Pauwels, C. (2003). *Beyond the digital divide: Reducing exclusion, fostering inclusion*. Brussels: VUB University Press.

Castells, M. (1996). *The rise of the network society*. Oxford: Blackwell.

Castells, M. (2007). Communication, power and counter-power in the network society. *International Journal of Communication* 1(1), 238-266.

Castells, M. (2009). *Communication power*. Oxford, New York: Oxford University Press.

Commission of the European Communities (2005). *I2010: A European Information Society for Growth and Employment*. Brussels: Commission of the European Communities.

European Commission (2000a). *Lisbon European Council - Presidency conclusions*. Retrieved June 12, 2010 from:
http://consilium.europa.eu/ueDocs/cms_Data/docs/pressData/en/ec/00100-r1.en0.htm.

MÓDULO 7: LAS REDES SOCIALES Y SU GESTIÓN

Luis Ochoa Siguencia, Renata Ochoa-Dąderska, Gabriela Ochoa-Daderska

Instytut Badan i Innowacji w Edukacji

Objetivos del aprendizaje

El tutor de alfabetización en redes sociales dispone de un capítulo concreto en el que analizamos los beneficios de las redes sociales y los aspectos a tener en cuenta a la hora de promocionar tus clases de educación para personas adultas en casa. Terminamos con las reglas esenciales para sacar el máximo partido a las redes sociales y algunos ejercicios para poner en práctica en parejas o pequeños grupos.

Al final de la unidad de aprendizaje, el alumnado podrá:

- Establecer y gestionar una presencia en las redes sociales
- Comprender el papel y las características de un tutor de medios sociales
- Cómo y por qué crear contenidos para los medios sociales
- Gestionar un calendario de contenidos para su presencia en los medios sociales
- Evaluar el rendimiento de su contenido en los medios sociales
- Gestionar el contenido de los medios sociales utilizando datos del mundo real

Conceptos básicos (palabras clave)

- Gestión del contenido
- Redes sociales
- Tutor de redes sociales
- Alfabetización mediática
- Aprendizaje colaborativo
- Habilidades de gestión
- Gestión de los medios
- Gestor de las redes sociales
- Medios de comunicación social
- Presencia en los medios

Objetivo principal

Dotar al alumnado de las habilidades críticas de creación y gestión de contenidos para convertirse en un tutor de redes sociales y guiarle en cómo lograrlo.

Descripción general

Este módulo está dirigido a las personas adultas que deseen adquirir la habilidad profesional de «tutores de alfabetización en medios sociales». El tutor de alfabetización en medios sociales colaborará con las escuelas, las ONG, las asociaciones de consumidores y las instituciones gubernamentales locales (objetivos de la ACML).

Para convertirse en un tutor de alfabetización en medios sociales, se debe tener conocimientos y, si es posible, alguna experiencia como gestor de redes sociales. Es por ello que en este curso presentamos la figura del gestor de medios sociales, y del tutor de medios sociales, haciendo hincapié en las características cada una de ellas.

Debido a que nosotros mismos solemos utilizar las redes sociales, puede parecer que el tiempo que pasamos en ellas es ya una especie de derecho a trabajar como «tutor de medios sociales». Por supuesto, entre los usuarios hay personas que entienden cada novedad, les gusta probar, son capaces de establecer contacto con los seguidores, sus publicaciones se comparten y les gustan mucho más que a otros, lo que sin duda es una predisposición a ser un «tutor de alfabetización en medios sociales».

Para convertirse en un tutor de alfabetización en medios sociales, se debe tener conocimientos y, si es posible, alguna experiencia como gestor de redes sociales. Por este motivo, en este curso de formación se hará hincapié en la figura y las competencias de alguien que busca un trabajo como gestor de redes sociales y/o tutor de alfabetización en redes sociales.

Hay que tener en cuenta que no basta con crear una cuenta y escribir publicaciones. Las redes sociales cambian de forma dinámica, y hay que seguir, notar y entender estos cambios. Además, un usuario normal no suele saber sobre márketing y publicidad. Por lo tanto, es importante navegar eficientemente por las páginas web, pero esto es solo la punta del iceberg, y a menudo insuficiente para ocupar un puesto de trabajo. Sin embargo, esto no cambia el hecho de que muchas personas imaginen el trabajo de un tutor de alfabetización en redes sociales como un trabajo de ensueño.

Es difícil imaginar una empresa o alguien que no esté presente en las redes sociales hoy en día. Es más, a menudo se dice que, si alguien no está en Facebook, probablemente es porque no existe. Los medios sociales de comunicación son tan populares que muchas personas buscan la opinión o la oferta de un negocio o personas privadas. No es de extrañar que toda empresa, ya sea pequeña, mediana o grande, cuenten con alguien que se encargue del márketing profesional en las redes sociales.

¿Qué hace un tutor de medios sociales? ¿Cómo convertirse en uno? ¿Cómo convertirse en tutor de alfabetización de medios sociales?

Esta y otras preguntas se responderán a lo largo del manual.

Tema 1: Gestor de las redes sociales

En este punto se presenta la figura del gestor de redes sociales e introduce las principales habilidades que debe tener. El alumnado puede encontrar la descripción de las responsabilidades principales y la necesidad de combinar las tareas de gestión, la gestión de proyectos, la especialización en video márketing, la redacción y los elementos de atención al cliente, entre otros aspectos.

Tema 2: Tutor de las redes sociales

Este punto presentará algunos datos que el alumnado debe tener en cuenta a la hora de plantearse convertirse en tutor de medios sociales. Además de que un tutor de medios sociales debe navegar perfectamente por los medios sociales, conocer sus funciones y no tener problemas con las noticias, también debe tener otras habilidades y cualidades útiles para este puesto.

Tema 3: Tutor de alfabetización de las redes sociales

Este punto es interesante para aquellos que deseen convertirse en tutores de alfabetización en redes sociales. Se presentan las ventajas de las redes sociales. La red social que elegir a la hora de promocionar sus clases de educación para personas adultas en casa y cómo elegir la que será más útil para implementar la tutoría.

Tema 4: Las reglas esenciales para sacar el máximo provecho a las redes sociales

En este punto, el alumnado podrá aprender las reglas para sacar el máximo provecho a las redes sociales. Aprenderán por qué las redes sociales son esenciales hoy en día para comunicarse y para el márketing, además de ayudarles a pensar en cuáles son las mejores redes sociales antes de empezar a utilizarlas.

Ejercicios: casos prácticos

Esta parte del módulo presenta la metodología que se utilizará cuando se prepare al grupo para trabajar juntos y debatir sobre los diferentes empleos disponibles en el mercado:

- Coordinador de márketing digital y comunicación
- Responsable de redes sociales y márketing de influencers
- Gestor de redes sociales
- Especialista en redes sociales

Título del módulo	LAS REDES SOCIALES Y LA GESTIÓN	
Perfil educativo	Estudiantes adultos	
Idioma	Inglés	
Grupo objetivo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Personas adultas interesadas en ampliar sus conocimientos sobre los medios digitales. 2. Personas de edad avanzada y personas poco cualificadas para utilizar la tecnología digital. 3. Otros grupos objetivo que participan en este proyecto son las asociaciones de consumidores, servicios sociales, ONG dedicadas al desarrollo comunitario, etc. 	
Periodo	10 semanas (3 horas a la semana)	
Horas	30 horas	
Responsables	Organizaciones para el desarrollo profesional y personal de las personas adultas.	
Efectos del aprendizaje direccional: símbolos	Objetivos del aprendizaje	
CONOCIMIENTOS		
Desarrollo	K1	Nuevas competencias en la gestión de las redes sociales.

Integrar	K2	Integrar los nuevos conocimientos a la experiencia previa.
Seguridad	K3	Cómo estar seguros en las redes sociales.
Protección	K4	Cómo protegernos del robo de datos.
Solución de problemas	K5	Cómo resolver las dificultades que encontramos al utilizar los medios sociales.
HABILIDADES		
Interactuar	S1	Interactuar con otros compañeros.
Compartir	S2	Compartir contenido en las redes sociales.
Involucrar	S3	Involucrar a la gente en debates y comentarios.
Colaborar	S4	Gestionar actividades de aprendizaje colaborativo.
Gestionar	S5	Gestionar los perfiles de las redes sociales.
COMPETENCIAS		
Inclusivo	C1	Mente abierta y respetuosa con otros usuarios de los medios sociales.
Informado	C2	Evaluar la alfabetización mediática y las publicaciones que se encuentran en los medios sociales.
Compromiso	C3	Uso de los medios sociales y los canales digitales para el compromiso cívico.
Equilibrado	C4	Utilizar adecuadamente los medios sociales.
Alerta	C5	Ser consciente del mal uso de los medios sociales y sus consecuencias.
Contenido del módulo	<p>Introducción</p> <p>Gestor de medios sociales/tutor de medios sociales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Características de un tutor de medios sociales • Requisitos del gestor/tutor de medios sociales <p>Tutor de alfabetización en medios sociales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las ventajas de las redes sociales para el tutor de alfabetización en medios sociales • ¿Qué red social elegir para promocionar sus clases de alfabetización a domicilio? <p>Las reglas esenciales para sacar el máximo partido a las redes sociales. Ejercicios: Trabajo en parejas</p> <p>Metodología: Brainwriting</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caso 1: Coordinador de márketing y comunicación digital • Caso 2: Responsable de redes sociales y márketing de <i>influencers</i> • Caso 3: Responsable de redes sociales 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Caso 4: Especialista en redes sociales • Evaluación
Requisitos previos y adicionales	Conocimientos de internet previos
Bibliografía obligatoria	Documentos preparados en el proyecto de ACML
Bibliografía adicional	Los alumnos analizarán la información actualizada en línea proporcionada por el profesor. Marzano, Gilberto y Ochoa Siguencia, Luis. (2017) Sharingemotions and experience: How Social Media can affect travellers' behaviour. https://www.researchgate.net/publication/321709262
Formularios planificados / actividades / metodologías didácticas	El profesor presentará los conceptos clave, que se debatirán posteriormente en clase.
Método de evaluación de los resultados del aprendizaje	Cuestionarios con respuestas múltiples y participación en clase.

7. LAS REDES SOCIALES Y SU GESTIÓN

7.1 GESTOR DE LAS REDES SOCIALES

Si dispones de algo de experiencia en gestión de redes sociales, te puedes convertir en tutor de redes sociales. Todas las empresas, independientemente de su tamaño, tienen varios perfiles, y millones y millones de personas de todo el mundo utilizan cada día plataformas como Twitter, Facebook y LinkedIn. Aunque las redes sociales tienen inconvenientes inevitables, los aspectos positivos los superan con creces. Para cualquier negocio en línea, formar parte de las plataformas de medios sociales es imprescindible, y esto no es una excepción para las clases particulares en línea, ¡aunque solo sea para poder charlar con tus colegas sobre el filtro nuevo de Instagram!

Hace tan solo unos años, las instituciones de educación académica y no académica para personas adultas solían necesitar un especialista en medios sociales. Hoy en día, esta profesión tiene muchas especializaciones y se puede decir que cada año crecen más.

El encargado de gestionar las redes sociales es responsable de la comunicación entre la empresa y el cliente a través de todos los medios sociales disponibles. A menudo, esta profesión combina no solo las tareas de gestión, sino también la gestión de proyectos, la especialización en vídeo marketing, la redacción de textos publicitarios y elementos de atención al cliente.

¿El trabajo de un gestor de redes sociales se limita a hacer publicaciones en las redes sociales? Esto incluye la preparación de toda la estrategia que hará que la presencia de la empresa en los medios sociales sea coherente y significativa. Para ello, es necesario conocer a la clientela potencial de la marca, el comportamiento de los internautas y su forma de actuar. Por lo tanto, los conocimientos serán útiles no solo en el ámbito de las relaciones públicas o el marketing, sino también en el de la psicología o la sociología.



7.2 TUTOR DE REDES SOCIALES

Además de que el tutor de redes sociales debe usarlas, conocer sus funciones y no tener problemas con las noticias, también debe tener otras habilidades y cualidades útiles en este puesto.

En primer lugar, un tutor de redes sociales debe:

- Mostrar interés en lo que ocurre en el sistema educativo de la educación para personas adultas;
- centrarse en el aprendizaje continuo y en ampliar sus habilidades;
- ser creativo y tener facilidad de palabra.

Como ya se ha mencionado, las redes sociales no se quedan quietas. Siempre están cambiando constantemente, y el gestor/tutor de redes sociales debe estar preparado para esos cambios.

También deben ser comunicativos y abiertos (después de todo, a través de las redes sociales se comunican con los aprendices o potenciales aprendices, para quienes todo debe ser claro y comprensible). Además, los medios de comunicación son dinámicos: el gestor/tutor de los medios sociales debe reaccionar rápidamente a los comentarios, responder de forma exhaustiva, estar preparado para el estrés y no sucumbir a las emociones. Si un comentario es grosero, debe tener clase, esté o no molesto.

Es difícil imaginar a un gestor/tutor de redes sociales que no tenga un perfil en redes populares, que no escriba o dirija un blog y que nunca haya tenido ninguna interacción con otros usuarios. Además, todos los medios de comunicación de los que dispone deben ser su verdadero escaparate.

Sin duda, la institución asociada comprobará cómo se desenvuelve el candidato a tutor de alfabetización en redes sociales y verá sus perfiles. Gracias a esto, vale la pena ver que un potencial tutor incluso en privado realiza un muy buen trabajo en cuanto a su imagen en la web.

El conocimiento de la lengua inglesa también es esencial y a menudo un requisito. Muchos artículos y noticias en las redes sociales están escritos en inglés, por lo que conocerlo facilita la ampliación de sus conocimientos. Además, a menudo se requiere crear posts en este idioma.

7.2.1 Características de un tutor de redes sociales

Definitivamente, en este ámbito los estudios serán útiles, pero en realidad también puede serlo cualquier grado de humanidades (periodismo, márketing, sociología), aunque no solo estos en concreto, puesto que también serviría, por ejemplo, informática.

Los estudios pueden preparar bien al candidato, pero la educación no académica y la práctica pueden ser suficientes, porque la experiencia en la gestión de redes sociales también es muy importante para este puesto. Si estamos empezando en el negocio, los encargados de contrataciones se fijarán, sin duda, en cómo es nuestra actividad privada en internet, por lo que será útil tener un blog, una *fanpage* o buenos perfiles en sitios web como, por ejemplo, Twitter, Instagram, GoldenLine o LinkedIn.

7.2.2 Requisitos de un gestor/tutor de redes sociales

¿Qué requieren los empleadores de un candidato para el puesto de gestor/tutor de medios sociales?

- experiencia en redes sociales,
- buen uso de las redes,
- creatividad,
- comunicación,
- actitud receptiva,
- buen conocimiento de inglés,
- conocimientos de márketing en internet,
- conocimiento de herramientas de seguimiento de las redes sociales,
- facilidad para redactar,
- excelente uso de la palabra,
- educación superior especializada,
- buena organización,
- capacidad para trabajar en equipo.

El trabajo de gestor/tutor de redes sociales puede ser un trabajo de ensueño para las personas que se sienten como un pez en el agua en las redes sociales. Sin embargo, conviene recordar que esta actividad va más allá de crear una cuenta y subir publicaciones interesantes al perfil. Es imprescindible y debe estar constantemente actualizado el conocimiento en el campo de:

- relaciones públicas
- márketing en internet,
- contacto con la clientela
- oportunidades de las redes sociales.

El tutor de alfabetización en redes sociales debe ser especialista en gestión de redes sociales, con experiencia en

- programación de publicaciones en las redes sociales;
- habilidad para redactar publicaciones, pero también textos más largos;
- habilidades básicas de diseño gráfico y conocimiento de programas gráficos (Adobe, Canvas);
- elaboración de informes sobre las actividades realizadas;
- participación en la creación de una estrategia de marca en las redes sociales;
- campañas de pago en las redes sociales;
- contacto y cooperación con personas influyentes;

- moderación de la actividad de los seguidores (en comentarios y mensajes privados).

Probablemente te hayas dado cuenta de que no se requiere una formación específica para los puestos relacionados con la alfabetización en medios sociales. Al fin y al cabo, se trata de márketing y publicidad y sería bueno tener al menos conocimientos básicos en este campo.



7.3 TUTOR DE ALFABETIZACIÓN EN REDES SOCIALES

Las redes sociales son hoy en día esenciales en el mundo y entre todas las poblaciones. Son, para un tutor particular, un medio de publicidad excelente. Pero hay que gestionarlas con precaución y conocer las reglas básicas para optimizar su uso. Aquí podrá descubrir nuestros principales consejos para ayudarte a convertirte en tutor de medios sociales y que sea un éxito total en las redes sociales.

7.3.1 Los beneficios de las redes sociales para los tutores de alfabetización mediática

Ser un tutor de alfabetización en redes sociales requiere que te dirijas al alumnado, personas adultas sin o con poco conocimiento del manejo de las redes sociales. En resumen, te diriges a un público que no tiene una presencia significativa en las redes sociales. Es muy probable que tu público objetivo busque contratar, aprender o comunicarse contigo a través de las redes sociales. Regístrate en (al menos) una de ellas como forma de atraer al alumnado, para darte a conocer.

Las redes sociales también son útiles para comunicarse con el alumnado potencial. Te ofrecen el plus de la instantaneidad, pero también la posibilidad de compartir con ellos todo tipo de contenidos (clases, información útil, etc.). Esta diversidad es una ventaja

considerable que permite a un tutor de alfabetización en redes sociales dirigirse y responder con precisión a las expectativas de su público.

La ventaja es también que son gratuitas y, por tanto, ofrecen la posibilidad de una publicidad económica y un alcance sin límites.

7.3.2 ¿Qué red social elegir para promocionar tus clases de educación para personas adultas a domicilio?

Es importante entender que cada red social tiene su propia aplicación, así como reglas específicas. Por lo tanto, es esencial que defina sus objetivos antes de registrarse.

- ¿Quieres interactuar con el alumnado?
- ¿Atraer nuevos alumnos?
- ¿Mejorar tu SEO?

Sea cual sea tu objetivo, debes definir una estrategia en las redes sociales.

Facebook es la herramienta perfecta para mejorar el SEO de tu página web de tutoría. La razón es sencilla: es la más utilizada a nivel mundial. Muy popular entre las personas de 35 a 50 años, es un buen instrumento para dirigirse a grupos de personas adultas, así como al alumnado.

Twitter, la red social que reina en la instantaneidad, es especialmente útil para la publicación de mensajes cortos; sus noticias, por ejemplo. También es un medio de comunicación ideal. Es muy utilizado por las empresas, pymes (y también tutores particulares) como herramienta de mensajería.

Instagram, una red para publicar imágenes y vídeos cortos, puede utilizarse para difundir mensajes visuales. Por ejemplo, un tutor en redes sociales puede utilizarla para publicar citas o usarla para publicar un libro diario del día.

LinkedIn, una red profesional, es eficaz para construir tu experiencia a través de contactos con los grandes nombres de tu campo. Es útil para dirigirse al alumnado que podrán familiarizarse con su entorno, su red, etc.

Por último, YouTube puede ser interesante para los tutores de alfabetización en medios sociales, por ejemplo para compartir lecciones o iniciaciones al podcast, cosas que no se pueden hacer sin soporte de vídeo.

En resumen, la red social que te será útil depende de tus objetivos, pero también del perfil del alumnado, de tus expectativas/necesidades y de tu especialidad. El contenido publicado (forma y tono) debe adaptarse siempre a la red utilizada.

7.4 LAS REGLAS BÁSICAS PARA SACAR EL MÁXIMO PARTIDO DE NUESTRAS REDES SOCIALES

Utilizar las redes sociales de forma inteligente no solo significa saber en cuáles registrarse. También hay que utilizarlas correctamente, pues de lo contrario no sirven para nada. Ante todo, hay que registrarse en las redes sociales seleccionadas y luego crear un perfil. Elige una foto de perfil de buena calidad, escribe tu biografía cuidadosamente, etc. Que sea concisa y relevante son las palabras clave.

La primera regla al utilizar las redes sociales es la regularidad. Para que tus publicaciones sean efectivas y tengan un buen alcance, se debe publicar con regularidad.

En Facebook se aconseja publicar al menos 3 veces por semana. Mientras que en Twitter, será mucho más prolífico y mantendrá una media de 3 a 5 tweets al día. 2 publicaciones a la semana serán suficientes para el rendimiento de tu cuenta de LinkedIn. Por supuesto, no se trata de reglas rígidas sino de indicaciones.

Pero cuidado, la obligación de la regularidad no debe disminuir en absoluto la calidad de tu contenido. Los posts deben ser siempre originales, precisos y de alto nivel. La información debe ser de calidad, el tono adoptado de circunstancia y la ortografía impecable (eso es una obviedad para un profesor particular).

Antes hablábamos de la estrategia en redes sociales y de cómo debe desplegarse de forma coherente en todas las redes sociales que utilices. Deben ser complementarias. Darse de alta en 10 redes para publicar en cada una de ellas lo mismo no servirá de nada, al contrario.

Las redes sociales son esenciales hoy en día para la comunicación y el márketing. Solo es cuestión de pensar antes de empezar.

Estar presente en las redes sociales es un trabajo que requiere tiempo y esfuerzo.

7.5 EJERCICIOS

Metodología: Brainwriting

En este método de *brainstorming* no verbal, todos escriben tres ideas relacionadas con el tema de la lluvia de ideas. Dedicar entre seis y diez minutos a este proceso. A continuación, todo el mundo pasa sus ideas a la persona de su derecha (o de su izquierda, como prefieras), que se basará en ellas, añadiendo viñetas o estrategias creativas.

Al cabo de unos minutos, todo el mundo volverá a pasarse el papel hasta que haya dado la vuelta a la mesa. Una vez que las ideas hayan dado la vuelta a la clase, el grupo las discute y decide cuáles son las mejores para escribir en el cartel.

Esta técnica puede aliviar dos de los mayores inconvenientes de las lluvias de ideas (la conversación desequilibrada y el efecto de anclaje), al garantizar que todos tengan la oportunidad de contribuir y eliminar las preferencias hacia la primera idea.

Proceso:

- Haz un grupo de cuatro personas.
- Entrega a cada participante de la mesa el caso que deben analizar (mesa uno caso 1; mesa dos caso 2...).
- Pídeles que piensen en tres ideas por las que él/ella puede ser la persona perfecta en ese puesto (o por qué no).
- Utiliza el método *brainwriting*.
- Pide al grupo que prepare un cartel con sus ideas (positivas en la derecha negativas en la izquierda).
- Presenta al grupo tus comentarios.
- Debate sobre lo que debería mejorarse durante el curso para ser tutor de medios sociales.

Importante.

1. Si tu respuesta es «sí, podría trabajar en este puesto», significa que puedes ser un buen tutor de alfabetización de redes sociales.
2. Si no puedes trabajar en ese puesto, no te preocupes, el curso que estás siguiendo te ayudará a conseguir las habilidades más importantes para convertirte en un buen tutor de alfabetización en medios sociales.

Recuerda: Nadie es especialista en todos los campos. Algunas prácticas de educación no formal te darán la solución para convertirte en un buen **tutor de alfabetización en medios sociales**.

Caso 1: Coordinador de márketing y comunicación digital¹

Hotel Raffles Europejski Varsovia

Sus responsabilidades

Dependiendo del director de márketing, las responsabilidades y funciones esenciales del puesto incluyen, entre otras, las siguientes:

- Trabajar con el director de márketing y los respectivos HOD en los planes creativos y de medios de las campañas publicitarias del spa, las habitaciones y los alimentos y bebidas.
- Maximiza el presupuesto publicitario asegurándote de que el mensaje creativo del hotel y las actividades en los medios de comunicación sean coherentes.
- Revisa la segmentación del mercado del hotel y otros informes de márketing apropiados para garantizar que la programación de los medios de comunicación se ajusta a esos segmentos.
- Supervisa y mantén la programación de los medios de comunicación, así como la rápida liquidación de las facturas.
- Ejecuta y evalúa las tácticas de márketing digital del hotel en todos los canales aplicables en línea con las estrategias de márketing.
- Ejecuta y evalúa las tácticas de los medios sociales para ayudar a impulsar la visibilidad y el tráfico.
- Implementa tácticas de márketing digital y gestión de contenidos en herramientas como (pero no limitadas a) Ice Portal, Brand.com, AccorHotels.com, canales de medios sociales y todas las aplicaciones y sitios web de terceros aplicables.
- Utiliza brand.com para atraer a un público más amplio a través de la actualización constante de los contenidos siempre de acuerdo con las directrices de Raffles; dejando una fuerte huella digital (con SEO y otros esfuerzos de generación de enlaces).
- Actualizaciones oportunas y precisas del sitio web sobre información y promociones.
- Crea visibilidad oportuna en canales de terceros como Foursquare, Zomato, etc.
- Crea contenidos y elabora el boletín electrónico del hotel.
- Desarrolla e implementa las estrategias de las redes sociales del hotel (por ejemplo, Facebook, Instagram, etc.) y aumenta el tráfico/la base de fans con actividades interactivas.
- Publica fotografías y vídeos en las redes sociales de acuerdo con las directrices de la marca con los artistas y agencias de fotografía y vídeo pertinentes.
- Prepara el informe mensual y el resumen de los recortes de prensa.
- Organiza y supervisa la fotografía con fines publicitarios, colaterales y de relaciones públicas.
- Garantiza que el departamento disponga de una completa fototeca maestra para todas las actividades publicitarias, colaterales y de relaciones públicas.
- Busca asociaciones estratégicas con partes externas, como bancos y empresas de medios de comunicación
- Supervisa las actividades de los competidores y la inteligencia de mercado y sé proactivo.
- Fomenta las relaciones con los medios de comunicación y genera cobertura

¹ <https://www.pracuj.pl/praca/digital-marketing-communication-coordinatorwarszawa,oferta,1000943436>

mediática.

Nuestros requisitos

- Transmitir un alto nivel de comprensión de la importancia de la atención al detalle.
- Excelentes habilidades comunicativas e interpersonales.
- Se requiere experiencia previa en sistemas de punto de venta.
- Titulación en Márquetin/Comunicación de masas/Ciencias artísticas y sociales. Se prefiere la experiencia en un entorno de márquetin y comunicación en hostelería o en hoteles.
- Un buen trabajado en equipo con habilidades interpersonales excelentes y de comunicación con competencia escrita y oral en inglés y polaco.
- Conocimiento de las dinámicas del mercado de la hostelería y de los hoteles.
- Comprensión e interés por el mercado del lujo.
- Facilidad para la escritura creativa tanto en polaco como en inglés.
- Promover el trabajo en equipo y la calidad del servicio a través de la comunicación diaria y la coordinación con internos y externos.
- Conocimiento de las aplicaciones de Microsoft Office, como Word, Excel y PowerPoint, y de los programas de diseño.
- Mostrar flexibilidad y disposición para adaptarse a nuevas situaciones y/o asumir nuevos retos.

Caso 2: Gestor de redes sociales y márketing de influencers²

PLATINIUM CAST

Descripción del puesto:

- Gestionar los perfiles de Facebook e Instagram.
- Desarrollar un calendario de comunicación: elaborar una estrategia, crear contenidos, iniciar nuevas soluciones.
- Seguimiento de las tendencias y actividades de la competencia.
- Gestionar las campañas publicitarias.
- Informar de los resultados, preparar resúmenes y presentaciones resumidas.
- Conocimiento del mercado del márketing de *influencers* en Polonia, en términos de especificidad, organización, funcionamiento y posibilidades de cooperación.
- Capacidad para buscar *influencers* y sus recomendaciones adecuadas junto con la argumentación en relación con el resumen del proyecto y la marca indicados (tanto en el marco de la cooperación de pago como de trueque).
- Coordinación de la cooperación con los *influencers*: establecimiento de las condiciones y coordinación de las formalidades, determinación del alcance de la cooperación, calendario de publicación, ejecución y seguimiento para garantizar la activación oportuna.
- Preparación, coordinación de la producción y distribución de paquetes creativos.
- Contacto constante con el cliente, aceptación de materiales, elaboración de informes, participación en estados, etc.
- Preparación de presentaciones de ofertas para clientes habituales y nuevos.
- Participación en reuniones internas y externas.

¿Qué esperamos de los candidatos?

- Mínimo 2 años de experiencia trabajando en un puesto similar.
- Se valorará la experiencia en atención a marcas del sector salud y belleza.
- Muy buen conocimiento de las redes sociales (Facebook, Instagram, YouTube).
- Conocimiento de herramientas de monitorización de redes sociales (NapoleonCat Brand24).
- Experiencia en la implementación de campañas publicitarias.
- Experiencia en trabajar en una agencia y con un cliente.
- Conocimiento de MS Office, fluidez en el uso de Power Point.
- Nivel avanzado de inglés/fluidez en el habla y la escritura.
- Creatividad, compromiso, multitarea.
- Muy buena organización del trabajo, independencia y responsabilidad.
- Habilidades de negociación.
- Excelentes habilidades de presentación y atención al cliente.

² <https://www.pracuj.pl/praca/influencer-marketing-manager-warszawa%2Coferta%2C6968395>

Caso 3: Gestor de redes sociales³

PAUL RICH sp. z o.o

Lugar de trabajo: Warszawa

Descripción del trabajo:

- Gestión de contenidos en las redes sociales (Instagram, Facebook, YouTube, Pinterest, Twitter).
- Creación de estrategias eficaces de márketing de contenidos para más de 300 000 seguidores de la marca.
- Preparación de conceptos creativos y calendarios de medios sociales.
- Planificación, desarrollo y creación de contenidos.
- Publicación y moderación de contenidos.
- Creación de una comunidad comprometida, aumentando el número de seguidores, me gustas, comentarios, *reposts*.
- Organización de campañas promocionales y concursos.
- Análisis e informes de la eficacia de las actividades realizadas.

Requisitos:

- Muy buen dominio del idioma inglés (mínimo C2 o nativo)
- Mínimo dos años de experiencia laboral en una agencia de medios sociales / digital.
- Dominio de las funciones de Facebook, Instagram, YouTube, Pinterest, Snapchat, TikTok, Twitter.
- Conocimiento de los principios de funcionamiento de las tiendas en línea.
- Capacidad para crear e implementar estrategias de comunicación en los perfiles sociales.
- Una ventaja adicional será:
 - Conocimientos de: CSS, HTML, Shopify.
 - Experiencia en el sector de la moda y el lujo Social Media Manager.

³ <https://www.pracuj.pl/praca/social-media-manager-warszawa%2Coferta%2C500110383>

Caso 4: Especialista en medios sociales⁴

WEST POMERANIAN VOIVODESHIP

Su ámbito de actuación

- Gestión de los canales de medios sociales en Pomerania Occidental, incluidos Facebook, Instagram y YouTube.
- Preparación y publicación de contenidos atractivos en las redes sociales.
- Involucrar a la comunidad y establecer relaciones con los usuarios.
- Diseño y realización de campañas publicitarias.
- Colaboración en el desarrollo de conceptos creativos y estrategias de comunicación.
- Analizar los resultados y crear informes.
- Crear gráficos para las necesidades de los medios sociales de acuerdo con los términos de referencia.

Nuestras expectativas

- Educación superior, campos de estudio preferidos: márketing, economía o ciencias sociales.
- Experiencia mínima de un año en un puesto similar.
- Conocimiento de las plataformas de las redes sociales, como Facebook, Instagram, YouTube.
- Experiencia en campañas publicitarias en redes sociales.
- Experiencia en la preparación y moderación de contenidos.
- Facilidad de redacción y capacidad para crear contenido atractivo.
- Conocimiento de herramientas como Facebook Business Manager, Google Ads, etc.
- Conocimiento de la region.
- Conocimiento de los programas gráficos de Adobe y CANVA.
- Conocimiento de las tendencias en el campo de los gráficos en las redes sociales.
- Creatividad, independencia.
- Conocimiento básico del funcionamiento de las unidades del gobierno local, en particular del gobierno del voivodship.
- Ausencia de antecedentes penales por delitos cometidos intencionadamente perseguidos por la acusación y delitos fiscales intencionados.
- Estado de salud que permita el empleo en un puesto específico.
- Aprovechar plenamente los derechos públicos.
- Opinión impecable.
- Fundamentos de la edición de video.

⁴ <https://www.wirtualnemedi.pl/praca/oferta/pomorze-zachodnie/specjalista-ds-mediow-spolecznościowych/161086>

7.6 EVALUACIÓN

1. Las redes sociales

- a. cambian dinámicamente
- b. son estáticos
- c. cambian lentamente

2. ¿Cuáles son las responsabilidades de un gestor de redes sociales?

Un gestor de redes sociales es responsable de la comunicación entre la empresa y la clientela a través de todas las redes sociales disponibles. A menudo, esta profesión combina no solo las tareas de gestión, sino también la gestión de proyectos, la especialización en vídeo márketing, la redacción de textos publicitarios y elementos de atención al cliente.

3. Escribe cinco características del tutor de medios sociales

- experiencia en las redes
- buen uso de las redes,
- creatividad,
- comunicación,
- actitud receptiva,
- buen conocimiento de inglés,
- conocimientos de márketing en internet,
- conocimiento de herramientas de seguimiento de las redes sociales,
- facilidad para redactar,
- excelente uso de la palabra,
- educación superior especializada,
- buena organización,
- capacidad para trabajar en equipo.

4. ¿Cómo convertirse en tutor de redes sociales?

Con algo de experiencia en la gestión de redes sociales, puedes convertirte en tutor de redes sociales.

5. Para llegar a ser un tutor de redes sociales debes

- a. tener conocimientos y, si es posible, experiencia como gestor de redes sociales
- b. trabajar como gestor de redes sociales
- c. Tener una empresa
- d. Tiene un teléfono inteligente

6. Escribe al menos 4 áreas de experiencia para un buen tutor de redes sociales:

- Programación de publicaciones en las redes sociales.
- Capacidad de redactar publicaciones, pero también de textos más largos.
- Habilidades básicas de creación gráfica y conocimiento de programas gráficos (Adobe, Canvas).
- Elaboración de informes sobre las actividades realizadas.
- Participación en la creación de una estrategia de marca en las redes sociales.
- Realización de campañas de pago en las redes sociales.
- Contacto y cooperación con personas influyentes.

- Moderación de la actividad de los seguidores (en comentarios y mensajes privados).

7. ¿Cuáles son los beneficios de las redes sociales?

Las redes sociales también son útiles para comunicarse con el alumnado potencial. Te ofrecen el plus de la instantaneidad, pero también la posibilidad de compartir con ellos todo tipo de contenidos (clases, información útil, etc.). Esta diversidad es una ventaja considerable que permite a un tutor de alfabetización en redes sociales dirigirse y responder con precisión a las expectativas de su público.

8. Dar al menos una regla para sacar el máximo partido a las redes sociales

La primera regla al utilizar las redes sociales es la regularidad. Para que sus publicaciones sean eficaces y tengan un buen alcance, es necesario publicar con regularidad.

9. Dé tres ejemplos de redes sociales

- Facebook
- YouTube
- WhatsApp
- Facebook Messenger
- Instagram
- Weixin/WeChat

10. Si quieres convertirte en tutor de medios sociales, ¿qué debes hacer?

Tener la mente abierta y la voluntad de ayudar a los demás... [respuestas abiertas].

REFERENCIAS

- Barry, C. (1997). Future of Cyberterrorism: The Physical and Virtual Worlds Converge. *Crime and Justice International*, 13(2), 15-18.
- Citron, D.K., & Franks, M.A. (2014). Criminalizing revenge porn. *Wake Forest L. Rev.*, 49, pp. 345-391.
- Denning, D. E. (2000). Cyberterrorism: Testimony before the special oversight panel on terrorism committee on armed services US House of Representatives. *Focus on Terrorism*, 9, 71-76.
- Dibbell, J. (1994). A rape in cyberspace or how an evil clown, a Haitian trickster spirit, two wizards, and a cast of dozens turned a database into a society. *Ann. Surv. Am. L.*, p. 471.
- Federal Bureau of Investigation (1987). FBI and terrorism. *FBI Law Enforcement Bulletin*, 56(11). Available at: <https://www.ojp.gov/ncjrs/virtual-library/abstracts/fbi-and-terrorism>
- Smith, P.K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of child psychology and psychiatry*, 49(4), pp. 376-385.
- Salawu, S., He, Y., & Lumsden, J. (2017). Approaches to Automated Detection of Cyberbullying: A Survey. *IEEE Transactions on Affective Computing*. Available at: https://research.aston.ac.uk/portal/files/23259407/Approaches_to_Automated_Detecti_on_of_Cyberbullying.pdf
- Tokunaga, R.S. (2010). Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization. *Computers in Human Behavior*, 26, pp. 277-287.
- Whittaker, E., & Kowalski, R.M. (2015). Cyberbullying via social media.

Journal of School Violence, 14(1), pp. 11-29.

- <https://aging.com/what-is-modern-technology-and-how-is-it-changing/>
- <https://www.information-age.com/modern-technology-advantages-disadvantages-123465637/>
- <https://www.advergize.com/edu/advantages-technology-modern-life/>
- <https://clario.co/blog/what-is-online-privacy/>
- <https://www.sangoma.com/articles/7-ways-technology-can-increase-productivity/>
- <https://industrytoday.com/manufacturing-how-technology-improves-the-industry/>
- <https://www.stlouisfed.org/~media/education/tools/pdf/c3-chapter-5.pdf>
- <https://www.advergize.com/edu/18-risks-and-disadvantages-of-technology/>
- <https://www.safetydetectives.com/blog/the-most-hacked-passwords-in-the-world/>
- <https://www.securitymagazine.com/articles/93912-reasons-digital-fraud-is-on-the-rise>
- <https://us.norton.com/internetsecurity-how-to-how-to-choose-a-secure-password.html>

Sobre los autores/autoras:

Ahmet Bilent ALADAĞ, Ova Bilişim Sistemleri Sanayi ve Ticaret Limited Şirketi Ali KESKİN, Ova Bilişim Sistemleri Sanayi ve Ticaret Limited Şirketi

Ali KESKİN, Yenişehir Halk Eğitimi Merkezi

Andrej HANZIR, Hrvatski Ured za Kreativnost i Inovacije Anna PELLEGRINO, Ecoistituto del Friuli Venezia Giulia Dilek GÖL, Yenişehir Halk Eğitimi Merkezi

Gabriela OCHOA-DADERSKA, Instytut Badan i Innowacji w Edukacji Gilberto MARZANO, Ecoistituto del Friuli Venezia Giulia

Javier SÁNCHEZ, Fundacion Universitat Jaume I-Empresa

Luis OCHOA SIGUENCIA, Instytut Badan i Innowacji w Edukacji Maria VENTURA, Fundacion Universitat Jaume I-Empresa

Nida AKCEVİZ OVA, Yenişehir İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü

Renata OCHOA-DADERSKA, Instytut Badan i Innowacji w Edukacji Zdeslav MARKOČ, Hrvatski Ured za Kreativnost i Inovacije

El apoyo de la Comisión Europea a esta publicación no constituye una aprobación del contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información que se contiene.



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

Adana, 2022



ACML



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