

# **CIBERVOLUNTARIADO**

## **ANEXOS DE LOS RECURSOS DE LA SECUENCIACIÓN**

# **CIBERVOLUNTARIADO**

## **ANEXO 1**

**Digitalización sostenible y universal**

# VISUALIZACIÓN Y REFLEXIÓN DEL VÍDEO

Entre las personas mayores también existe la necesidad de adaptarse a la sociedad actual y sortear las barreras, a veces infranqueables para este colectivo, propiciadas por el rápido avance de la digitalización. Actividades que antes se realizaban de manera física ahora deben llevarse a cabo de forma digital, pero para enfrentarse a este nuevo reto necesitan acompañamiento y formación adecuada y adaptada a sus características.

Hay una gran parte de la población, en la franja de edad a partir de 65 años, que tiene dificultades en el acceso, uso adecuado y seguro de los dispositivos digitales, provocando una brecha digital generacional.

Reflejo de esta problemática social es la iniciativa ciudadana «**Somos Mayores no Idiotas**», donde se pone de manifiesto:

- La necesidad de adaptación de las tecnologías digitales a las características de las personas mayores.
- La necesidad del desarrollo de la competencia digital de toda la ciudadanía, para poder utilizar los dispositivos digitales de manera adecuada y segura.



[\*\*ENLACE A VÍDEO\*\*](#)

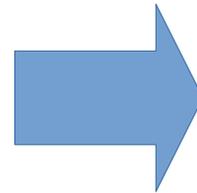
EURONEWS



# VISUALIZACIÓN Y REFLEXIÓN DEL VÍDEO



Spot 'Levanta la cabeza' con Carlos San Juan



Carlos San Juan, impulsor de «Soy mayor, no idiota», participa en una campaña con el objetivo de reducir la brecha digital entre las personas mayores. Esta campaña pretende concienciar sobre esta problemática y ayudar a que se tenga en cuenta a todas aquellas personas que sienten que se están quedando atrás en el acceso y uso provechoso y seguro de las tecnologías, abogando por un desarrollo tecnológico más amable, fácil y accesible para todos.

Llevado a cabo por Levanta la Cabeza, el movimiento de responsabilidad Corporativa de Atresmedia Televisión, se pone en marcha un plan de acción dirigido a abordar la brecha digital para «que nadie se quede atrás», por una digitalización sostenible que sea segura, responsable y universal.



# **CIBERVOLUNTARIADO**

## **ANEXO 2**

### **Ideas previas**

## PREGUNTAS INICIALES SOBRE LA TEMÁTICA TRAS VISUALIZACIÓN DE VÍDEO

¿Qué sabes acerca del uso que las personas mayores hacen del entorno digital?

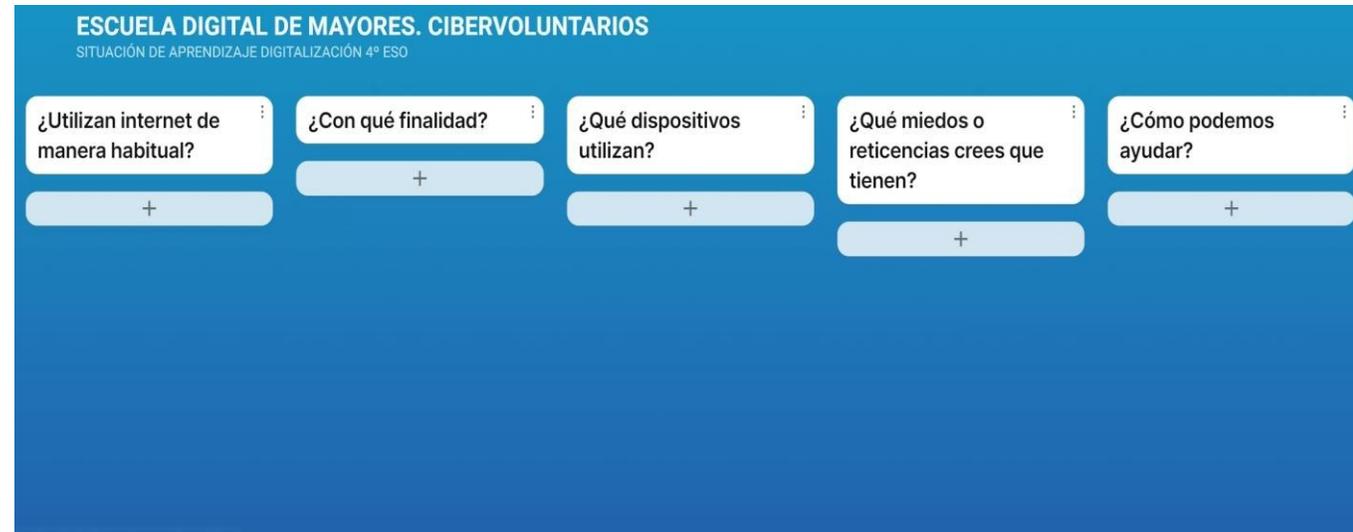
Reflexiona sobre las personas mayores que tengas en tu entorno y contesta a las siguientes preguntas:

- ¿Utilizan internet de forma habitual?
- ¿Qué dispositivos piensas que utilizan para conectarse a internet? ¿Cómo los utilizan?
- ¿Qué aplicaciones o redes crees que utilizan?
- ¿Con qué finalidad usan las tecnologías e internet? ¿Crees que facilitan la integración, comunicación e información entre las personas mayores?
- ¿Conocen medidas básicas de seguridad para proteger sus dispositivos y sus datos personales?
- ¿Cuáles crees que son los miedos o reticencias a los que se enfrentan cuando tienen que utilizarlos?
- ¿Cómo podemos contribuir a reducir la brecha digital entre las personas mayores de nuestro entorno? ¿Qué podemos hacer desde nuestro centro educativo?

# PUESTA EN COMÚN DE IDEAS PREVIAS

La herramienta digital colaborativa elegida debe ayudar al alumnado a visualizar y organizar la información compartida, a modo de **panel o mural interactivo**, sobre el uso de los medios digitales por parte de las personas mayores y la existencia de una brecha digital generacional.

EJEMPLIFICACIÓN



ESCUELA DIGITAL DE MAYORES. CIBERVOLUNTARIOS  
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DIGITALIZACIÓN 4º ESO

¿Utilizan internet de manera habitual?	¿Con qué finalidad?	¿Qué dispositivos utilizan?	¿Qué miedos o reticencias crees que tienen?	¿Cómo podemos ayudar?
+	+	+	+	+

# **CIBERVOLUNTARIADO**

## **ANEXO 3**

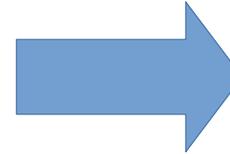
**¿ Cómo utilizan los mayores las TIC?**

# ENCUESTA DEL INE

La Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares, ha sido realizada por el Instituto Nacional de Estadística (INE), siguiendo recomendaciones metodológicas de la Oficina de Estadística de la Unión Europea (Eurostat).

El objetivo de la Encuesta es obtener datos del desarrollo y evolución de la Sociedad de la Información, que incluye equipamiento y uso de las TIC (acceso a internet, equipamiento informático, teléfono), entre la franja de edad de 16 a 74 años.

Por las características de la Escuela Digital de Mayores nos interesa la franja de edad a partir de 65 años, por lo que debéis consultar las conclusiones del estudio y extraer los datos acerca de los distintos aspectos relativos al uso de los medios digitales por parte del colectivo de personas mayores y compartirlas con el resto de la clase.



[Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. Año 2020](#)



# FORMULARIO DIGITAL

Ahora que ya conocemos los datos, a nivel nacional, sobre el uso que hace el colectivo de personas mayores de los medios digitales, vamos a elaborar un formulario digital anónimo que sirva para conocer la situación concreta de las personas mayores de nuestro entorno y que sea de utilidad para el diseño de las sesiones del taller de la Escuela Digital de Mayores.

Preguntas Respuestas Configuración

Formulario digital anónimo. Conocer la situación concreta sobre el uso y seguridad de tecnologías en las personas mayores de nuestro entorno. Su utilidad para el diseño de un taller para una escuela digital de mayores.

Conocer la situación actual en cuanto al uso de tecnologías y seguridad de datos en dispositivos digitales, por parte de las personas mayores de nuestro entorno. Con dichas respuestas obtendremos datos para diseñar un taller por sesiones para una Escuela digital de mayores.

¿Sabes que dispositivos digitales utilizan las personas mayores de tu entorno? ¿para que lo utilizan?

Sugerencias: Añadir todas Sí No Tal vez

Opción 1

Casillas



# **CIBERVOLUNTARIADO**

## **ANEXO 4**

**¿Cómo elaborar un Elevator Pitch?**

# ¿ Cómo elaborar un Elevator Pitch?



1

Haz una pregunta o afirmación sorprendente que capture la atención. (10´)

2

Sé breve y conciso en la presentación ¿Quién eres? ¿Qué haces aquí? (10´)

3

Sé directo. ¿Cuáles son los problemas o necesidades de tu comunidad que quieres cubrir? (10´)

4

Habla de lo que has hecho, no lo que quieres hacer ¿Qué soluciones aportas? (10´)

5

¿Qué beneficios obtiene la comunidad? (10´)

6

Llamada a la acción: solicitud de colaboración. (10´)

# **CIBERVOLUNTARIADO**

## **ANEXO 5**

**¿Cómo crear una infografía?**

# Creando tu Infografía

Combinación de imagen y texto para comunicar información de manera fácil y visual.

## Estructura

- **Título:** Referencia la idea principal.
- **Subtítulo:** Explica brevemente lo que se va a tratar.
- **Cuerpo:** Información relevante y de calidad:
  - **Visual:** imágenes, gráficos, diagramas, mapas, tablas...
  - **Tipográfica:** etiquetas, números, flechas o palabras descriptivas

## Estilo

- **Información ordenada:** Utilizando orden cronológico, flechas, cambios de colores...
- **Tipografía:** Legible
- **Colores:** Contraste entre el fondo y el texto para facilitar la lectura. Fondos claros y textos oscuros.

## Fuente

Indica de dónde se ha obtenido la información

## Créditos y licencia

Autores/as de la infografía y **licencia de uso** aplicada.

# **CIBERVOLUNTARIADO**

## **ANEXOS 6a y 6b**

**Derechos de autor y licencias de uso**

# ¿QUIÉN PROTEGE NUESTROS DERECHOS?

Derecho exclusivo del autor de una obra para explotarla durante un cierto tiempo. Si un tercero desea utilizarla es necesario llegar a un acuerdo privado con el autor.



**COPYRIGHT**

Licencia utilizada por el autor de una obra que permite a cualquier usuario utilizarla siempre que comparta sus versiones con la misma licencia.



**COPYLEFT**

Conjunto de licencias que permiten que los usuarios puedan utilizar una obra siempre y cuando cumplan las condiciones indicadas por la licencia concreta elegida por el autor.



**CREATIVE  
COMMONS**

Obras sin restricciones de derechos de autor. Son de libre acceso y utilización.



**DOMINIO  
PÚBLICO**

# LICENCIAS CREATIVE COMMONS

Infografía perteneciente al REA "Guía práctica de licencias de uso para docentes" del Proyecto EDJA

LICENCIA	PERMITE	SIEMPRE QUE
 Reconocimiento (BY)	Compartir (copiar y redistribuir) y <b>adaptar</b> (remezclar, transformar y construir a partir del material), incluso para fines comerciales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada.</li> </ul>
 Reconocimiento - Compartir Igual (BY-SA)	Compartir (copiar y redistribuir) y <b>adaptar</b> (remezclar, transformar y construir a partir del material), incluso para fines comerciales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada.</li> <li>Se licencie la nueva creación (en su caso) bajo condiciones idénticas (BY-SA)</li> </ul>
 Reconocimiento - Sin Obra Derivada (BY-ND)	Compartir (copiar y redistribuir) el material, incluso para fines comerciales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada.</li> <li>No se distribuyan modificaciones de la obra original.</li> </ul>
 Reconocimiento - No Comercial (BY-NC)	Compartir (copiar y redistribuir) y <b>adaptar</b> (remezclar, transformar y construir a partir del material).	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada.</li> <li>No se utilice con propósitos comerciales.</li> </ul>
 Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual (BY-NC-SA)	Compartir (copiar y redistribuir) y <b>adaptar</b> (remezclar, transformar y construir a partir del material).	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada.</li> <li>No se utilice con propósitos comerciales.</li> <li>Se licencie la nueva creación (en su caso) bajo condiciones idénticas (BY-NC-SA)</li> </ul>
 Reconocimiento - No Comercial - Sin Obra Derivada (BY-NC-ND)	Compartir (copiar y redistribuir) el material.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada.</li> <li>No se utilice con propósitos comerciales.</li> <li>No se distribuyan modificaciones de la obra original.</li> </ul>

FUENTE: <https://creativecommons.org/>

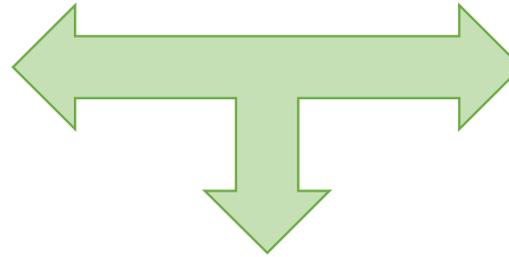
# **CIBERVOLUNTARIADO**

## **ANEXO 7**

**¿Cómo crear un cartel publicitario?**



# Elaborar tu Wfhy`di V`]V]hUf]c



Es el medio más eficaz para llamar la atención de los consumidores a través de la composición de imágenes y de un mensaje concreto.

# ¿Cómo creamos un cartel publicitario?



1. **Elige un titular atractivo** que capte la atención del lector.
2. **Define el texto.** Debe ser concreto y breve. Explica de forma clara y directa las características del producto o servicio.
3. **Define imágenes llamativas y colores** coherentes con lo que quieras transmitir.
4. **Selecciona la tipografía correcta** y recuerda jugar con los tamaños y los grosores para organizar la información dentro del cartel.

# ¿Cómo creamos un cartel publicitario?



5. **Coloca una llamada a la acción o eslogan.**  
Incita a la persona a la que se lo diriges a actuar. Suele estar en la parte superior y trata de convencer al que observa el cartel de que el producto o servicio publicitario es bueno.
6. **Incluye los datos de ubicación y contacto.**
7. **Incorpora el logotipo del anunciante.**
8. **Revisa el diseño antes de publicitarlo.**  
!!Fíjate bien en la ortografía!!

# Ejemplo de cartel publicitario



# **CIBERVOLUNTARIADO**

## **ANEXO 8**

### **Coevaluación**

# Diana de coevaluación

Puntua el *elevator pitch* de tus compañeros/as

## Material audiovisual:

¿Han utilizado material coherente y totalmente integrado en el discurso?

## Estructura:

¿Han secuenciado la exposición siguiendo la línea argumental y sin desviarse del tema?

## Presentación del taller:

¿Han destacado los aspectos más relevantes de manera clara y concisa?

## Exposición oral:

¿Han utilizado la entonación y el ritmo adecuado, mirando directamente al público y con un lenguaje gestual acorde al discurso?

## Coordinación:

¿Han respetado los tiempos de cada orador sin romper el ritmo en los diferentes cambios?



1 Inadecuado

2 Adecuado

3 Bueno

4 Muy bueno

# **CIBERVOLUNTARIADO**

**ANEXOS 9 Y 10**

**Autoevaluación**

## DIARIO DE SESIONES

Completa tu diario de sesiones en formato podcast, video blog o blog reflexionando sobre las cuestiones que se presentan en la siguiente tabla:

SESIÓN _____
¿Qué ideas destacarías de esta sesión?
¿Qué aspecto te ha resultado más sencillo?
¿En qué aspecto o aspectos has encontrado más dificultades?
Cita tres cosas que no sabías y que has aprendido en esta sesión.
Cita tres cosas que ya sabías pero que has entendido mejor gracias a esta sesión.
¿En qué otra ocasión crees que podrás utilizar lo que has aprendido o reforzado en esta sesión?

## FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

Reflexiona sobre tu implicación, trabajo y aprendizajes realizados:

¿Has colaborado de forma activa con los demás miembros de tu equipo?		
Siempre <input type="radio"/>	A veces <input type="radio"/>	Nunca <input type="radio"/>
¿Has realizado en el plazo previsto las actividades individuales que tenías asignadas?		
Siempre <input type="radio"/>	A veces <input type="radio"/>	Nunca <input type="radio"/>
Resume los aprendizajes que has conseguido como cibervoluntario/a.		
¿Hay algún aspecto en el que crees que todavía tienes dificultades y necesitas ayuda? En caso afirmativo describe en qué consisten esas dificultades y cómo crees que podrías superarlas.		

# **CIBERVOLUNTARIADO**

## **ANEXO 10**

### **Heteroevaluación**

## Escala de valoración

### CIBERVOLUNTARIADO

	<b>Sí</b> ( 2,50 puntos)	<b>En gran medida</b> ( 1,75 puntos)	<b>En cierta medida</b> ( 1 punto)	<b>No</b> ( 0 puntos)
El alumno/a ha reconocido la existencia de una brecha digital de acceso, uso y aprovechamiento para diversos colectivos y demostrado una actitud comprometida con la reducción de la misma.				
El alumno ha sido capaz de identificar algunos riesgos habituales y colaborar en el proceso para trasladar prácticas básicas y consejos para un uso correcto y seguro de los medios digitales en el taller.				
El alumno/a ha evidenciado que comprende y aplica conceptos clave trabajados en las sesiones como la etiqueta digital, las licencias de uso y el respeto por la propiedad intelectual y la privacidad en las tareas asignadas y productos desarrollados.				
El alumno/a ha demostrado un compromiso activo con su equipo y ha realizado dentro del plazo establecido las tareas individuales que tenía asignadas.				