

CURRICULUM

DesinfoEND: Desarrollando el pensamiento crítico para combatir la desinformación en Europa

Proyecto N°: 2021-1-ES01-KA220-ADU-000028297



Cofinanciado por
la Unión Europea



Socios del proyecto

Coordinador



Associació de Participants Àgora

Socios



EUROPEAN ASSOCIATION FOR
THE EDUCATION OF ADULTS

FACEPA

FEDERACIÓ D'ASSOCIACIONS CULTURALS
I EDUCATIVES DE PERSONES ADULTES



Este informe se publica bajo una licencia internacional Creative Commons Attribution 4.0.

Es usted libre de hacerlo:

Compartir: Copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.

Adaptar: Remezclar, transformar y construir sobre el material para cualquier propósito, incluso comercial. El licenciente no puede revocar estas libertades siempre que se respeten los términos de la licencia.

En los siguientes términos:

Atribución - Debe dar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de forma que sugiera que el licenciente le respalda a usted o a su uso.

Share Alike - Si remezcla, transforma o construye sobre el material, debe distribuir sus contribuciones bajo la misma licencia que el original.

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Cofinanciado por
la Unión Europea

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

CONTENIDO

1. Introducción.....	3
2. Competencias digitales.....	4
2.1 ¿Qué es DigComp?.....	4
2.2. Cinco ámbitos de competencia	5
3. El proceso de creación del Curriculum desinfoEND.....	6
4. El enfoque participativo del proyecto DesinfoEND.....	7
5. El desinfoEND Curriculum	8
5.1 Sección 1: Creación y uso de un correo electrónico.....	11
¿Qué y cómo aprenderemos?.....	11
¿Cómo estructuraremos la actividad?.....	11
5.2 Sección 2: Búsqueda de información en Internet	14
¿Qué y cómo aprenderemos?.....	14
¿Cómo estructuraremos la actividad?.....	14
5.3 Sección 3: Tertulia Dialógica de Imágenes.....	17
¿Qué y cómo aprenderemos?.....	17
¿Cómo estructuraremos la actividad?.....	17
6. El ANEXO desinfoEND con ejemplos	20
6.1. Actividades de alfabetización digital.....	21
6.2. Actividades de alfabetización mediática	23
6.3. Promover actividades de pensamiento crítico	26

1. Introducción

El Currículum desinfoEND tiene como función principal servir de guía para combatir la desinformación en la educación de personas adultas mediante el uso de Tertulias Dialógicas de Alfabetización Mediática y Grupos Interactivos, ambas encapsuladas como Actuaciones Educativas de Éxito (AEE) (Flecha, 2015) por el proyecto europeo INCLUDE-ED: Estrategias para la inclusión y la cohesión social en Europa desde la educación (2006-2011).

Este Currículum es uno de los dos resultados de un kit de herramientas desarrollado como parte del proyecto Erasmus+ desinfoEND (2022-2024). El otro resultado es una Metodología, que explica el marco teórico del Aprendizaje Dialógico (Flecha, 2000; Aubert et al., 2008) en el que se basa este Kit de Herramientas. Este documento tiene como objetivo que todas las personas interesadas aprendan a utilizar las Tertulias Dialógicas de Alfabetización Mediática y los Grupos Interactivos para promover el pensamiento crítico, la importancia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y la Alfabetización Mediática para contrarrestar la desinformación.

El Currículum se ha desarrollado a partir de planes de estudios de alfabetización mediática dialógica y de contenidos específicos necesarios para abordar la desinformación en la educación de personas adultas. Se basa en temas específicos que se debatieron en el momento de redactar el proyecto e incluye actividades concretas con materiales utilizables para su aplicación y evaluación. Así, el objetivo de proporcionar materiales prácticos a profesionales y voluntariado interesado en herramientas para contrarrestar la desinformación, es formar a personas adultas vulnerables en las competencias necesarias para una participación digital crítica y activa de la ciudadanía.



2. Competencias digitales

Una de las cuestiones más importantes a tener en cuenta para hacer frente a la desinformación, son las competencias digitales basadas en el Marco Europeo de Competencias Digitales para la Ciudadanía (DigComp) (Vuorikari et al., 2022). Este, ofrece una herramienta para hacer un seguimiento de las competencias digitales de cada persona y proceder a su mejora. Es útil en distintas situaciones y oportunidades, tanto para el desarrollo personal como profesional.

2.1 ¿Qué es DigComp?

El [Marco Europeo de Competencias Digitales para los Ciudadanos](#), también conocido como DigComp, fue desarrollado por la Comisión Europea (CE) para describir y evaluar las competencias y habilidades digitales que las personas necesitan utilizar en diversos aspectos de su vida. Proporciona una forma estructurada de entender y evaluar las competencias y conocimientos digitales. La versión actual y más reciente disponible es la [DigComp 2.2](#) y consta de 21 competencias divididas en las siguientes cinco áreas de competencia:

- Alfabetización en información y datos
- Comunicación y colaboración
- Creación de contenidos digitales (incluida la programación)
- Seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad)
- Resolución de problemas.

En este sentido, el objetivo de este proyecto no es sólo aprender competencias digitales en general, sino las habilidades TIC necesarias para poder buscar información en medios digitales y en distintas fuentes basadas en pruebas.



2.2. Cinco ámbitos de competencia

2. BÚSQUEDA Y GESTIÓN DE INFORMACIÓN Y DATOS	2. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN	3. CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES	4. SEGURIDAD	5. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales	2.1 Interactuar a través de las tecnologías digitales	3.1 Desarrollo de contenidos digitales	4.1 Dispositivos de protección	5.1 Resolución de problemas técnicos
1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales	2.2 Compartir información y contenidos a través de las tecnologías digitales	3.2 Integrar y reelaborar los contenidos digitales	4.2 Protección de datos personales y privacidad	5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas
1.3 Gestión de datos, información y contenidos digitales	2.3 Comprometerse con la ciudadanía a través de las tecnologías digitales	3.3 Derechos de autor y licencias	4.3 Proteger la salud y el bienestar	5.3 Utilizar creativamente las tecnologías digitales
	2.4 Colaborar a través de las tecnologías digitales	3.4 Programación	4.4 Protección del medio ambiente	5.4 Identificación de las carencias en competencias digitales
	2.5 Netiqueta			
	2.6 Gestión de la identidad digital			

3. El proceso de creación del Curriculum desinfoEND

En el marco del proyecto desinfoEND, tres de los países del Consorcio (España, Italia y Rumanía) llevaron a cabo cursos piloto con participantes de sus países para mejorar las [competencias digitales](#) básicas de del alumnado, definidas por DigComp. Estos cursos se componían de diferentes sesiones con el objetivo de mejorar los conocimientos de los participantes sobre Internet y las plataformas existentes, como los traductores en línea o [Adhyayana](#) y [Sappho](#). Además, en la mayoría de las sesiones se destacó la importancia de utilizar el pensamiento crítico al navegar y utilizar Internet, tanto en términos de seguridad como en la capacidad para reconocer la desinformación.

A la hora de crear este Curriculum, cada país envió sus datos sobre cómo llevó a cabo cada sesión. En este sentido, se explicó el objetivo de cada sesión, la distribución del tiempo, material utilizado y qué se destacó durante cada sesión.

El **Curriculum desinfoEND**, se compone de tres actividades que siguen la metodología de dos Actuaciones Educativas de Éxito: Tertulias Dialógicas de Alfabetización Mediática y Grupos Interactivos. Como se explica en la [Metodología desinfoEND](#), las **Tertulias Dialógicas de Alfabetización Mediática** incluyen dos opciones diferentes con los mismos resultados: Tertulias Dialógicas de Imágenes y Tertulias Científicas Dialógicas. Todas estas actividades han sido evaluadas por los tres países para garantizar la eficacia de la aplicación de esta metodología en diferentes contextos. Así, se han seleccionado entre las actividades más importantes para abordar algunas de las competencias digitales más importantes reconocidas en DigComp para combatir la desinformación y fomentar el pensamiento crítico.

La segunda parte del Curriculum, el **Anexo desinfoEND**, ofrece una visión general de cómo cada país, en función del perfil de sus participantes, ha estructurado sus sesiones. Se trata de ejemplos que pueden ser utilizados para llevar a cabo una o varias de estas actividades. Es importante tener en cuenta que, para asegurar la calidad de las actividades, éstas deben ser implementadas utilizando tanto las Actuaciones Educativas de Éxito explicadas en este Currículum como en la Metodología: Tertulias Dialógicas de Alfabetización Mediática y Grupos Interactivos.

4. El enfoque participativo del proyecto DesinfoEND

Un aspecto importante a destacar de este Curriculum es que ha sido creado a través de un proceso participativo que incluyó Comités de Coordinación Nacional (CCN) creados en cada país que implementó el curso piloto: España, Italia y Rumanía.

Estos CCN estaban compuestos por al menos una persona técnica, una persona voluntaria y dos participantes del grupo objetivo del proyecto: personas adultas con bajo nivel educativo, mayores de 65 años y/o desempleadas. Los CCN son una forma de garantizar el control de calidad interno y aumentar la participación de las personas adultas en situación de vulnerabilidad. Supervisan el proyecto en su conjunto y evalúan cada actividad y cada resultado del proyecto. Así, el CCN ha formado parte de la elaboración de este Curriculum, Metodología y MOOC (véase la página web del proyecto)¹. Quienes integraron los CCN han formado parte de la toma de decisiones de las actividades, los contenidos y el diseño, para garantizar su relevancia para los lectores.

Este proceso participativo y la inclusión tanto de participantes como del voluntariado en el proceso de toma de decisiones sobre los resultados del proyecto, es importante porque garantiza que estos resultados sean fácilmente accesibles para cualquiera que quiera profundizar en el tema de la lucha contra la desinformación en los medios digitales. Sus opiniones y argumentos son tan válidos como los del equipo técnico.



¹ <https://desinfoend.eu/io2-mooc/>

5. El desinfoEND Curriculum

Las actividades realizadas en el marco de este proyecto se basaron en dos Actuaciones Educativas de Éxito diferentes: Grupos Interactivos (Valls y Kyriakides, 2013) y Tertulias Dialógicas. Como se ha mencionado anteriormente, han sido reconocidas como tales por el proyecto de investigación INCLUDE-ED: Estrategias para la inclusión y la cohesión social en Europa desde la educación (2006-2011). Se ha demostrado que las AEE contribuyen a favorecer el éxito educativo y la inclusión social en las diferentes etapas educativas, sea cual sea el contexto. Además, han sido reconocidas internacionalmente como actuaciones educativas de éxito basadas en evidencias (Flecha, 2015).

Los Cursos Piloto se organizaron en tres secciones diferentes con actividades dirigidas a cubrir distintas necesidades. La primera sección está relacionada con el aprendizaje de habilidades digitales básicas, como encender y apagar el ordenador, crear carpetas, crear una cuenta de correo electrónico, etc. En este punto, es importante destacar que los contenidos de la sección de alfabetización en habilidades digitales básicas deben partir de la consideración de las necesidades de aprendizaje del grupo, priorizando siempre a quienes tienen menores conocimientos en habilidades digitales. La segunda sección de los cursos incluía actividades relacionadas con aprender a buscar información en línea y diferentes recursos para contrastar la información. Finalmente, la tercera sección está relacionada con promover el pensamiento crítico mediante la implementación de Tertulias Dialógicas de Alfabetización Mediática, que incluye Tertulias Dialógicas de Imágenes (DIMELI, 2002-2004) y/o Tertulias Científicas Dialógicas (ScienceLit, 2016-2018) (Buslón et al., 2020) (ver [Metodología](#)).

De todas las actividades realizadas durante los cursos piloto, para el presente Curriculum se optó por describir el proceso paso a paso de tres actividades diferentes, una de cada sección, que deberían seguirse para implementar correctamente este curso y conseguir los mismos resultados. Durante las actividades de las secciones 1 y 2 se utilizaron Grupos Interactivos y en las actividades de la sección 3 se utilizaron Tertulias Dialógicas de Alfabetización Mediática.

En cada sección se explica qué competencias DigComp se han abordado, qué actividades se han realizado y qué Actuación Educativa de Éxito se ha utilizado para llevarlas a cabo. A continuación, se explica detalladamente qué medidas se han tomado antes, durante y después de las sesiones.

Para la evaluación del curso desinfoEND es importante tener en cuenta indicadores cuantitativos e indicadores cualitativos. Para los datos cuantitativos, se sugiere que el formador utilice el [cuestionario](#) pre-post desarrollado por Clifford et al. (2020) para evaluar las competencias digitales de las personas participantes antes y después de realizar el curso. Este cuestionario debe ser cumplimentado por todas las personas

participantes en la primera sesión y en la última. Además, la persona formadora puede evaluar el curso recopilando datos cualitativos durante todas las sesiones y realizando debates en grupo al final de algunas de las sesiones para evaluar las opiniones sobre el curso.

A continuación, se presenta un resumen de las actividades:

Actividades curriculares	Objetivos/temas clave
Actividad 1: Creación y utilización de un correo electrónico	<ul style="list-style-type: none"> - Crear una cuenta de correo de Google. - Enviar y recibir mensajes/archivos. - Aprender a crear etiquetas de correo (importante/no leído) - Aprender a destacar los correos. - Aprender a detectar el spam. - Aprender a bloquear cuentas
Actividad 2: Buscar información en Internet	<ul style="list-style-type: none"> - Cómo buscar información fiable en Internet - Cómo navegar por las distintas plataformas en línea - Cómo saber si algo es falso o real - Comprender las direcciones de sitios web y sus componentes - Conocer las diferentes áreas de un sitio web - Aprender cómo funcionan los motores de búsqueda y cuándo utilizarlos - Aprender a realizar búsquedas sencillas (por ejemplo, Google vs. Google Académico)
Actividad 3: Reunión pictórica dialógica	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar el pensamiento crítico. - Cómo utilizar los dispositivos digitales para contrastar la información. - Cómo contrastar la información en la vida cotidiana. - Mejorar las habilidades comunicativas y argumentativas utilizando información basada en evidencia. - Co-creación de conocimiento sobre temas relevantes.

5.1 Sección 1: Creación y uso de un correo electrónico.

¿Qué y cómo aprenderemos?

Competencias digitales	Actividades	Actuación Educativa de Éxito
2.1 Interactuar a través de las tecnologías digitales 2.2 Compartir información y contenidos a través de las tecnologías digitales 2.6 Gestión de la identidad digital	<ul style="list-style-type: none"> • Crear una cuenta de correo electrónico. • Enviar y recibir correos electrónicos. • Aprender a clasificar los correos electrónicos. 	Grupos interactivos
4.2 Protección de datos personales y privacidad	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a identificar el spam. • Aprender a bloquear cuentas. 	Grupos interactivos

¿Cómo estructuraremos la actividad?

Antes de la clase/ El montaje	<ul style="list-style-type: none"> • Adaptar los contenidos de inicio a las competencias y perfiles de las personas participantes. • Asegurarse de disponer del material necesario: <ul style="list-style-type: none"> - Proyector de pantalla - Conexión a Internet - PC/tableta/smartphones
Durante la clase/ la lección	<p>1st Parte de la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comenzar la sesión planteando preguntas básicas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Tienes PC/tableta/smartphone? - ¿Tiene una cuenta de correo electrónico? - ¿Sabes enviar/recibir correo electrónico?

	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Conoces las plataformas de Google? • Las personas participantes trabajarán en parejas con un ordenador, para fomentar el aprendizaje dialógico e interactivo. • La persona formadora explicará el contenido con claridad. Utilizará pistas visuales y auditivas. • Mostrar en la gran pantalla cada paso del proceso, para que se pueda poner en práctica en la segunda parte de la sesión. • Si es necesario, repetir con ejemplos prácticos. <p>2nd Parte de la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La clase se organizará en Grupos Interactivos (dos o tres participantes por ordenador). • La persona formadora propondrá una actividad para poner en práctica lo explicado durante la primera parte de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> - Enviar y recibir correos electrónicos. - Leer los correos electrónicos en voz alta. - Clasificar los correos electrónicos. • El voluntariado se debe asegurar de que las dos personas de cada ordenador puedan resolver el ejercicio/actividad interactuando e intervenir en la solución lo menos posible. • Proponer a las personas participantes que expliquen en voz alta al resto del grupo todos los pasos seguidos para completar la actividad práctica.
<p>Después de la clase/ La clausura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Autoevaluación: <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la cuenta de correo electrónico creada. • Evaluación: <ul style="list-style-type: none"> - Debatir en grupo (si les ha gustado la sesión, si les ha parecido útil, si les han gustado los métodos utilizados...). • Prepararse para la próxima sesión:

	<ul style="list-style-type: none">- Los conocimientos adquiridos en esta sesión se utilizarán directamente en la sesión siguiente
--	---

5.2 Sección 2: Búsqueda de información en Internet

¿Qué y cómo aprenderemos?

Competencias digitales	Actividades	Actuaciones Educativas de Éxito
1.1 Navegar, buscar y filtrar información/datos/contenidos digitales	<ul style="list-style-type: none"> • Navegar por Internet • Buscar información en Internet 	Grupos interactivos

¿Cómo estructuraremos la actividad?

Antes de la clase/ El montaje	<ul style="list-style-type: none"> • Consultar al voluntariado sobre cómo estructurar la clase y elegir las plataformas que se utilizarán. • Materiales necesarios: <ul style="list-style-type: none"> - Smartphone/tableta/ordenador personal - Bolígrafo y cuaderno (para anotar el turno de intervención de las personas participantes y tomar nota) - Conexión a Internet.
--------------------------------------	--

Durante la clase/ la lección

1° parte de la sesión:

- La persona formadora explicará cómo encontrar las palabras adecuadas a la hora de utilizar los motores de búsqueda, cómo orientarse entre los resultados, sugerirá características integradas en los motores de búsqueda, diferencia entre motores de búsqueda similares (Google vs Google Académico)
- La persona formadora explicará el contenido con claridad utilizando un proyector de pantalla para que las personas puedan seguir todos los pasos.
- Se sugiere animar a que las personas tomen notas y no seguir el paso a paso utilizando el ordenador en esta primera parte.

2° parte de la sesión:

- La clase debe organizarse en Grupos Interactivos (dos o tres participantes por ordenador).
- La persona formadora propondrá al grupo que elija un tema de interés para buscar información, como racismo, migración, salud, derechos humanos, etc.
- Las personas participantes tendrán que utilizar Google introduciendo palabras clave en el buscador. Por ejemplo, si se elige el tema salud deberán pensar en utilizar *covid-19, tratamiento, vacunas, etc.*
- Tras este primer ensayo, las personas participantes pueden realizar el mismo procedimiento pero utilizando Google Académico y comparar la información encontrada en ambos motores.
- Para finalizar la sesión, el formador puede dejar un espacio para mantener un debate en

	<p>grupo. Estos son algunos ejemplos de preguntas que pueden plantearse:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿En qué se diferencian los distintos tipos de material en comparación con la misma búsqueda en Google? - ¿Cuándo utilizaría Google o Google Scholar para una búsqueda? <ul style="list-style-type: none"> ● El voluntariado debe asegurarse de que las dos personas participantes de cada ordenador resuelven el ejercicio/actividad interactuando e intentar intervenir en la solución lo menos posible.
<p>Después de la clase/ el cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Las personas participantes pueden aplicar directamente en su vida cotidiana sus nuevas habilidades para navegar por Internet y orientarse críticamente en el ámbito virtual. ● Evaluación: <ul style="list-style-type: none"> - La persona formadora debe tomar notas durante la actividad interactiva en grupo y el debate en grupo y analizar lo aprendido. - Debate en grupo con los participantes tras la sesión (si les gustó la sesión, si les pareció útil, si les gustaron los métodos utilizados...). ● Prepárese para la próxima sesión: <ul style="list-style-type: none"> - Las lecciones de navegación y búsqueda en Internet son preliminares a la puesta en práctica de las Tertulias Dialógicas de Alfabetización Mediática

5.3 Sección 3: Tertulia Dialógica de Imágenes

¿Qué y cómo aprenderemos?

Competencias digitales	Actividades	Actuación Educativa de Éxito
1.2 Evaluar datos/información/contenidos digitales	<ul style="list-style-type: none"> • Discutir el tema y los bulos. • Contrastar la información utilizando diferentes plataformas en línea. • Co-crear conocimiento intercambiando ideas y opiniones. 	Tertulia Dialógica de Alfabetización Mediática.

¿Cómo estructuraremos la actividad?

Antes de la clase/ la preparación	<ul style="list-style-type: none"> • Decidir con las personas participantes y voluntariado el tipo de Tertulia Dialógica de Alfabetización Mediática: <ul style="list-style-type: none"> - Tertulia Dialógica de Imágenes (TDI) o Tertulia Científica Dialógica (TCD) (véase Metodología para una descripción más detallada). • Elegir un tema con las personas participantes (por ejemplo, migración). • Explicar cómo funciona una TDI y los criterios que se utilizarán para elegir las imágenes. • Consultar con el voluntariado las imágenes que se utilizarán en la TDI.
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> ● Se seleccionará un mínimo de 3 imágenes (promover diferentes perspectivas del mismo tema). ● Asegurarse de disponer del material necesario: <ul style="list-style-type: none"> - Imágenes en una diapositiva de PowerPoint - Bolígrafo y cuaderno (para anotar el turno de palabra de las personas participantes) - Ordenadores/tabletas/smartphones - Conexión a Internet (para contrastar la información).
<p>Durante la clase/ La lección</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Estructura de la TDI: <ul style="list-style-type: none"> - El primer paso es elegir una persona moderadora. - La persona moderadora mostrará las imágenes a las personas participantes. - Se tendrá tiempo para reflexionar y escribir las ideas que se quieran compartir. - La persona moderadora anota una lista de quienes quieren compartir sus ideas. - La persona moderadora da la palabra a una persona de la lista para que exponga sus ideas. Además, si alguien quiere añadir/comentar puede hacerlo. - Una vez debatida la primera idea, la persona que modera cede la palabra al siguiente participante de la lista. - No se debe obligar a nadie a participar, pero la persona moderadora debe dar prioridad a participantes que hayan intervenido menos. - Debe animarse a utilizar información contrastada durante sus intervenciones en la Tertulia. - La información debe recopilarse de plataformas en línea basadas en

	<p>artículos científicos de gran impacto: Scopus, JCR.</p>
<p>Después de la clase/ El cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Se debe animar a participantes a contrastar la información surgida durante la Tertulia para que se pueda compartir con el resto de participantes durante la siguiente sesión. ● Evaluación: Entrevistas con participantes para recoger información sobre su experiencia, percepción e interpretación del proceso de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Le han gustado las TDI? - ¿Cómo fue su experiencia durante las TDI? - ¿Qué elementos destacaría como los más positivos sobre el resto? - ¿Cree que las TDI le han ayudado a pensar de forma más crítica sobre temas relevantes? - ¿Le han ayudado a contrastar la información? - Después de participar en estas TDI, ¿le interesa más verificar la información leída en los medios de comunicación? ● Prepararse para la próxima sesión: <ul style="list-style-type: none"> - Decidir si las personas participantes quieren hacer TDI o prefieren cambiar a una TCD. - Si las personas participantes eligen una TCD, en lugar de imágenes deberán seguirse los criterios de este tipo de Tertulia Dialógica (véase Metodología).

6. El ANEXO desinfoEND con ejemplos

El enfoque para crear el Curriculum desinfoEND ha sido describir los caminos que cualquier persona técnica o voluntaria interesada en implementar un curso para combatir la desinformación puede utilizar. En este sentido, las actividades diseñadas para los cursos piloto del proyecto se encapsularon en tres secciones: 1) Alfabetización Digital; 2) Alfabetización Mediática; y 3) Promoción del pensamiento crítico. En cada una de estas secciones, se utilizaron dos Actuaciones Educativas de Éxito diferentes: Grupos Interactivos y Tertulias Dialógicas de Alfabetización Mediática. No obstante, el Curriculum desinfoEND no es una guía fija, sino que cada persona que imparta el curso puede diseñar sus actividades en función de las necesidades de participantes que tenga.

Por este motivo, las entidades socias del desinfoEND han decidido añadir un Anexo con una breve descripción de algunas de las actividades realizadas en cada uno de los diferentes cursos piloto. Las sesiones que se describen a continuación se eligieron teniendo en cuenta el tipo de actividades que se incluirían en los 3 cursos piloto: Àgora (España), GIE (Rumanía) y Fondazione Centro di Studi Villa Montesca (Italia). Así, las actividades de la 1 a la 4 son ejemplos de sesiones de alfabetización digital; las actividades de la 5 a la 9 están relacionadas con la búsqueda de información en medios digitales y los aspectos a tener en cuenta a la hora de navegar por la red; y, por último, las actividades 10 y 11 son ejemplos de dos de las Tertulias Dialógicas utilizadas en este proyecto: Tertulias Dialógicas de Imágenes y Tertulias Científicas Dialógicas.

6.1. Actividades de alfabetización digital

Actividad 1	
Título	Introducción
País de aplicación	Rumanía
Objetivos	Ayudar al alumnado a obtener información sobre el proyecto desinfoEND y adquirir conocimientos y habilidades básicas sobre Internet: definición de Internet; acceso y dispositivos necesarios; cómo nos comunicamos a través de Internet; para qué utilizamos Internet.
Duración	4 horas.
Material utilizado	Ordenadores, proyector, conexión a Internet, blocs de notas, bolígrafos.

Actividad 2	
Título	Utilizar G-mail
País de aplicación	España
Objetivos	Aprender a navegar por la plataforma G-mail y sus principales funciones. Las personas participantes practicarán a escribir y enviar correos electrónicos, trabajando en parejas y en Grupos Interactivos.
Duración	Explicación teórica: 1 hora y 30 minutos. Actividad práctica: 1 hora y 30 minutos.
Material utilizado	Ordenadores, proyector, conexión a Internet, blocs de notas, bolígrafos.

Actividad 3	
Título	Google Drive
País de aplicación	Rumanía
Objetivos	Aprender a utilizar Google Drive y conocer sus principales funciones. La actividad se centra en la creación de un documento Word y su descarga en el ordenador. Al mismo tiempo, las personas participantes tienen que trabajar en grupo a partir de un documento compartido que les permitirá poner en práctica los contenidos teóricos aprendidos en la sesión.
Duración	4 horas.
Material utilizado	Ordenadores, proyector, conexión a Internet, blocs de notas, bolígrafos.

Actividad 4	
Título	Identidad digital de la UE
País de aplicación	Rumanía
Objetivos	Entender qué es la identidad digital de la UE, cómo funciona y cuáles son sus posibles ventajas y riesgos. Las personas participantes también podrán explorar el impacto de la identidad digital de la UE en sus derechos a la privacidad y a la protección de datos.
Duración	2 horas
Material utilizado	Ordenadores, proyector, conexión a Internet, bloc de notas, bolígrafos.

6.2. Actividades de alfabetización mediática

Actividad 5	
Título	Seguridad
País de aplicación	España
Objetivos	Aprender a evitar virus/malware, conocer la función de las cookies y los correos electrónicos de seguridad. Las personas participantes aprenderán a buscar información teniendo en cuenta las medidas de seguridad.
Duración	Explicación teórica: 1 hora y 30 minutos. Actividad práctica: 1 hora y 30 minutos.
Material utilizado	Ordenadores, proyector, conexión a Internet, blocs de notas, bolígrafos.

Actividad 6	
Título	Aplicaciones de colaboración y redes sociales
País de aplicación	Rumanía
Objetivos	Comprender el papel de la colaboración en las aplicaciones de los medios sociales, identificar y analizar ejemplos de funciones de colaboración en diferentes plataformas de medios sociales y evaluar las ventajas y los riesgos de colaborar a través de los medios sociales.
Duración	4 horas.
Material utilizado	Ordenadores, proyector, conexión a Internet, bloc de notas, bolígrafos

Actividad 7	
Título	Traductores en línea
País de aplicación	Italia
Objetivos	Aprender a utilizar los traductores en línea y sus principales funciones, como Google translate y Deepl. Las personas participantes practicarán para traducir un artículo, utilizado en una sesión anterior, del inglés al español.
Duración	Explicación teórica: 1 hora y 30 minutos. Actividad práctica: 1 hora y 30 minutos.
Material utilizado	Ordenadores, proyector, conexión a Internet, bloc de notas, bolígrafos

Actividad 8	
Título	Obtener información en línea
País de aplicación	Italia
Objetivos	Formar a las personas participantes en la búsqueda de información y noticias en Internet. Explicar cómo realizar búsquedas utilizando motores de búsqueda: palabras clave, herramientas web disponibles y cómo llevar a cabo una investigación más profunda. Además, presentar los sitios web más fiables, haciendo especial hincapié en cómo detectar la desinformación.
Duración	Explicación teórica: 2 horas Actividad práctica: 2 horas.
Material utilizado	Ordenadores, proyector, conexión a Internet, bloc de notas, bolígrafos.

Actividad 9	
Título	Adhyayana y Sappho
País de aplicación	España
Objetivos	Conocer y aprender a navegar en las plataformas de acceso al conocimiento de Sappho y Adhyayana. Aprender a compartir contenidos basados en evidencia con otras personas en las plataformas.
Duración	Explicación teórica: 1 hora y 30 minutos. Actividad práctica: 1 hora y 30 minutos.
Material utilizado	Ordenadores, proyector, conexión a Internet, blocs de notas, bolígrafos.

6.3. Promover actividades de pensamiento crítico

Actividad 10	
Título	Tertulia Dialógica de Imágenes
País de aplicación	España
Objetivos	Promover el pensamiento crítico a través de una lectura crítica de las imágenes basada en información contrastada. Co-creación de conocimiento entre participantes y voluntariado.
Duración	Explicación teórica: 1 hora y 30 minutos. Actividad práctica: 1 hora y 30 minutos.
Material utilizado	Ordenadores, proyector, conexión a Internet, blocs de notas, bolígrafos.

Actividad 11	
Título	Tertulia Científica Dialógica: Conflictos mundiales y derechos humanos
País de aplicación	Italia
Objetivos	Las personas participantes se conocerán los principales conflictos mundiales. Desarrollarán su capacidad de pensamiento crítico y adquirirán una perspectiva más informada sobre los conflictos mundiales. Identificar las razones y causas de diversos conflictos y comprender la dinámica de los mismos. Las personas participantes adquirirán conocimientos sobre los derechos humanos y demostrarán un mayor compromiso participando activamente en la sociedad.
Duración	Explicación teórica: 2 horas Reunión científica dialógica: 2 horas.
Material utilizado	Ordenadores, proyector, conexión a Internet, bloc de notas, bolígrafos

Referencias

- Aubert, A., García, C., & Racionero, S. (2009). El aprendizaje dialógico. *Cultura y educación*, 21(2), 129-139.
- Buslón, N., Gairal, R., León, S., Padrós, M., & Reale, E. (2020). La autoalfabetización científica de la gente común: Tertulias científicas dialógicas. *Qualitative Inquiry*, 26(8-9), 977-982.
- Clifford, I., Kluzer, S., Troia, S., Jakobson, M., & Zandbergs, U. (2020). *DigCompSat. A Self-reflection Tool for the European Digital Framework for Citizens* (Nº JRC123226). Centro Común de Investigación.
- Flecha, R. (2000). *Compartiendo palabras: Teoría y práctica del aprendizaje dialógico*. Rowman & Littlefield.
- Flecha, R. (2015). *Acciones educativas de éxito para la inclusión y la cohesión social en Europa*. Springer Cham Heidelberg.
- Valls, R., y Kyriakides, L. (2013). The power of interactive groups: How diversity of adults volunteering in classroom groups can promote inclusion and success for children of vulnerable minority ethnic populations. *Cambridge Journal of Education*, 43(1), 17-33.
- Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: El Marco de Competencia Digital para los Ciudadanos - Con nuevos ejemplos de conocimientos, habilidades y actitudes*. Oficina de Publicaciones de la Unión Europea. DOI: 10.2760/115376

