



*Un Conjunto de Herramientas y Marco de
Habilidades de Acceso Abierto para Desarrollar
la Resiliencia Digital*

Última actualización: 24 de abril de 2024



El BRIDGES Digital Skills Framework está bajo una licencia Creative Commons de Atribución-No Comercial-Compartir Igual (CC-BY-NC-SA) de World Education y ha sido adaptado de [Digital skill sets for diverse users: A comparison framework for curriculum and competencies](#) (Conjunto de habilidades digitales para usuarios diversos: un marco comparativo de planes de estudios y competencias) del grupo de tecnología y cambio social de la Escuela de Información de University of Washington y la ciudad de Seattle, que lleva esta misma licencia.

Reconocimientos

Este marco de habilidades digitales fue desarrollado por [World Education](#) a través de su iniciativa [CrowdED Learning](#) y [EdTech Center](#) con financiación del Fondo Mariam Assefa de World Education Services, junto con financiación de la Oficina de Educación Profesional, Técnica y para Adultos del Departamento de Educación de los EE. UU. -conocida como Office of Career, Technical, and Adult Education o por su sigla OCTAE, como parte de la iniciativa *Resiliencia digital de la fuerza laboral estadounidense (Digital Resilience in the American Workforce, DRAW)*.

Gracias a Stacey Wedlake, investigadora científica del grupo de tecnología y cambio social de la Escuela de Información de University of Washington, y a David Keyes, asesor de equidad digital de la ciudad de Seattle, cuyo informe de 2019 [Digital skill sets for diverse users: A comparison framework for curriculum and competencies](#) (*Conjunto de habilidades digitales para usuarios diversos: un marco comparativo de planes de estudios y competencias*) es la base sobre la que se construye este marco. No solo apreciamos su atento desarrollo del marco inicial, sino también su compromiso de licenciar abiertamente su trabajo original para permitir su continua evolución.

Un agradecimiento especial a la Dra. Mary Gaston quien, además de facilitar múltiples sesiones de desarrollo profesional de docentes basado en el aprendizaje de servicio (EdTech Maker Spaces) que condujeron al desarrollo de gran parte del contenido de este marco y sus recursos asociados, gestionó el desarrollo y la organización de la mayoría de los materiales actualizados incluidos en este marco.

Las imágenes ilustrativas incluidas en este marco son todas de código abierto y se han descargado y adaptado de [unDraw](#).

Cláusulas de exención de responsabilidad

El marco de habilidades digitales BRIDGES incluye referencias a varios sitios web, aplicaciones de software, marcos y evaluaciones de habilidades digitales, informes y otros materiales para aportar contexto, ejemplos ilustrativos o permitir una mayor exploración de conceptos relacionados. La inclusión de cualquiera de estas referencias en el marco, o en cualquiera de los materiales de apoyo de BRIDGES, no sugiere la aprobación por parte de las y los autores de estos materiales, ni la de ninguna persona u organización a la que se haga referencia. Adicionalmente, dichas referencias se incluyen para brindar a las personas usuarias de este marco ejemplos de las habilidades, herramientas y términos incluidos en el mismo y no sugieren ningún respaldo por parte de las organizaciones, personas, o financiadores que han contribuido a su desarrollo.

Nota aclaratoria sobre uso del lenguaje

En esta traducción, se han aplicado principios de lenguaje no sexista e inclusivo con el objetivo de promover la equidad y evitar el uso de términos que puedan perpetuar sesgos de género. Esta elección busca garantizar que el contenido sea respetuoso e inclusivo para todas las personas, independientemente de su identidad o género. Por esta razón, algunas palabras han sido adaptadas cuidadosamente para reflejar este enfoque: "Teachers" se tradujo como "docentes", un término neutro que abarca a todas las personas que ejercen la enseñanza. "The students" se interpretó como "mi grupo de estudiantes" para mantener una referencia neutra y evitar el uso de pronombres o formas genéricas que puedan interpretarse como masculinas. "Friends" se tradujo como "amigas y amigos", respetando la estructura inclusiva del español y visibilizando a personas de distintos géneros. "Doctor" se tradujo como "profesional de la salud", empleando términos neutros que reconocen la diversidad de género dentro del campo de la medicina y otras profesiones. Este enfoque responde al compromiso de la traducción con la inclusión y el respeto por la diversidad, alineándose con los estándares contemporáneos de comunicación inclusiva.

Nota aclaratoria sobre la versión traducida...

Esta versión en español del [BRIDGES Digital Resilience Toolkit](#) se basa en el documento de abril de 2024. A la fecha de esta traducción, se han realizado múltiples actualizaciones al marco que aún no se reflejan en este documento. Dichas actualizaciones se incorporarán en el futuro.

Contenidos

Reconocimientos	2
Cláusulas de exención de responsabilidad	2
Descripción	7
Marco de habilidades digitales: BRIDGES	8
Habilidades fundacionales	8
Habilidades de productividad	8
Habilidades de aprendizaje independiente	8
Comunicación	10
Creación	10
Cuidado y mantenimiento de dispositivos	11
Habilidades fundacionales	11
Habilidades informativas	12
Aprendizaje permanente	12
Uso de dispositivos móviles	13
Vida en línea	13
Privacidad y seguridad	14
Lugar de trabajo y productividad	14
Comunicación	15
Preguntas de orientación	15
Habilidades de comunicación	15
Habilidades de comunicación en acción	16
Vocabulario de comunicación	19
Herramientas de comunicación	24
Creación	25
Preguntas de orientación	25
Habilidades de creación	25
Habilidades de creación en acción	26
Vocabulario de creación	30
Herramientas de creación	33
Cuidado y mantenimiento de dispositivos propios	35
Preguntas de orientación	35
Habilidades de cuidado y mantenimiento de dispositivos propios	35
Habilidades de cuidado y uso de dispositivos propios en acción	36
Vocabulario de cuidado y mantenimiento de dispositivos propios	38
Herramientas de cuidado y mantenimiento de dispositivos propios	41
Habilidades fundacionales	42

Preguntas de orientación	42
Habilidades fundacionales	42
Habilidades fundacionales en acción	44
Vocabulario de habilidades fundacionales	48
Herramientas de habilidades fundacionales	57
Habilidades para el manejo de información	57
Preguntas de orientación	58
Habilidades para el manejo de información	58
Habilidades para el manejo de información en acción	59
Vocabulario de habilidades para el manejo de información	63
Herramientas de habilidades para el manejo de información	65
Aprendizaje permanente	66
Preguntas de orientación	66
Habilidades de aprendizaje permanente	66
Habilidades de aprendizaje permanente en acción	67
Vocabulario del aprendizaje permanente	69
Herramientas de aprendizaje permanente	71
Uso de dispositivos móviles	72
Preguntas de orientación	72
Habilidades para uso de dispositivos móviles	72
Habilidades para uso de dispositivos móviles en acción	73
Vocabulario para uso de dispositivos móviles	76
Herramientas para uso de dispositivos móviles	78
Vida en línea	79
Preguntas de orientación	79
Habilidades para la vida en línea	79
Habilidades para la vida en línea en acción	81
Vocabulario de la vida en línea	85
Herramientas de vida en línea	88
Privacidad y seguridad	89
Preguntas de orientación	89
Habilidades de privacidad y seguridad	89
Habilidades de privacidad y seguridad en acción	90
Vocabulario de privacidad y seguridad	93
Herramientas de privacidad y seguridad	96
Lugar de trabajo y productividad	97
Preguntas de orientación	97
Habilidades para el lugar de trabajo y la productividad	97

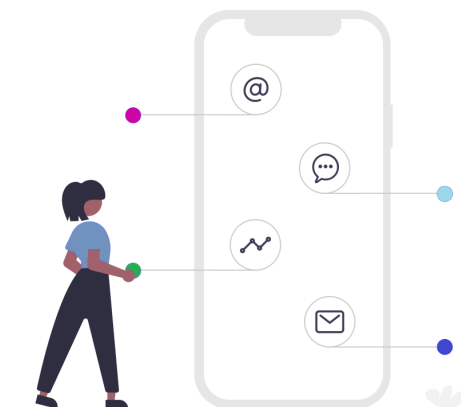
Habilidades para el lugar de trabajo y la productividad en acción	98
Vocabulario sobre el lugar de trabajo y la productividad	102
Herramientas para el lugar de trabajo y la productividad	106
Apéndice A: referencias cruzadas	107
Apéndice A.1 Northstar Digital Literacy	108
Apéndice A.2 Estándares de la ISTE para estudiantes	129
Apéndice A.3 DigComp 2.2	134

Descripción

Desde hace algún tiempo, el término "brecha digital" se utiliza ampliamente para enmarcar un conjunto cambiante y creciente de problemas de equidad derivados de la presencia, ya omnipresente, de las tecnologías digitales en nuestro mundo.

Originalmente utilizado para identificar la dinámica de "quienes tienen" y "quienes no tienen"; el término surgió a medida que la informática personal y el internet se afianzaban en los años 80 y 90. Esta "brecha" abarca ahora la creciente lista de

desigualdades que se manifiestan en un mundo totalmente digital, lo que incluye el acceso a los dispositivos, la conectividad a internet y las habilidades digitales, así como la conciencia de cómo acceder a los recursos y herramientas necesarias para navegar la lista cada vez mayor de dispositivos digitales, aplicaciones, tareas y procesos a los que las personas deben adaptarse de manera continua en un mundo impulsado por la tecnología digital.



Como sugiere su nombre, el marco de habilidades digitales BRIDGES, está diseñado para ayudar a "reducir" estas desigualdades. Más allá de ser un conjunto de normas y competencias, BRIDGES ofrece herramientas, recursos y orientaciones de apoyo para equipar a quienes imparten instrucción y formación en habilidades digitales y un conjunto completo de materiales de código abierto y adaptables que pueden utilizarse para garantizar que todas las personas puedan desarrollar y mantener la resiliencia digital.

El BRIDGES Digital Skills Framework se ha diseñado teniendo en cuenta que las habilidades necesarias para ser ciudadanos digitalmente competentes cambian constantemente; por lo tanto, las 75 habilidades definidas por este marco, junto con los diversos recursos y herramientas diseñados para apoyar el desarrollo de estas, se ajustarán y ampliarán de manera continua para satisfacer adecuadamente la evolución de los conjuntos de habilidades necesarias para que personas de todas las edades y procedencias utilicen la tecnología con éxito y determinación en su vida cotidiana.

Marco de habilidades digitales: BRIDGES

El marco de habilidades digitales BRIDGES incluye 75 habilidades en 10 dominios; estos dominios pueden organizarse a su vez en tres categorías generales:

Habilidades fundacionales

Las habilidades de esta categoría constituyen la base para poder realizar operaciones básicas con computadoras y otros dispositivos digitales, llevar a cabo el mantenimiento rutinario de estos dispositivos, y acceder y operar de manera segura en entornos en línea, garantizando la privacidad.

- **Habilidades fundacionales:** conocimientos básicos necesarios para utilizar un dispositivo y participar en línea.
- **Uso de dispositivos móviles:** comprender las funciones básicas de un dispositivo móvil para comunicarse y acceder a bienes y servicios.
- **Cuidado y mantenimiento de dispositivos:** prácticas que favorecen la longevidad de los dispositivos, como el cuidado físico, el uso de *software* de protección y de asistencia técnica.
- **Privacidad y seguridad:** uso de prácticas que garanticen la seguridad de la identidad digital, reconocer las amenazas y comprender las implicaciones de seguridad al trabajar en entornos digitales.

Habilidades de productividad

Las habilidades de esta categoría se centran en el aprovechamiento de la tecnología para comunicarse, así como crear y compartir contenidos en contextos personales, educativos y profesionales.

- **Comunicación:** intercambiar información con otras personas en plataformas digitales utilizando diversas estrategias para colaborar, compartir información y comunicar.
- **Creación:** participar en espacios digitales para diseñar, crear y revisar contenidos en línea.
- **Lugar de trabajo y productividad:** fomentar el éxito y el profesionalismo en el lugar de trabajo mediante el uso de las herramientas en línea de una organización y otros sistemas digitales de apoyo.

Habilidades de aprendizaje independiente

Las habilidades de esta categoría están relacionadas con la búsqueda de información, la realización de tareas cotidianas y la participación en el aprendizaje continuo en un mundo cada vez más digitalizado.

- **Habilidades para el manejo de información:** habilidades para aplicar, evaluar y gestionar la información en entornos digitales y físicos.
- **Aprendizaje permanente:** participación en la autoevaluación de las habilidades digitales. Utilizar la autorreflexión para adaptar entornos digitales accesibles y seguir aprendiendo.
- **Vida en línea:** acceso a recursos en línea que favorecen la digitalización de las tareas cotidianas y la socialización dentro de una comunidad digital más amplia.

Comunicación

Intercambiar información con otras personas en plataformas digitales utilizando diversas estrategias para colaborar, compartir información y comunicar.

CO.1 Comunicar con eficacia	Conocimiento y adaptación de las estrategias de comunicación para cumplir las normas de comportamiento y respetar la diversidad de los usuarios (etiqueta en la red)
CO.2 Colaborar con la tecnología	Colaboración digital
CO.3 Hacer llamadas de voz y de video	Realizar llamadas de voz y video por internet (FaceTime, Zoom, etc.)
CO.4 Publicar en redes sociales	Publicar mensajes y elementos audiovisuales en las redes sociales
CO.5 Utilizar las redes sociales	Comprender e identificar los objetivos de las distintas plataformas de redes sociales y comunidades en línea
CO.6 Establecer los ajustes de privacidad	Conocer y configurar los ajustes de privacidad en las redes sociales
CO.7 Compartir información	Comprender las formas de compartir información
CO.8 Utilizar herramientas de mensajería	Utilizar una aplicación de mensajería para comunicarse con otras personas (WhatsApp, iMessage, Messenger, etc.)

Creación

Participar en espacios digitales para diseñar, crear y revisar contenidos en línea.

CR.1 Escribir código básico	Iniciación en codificación/programación (comprensión de conceptos, escritura de código básico)
CR.2 Comprender y utilizar los datos	Pensamiento computacional
CR.3 Adaptar y reutilizar contenidos digitales	Creación de un nuevo contenido digital basado en material digital existente
CR.4 Diseñar contenidos digitales	Diseño
CR.5 Crear contenidos "abiertos"	Aumentar la cantidad de contenidos de licencias de código abierto mediante la creación, la promoción, etc.
CR.6 Producir multimedia	Producción multimedia
CR.7 Revisar y adaptar los contenidos existentes	Revisar los contenidos digitales para mejorar los procesos y el producto
CR.8 Construir un sitio web	Conceptos básicos de creación de sitios web: páginas sencillas, HTML, WordPress, Google Sites

Cuidado y mantenimiento de dispositivos

Prácticas que favorecen la longevidad de los dispositivos, como el cuidado físico, el software de protección y el uso de asistencia técnica.

DO.1 Mantener los dispositivos tecnológicos	Aspectos básicos de los dispositivos (compra, eliminación, reciclaje, añadir aplicaciones, actualizaciones de software)
DO.2 Buscar asistencia técnica	Encontrar asistencia técnica
DO.3 Mantener los dispositivos seguros y protegidos	Proteger los dispositivos gestionando los riesgos y amenazas en un entorno digital aplicando medidas de seguridad y protección
DO.4 Solucionar problemas técnicos	Resolución de problemas técnicos más complejos

Habilidades fundacionales

Conocimientos básicos necesarios para utilizar un dispositivo y participar en línea.

EF.1 Utilizar funciones de accesibilidad	Herramientas de accesibilidad en el dispositivo
EF.2 Buscar en internet	Búsqueda básica en internet
EF.3 Utilizar herramientas básicas del navegador	Conocimientos del navegador [p. ej., barra de direcciones, navegación web, favoritos/marcadores, avanzar/regresar, etc.]
EF.4 Utilizar el mouse y el teclado	Funcionalidad básica del mouse y el teclado
EF.5 Entender su computadora	Comprensión de los componentes informáticos y periféricos, resolución básica de problemas, utilización de un sistema operativo
EF.6 Guardar y buscar documentos	Almacenamiento y recuperación de documentos
EF.7 Entender la internet	Entender qué son la internet y la web
EF.8 Obtener una cuenta de correo electrónico	Configurar una cuenta de correo electrónico
EF.9 Enviar y recibir correos electrónicos	Enviar y recibir correos electrónicos, incluido el uso de archivos adjuntos
EF.10 Crear contraseñas seguras	Conceptos básicos sobre contraseñas: creación, almacenamiento seguro, restablecimiento
EF.11 Conectarse a Wi-Fi	Comprender si su computadora está conectada a internet/Wi-Fi y cómo conectarse/desconectarse
EF.12 Proteger su privacidad en dispositivos compartidos	Saber cómo proteger la privacidad cuando se utilizan dispositivos compartidos e internet público (cerrar sesión en cuentas, borrar el historial de búsquedas, etc.)

Habilidades informativas

Habilidades para aplicar, evaluar y gestionar la información en entornos digitales y físicos.

IS.1 <u>Utilizar y aplicar información</u>	Aplicar la información (sintetizar la comprensión y los conocimientos, sacar conclusiones)
IS.2 <u>Acceder a fuentes de información</u>	Conocimiento y valor de las herramientas de información tradicionales y de las "redes de personas" para complementar y apoyar el uso de las herramientas en línea
IS.3 <u>Evaluar la información en línea</u>	Evaluar la información (credibilidad, comparación)
IS.4 <u>Autoevaluar sus habilidades</u>	Determinar las necesidades de información y las carencias de competencias/conocimientos
IS.5 <u>Utilizar estrategias de búsqueda</u>	Estrategias de búsqueda de información (incluidas las habilidades de búsqueda y navegación)
IS.6 <u>Organizar información y archivos</u>	Gestionar la información (p. ej., organizarla y almacenarla de forma razonable, utilizar agentes y filtros)
IS.7 <u>Comprender los resultados de la búsqueda</u>	Comprender que los motores de búsqueda utilizan algoritmos para mostrar los resultados

Aprendizaje permanente

Participación en la autoevaluación de las habilidades digitales. Utilizar la autorreflexión para adaptar entornos digitales accesibles y continuar el aprendizaje de habilidades digitales.

LL.1 <u>Buscar recursos de aprendizaje</u>	Acceso y uso de los recursos educativos
LL.2 <u>Adaptarse a las nuevas tecnologías</u>	Adaptabilidad (p. ej., estar abierto a aprender nuevas tecnologías, reaplicar/aprovechar las experiencias tecnológicas)
LL.3 <u>Fijar metas y reflexionar</u>	Autorreflexión/aprendizaje permanente

Uso de dispositivos móviles

Comprender las funciones básicas de un dispositivo móvil para comunicarse y acceder a bienes y servicios.

MO.1 Utilizar aplicaciones para comprar	Comprar bienes o servicios a través de una aplicación
MO.2 Comprender el acceso en línea	Diferencias entre WiFi y datos celulares
MO.3 Utilizar las herramientas financieras con seguridad	Gestionar el dinero y las transacciones de forma segura a través de una aplicación (p. ej., bancos)
MO.4 Identificar las características básicas del teléfono móvil	Conceptos básicos de teléfonos móviles (funciones básicas, sistema operativo, diseño, etc.)
MO.5 Practicar la seguridad de los dispositivos móviles	Privacidad y seguridad específicas para móviles
MO.6 Colaborar utilizando herramientas móviles	Uso de dispositivos móviles para la colaboración en línea

Vida en línea

Acceso a recursos en línea que favorecen la digitalización de las tareas cotidianas y la socialización dentro de una comunidad digital más amplia.

OL.1 Buscar servicios	Acceso y uso de los servicios sociales y de consumo (vivienda, atención infantil, salud física y mental, servicios al cliente/legales)
OL.2 Acceder a los recursos comunitarios	Acceso a los recursos de la comunidad (gobierno, grupos vecinales, escuelas, bibliotecas)
OL.3 Utilizar de manera responsable la tecnología	Conciencia del impacto de la tecnología (medio ambiente, sociedad)
OL.4 Comprar en línea	Comprar bienes o servicios a través de un sitio web
OL.5 Comprender los derechos de autoría	Derechos de autoría/código abierto
OL.6 Ser un buen ciudadano digital	Comprometerse en la vida cívica/participar en la sociedad en línea
OL.7 Gestionar dinero en línea	Finanzas (banca en línea, búsqueda y protección del crédito)
OL.8 Acceder a entretenimiento en línea	Acceder legalmente a entretenimiento como videos, libros y juegos
OL.9 Utilizar herramientas de transporte	Transporte
OL.10 Guardar y gestionar contenidos	Utilizar el almacenamiento local y en la nube para gestionar la información y acceder a los contenidos desde distintos dispositivos
OL.11 Acceder a las funciones de ayuda	Utilizar las funciones de ayuda del sitio web para resolver problemas

Privacidad y seguridad

Mantenimiento de prácticas para asegurar la identidad digital, reconocer las amenazas y comprender las implicaciones de seguridad más amplias de trabajar en un entorno digital.

PS.1 Gestionar su reputación en línea	Conciencia de la permanencia de las acciones en entornos digitales
PS.2 Verificar sitios web seguros	Identificar sitios web y transacciones seguras
PS.3 Limitar el intercambio de datos personales	Gestión de la reputación de la identidad digital y creación de datos (herramientas y comportamientos para limitar el rastreo)
PS.4 Proteger a los niños en internet	Seguridad en línea para los niños
PS.5 Mantener el bienestar en línea	Proteger la salud y el bienestar, conocimiento de las tecnologías de inclusión social, gestión de los riesgos interpersonales y amenazas en un entorno digital (ciberacoso)
PS.6 Reconocer las amenazas en línea	Reconocer y evitar enlaces y descargas sospechosos (phishing, estafas en línea)
PS.7 Entender las políticas de privacidad	Entender cómo una "política de privacidad" informa sobre el uso de datos personales

Lugar de trabajo y productividad

Fomentar el éxito y el profesionalismo en el lugar de trabajo mediante el uso de las herramientas en línea de una organización y otros sistemas digitales de apoyo.

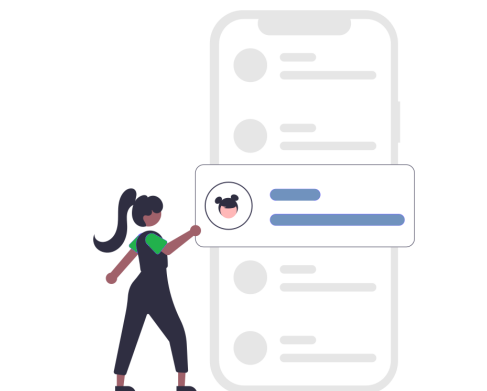
WO.1 Encontrar trabajo en internet	Habilidades para la búsqueda de empleo: currículum vitae, búsqueda de empleo y envío de solicitudes
WO.2 Seguir las normas y políticas del lugar de trabajo	Cumplir las normas de seguridad y las políticas en materia de informática y redes sociales del lugar de trabajo.
WO.3 Gestionar proyectos en línea	Cómo gestionar un proyecto utilizando herramientas informáticas/en línea
WO.4 Elegir las herramientas adecuadas	Comprender, identificar y elegir las herramientas digitales adecuadas para el trabajo
WO.5 Entender las bases de datos	Comprender y utilizar las bases de datos
WO.6 Crear presentaciones con diapositivas	Utilizar un programa de presentación en línea o basado en PC para presentar información a otras personas
WO.7 Crear documentos	Utilizar un procesador de textos en línea o basado en PC para crear un documento
WO.8 Crear hojas de cálculo	Utilizar programas de hojas de cálculo en línea o basados en PC para manipular o analizar datos
WO.9 Gestionar redes profesionales	Utilizar las redes y comunidades profesionales en línea

Comunicación

Intercambiar información con otras personas en plataformas digitales utilizando diversas estrategias para colaborar, compartir información y comunicar.

Preguntas de orientación

- ¿Conozco las necesidades de mi público objetivo?
- ¿Soy capaz de adaptar mi mensaje y estrategia de comunicación de manera adecuada a mi público y contexto?
- ¿Sé utilizar diversas tecnologías digitales (dispositivos y plataformas) para interactuar y compartir información?
- ¿Puedo compartir contenidos digitales en varios dispositivos, restringiendo el acceso según convenga?



Habilidades de comunicación

CO.1 Comunicar con eficacia	Conocimiento y adaptación de las estrategias de comunicación para cumplir las normas de comportamiento y respetar la diversidad de los usuarios (etiqueta en la red)
CO.2 Colaborar con la tecnología	Colaboración digital
CO.3 Hacer llamadas de voz y de video	Realizar llamadas de voz y video por internet (FaceTime, Zoom, etc.)
CO.4 Publicar en redes sociales	Publicar mensajes y elementos audiovisuales en las redes sociales
CO.5 Utilizar las redes sociales	Comprender e identificar los objetivos de las distintas plataformas de redes sociales y comunidades en línea
CO.6 Establecer los ajustes de privacidad	Conocer y configurar los ajustes de privacidad en las redes sociales
CO.7 Compartir información	Comprender las formas de compartir información
CO.8 Utilizar herramientas de mensajería	Utilizar una aplicación de mensajería para comunicarse con otras personas (WhatsApp, iMessage, Messenger, etc.)

Habilidades de comunicación en acción

Las personas que demuestran habilidades de comunicación pueden aprovechar las tecnologías adecuadas para diversas tareas laborales, de la vida diaria y educativas.

CO.1 | *Comunicar con eficacia*

Conocimiento y adaptación de las estrategias de comunicación para cumplir las normas de comportamiento y respetar la diversidad de los usuarios (etiqueta en la red)

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo comunicarme con personas conocidas y familiares utilizando la aplicación que mejor nos convenga.	Puedo utilizar herramientas de escritura para revisar un correo electrónico relacionado con el trabajo y ajustar el tono para hacerlo más profesional. (IA)	Sé respetar la diversidad de mis compañeros y compañeras y ser cortés en los debates de grupo.	Puedo adaptar las estrategias de comunicación a las distintas necesidades de mis estudiantes.

CO.2 | *Colaborar con la tecnología*

Colaboración digital

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo crear una carpeta compartida de fotografías para personas conocidas y familiares, lo que les permite ver y aportar fotos.	Puedo etiquetar a colegas de trabajo en un comentario de un documento de colaboración para sugerirle un cambio de redacción.	Puedo utilizar un sistema de almacenamiento de archivos en la nube para compartir material con los miembros del grupo de estudio.	Puedo crear un archivo de presentación de diapositivas y compartirlo con mi grupo de estudiantes para que cada persona cree una diapositiva.

CO.3 | *Hacer llamadas de voz y de video*

Hacer llamadas de voz y video por internet (con Skype, FaceTime, etc.)

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo participar en una videollamada para reunirme con un profesional de salud en una cita de telesalud.	Puedo utilizar una aplicación de videoconferencia para reunirme con personas de mi equipo de trabajo que están en otro lugar.	Puedo asistir a una reunión de clase utilizando una aplicación de videoconferencia.	Puedo utilizar las funciones de una videollamada para reunirme e interactuar de forma sincrónica con mis estudiantes.

CO.4 | Publicar en redes sociales

Publicar mensajes y elementos audiovisuales en las redes sociales

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo publicar una imagen con un pie de foto en las redes sociales.	Puedo publicar un artículo, un blog u otras noticias sobre mi organización para atraer a clientes y seguidores/as.	Puedo publicar en un grupo en redes sociales para hacer una pregunta a otras personas interesadas en un tema concreto.	Puedo publicar en redes sociales para hacer preguntas e intercambiar ideas con otros docentes.

CO.5 | Utilizar las redes sociales

Comprender e identificar los objetivos de las distintas plataformas de redes sociales y comunidades en línea

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo ajustar mis preferencias de contenido en las redes sociales para ver más de lo que me interesa. (IA)	Puedo utilizar las redes sociales para establecer contactos y relaciones con otras personas de mi ámbito de trabajo.	Puedo evitar las "cámaras de eco" y buscar opiniones diferentes sobre un tema, comprendiendo que mis acciones (tiempo de duración, dar me gusta, guardar, desplazarme) influyen en lo que veo. (IA)	Puedo crear un grupo en una red social relacionada con la educación y la carrera profesional para intercambiar ideas con otras personas.

CO.6 | Establecer los ajustes de privacidad

Conocer y configurar los ajustes de privacidad en las redes sociales

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo modificar los ajustes de privacidad en redes sociales para que solo personas conocidas puedan ver mis fotografías.	Puedo modificar los ajustes de privacidad para que mis contactos vean las actualizaciones que hago en mi perfil.	Puedo verificar lo que muestra mi perfil público en las redes sociales utilizando la herramienta "View As" ("Ver como").	Puedo utilizar los ajustes de privacidad para crear un entorno seguro en el que mi grupo de estudiantes compartan ideas y colaboren dentro de una herramienta de redes sociales.

CO.7 | *Compartir información*

Comprender las formas de compartir información

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo utilizar una aplicación de mensajería para compartir una fotografía digital con personas conocidas.	Puedo compartir un documento con compañeros de trabajo para que puedan verlo, comentarlo o editarlo.	Puedo compartir la información producida por un <i>chatbot</i> con mis compañeras/os para que me ayuden a verificar la información. (IA)	Puedo compartir información con mi grupo de estudiantes utilizando diversas herramientas, como tableros de anuncios digitales, videoconferencias, foros de debate y aplicaciones de mensajería.

CO.8 | *Utilizar herramientas de mensajería*

Utilizar una aplicación de mensajería para comunicarse (WhatsApp, Messenger)

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo utilizar las herramientas del portal de salud de mi proveedor para enviar un mensaje a un profesional de salud	Puedo utilizar la herramienta de mensajería preferida de mi empleador para los mensajes relacionados con el trabajo.	Puedo enviar mensajes solo a mi maestra/o o decidir enviar a todos mis compañeras/os en una clase en línea.	Puedo enviar mensajes y recordatorios a mi grupo de estudiantes en varios idiomas. (IA)

Vocabulario de comunicación

Los siguientes términos se utilizan de manera habitual para referirse a la comunicación digital y se han seleccionado por su relevancia para las habilidades en el dominio de la comunicación. Para obtener una lista completa de la terminología de las habilidades digitales junto con los materiales de instrucción/formación asociados, visite el [glosario de habilidades digitales](#).

@	(s) Símbolo que significa "en"; se utiliza de manera habitual en las direcciones de correo electrónico
algoritmo	(s) conjunto de pasos o instrucciones que sigue una computadora o una persona para resolver un problema o completar una tarea
adjuntar	(v) añadir un archivo a un correo electrónico o mensaje
adjunto	(s) archivo enviado en un correo electrónico o mensaje
cco	(s) copia oculta; permite al remitente de un mensaje ocultar los nombres de los destinatarios (v) utilizar copia oculta, ocultando los nombres de los destinatarios
bloquear	(s) prohibición que impide el acceso a algo (v) impedir que alguien se ponga en contacto con usted
blog	(s) sitio web personal que se utiliza como diario en línea (v) publicar en un sitio web personal que se utilice como diario en línea
cámara	(s) un dispositivo para grabar imágenes digitales
cc	(s) copia exacta, una forma sencilla de enviar una copia de un correo electrónico a otros destinatarios (v) utilizar la copia exacta para enviar una copia de un correo electrónico a destinatarios adicionales
chat	(v) intercambiar mensajes de texto o de voz en tiempo real a través de una red informática
clic (redes sociales)	(s) una única instancia de contenido de internet a la que se accede
colaborar	(v) colaborar con otros para lograr una meta común
comentario	(s) una nota sobre archivos multimedia o documentos compartidos (v) escribir sus reacciones, pensamientos o preguntas en respuesta a lo que otra persona ha compartido
componer	(v) escribir o crear algo
contactos	(s) lista de personas que contiene información necesaria para comunicarse con ellas

mensaje	(s) una comunicación privada entre usuarios de redes sociales
directo (dm)	(v) enviar un mensaje privado en las redes sociales
lista de distribución	(s) una lista de distribución electrónica, compuesta por las direcciones de correo electrónico de los destinatarios
diversidad	(s) la cualidad de ser diferente, disímil, distinto; no igual
cámara de eco	(s) un entorno en el que una persona solo está expuesta a las opiniones con las que está de acuerdo, de modo que sus puntos de vista se refuerzan y no se tienen en cuenta ideas alternativas
editar	(s) un cambio en el texto de un archivo, un sitio web (v) realizar cambios en un mensaje, archivo, documento o sitio web
correo electrónico	(s) sistema que permite enviar mensajes de un dispositivo a otro (s) un mensaje enviado por vía electrónica (v) enviar un mensaje por vía electrónica
dirección de correo electrónico	(s) identificador único de un usuario (usuario@nombre de dominio); especifica una ubicación virtual a la que pueden enviarse mensajes electrónicos
aplicación de correo electrónico	(s) sistema para transferir mensajes de un dispositivo a otro
firma de correo electrónico	(s) bloque de texto en la parte inferior de un mensaje que contiene información de contacto
emoticon	(s) pequeño icono gráfico digital que se utiliza para representar un concepto u objeto
evento	(s) cuando las personas se reúnen en un momento determinado por un motivo
feed	(s) contenido en línea que se actualiza de manera constante, como noticias, un blog o actividad en las redes sociales
seguir	(v) suscribirse para ver contenidos de una cuenta en una plataforma de redes sociales
seguidor	(s) suscriptor de una cuenta en una plataforma de redes sociales
foro	(s) un lugar (a menudo en internet) donde la gente puede hablar y compartir información
reenviar	(v) enviar un mensaje previamente enviado o recibido a un nuevo destinatario
amigo	(s) alguien conectado a otra persona en algunas plataformas de redes sociales (a veces llamado conexión) (v) conectar con otra persona en algunas plataformas de redes sociales
geoetiqueta	(s) etiqueta de redes sociales que asigna una ubicación geográfica

	(v) añadir una etiqueta a una foto, video o publicación que asigne una ubicación geográfica
GIF	(s, jerga) video corto sin audio, normalmente en bucle
grupo	(s) un número de usuarios de redes sociales con un interés compartido
usuario	(s) nombre de usuario en Twitter/X, empieza por "@"
hashtag	(s) palabra o frase precedida de un signo numeral (#) que se utiliza para identificar mensajes sobre un tema específico (a veces llamado etiqueta)
bandeja de entrada	(s) una carpeta electrónica en la que pueden ir los mensajes
influencer	(s) persona que puede influir en las decisiones que toman los demás mediante el uso de las redes sociales
me gusta	(s) marca que hace un espectador para mostrar su apoyo a una publicación en línea (v) marcar un post en internet para mostrar apoyo
enlace	(s) palabra, imagen o URL en la que se hace clic para ir a otra página o ubicación (v) conectar una palabra, imagen o URL a otra página o ubicación
compartir ubicación	(s) permitir que el GPS de un dispositivo comparta información de localización con una aplicación
meme	(s) archivos multimedia humorísticos como imágenes, videos o textos que se copian y difunden en línea
menCIÓN	(s) publicación en las redes sociales que llama la atención sobre una persona o marca (v) publicar en las redes sociales llamando la atención sobre una persona o marca
mensaje	(s) una nota, texto o correo electrónico enviado de manera electrónica (v) enviar una nota, texto o correo electrónico por vía electrónica
micrófono	(s) dispositivo que permite captar y transmitir de manera electrónica el sonido
silenciar	(v) quitar el sonido de un altavoz o micrófono
etiqueta en la red	(s) una conducta en línea adecuada y cortés con los demás usuarios de internet
red	(s) grupo de personas conectadas para compartir información, normalmente para gestiones de trabajo (v) hacer o utilizar conexiones sociales, normalmente para gestiones de trabajo
política	(s) norma o idea oficial que explica cómo actuar en determinadas situaciones
publicación	(s) mensaje u otro archivo multimedia añadido a un sitio web o a un foro de debate

	(v) añadir un mensaje u otro archivo multimedia a un sitio web o a un foro de debate
ajustes de privacidad	(s) opciones de sitios web y programas informáticos que permitan al usuario establecer límites sobre la información que se comparte con otras personas
perfil	(s) descripción breve y en línea de una persona
destinatario	(s) la persona a la que va dirigido un correo electrónico o un mensaje
responder	(s) una respuesta a un correo electrónico o mensaje (v) responder al remitente de un mensaje por correo electrónico o a un remitente de un mensaje de texto.
responder a todos	(v) responder a todas las personas incluidas en el mensaje original
respeto	(s) una actitud de consideración (v) prestar atención y consideración
enviar	(v) hacer que un mensaje, como un correo electrónico o un texto, se envíe a otro dispositivo
remitente	(s) la persona que hace que un mensaje o correo electrónico vaya a otro dispositivo
ajustes	(s) opciones en una computadora, dispositivo o aplicación que pueden ser modificadas por el usuario
compartir	(v) publicar o volver a publicar algo en una red social (v) permitir que otros vean, copien o editen un documento
inicio de sesión	(s) el nombre de usuario y contraseña utilizada para entrar en un dispositivo, cuenta o red (v) acceder a un programa seguro o a una página web en una computadora; iniciar sesión
redes sociales	(s) aplicaciones que permiten a los usuarios interactuar y compartir información entre sí
plataforma de redes sociales	(s) se refiere a una aplicación específica que permite a los usuarios conversar, compartir información y crear contenidos
spam	(s) correo electrónico de publicidad masiva no deseada (v) enviar por correo electrónico publicidad masiva no deseada
asunto del mensaje	(s) breve descripción que da una idea del contenido del mensaje y ayuda al receptor a identificar rápidamente de qué se trata.
etiqueta	(s) una mención en las redes sociales para crear un hipervínculo a una persona, lugar o empresa, que utiliza "@" (v) utilizar "@" en las redes sociales para enlazar con una persona, lugar

	o empresa
mensaje de texto	(s) mensaje breve enviado de un dispositivo móvil a otro (v) enviar un breve mensaje escrito de un dispositivo móvil a otro
aplicación de terceros	(s) una aplicación de <i>software</i> creada por un desarrollador que no es el fabricante del dispositivo en el que se ejecuta la aplicación, ni el propietario del sitio web que la ofrece
hilo	(s) una serie de mensajes, generalmente agrupados por temas, en la que todos los mensajes, excepto el primero, son respuestas a mensajes anteriores
línea de tiempo	(s) el historial cronológico de actividad de una persona en una plataforma de redes sociales
<i>troll</i>	(s) persona que publica mensajes deliberadamente ofensivos para molestar a alguien (v) hacer un comentario deliberadamente ofensivo para molestar a alguien
<i>tweet</i>	(s) una publicación en la red social Twitter/X, limitada a 280 caracteres o menos (v) publicar en la red social Twitter/X
desactivar silencio	(v) restablecer el sonido en un altavoz o micrófono silenciado previamente
ver	(s) la observación de una página web, un post, un video, etc. por parte de un usuario (v) mirar una página web, un post, un video, etc.
viral	(adj) difundido rápida y ampliamente en las redes sociales

Herramientas de comunicación

Para que la comunicación digital sea eficaz, es necesario conocer la variedad de herramientas disponibles y comprender su uso y aplicación adecuados en distintos contextos. La comunicación digital se produce a través del correo electrónico, la mensajería y las redes sociales, así como mediante herramientas de colaboración en el lugar de trabajo y de gestión de proyectos que incluyen funciones de comunicación integradas.

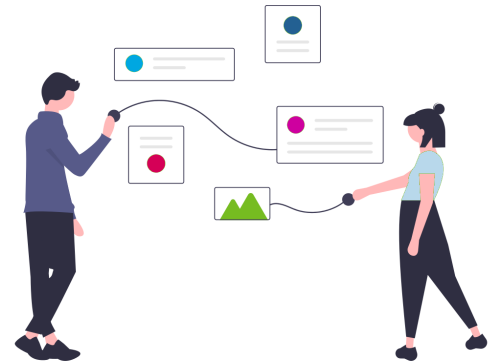
Tipo de herramienta	Ejemplos	
Reunión en video	Zoom Google Meet Teams Webex	GoToMeeting FaceTime Skype
Mensajería	WhatsApp Remind TalkingPoints	iMessage Messenger
Colaboración/mensajería en equipo	Sharepoint Slack Asana	Microsoft Teams Trello
Redes sociales	Facebook Instagram Twitter/X	TikTok LinkedIn
Pizarras colaborativas	Miro Mural Figjam	Padlet Lucidspark Jamboard
Foros de debate en grupo	Moodle Google Classroom Google Groups Canvas	Slack Schoology Microsoft Teams
Almacenamiento/uso compartido	Google Drive One Drive	Dropbox
Sondeo/encuesta	Google Forms Microsoft Forms	Mentimeter Poll Everywhere

Creación

Participar en espacios digitales para diseñar, crear y revisar contenidos en línea.

Preguntas de orientación

- ¿Comprendo los conceptos básicos de codificación y algoritmos?
- ¿Soy capaz de descomponer un problema en pasos más sencillos?
- Cuando examino los datos, ¿soy capaz de reconocer patrones y separar la información importante?
- ¿Puedo crear o adaptar contenidos digitales para que se adapten a distintos fines y públicos?
- ¿Sé cómo compartir pero también proteger mi trabajo original?



Habilidades de creación

CR.1 Escribir código básico	Iniciación a la codificación/programación (comprensión de conceptos, escritura de código básico)
CR.2 Comprender y utilizar los datos	Pensamiento computacional
CR.3 Adaptar y reutilizar contenidos digitales	Creación de un nuevo contenido digital basado en material digital existente
CR.4 Diseñar contenidos digitales	Diseño
CR.5 Crear contenidos de licencia de "código abierto"	Aumentar la cantidad de contenido de licencia de código abierto mediante la creación, la promoción, etc.
CR.6 Producir multimedia	Producción multimedia
CR.7 Revisar y adaptar los contenidos existentes	Revisar los contenidos digitales para mejorar los procesos y el producto
CR.8 Construir un sitio web	Conceptos básicos de creación de sitios web: páginas sencillas, HTML, WordPress, Google Sites

Habilidades de creación en acción

Las personas con habilidades de creación pueden aprovechar las tecnologías adecuadas para participar en diversas tareas laborales, de la vida diaria y educativas.

CR.1 | *Escribir código básico*

Iniciación a la codificación/programación (comprensión de conceptos, escritura de código básico)

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo reconocer cuándo un contenido en línea es auténtico o el resultado de un algoritmo (IA)	Puedo escribir guiones sencillos para automatizar tareas repetitivas en mi entorno de trabajo.	Puedo crear historias, animaciones o juegos para expresar ideas o demostrar habilidades matemáticas utilizando un lenguaje de codificación sencillo.	Puedo comprometerme a aprender sobre codificación y las formas en que se conecta con las habilidades cognitivas y las habilidades esenciales para el éxito en el lugar de trabajo.

CR.2 | *Comprender y utilizar los datos*

Pensamiento computacional

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo comparar los tipos de financiación para decidir dónde obtener un préstamo para un coche.	Puedo hacer cambios que reduzcan los errores en mi puesto de trabajo gracias a la producción de datos en tiempo real. (IA)	Puedo utilizar los datos recopilados para un proyecto para crear representaciones visuales (gráficos, tablas, etc.) en un informe.	Puedo combinar mi experiencia, mis habilidades y lo que sé sobre mi grupo de estudiantes con las sugerencias de una herramienta de análisis de aprendizaje personalizado para tomar decisiones pedagógicas fundamentadas. (IA)

CR.3 | Adaptar y reutilizar contenidos digitales

Creación de un nuevo contenido digital basado en material digital existente

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo ayudar a mi hija/o a encontrar imágenes de dominio público para utilizarlas en un proyecto escolar.	Puedo utilizar imágenes de Creative Commons para crear un folleto para mi empresa, respetando las condiciones de la licencia.	Puedo integrar un video de YouTube en una presentación de diapositivas, entendiendo que enlaza de regreso al video del creador original.	Puedo utilizar una herramienta de curaduría digital para organizar contenidos y sitios web con el fin de crear una lección o un recurso para mi grupo de estudiantes.

CR.4 | Diseñar contenidos digitales

Diseño

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo utilizar una plantilla para diseñar una invitación para el cumpleaños de mi hija/o.	Puedo añadir imágenes a las presentaciones de diapositivas e incluir texto alternativo para garantizar que puedan ser descritas por los lectores de pantalla en aras de la accesibilidad. (DI)	Puedo aplicar título al texto de informes o entradas de blog para que los lectores comprendan mejor cómo está organizado el contenido.	Puedo analizar mis elecciones de color al crear una presentación de diapositivas para asegurarme de que hay suficiente contraste entre el texto y el fondo. Esto es útil para todos, pero especialmente para los que tienen baja visión o daltonismo. (DI)

CR.5 | Crear contenidos de licencia de "código abierto"

Aumentar la cantidad de contenidos de licencia de código abierto mediante la creación, la promoción, etc.

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo publicar las fotografías que he tomado en repositorios fotográficos abiertos para que otras personas puedan encontrarlas libremente y utilizarlas en los materiales que creen.	Puedo crear y compartir tutoriales, guías o documentación de libre acceso con mis colegas de trabajo.	Puedo ayudar a mi amiga/o a elegir una licencia de Creative Commons para aplicar a sus contenidos digitales.	Puedo aplicar los ajustes de uso compartido a los documentos que creo (diapositivas, planes de clase, etc.) para que otras personas puedan verlos, guardarlos y hacer copias.

CR.6 | Producir multimedia

Producción multimedia

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo crear una presentación de diapositivas con fotografías familiares, añadiendo pies de foto y música de fondo.	Puedo utilizar una herramienta de transmisión de pantalla para mostrar a una persona de mi equipo cómo acceder a la unidad compartida de la empresa.	Puedo escribir un mensaje para generar imágenes y clips musicales completamente originales para un proyecto de clase. (IA)	Puedo utilizar una herramienta de grabación de pantalla para crear un breve video didáctico con subtítulos para mis estudiantes.

CR.7 | Revisar y adaptar los contenidos existentes

Revisar los contenidos digitales para mejorar los procesos y el producto

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo etiquetar caras en fotos familiares para acceder más fácilmente a ellas . (IA)	Puedo editar un formulario de encuesta a clientes para incluir lógica condicional, de modo que las personas puedan llenarlo más fácil.	Puedo organizar artefactos digitales recopilados para un proyecto de clase en un formato visualmente claro y atractivo utilizando una herramienta de curaduría en línea.	Puedo utilizar la función de estilos de un documento existente para crear un índice o esquema automático que enlace con el contenido relacionado.

CR.8 | Construir un sitio web

Conceptos básicos de creación de sitios web: páginas sencillas, HTML, WordPress, Google Sites

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo crear un sitio web sencillo para compartir recetas con conocidos y familiares.	Puedo actualizar las ofertas del día en el sitio web del restaurante de mi empresa.	Puedo trabajar con mis compañeras/os para crear una página web sencilla que reúna todos nuestros proyectos.	Puedo gestionar una página web del aula en el sitio web de nuestro centro para mantener a mi grupo de estudiantes informadas/os y motivadas/os.

Vocabulario de creación

Los siguientes términos se utilizan de manera habitual para referirse a la creación de contenidos digitales y se han seleccionado por su relevancia para las habilidades del dominio de la creación. Para obtener una lista completa de la terminología de las habilidades digitales junto con los materiales de instrucción/formación asociados, visite el [glosario de habilidades digitales](#).

accesibilidad	(s) características que aumentan la facilidad de uso del <i>software</i> para los usuarios
algoritmo	(s) conjunto de pasos que resuelven de forma fiable determinados tipos de problemas (s) un plan preciso, paso a paso, de un procedimiento de cálculo
alinear	(v) colocar texto o imágenes en línea recta
alineación	(s) disposición que coloca texto o imágenes en una línea
texto alternativo	(s) descripción textual de una imagen u otro elemento
animación	(s) técnica consistente en hacer que objetos inanimados o dibujos parezcan moverse en imágenes en movimiento o gráficos por computadora
atribución	(s) el acto de reconocer claramente al creador de algo
celda	(s) espacio en el que se puede ingresar información en una tabla u hoja de cálculo
gráfico	(s) una representación gráfica de los datos
código	(s) instrucciones para una computadora, escritas en un lenguaje de programación
columna	(s) línea vertical de entradas en una tabla que suele leerse de arriba abajo
copiar	(s) una versión duplicada de datos o documentos (v) crear un duplicado o guardar una selección
derechos de autoría	(s) derechos otorgados a un creador para proteger su obra de otros usos sin permiso (v) proteger la propia obra de otros usos sin autorización
Creative Commons	(s) conjunto de licencias destinadas a ofrecer al consumidor más libertades que los derechos de autoría tradicionales
recortar	(v) recortar los bordes de una imagen
cortar	(v) borrar una selección y copiarla al mismo tiempo
datos	(s) una colección de información como hechos o números

documento	(s) un archivo que contiene texto
borrador	(s) un documento que aún necesita ser editado y no está listo para su publicación
duplicado/duplicar	(s) copia exacta de algo (v) hacer una copia
editar	(s) un cambio en el texto de un archivo, o sitio web (v) realizar cambios en un mensaje, archivo, documento o sitio web
uso justo	(s) una norma que permite el uso de obras protegidas por derechos de autoría en algunos casos
fuentes	(s) tipo de letra definido por el tamaño y el estilo
pie de página	(s) línea de información impresa en la parte inferior de una página para identificar su contenido
formato	(s) el estilo, tipo, color y diseño de un documento (v) editar el estilo, tipo, color o diseño de un documento
gráfico/graficar	(s) una representación visual de los datos (v) representar de manera visual los datos
encabezado	(s) la parte superior de una página o diseño
título	(s) el título o tema de una lista o sección
hipervínculo	(s) palabra en la que se puede hacer clic en una página de internet o en un documento y que desencadena una acción (v) poner formato a un texto o un gráfico para que desencadene una acción al hacer clic en él
imagen	(s) una imagen creada o almacenada electrónicamente
insertar	(v) añadir algo (espacio, texto, imagen, etc.)
licencia	(s) términos legales que permiten a una persona utilizar un producto (v) aplicar términos legales que permitan a una persona utilizar un producto
enlace	(s) palabra, imagen o URL en la que se hace clic para ir a otra página o ubicación (v) conectar una palabra, imagen o URL a otra página o ubicación
multimedia	(s) el uso combinado de sonido, video, animación, imágenes o texto para presentar una idea
recursos educativos abiertos (Open Educational Resources, OER)	(s) materiales de enseñanza, aprendizaje e investigación que son de dominio público o se han publicado bajo una licencia de código abierto; permiten el libre acceso, reutilización, reconversión, adaptación y redistribución.

configuración de página	(s) opciones que definen el diseño y el formato de una página
pegar	(v) insertar un medio audiovisual (p. ej., texto, imagen, audio, video) previamente copiado o cortado de otro lugar
revisar	(v) comprobar y corregir los errores
dominio público	(s) el estado de no ser propiedad de nadie y, por lo tanto, de libre uso por todos
publicar	(v) poner a disposición de otras personas para su visualización
fila	(s) línea horizontal de entradas en una tabla u hoja de cálculo
corrector	(s) el acto de comprobar que las palabras de un texto están bien escritas
ortográfico	(v) comprobar que las palabras de un texto están bien escritas
plantilla	(s) una guía documental que ayuda a incluir y colocar la información
cuadro de texto	(s) marcador de posición rectangular en un documento que permite escribir en él
tema	(s) una combinación de imágenes, colores, formatos y sonidos que puede personalizarse
<i>word art</i>	(s) tecnología para crear efectos de texto estilizados en el tratamiento de textos

Herramientas de creación

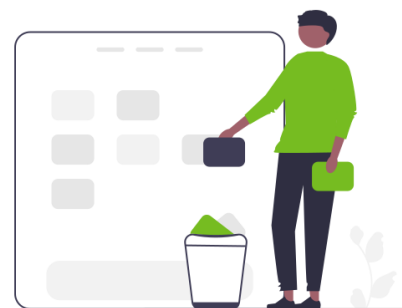
La creación de contenidos digitales implica el uso de diversas herramientas en función de los objetivos y la audiencia. La creación eficaz de contenidos digitales requiere conocer las funciones y características estándar de las herramientas más comunes para crear contenidos digitales en diversos soportes y formatos de archivo, ser consciente de las producciones y el almacenamiento de los contenidos digitales y reconocer las consideraciones que hay que tener en cuenta en relación con la accesibilidad, las licencias de contenidos y la reutilización de los mismos.

Tipo de herramienta	Ejemplos	
Productividad: documentos	Google Docs Microsoft Word Apple Pages	Canva Adobe Acrobat Reader
Productividad: presentaciones	Google Slides Microsoft PowerPoint Apple Keynote Prezi	Mentimeter Canva Nearpod Peardeck
Productividad: hojas de cálculo	Google Sheets Microsoft Excel	Apple Numbers
Bases de datos	Airtable Google Sheets Filemaker Pro	Microsoft Access Microsoft Excel
Grabación y edición de videos	Smartphone Camera YouTube Flip	Screencastify Screencastomatic Loom
Alojamiento y compartición de videos	YouTube	Vimeo
Grabación de audio	Audacity Smartphone Recorder Easy Voice Recorder	Sound Recorder GarageBand
Creación de sitios web	Google Sites WordPress Weebly	Squarespace Wix
Guía de diseño accesible	WebAIM	WC3

Lenguaje sencillo y transparente	Hemingway Editor	Grammarly
Almacenamiento de archivos	Google Drive Microsoft OneDrive	Dropbox
Curaduría de contenidos	Pinterest Wakelet Padlet	SkillBlox Symbaloo
Contenidos con licencia abierta	Wikipedia Commons OER Commons	Openverse
Diseño de actividades didácticas/producción de contenido	EdPuzzle Nearpod Wakelet Padlet	Screencastify (edit feature) Flip Wordwall Flippity
Sistemas de gestión del aprendizaje	Moodle Google Classroom	Canvas Schoology

Cuidado y mantenimiento de dispositivos propios

Prácticas que favorecen la longevidad de los dispositivos, como el cuidado físico, el *software* de protección y el uso de asistencia técnica.



Preguntas de orientación

- ¿Sé cómo cuidar mis dispositivos tecnológicos y mantenerlos seguros?
- ¿Puedo solucionar problemas técnicos básicos?
- ¿Sé cómo encontrar asistencia técnica cuando no soy capaz de solucionar un problema?

Habilidades de cuidado y mantenimiento de dispositivos propios

DO.1 Mantener los dispositivos tecnológicos	Aspectos básicos de los dispositivos (compra, eliminación, reciclaje, añadir aplicaciones, actualizaciones de <i>software</i>)
DO.2 Buscar asistencia técnica	Encontrar asistencia técnica
DO.3 Mantener los dispositivos seguros y protegidos	Proteger los dispositivos gestionando los riesgos y amenazas en un entorno digital aplicando medidas de seguridad y protección
DO.4 Solucionar problemas técnicos	Resolución de problemas técnicos más complejos

Habilidades de cuidado y uso de dispositivos propios en acción

Las personas que demuestran habilidades de propiedad de dispositivos emplean prácticas que favorecen la longevidad del dispositivo, como el cuidado físico, el *software* de protección y el uso de asistencia técnica.

DO.1 | *Mantener los dispositivos tecnológicos*

Aspectos básicos de los dispositivos (compra, eliminación, reciclaje, añadir aplicaciones, actualizaciones de *software*)

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo mantener actualizada la copia de seguridad de mi teléfono inteligente.	Puedo completar las actualizaciones de <i>software</i> para asegurarme de que la computadora de mi lugar de trabajo sigue funcionando de manera eficaz.	Puedo descargar las aplicaciones necesarias para participar en aprendizaje a distancia.	Puedo seguir la lista de verificación de nuestro Departamento de Tecnología de la Información (TI) para preparar mi computadora para su eliminación o reciclaje.

DO.2 | *Buscar asistencia técnica*

Encontrar asistencia técnica

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo encontrar una sección de "ayuda" o "soporte" en un sitio web cuando una aplicación o página web no funciona de manera correcta.	Puedo utilizar el <i>chatbot</i> de un sitio web para encontrar la información que necesito para solucionar un problema. (IA)	Puedo buscar en internet soluciones a problemas técnicos sencillos que tengo en mi dispositivo.	Puedo consultar foros y comunidades en línea para encontrar asistencia técnica.

DO.3 | Mantener los dispositivos seguros y protegidos

Proteger los dispositivos gestionando los riesgos y amenazas en un entorno digital aplicando medidas de seguridad y protección

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo crear una contraseña segura para proteger mi dispositivo.	Puedo guardar mi dispositivo de trabajo en un espacio físico protegido y separado para evitar manipulaciones.	Puedo mantener mis datos de acceso (como mi contraseña) en secreto y no compartílos.	Puedo modificar los ajustes de mi sistema operativo (SO) y mi navegador para mejorar la seguridad de mi dispositivo.

DO.4 | Solucionar problemas técnicos

Resolución de problemas técnicos más complejos

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Sé dónde acudir en mi comunidad para llevar mi dispositivo y acceder a asistencia presencial en caso de problemas técnicos.	Puedo reconocer errores del dispositivo e informar de estos al servicio técnico.	Puedo probar técnicas básicas de resolución de problemas y luego pedir ayuda a mi maestra/o o al contacto de Tecnologías de la Información (TI) de mi centro educativo.	Puedo utilizar herramientas de diagnóstico para identificar y resolver problemas técnicos comunes con mis dispositivos. (IA)

Vocabulario de cuidado y mantenimiento de dispositivos propios

Los siguientes términos se utilizan de manera habitual para referirse al uso y mantenimiento general de los dispositivos y se han seleccionado por su relevancia para las habilidades del dominio de uso de dispositivos propios . Para obtener una lista completa de la terminología de las habilidades digitales junto con los materiales de instrucción/formación asociados, visite el [glosario de habilidades digitales](#).

autenticación	(s) prueba de la identidad de un usuario que se conecta a una red
copia de seguridad	(s) copia de un archivo que puede utilizarse para recuperar el original (v) copiar datos para poder restaurarlos si se pierde la copia principal
caché	(s) almacenamiento temporal rápido en el que se guarda información de uso reciente o frecuente para evitar tener que recargarla
unidad central de procesamiento	(s) la parte de una computadora que ejecuta todas las instrucciones y órdenes (Central Processing Unit, CPU)
computadora	(s) dispositivo electrónico que ayuda a almacenar, organizar y utilizar información
carcasa de computadora	(s) la cubierta exterior protectora de una computadora
torre de computadora	(s) la caja de la computadora que contiene el hardware, incluidos la CPU y la placa base.
fallo	(s) el apagado de una computadora debido a un mal funcionamiento de software o hardware (v) apagado debido a un mal funcionamiento del software o hardware
computadora de escritorio	(s) una computadora que no es portátil y suele incluir una torre
error	(s) un error; la condición de estar equivocado
puerto de ethernet	(s) conexión que parece un puerto telefónico y conecta una computadora a una red y a internet de alta velocidad
congelarse	(v) dejar de responder o bloquearse
unidad de disco duro	(s) parte de la computadora que almacena datos y los mantiene aunque esté apagado.
servicio de asistencia	(s) sección de una organización que ofrece asesoramiento a los usuarios que tienen problemas, especialmente con equipos o sistemas informáticos
ticket de ayuda	(s) una solicitud de ayuda sobre un asunto o problema concreto

memoria	(s) la parte de una computadora que contiene información
monitor	(s) la pantalla de una computadora de escritorio
puerto de monitor	(s) conexión utilizada para conectar la computadora a la pantalla (monitor)
placa base	(s) la parte principal de una computadora
sistema operativo	(s) el programa encargado del resto de <i>software</i> y programas de su computadora
OS X	(s) pronunciado "O S ten;" un sistema operativo diseñado por Apple
puerto paralelo o de impresora	(s) un puerto antiguo que es menos común en las nuevas computadoras y a menudo sustituido por un puerto USB
PC	(s) computadora personal, especialmente una que ejecuta Microsoft Windows en contraposición a un Apple Mac
periféricos	(s) un dispositivo electrónico que está fuera de la carcasa de la computadora, pero que es utilizado por la computadora a la que está conectado, como una impresora o un escáner
plataforma	(s) un tipo concreto de computadora, dispositivo, sistema operativo o servicio de <i>software</i>
puerto	(s) conexión de la computadora en la que se puede conectar un dispositivo
botón de encendido	(s) el control que enciende y apaga una computadora
cable de energía	(s) cable que conecta un dispositivo a una fuente de energía eléctrica
impresora	(s) máquina, normalmente conectada a una computadora, que se utiliza para copiar palabras o imágenes en papel
memoria de acceso aleatorio	(s) brinda almacenamiento temporal de datos; no conserva su memoria cuando se apaga (Random Access Memory, RAM)
pantalla	(s) superficie plana de un dispositivo para mostrar información
apagar	(v) apagar o detener
soporte	(s) respuestas a preguntas y ayuda para resolver problemas
soporte técnico	(s) ayuda con un problema relacionado con la tecnología
solución de problemas	(v) analizar o diagnosticar un problema hasta determinar una solución
verificación de dos pasos	(s) método de seguridad que requiere que un usuario ingrese dos de tres tipos de información para acceder a una cuenta
interfaz de usuario	(s) la parte visual de una aplicación informática que el usuario ve y con la que interactúa

nombre de usuario (s) la identificación de una persona en un sistema informático, red o cuenta individual

Herramientas de cuidado y mantenimiento de dispositivos propios

Para el cuidado y mantenimiento de un dispositivo se requiere que los usuarios tengan conocimientos prácticos de una variedad de dispositivos y aplicaciones comunes, junto con una comprensión de las herramientas integradas en los sistemas operativos y las aplicaciones, las prácticas de mantenimiento rutinario y las fuentes externas de apoyo a las que se puede acceder para mantener las aplicaciones funcionando y promover la longevidad del dispositivo.

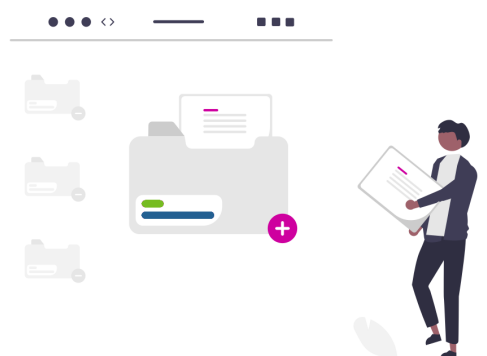
Tipo de herramienta	Ejemplos	
Dispositivos	Computadora de escritorio Computadora portátil Teléfono inteligente	Tableta Lector electrónico Reloj inteligente
Navegadores	Chrome Edge	Mozilla Firefox Safari
Dispositivos periféricos	Mouse Teclado Impresora Monitor Cámara web Escáner	Parlantes Auriculares Micrófono Unidad externa Unidad flash USB CD-ROM
Ajustes del dispositivo	Ajustes de Windows Ajustes del sistema (Mac)	Ajustes (Android e iOS)
Actualizaciones de la aplicación	App Store (Apple)	Google Play Store

Habilidades fundacionales

Conocimientos básicos necesarios para utilizar un dispositivo y participar en línea.

Preguntas de orientación

- ¿Soy capaz de manejar la computadora con el *mouse* y el teclado?
- ¿Sé cómo guardar y encontrar información en mi computadora?
- ¿Sé cómo utilizar las funciones de accesibilidad para que mis dispositivos sean más fáciles de usar?
- ¿Sé qué es la internet y cómo puedo utilizarla para buscar información?
- ¿Puedo conectarme y navegar por internet?
- ¿Puedo enviar y recibir correo electrónico?
- ¿Sé cómo crear contraseñas seguras y proteger mi privacidad?



Habilidades fundacionales

EF.1 Utilizar funciones de accesibilidad	Herramientas de accesibilidad en el dispositivo
EF.2 Buscar en internet	Búsqueda básica en internet
EF.3 Utilizar herramientas básicas del navegador	Conocimientos del navegador [p. ej., barra de direcciones, navegación web, favoritos/marcadores, avanzar/regresar, etc.]
EF.4 Utilizar el mouse y el teclado	Funcionalidad básica del <i>mouse</i> y el teclado
EF.5 Entender su computadora	Comprensión de los componentes informáticos y periféricos, resolución básica de problemas, utilización de un sistema operativo
EF.6 Guardar y buscar documentos	Almacenamiento y recuperación de documentos
EF.7 Entender la internet	Entender qué son la internet y la web
EF.8 Obtener una cuenta de correo electrónico	Configurar una cuenta de correo electrónico

EF.9 Enviar y recibir correos electrónicos	Enviar y recibir correos electrónicos, incluido el uso de archivos adjuntos
EF.10 Crear contraseñas seguras	Conceptos básicos sobre contraseñas: creación, almacenamiento seguro, restablecimiento
EF.11 Conectarse a Wi-Fi	Comprender si su computadora está conectada a internet/Wi-Fi y cómo conectarse/desconectarse
EF.12 Proteger su privacidad en dispositivos compartidos	Saber cómo proteger la privacidad cuando se utilizan dispositivos compartidos e internet público (cerrar sesión en cuentas, borrar el historial de búsquedas, etc.)

Habilidades fundacionales en acción

Las personas que demuestran habilidades fundacionales emplean prácticas que favorecen la longevidad del dispositivo, como el cuidado físico, el software de protección y el uso de soporte técnico.

EF.1 | *Utilizar funciones de accesibilidad*

Aspectos básicos de los dispositivos (compra, eliminación, reciclaje, añadir aplicaciones, actualizaciones de software)

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo ajustar la configuración de los subtítulos de un video para facilitar su visualización.	Puedo ajustar la configuración de mi monitor para evitar la fatiga visual.	Puedo activar y desactivar la lupa de mi dispositivo según sea necesario para acercar y alejar la pantalla.	Puedo ajustar el tamaño y el color del puntero del mouse para que a mi grupo de estudiantes les resulte más fácil seguir lo que estoy haciendo en la pantalla.

EF.2 | *Buscar en internet*

Búsqueda básica en internet

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo encontrar información en internet que me ayude a renovar la licencia de conducir en mi ciudad.	Puedo comparar en línea los precios de los suministros que necesito para mi empresa.	Puedo buscar en internet un juego educativo para practicar matemáticas.	Puedo consultar recursos educativos con licencia de código abierto en línea para compartirlos con mi grupo de estudiantes.

EF.3 | *Utilizar las herramientas básicas del navegador*

Conocimientos del navegador (barra de direcciones, navegación web, favoritos/marcadores, avanzar/regresar, etc.)

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo marcar sitios web fiables sobre información en salud.	Puedo organizar las pestañas abiertas del navegador en mi computadora para mantener juntas las páginas relacionadas.	Puedo ingresar el nombre o la URL de mi escuela en la barra de direcciones para consultar el horario de clases.	Puedo añadir artículos que quiero leer a una lista de lectura de mi navegador.

EF.4 | Utilizar el mouse y el teclado

Funcionalidad básica del *mouse* y el teclado

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo utilizar el atajo de teclado "CTRL+F" para buscar palabras clave en un documento o en una página web.	Puedo hacer clic con el botón derecho para abrir un menú contextual cuando edito un documento en el trabajo.	Puedo cambiar el orden de las diapositivas que creo para la escuela, usando el <i>mouse</i> para seleccionar, "arrastrar y soltar".	Puedo hacer clic con el <i>mouse</i> y utilizar la tecla "shift" para seleccionar una lista de elementos; puedo hacer clic con el <i>mouse</i> y utilizar la tecla "ctrl" para seleccionar varios elementos de una lista.

EF.5 | Entender su computadora

Comprensión de los componentes informáticos y periféricos, solución básica de problemas, utilización de un sistema operativo

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo conectar auriculares a mi dispositivo y escuchar música y videos sin molestar a la gente que me rodea.	Puedo encontrar y conectarme a la impresora de red de nuestra oficina para imprimir el orden del día de una reunión.	Puedo conectar una cámara web externa a mi computadora para participar en una clase en línea.	Puedo utilizar la función de escaneado de la impresora del aula para crear una copia digital de algo que quiero compartir con mi clase en línea.

EF.6 | Guardar y buscar documentos

Almacenamiento y recuperación de documentos

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo guardar una copia de mi formulario de declaración de renta en mi computadora para encontrarla más tarde.	Puedo guardar y localizar documentos de uso frecuente que son necesarios para mi trabajo.	Puedo descargar y organizar los documentos que mi maestra/o me envía por correo electrónico.	Puedo utilizar carpetas para guardar recursos didácticos en la nube y encontrarlos posteriormente.

EF.7 | Entender la internet

Entender qué son la internet y la web

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo descargar videos a mi dispositivo para verlos cuando viajo y no tengo acceso a internet.	Puedo hacer que los archivos de trabajo estén disponibles sin conexión al internet para poder seguir editando sin estar conectado.	Puedo probar qué aplicaciones funcionarán sin conexión desactivando temporalmente la red Wi-Fi.	Puedo tener en cuenta al grupo de estudiantes con acceso limitado al internet y ofrecerles opciones para trabajar sin conexión al realizar las tareas.

EF.8 | Obtener una cuenta de correo electrónico

Configurar una cuenta de correo electrónico

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo crear una cuenta de correo electrónico personal gratuita con una dirección adecuada para comunicarme con la escuela y los maestros de mi hija/o.	Puedo personalizar mi cuenta de correo electrónico en el trabajo para organizar y gestionar mi correspondencia .	Puedo crear una cuenta de correo electrónico para utilizarla cuando necesite hacer preguntas a mi maestra/o sobre mis deberes.	Puedo configurar mi correo electrónico para incluir una firma con información de contacto que se incluirá cada vez que envíe un correo electrónico.

EF.9 | Enviar y recibir correo electrónico

Enviar y recibir correos electrónicos, incluido el uso de archivos adjuntos

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo incluir una breve descripción de mi correo electrónico en el asunto para que las personas que lo reciban sepan de qué trata.	Puedo enviar facturas a los clientes adjuntando un archivo a un correo electrónico.	Puedo adjuntar mis deberes a un correo electrónico y enviárselos a mi maestra/o.	Puedo utilizar la función "bcc" cuando envío un correo electrónico a un grupo de estudiantes para proteger su privacidad.

EF.10 | Crear contraseñas seguras

Conceptos básicos sobre contraseñas: creación, almacenamiento seguro, restablecimiento

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo utilizar una combinación de letras, números y símbolos para crear contraseñas seguras.	Puedo seguir las directrices de mi empleador para restablecer las contraseñas de manera periódica.	Puedo crear contraseñas diferentes para los distintos sitios web/aplicaciones educativas que utilizo y guardarlas en un lugar seguro.	Puedo consultar mi gestor de contraseñas para recibir sugerencias y alertas para proteger la privacidad de varias cuentas.

EF.11 | Conectarse a Wi-Fi

Comprender si su computadora está conectada a internet/Wi-Fi y cómo conectarse/desconectarse

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo desactivar la configuración Wi-Fi de mi computadora antes de irme de vacaciones.	Puedo localizar y conectarme a la conexión Wi-Fi adecuada para mi trabajo.	Puedo conectarme a la red Wi-Fi gratuita de nuestra biblioteca para acceder a recursos de estudio en línea.	Puedo identificar y conectarme a la señal Wi-Fi asignada para los dispositivos de mi aula.

EF.12 | Proteger privacidad en dispositivos compartidos

Saber cómo proteger la privacidad cuando se utilizan dispositivos compartidos e internet público (cerrar sesión en cuentas, borrar el historial de búsquedas, etc.)

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo eliminar mi cuenta de un navegador web al que he accedido en una computadora pública.	Puedo cerrar la sesión de mis cuentas en una computadora de trabajo antes de un descanso y al final del turno.	Puedo utilizar la navegación privada en la biblioteca de la escuela para mantener mi historial de navegación privado.	Puedo almacenar archivos en una cuenta basada en la nube cuando utilizo una computadora compartida en el trabajo.

Vocabulario de habilidades fundacionales

Los siguientes términos se utilizan de manera habitual para referirse a las habilidades y conocimientos informáticos básicos y se han seleccionado por su pertinencia para el dominio de habilidades fundacionales. Para obtener una lista completa de la terminología de las habilidades digitales junto con los materiales de instrucción/formación asociados, visite el [glosario de habilidades digitales](#).

@	(s) Símbolo que significa "en"; se utiliza de manera habitual en las direcciones de correo electrónico
accesibilidad	(s) características que aumentan la facilidad de uso del software para los usuarios
ajustes de accesibilidad	(s) opciones que permiten facilitar el uso de la computadora
barra de direcciones	(s) parte de un navegador web en la que se escribe la dirección del sitio web que se desea visitar o una palabra clave para buscar en internet
aplicación (app)	(s) programa informático que sirve a un propósito específico
archivo/archivar	(s) una colección de información digital histórica (v) almacenar y conservar información digital histórica
teclas de flechas	(s) botones de un teclado que mueven el cursor o desplazan la página hacia arriba, abajo, izquierda o derecha
adjuntar	(v) añadir un archivo a un correo electrónico o mensaje
adjunto	(s) archivo enviado en un correo electrónico o mensaje
regresar	(adv) anterior
bcc	(s) copia oculta; permite al remitente de un mensaje ocultar los nombres de los destinatarios (v) utilizar copia oculta, ocultando los nombres de los destinatarios
marcador/marcar	(s) un sitio web guardado para uso futuro (v) guardar un sitio web para utilizarlo en el futuro
miga de pan	(s) enlace único en una cadena que indica la ubicación de una página web, utilizado como ayuda a la navegación
navegar	(v) mirar muchas cosas en internet
navegador	(s) programa utilizado para navegar por internet y ver páginas web
botón	(s) control en una pantalla o teclado que desencadena una acción cuando se selecciona

tecla de bloqueo de mayúsculas	(s) botón del teclado de una computadora que hace que todas las letras sean mayúsculas
cc	(v) copia exacta; añadir uno o más destinatarios a un correo electrónico (en la línea "cc") para que reciban una copia y estén al tanto de lo que se comunica
unidad central de procesamiento (CPU)	(s) la parte de una computadora que ejecuta todas las instrucciones y órdenes (Central Processing Unit, CPU)
casilla de verificación	(s) casilla vacía que, al hacer clic en ella, se rellena con una marca de verificación y activa una opción
clic	(s) el acto de pulsar un botón en un <i>mouse</i> o trackpad de la computadora; similar a un "toque" en una pantalla táctil (v) pulsar un botón del <i>mouse</i> o trackpad de una computadora
cerrar	(V) finalizar una aplicación, ventana o archivo
nube	(s) conjunto de servidores conectados que permiten almacenar y procesar información y datos en línea
comando	(s) indicación a una computadora para que haga algo
componer	(v) escribir o crear algo
computadora	(s) dispositivo electrónico que ayuda a almacenar, organizar y utilizar información
carcasa de computadora	(s) la cubierta exterior protectora de una computadora
red informática	(s) grupo de computadoras o dispositivos conectados entre sí
torre de computadora	(s) caja de la computadora que contiene el <i>hardware</i> , incluidos la CPU y la placa base.
contactos	(s) lista de personas que contiene información necesaria para comunicarse con ellas
tecla control (CTRL)	(s) botón del teclado de una computadora que puede cambiar la función de otras teclas
cursor	(s) una forma en una pantalla de computadora que muestra la ubicación donde las acciones realizadas con el teclado o el <i>mouse</i> se harán
escritorio	(s) la pantalla principal de una computadora cuando todas las aplicaciones están cerradas o minimizadas
computadora de escritorio	(s) una computadora que no es portátil y suele incluir una torre

dispositivo	(s) objeto o máquina fabricado para un fin especial
habilidades digitales	(s) una serie de capacidades para utilizar dispositivos digitales, aplicaciones de comunicación y redes para acceder a la información y gestionarla
pantalla	(s) pantalla o monitor de computadora que muestra texto e imágenes
lista de distribución	(s) una lista de distribución electrónica, compuesta por las direcciones de correo electrónico de los destinatarios
doble clic	(s) el acto de pulsar rápidamente dos veces un botón del <i>mouse</i> (v) pulsar rápidamente dos veces el botón izquierdo del <i>mouse</i>
descargar	(v) copiar un archivo o programa de un sistema informático mayor o de internet a otra computadora o dispositivo
arrastrar y soltar	(v) mover un objeto arrastrándolo por la pantalla y soltándolo en otro lugar
desplegable	(adj) tipo de menú que aparece al pasar el <i>mouse</i> por encima o hacer clic en él
cámara de eco	(s) un entorno en el que una persona solo está expuesta a las opiniones con las que está de acuerdo, de modo que sus puntos de vista se refuerzan y no se tienen en cuenta ideas alternativas
correo electrónico	(s) sistema que permite enviar mensajes de un dispositivo a otro (s) un mensaje enviado por vía electrónica (v) enviar un mensaje por vía electrónica
dirección de correo electrónico	(s) identificador único de la forma: nombre de usuario@nombre de dominio; especifica una ubicación virtual a la que pueden enviarse mensajes electrónicos
aplicación de correo electrónico	(s) sistema para transferir mensajes electrónicos de un dispositivo a otro
firma de correo electrónico	(s) bloque de texto en la parte inferior de un mensaje que contiene información de contacto
emoji/emoticon	(s) pequeño icono gráfico digital que se utiliza para representar un concepto, emoción u objeto
tecla intro	(s) tecla que se utiliza para pasar a la línea siguiente o añadir una línea de espacio entre párrafos; también se utiliza para enviar información
puerto de ethernet	(s) conexión que parece un puerto telefónico y conecta una computadora a una red y a internet de alta velocidad
favorito	(s) tipo de marcador que permite guardar un sitio web para utilizarlo en el futuro (v) guardar un sitio web para utilizarlo en el futuro
archivo	(s) información digital que puede abrirse, guardarse o modificarse mediante un programa informático

Explorador de archivos	(s) un explorador de archivos del sistema operativo Microsoft Windows
formato de archivo	(s) el tipo de un archivo (por ejemplo, .doc para un documento)
gestión de archivos	(s) una forma de nombrar y organizar archivos digitales
burbuja de filtro	(s) cuando los sitios web personalizan el contenido basándose en lo que ha pulsado en el pasado, limitando su capacidad de ver nuevas ideas y perspectivas
carpeta	(s) un contenedor donde se pueden guardar archivos y otras carpetas
reenviar	(v) enviar un mensaje previamente enviado a un nuevo destinatario
congelarse	(v) deja de responder o bloquearse
teclas de función	(s) conjunto de teclas de un teclado que se utilizan como atajos para realizar una acción
historial	(s) un registro de eventos anteriores del usuario, especialmente de las páginas web visitadas en un navegador
posición inicial	(s) lugar donde se apoyan las manos en el teclado; es la fila asdfghjkl del teclado alfanumérico y los números 456 del teclado numérico de 10 teclas
página de inicio	(s) la página principal o primera página de un sitio web o conjunto de documentos con hipervínculos
pantalla de inicio	(s) la página principal de una aplicación
pasar por	(v) colocar el cursor sobre un hipervínculo o icono sin hacer clic
icono	(s) pequeña imagen que representa una aplicación de software, un archivo, una carpeta o un dispositivo de hardware
bandeja de entrada	(s) una carpeta electrónica en la que pueden ir los mensajes que llegan
incógnito	(adv) una forma de navegar por internet de modo que el historial de navegación no se guarde en el dispositivo
instalar	(v) conectar, configurar o preparar algo para su uso
internet	(s) sistema mundial de computadoras conectadas en red
teclado	(s) conjunto de teclas que permiten a los usuarios introducir letras, números y símbolos en <i>software</i> de tratamiento de textos y aplicaciones informáticas
acceso directo de teclado	(s) tecla o combinación de teclas del teclado de una computadora personal que activa un comando
palabra clave	(s) palabra utilizada para encontrar información específica en un documento o en internet

computadora portátil	(s) computadora portátil con teclado, pantalla y panel táctil integrados
clic izquierdo	(s) pulsar el botón izquierdo del <i>mouse</i> (v) pulsar el botón izquierdo del <i>mouse</i> de la computadora
enlace	(s) palabra, imagen o URL en la que se hace clic para ir a otra página o ubicación (v) conectar una palabra, imagen o URL a otra página o ubicación
inicio de sesión	(s) el nombre de usuario y contraseña utilizada para entrar en un dispositivo, cuenta o red (v) utilizar el propio nombre de usuario y contraseña para entrar en un dispositivo, cuenta o red
correo malicioso	(s) un mensaje de correo electrónico que contiene un código diseñado para dañar su sistema de <i>software</i>
malware	(s) <i>software</i> diseñado para funcionar de forma no deseada
maximizar	(v) agrandar la ventana actual para que ocupe todo el escritorio
mensaje	(s) una nota, texto o correo electrónico enviado de manera electrónica (v) enviar una nota, texto o correo electrónico por vía electrónica
minimizar	(v) ocultar la ventana actual colocándola abajo en la barra de tareas con un botón
dispositivo móvil	(s) equipo electrónico portátil, especialmente un teléfono inteligente o una tableta
monitor	(s) la pantalla de una computadora de escritorio
puerto de monitor	(s) conexión de su computadora utilizada para conectar una pantalla (monitor)
placa base	(s) la parte principal de una computadora
<i>mouse</i>	(s) dispositivo utilizado para controlar una computadora moviéndolo sobre una superficie plana (v) navegar utilizando el dispositivo de <i>mouse</i>
puntero del <i>mouse</i>	(s) icono en la pantalla de la computadora que indica la posición del <i>mouse</i>
nombre	(s) el título de un archivo o carpeta (v) dar un título a un documento o carpeta
navegar	(v) desplazarse entre páginas web, menús, etc. mediante hipervínculos, clics del <i>mouse</i> o cualquier otro mecanismo
botones de navegación	(s) botones u opciones de un menú que permiten desplazarse entre páginas web, menús, etc.
teclas	(s) teclas que permiten desplazarse por un documento o página web sin utilizar

de navegación	el <i>mouse</i>
botón siguiente	(s) control en pantalla que permite pasar a la página siguiente en un navegador
tecla de bloqueo numérico	(s) tecla de bloqueo numérico; tecla que alterna entre números y funciones de control del cursor
sistema operativo	(s) el programa encargado del resto de <i>software</i> y programas de su computadora
puerto paralelo o de impresora	(s) un puerto antiguo que es menos común en las nuevas computadoras y a menudo sustituido por un puerto USB
código de acceso	(s) cadena de caracteres utilizada para la autenticación en un dispositivo digital
contraseña	(s) cadena de caracteres utilizada para iniciar sesión en una computadora, red o cuenta
PC	(s) computadora personal, especialmente una que ejecuta Microsoft Windows en contraposición a un Apple Mac
periféricos	(s) un dispositivo electrónico que está fuera de la carcasa de la computadora, pero que es utilizado por la computadora a la que está conectado, como una impresora o un escáner
plataforma	(s) un tipo concreto de computadora, dispositivo, sistema operativo o servicio de <i>software</i>
puerto	(s) conexión de la computadora en la que se puede conectar un dispositivo
botón de encendido	(s) el control que enciende y apaga una computadora
cable de energía	(s) cable que conecta un dispositivo a una fuente de energía eléctrica
impresora	(s) máquina, normalmente conectada a una computadora, que se utiliza para copiar palabras o imágenes en papel
botón radial	(s) un pequeño círculo que permite al usuario seleccionar una opción de una lista de opciones
destinatario	(s) la persona a la que va dirigido un correo electrónico o un mensaje
papelera de reciclaje	(s) carpeta utilizada para almacenar temporalmente archivos eliminados antes de ser borrados permanentemente (s) el icono de la carpeta utilizada para almacenar los archivos eliminados
actualizar	(v) recargar (un documento o una página web) para mostrar los nuevos cambios
recordarme	(s) una opción que guarda su información de inicio de sesión
responder	(s) una respuesta a un correo electrónico o mensaje (v) responder al remitente de un mensaje por correo electrónico o a un remitente de un mensaje de texto.

responder a todos	(v) responder a todas las personas incluidas en el mensaje original
clic derecho	(s) pulsar el botón derecho del <i>mouse</i> (v) pulsar con el botón derecho del <i>mouse</i>
router/enrutador/ módem	(s) dispositivo que conecta una computadora a internet
pantalla	(s) superficie plana de un dispositivo para mostrar información
desplazarse	(v) mover vertical u horizontalmente las partes visuales de la pantalla hacia arriba, abajo, izquierda o derecha para ver toda la información de la ventana
barra de desplazamiento	(s) barra horizontal o vertical en los bordes de la pantalla de una computadora personal que se utiliza para ver contenidos que no se muestran actualmente en la pantalla
buscar	(s) los resultados cuando se busca información (v) buscar información (en internet, en una computadora, en un documento, etc.)
cuadro de búsqueda	(s) cuadro de texto en el que se ingresa la información que se va a buscar en una base de datos, en internet, etc.; también se denomina barra de búsqueda
motor de búsqueda	(s) aplicación que busca información a partir de una palabra o frase
término de búsqueda	(s) palabra o frase que se utiliza al buscar información en internet
enviar	(v) hacer que un mensaje, como un correo electrónico o un texto, se envíe a otro dispositivo
remitente	(s) la persona que hace que un mensaje o correo electrónico vaya a otro dispositivo
puerto serie	(s) interfaz que permite a un PC transmitir o recibir datos; ahora es menos común, ya que ha sido sustituido por el USB y otros puertos
ajustes	(s) opciones de una computadora, dispositivo o aplicación que pueden ser modificadas por el usuario
tecla shift	(s) tecla utilizada para seleccionar letras mayúsculas o el carácter superior de una tecla
apagar	(v) apagar o detener
inicio de sesión	(s) el nombre de usuario y contraseña utilizada para entrar en un dispositivo, cuenta o red (v) acceder a un programa seguro o a una página web en una computadora; iniciar sesión

teléfono inteligente	(s) teléfono que combina algunas funciones de una computadora y un teléfono en un pequeño dispositivo móvil
barra espaciadora	(s) tecla en forma de barra situada cerca de la parte inferior del teclado que genera un espacio al pulsarla
<i>spam</i>	(s) el equivalente por correo electrónico a la publicidad masiva (v) enviar por correo electrónico el equivalente a la publicidad masiva
reconocimiento de voz	(s) <i>software</i> que transforma la voz en texto o en órdenes electrónicas para una computadora o dispositivo
menú de inicio	(s) botón en pantalla que sirve de punto de partida para aplicaciones y tareas
asunto del mensaje	(s) un lugar para ingresar el tema de un correo electrónico para facilitar su consulta
pestaña	(s) <i>widget</i> o elemento de navegación que se parece a una pestaña física y permite cambiar entre documentos, hojas de cálculo o páginas web abiertas
tecla tabuladora	(s) tecla que se utiliza para insertar sangrías en el texto de un documento o correo electrónico y para navegar entre los distintos campos de un formulario en línea, un sitio web o una solicitud de empleo.
tableta	(s) computadora móvil y manual, normalmente más pequeña que una computadora portátil, que incluye una pantalla táctil y un teclado virtual
texto a voz	(s) una función accesible que leerá el texto en voz alta
botón selector	(s) control que permite activar o desactivar un ajuste
barra de herramientas	(s) fila de botones, normalmente marcados con iconos, que se utilizan para activar las funciones de una aplicación
panel táctil o <i>trackpad</i>	(s) superficie plana sensible al tacto, utilizada sobre todo en computadoras portátiles para controlar un cursor en pantalla
papelera	(s) almacenamiento temporal en disco de los archivos que el usuario ha borrado, lo que permite recuperarlos en caso necesario.
cargar	(v) transferir datos (desde su dispositivo o computadora) a una computadora de una red, especialmente a un servidor de internet.
URL o dirección web	(s) localizador uniforme de recursos (Uniform Resource Locator, URL); dirección de un sitio web
unidad flash USB	(s) pequeño dispositivo electrónico utilizado para almacenar datos digitales
puerto USB	(s) conexión de una computadora personal o dispositivo periférico en el que se conecta un cable USB
interfaz de usuario	(s) la parte visual de una aplicación informática que el usuario ve y con la

	que interactúa
nombre de usuario	(s) la identificación de una persona en un sistema informático, red o cuenta individual
teclado virtual	(s) componente de <i>software</i> que permite al usuario introducir caracteres mediante la pantalla táctil
papel tapiz	(s) la imagen que aparece en el fondo del escritorio y que el usuario puede cambiar
página web	(s) documento único en internet que utiliza una dirección web o URL única, a menudo vinculado a otras páginas que componen un sitio web
sitio web	(s) colección de páginas web interconectadas en la <i>World Wide Web</i> a las que se suele acceder desde la misma URL base
tecla Windows	(s) tecla situada en el teclado entre las teclas Ctrl y Alt; sirve para abrir el menú Inicio y puede utilizarse con otras combinaciones de teclas
<i>world wide web/www</i>	(s) sistema de información que permite a los usuarios acceder a documentos y otros recursos digitales en internet
archivo zip	(s) formato de archivo que utiliza la compresión de datos para reducir el tamaño total
zoom in/out	(v) modificar una visualización ampliándola o reduciéndola

Herramientas de habilidades fundacionales

Las habilidades fundacionales son los elementos esenciales para poder utilizar de manera eficaz las tecnologías digitales, incluidas las computadoras de escritorio, las portátiles y los dispositivos móviles. La competencia requiere que los usuarios comprendan cómo navegar y configurar sus dispositivos tecnológicos, incluido cómo utilizar aplicaciones predeterminadas como correo electrónico y navegadores web, cómo conectarse a internet y a otros dispositivos, cómo establecer ajustes para adaptarse a preferencias personales y necesidades específicas, y cómo mantener seguro su dispositivo.

Tipo de herramienta	Ejemplos	
Dispositivos	Computadora de escritorio Computadora portátil Teléfono inteligente	Tableta Lector electrónico Reloj inteligente
Ajustes del dispositivo	Ajustes de Windows Ajustes del sistema (Mac)	Ajustes (Android e iOS)
Dispositivos periféricos	Mouse Teclado Impresora Monitor Cámara web Impresora Escáner	Parlantes Auriculares Micrófono Unidad externa Unidad flash USB CD-ROM
Navegadores	Google Chrome Microsoft Edge	Mozilla Firefox Safari
Cientes de correo electrónico	Gmail Outlook Yahoo	Mozilla Thunderbird Correo de Apple Correo de Windows
Almacenamiento y recuperación de archivos (informática)	Explorador de archivos (Windows)	Finder (Mac)
Almacenamiento en la nube	Google Drive Microsoft OneDrive	iCloud Dropbox

Habilidades para el manejo de infomación

Habilidades para aplicar, evaluar y gestionar la información en entornos digitales y físicos.



Preguntas de orientación

- ¿Puedo utilizar estrategias de búsqueda para encontrar información relevante?
- ¿Soy capaz de decidir si la información es actual, precisa, fiable y pertinente?
- ¿Puedo organizar la información de modo que pueda encontrarla cuando la necesite?
- ¿Soy capaz de utilizar y aplicar la información para satisfacer una necesidad o resolver un problema?
- ¿Soy capaz de reconocer cuándo necesito mejorar mis habilidades de manejo de infomación?

Habilidades para el manejo de información

IS.1 Utilizar y aplicar información	Aplicar la información (sintetizar la comprensión y los conocimientos, sacar conclusiones)
IS.2 Acceder a fuentes de información	Conocimiento y valor de las herramientas de información tradicionales y de las "redes de personas" para complementar y apoyar el uso de las herramientas en línea
IS.3 Evaluar la información en línea	Evaluar la información (credibilidad, comparación)
IS.4 Autoevaluar sus habilidades	Determinar las necesidades de información y las carencias de competencias/conocimientos
IS.5 Utilizar estrategias de búsqueda	Estrategias de búsqueda de información (incluidas las habilidades de búsqueda y navegación)
IS.6 Organizar información y archivos	Gestionar la información (p. ej., organizarla y almacenarla de forma razonable, utilizar agentes y filtros)

IS.7 [Comprender los resultados de la búsqueda](#)

Comprender que los motores de búsqueda utilizan algoritmos para mostrar los resultados

Habilidades para el manejo de información en acción

Las personas que demuestran habilidades para el manejo de información son capaces de aplicar, evaluar y gestionar la información en entornos digitales y físicos.

IS.1 | *Utilizar y aplicar información*

Aplicar la información (sintetizar la comprensión y los conocimientos, sacar conclusiones)

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo leer opiniones en internet y utilizar esta información para decidir qué artículo comprar en función de mis necesidades.	Puedo combinar la investigación con lo que sé de mi empresa para redactar una propuesta de programa de incentivos para personal.	Puedo buscar información sobre el mercado laboral y los programas de formación locales que me ayuden a decidir qué haré después de obtener mi credencial.	Puedo hablar con colegas, experimentar con funciones y leer reseñas de distintas herramientas de tecnología educativa para decidir cuál es la mejor alternativa para mi clase.

IS.2 | *Acceder a fuentes de información*

Conocimiento y valor de las herramientas para el manejo de información tradicionales y de las "redes de personas" para complementar y apoyar el uso de las herramientas en línea

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo consultar al personal de mi banco, a familiares y a otros expertos en finanzas de mi comunidad para elaborar un plan de ahorro.	Puedo consultar a mis compañeras/os o a mi supervisor cuando no estoy segura/o de algo en el trabajo.	Puedo utilizar los servicios de la comunidad, como mi oficina de empleo local o la biblioteca pública, para informarme sobre las oportunidades de aprendizaje presenciales y en línea que se adapten a mis metas y necesidades.	Puedo participar en comunidades de aprendizaje profesional, tanto a nivel local como virtual, que me ayuden a crecer como docente.

IS.3 | Evaluar la información en línea

Evaluar la información (credibilidad, comparación)

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo comparar lo que veo en las redes sociales sobre aspirantes a posiciones públicas con la información de fuentes de noticias fiables para evitar difundir información errónea.	Puedo aplicar la lectura lateral, abriendo nuevas pestañas en el navegador y consultando varios sitios web para verificar la información y obtener la respuesta más completa e imparcial a mi pregunta.	Puedo utilizar estrategias para verificar si un video impactante de una persona conocida puede ser una noticia falsa o "deep fake". (IA)	Puedo verificar si los contenidos generados por la máquina son tendenciosos o contienen estereotipos nocivos. (IA)

IS.4 | Autoevaluar sus habilidades

Determinar las necesidades para el manejo de información y las carencias de competencias/conocimientos

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Sé reconocer cuándo necesito mejorar mis habilidades digitales para poder acceder a los servicios comunitarios.	Puedo identificar las habilidades que necesito aprender si quiero crecer en mi profesión.	Puedo investigar las habilidades digitales que necesitaré para una trayectoria profesional que me ayude a perfeccionar mi plan de aprendizaje.	Puedo utilizar una evaluación de habilidades digitales para elaborar un plan de aprendizaje personalizado.

IS.5 | Utilizar estrategias de búsqueda

Estrategias de búsqueda de información (incluidas las habilidades de búsqueda y navegación)

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo tener en cuenta las sugerencias que me hace el motor de búsqueda tras ingresar mi frase de búsqueda y las palabras clave. (IA)	Puedo utilizar el comando buscar (CTRL+F) para localizar información relevante en documentos extensos, usando una frase de búsqueda o palabra clave	Puedo aplicar estrategias como el uso de comillas para identificar coincidencias de frases exactas al buscar en internet, en mi computadora o en mi sistema de almacenamiento de archivos en la nube.	Puedo trabajar en escribir mejores instrucciones para obtener mejores resultados al interactuar con un <i>chatbot</i> como ChatGPT. (IA)

IS.6 | Organizar información y archivos

Gestionar la información (p. ej., organizarla y almacenarla de forma razonable, utilizar agentes y filtros)

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo gestionar y organizar mis archivos creando un sistema de carpetas y subcarpetas en mi almacenamiento en la nube.	Puedo aplicar estrategias de denominación de archivos utilizadas por mi equipo u organización (p. ej., añadir fechas y números de versión a los nombres de archivo) para facilitar a los demás la localización de los archivos que he creado.	Puedo utilizar la función "estrella" para encontrar fácilmente una carpeta de clase en mi almacenamiento en la nube.	Puedo utilizar una función de búsqueda avanzada para localizar un archivo, especificando mi búsqueda por aspectos como el tipo de archivo, el propietario, el nombre, etc.

IS.7 | Comprender los resultados de la búsqueda

Comprender que los motores de búsqueda utilizan algoritmos para mostrar los resultados

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo identificar los contenidos patrocinados en los resultados de mis búsquedas. (IA)	Puedo utilizar más de un motor de búsqueda cuando busco información, ya que los resultados suelen ser diferentes.	Puedo reconocer que los resultados de las búsquedas se basan en muchos factores, como mi ubicación, idioma, dispositivo y búsquedas anteriores. (IA)	Puedo entender que los motores de búsqueda utilizan algoritmos de inteligencia artificial (IA) para producir resultados adaptados a cada usuario. (IA)

Vocabulario de habilidades para el manejo de información

Los siguientes términos se utilizan habitualmente para referirse a la navegación de información en línea, y se han seleccionado por su relevancia en el dominio de las habilidades informativas. Para obtener una lista completa de la terminología de las habilidades digitales junto con los materiales de instrucción/formación asociados, visite el [glosario de habilidades digitales](#).

algoritmo	(s) un conjunto de pasos que resuelven de forma fiable determinados tipos de problemas (s) un plan preciso, paso a paso, de un procedimiento de cálculo
valorar	(v) juzgar el valor de
sesgo	(s) inclinación o preferencia en una dirección que influye en la forma en que se juzgan o se interpretan situaciones, personas, o datos, de manera parcial, no objetiva.
credibilidad	(s) capacidad de una persona, fuente, o información para ser percibida como veraz y fiable
pensamiento crítico	(s) análisis cuidadoso de pruebas, hechos y observaciones para emitir un juicio
alfabetización digital	(s) la capacidad de utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para buscar, evaluar, crear y comunicar información, lo que requiere habilidades tanto cognitivas como técnicas
resiliencia digital	(s) tener la conciencia, las habilidades, la agilidad y la confianza necesarias para ser usuarios empoderados de las nuevas tecnologías y adaptarse a las cambiantes demandas de habilidades digitales
habilidades digitales	(s) una serie de capacidades para utilizar dispositivos digitales, aplicaciones de comunicación y redes para acceder a la información y gestionarla
desinformación	(s) información falsa difundida a propósito y destinada a inducir a error.
extensión de dominio	(s) las tres o cuatro últimas letras de la dirección de un sitio web (por ejemplo, .com, .org, .gov o .edu)
evaluar	(v) proceso de analizar y valorar de manera sistemática y objetiva las características, desempeño, o resultados de algo o alguien.
burbuja de filtro	(s) cuando los sitios web personalizan el contenido basándose en lo que ha pulsado en el pasado, limitando su capacidad de ver ideas y perspectivas nuevas
palabra clave	(s) palabra utilizada para encontrar información específica en un documento o en internet

lectura lateral	(s) una estrategia para verificar la información sobre lo que se está leyendo
información falsa	(s) noticias o relatos que no se ajustan a los hechos
confiabilidad	(s) la cualidad de ser fiable y digno de confianza
buscar	(s) los resultados cuando se busca información (v) la acción de intentar encontrar información (en internet, en una computadora, en un documento, etc.)
autoevaluar	(v) evaluar o analizar las propias habilidades, rendimiento o cualidades
fuentes	(s) la persona o el lugar del que procede o se adquiere la información
sintetizar	(v) combinar información procedente de múltiples fuentes, junto con los conocimientos previos propios, para producir nuevos contenidos o comprensión de un tema
validez	(s) nivel al que algo es cierto o razonable

Herramientas de habilidades para el manejo de información

Las habilidades para el manejo de información implican ser capaz de localizar, evaluar, compartir y almacenar de manera eficaz información y contenidos digitales. La competencia requiere que los usuarios comprendan cómo utilizar las distintas tecnologías para buscar información en línea, las estrategias para evaluar la información que encuentran y con la que se relacionan en línea (tanto los contenidos que encuentran de manera activa como pasiva) y la conciencia de la variedad de formas en que se crea, se accede, se presenta, se distribuye y se almacena la información y los contenidos digitales.

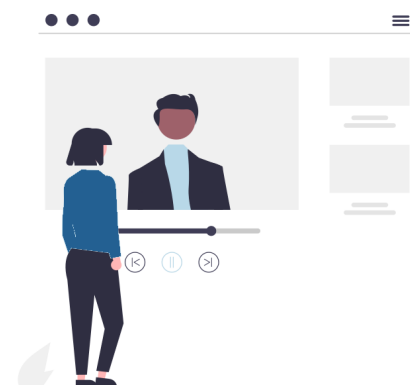
Tipo de herramienta	Ejemplos	
Navegadores web	Google Edge Mozilla Firefox	Safari DuckDuckGo
Motores de búsqueda	Google Search Bing	Yahoo! DuckDuckGo
Redes sociales	Facebook Instagram Twitter/X	TikTok LinkedIn
Evaluación de habilidades digitales	Evaluación Northstar Digital Literacy	
Almacenamiento y recuperación de archivos (informática)	Explorador de archivos (Windows)	Finder (Mac)
Almacenamiento en la nube	Google Drive Microsoft OneDrive	iCloud Dropbox
Enciclopedias en línea	Wikipedia	Britannica
Verificadores de hechos	Snopes Fact Checker Explorer (Google) FactCheck.org	PolitiFact OpenSecrets.org Internet Archive Wayback Machine

Aprendizaje permanente

Participación en la autoevaluación de las habilidades digitales. Utilizar la autorreflexión para adaptar entornos digitales accesibles y continuar el aprendizaje de habilidades digitales.

Preguntas de orientación

- ¿Me tomo tiempo para reflexionar sobre lo que he aprendido y fijar metas sobre lo que aún quiero aprender?
- Cuando necesito aprender algo nuevo, ¿soy capaz de encontrar y utilizar recursos en línea?
- ¿Soy capaz de adaptarme a las nuevas herramientas y tecnologías aprovechando mis conocimientos y experiencia actuales?



Habilidades de aprendizaje permanente

LL.1 Buscar recursos de aprendizaje	Acceso y uso de los recursos educativos
LL.2 Adaptarse a las nuevas tecnologías	Adaptabilidad (p. ej., estar abierto a aprender nuevas tecnologías, reaplicar/aprovechar las experiencias tecnológicas)
LL.3 Fijar metas y reflexionar	Autorreflexión/aprendizaje permanente

Habilidades de aprendizaje permanente en acción

Las personas que demuestran habilidades de liderazgo en resiliencia digital utilizan la autorreflexión para adaptar entornos digitales accesibles y continuar su aprendizaje.

LL.1 | *Buscar recursos de aprendizaje*

Acceso y uso de los recursos educativos

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo conectarme en línea con otras personas que tienen habilidades que quiero aprender.	Puedo utilizar internet para encontrar tutoriales/cursos que me ayuden a mejorar mis conocimientos y habilidades para el trabajo.	Puedo encontrar recursos en internet que me ayuden a practicar las nuevas habilidades que aprendo en clase.	Puedo preparar una lista de recursos educativos relevantes y accesibles para mis estudiantes.

LL.2 | *Adaptarse a las nuevas tecnologías*

Adaptabilidad (p. ej., estar abierto a aprender nuevas tecnologías, reaplicar/aprovechar las experiencias tecnológicas)

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo probar cosas nuevas, pedir ayuda cuando la necesito y tomarme el tiempo necesario para sentirme cómoda/o con las nuevas tecnologías.	Puedo experimentar con nuevas herramientas y comparar mi productividad con y sin ellas. (IA)	Puedo aprender a utilizar nuevas herramientas que me permitan ser más productiva/o como estudiante. (IA)	Puedo hablar con colegas sobre tecnologías emergentes y ver cómo se aplican a nuestro trabajo (p. ej., robótica, realidad virtual, inteligencia artificial). (IA)

LL.3 | Fijar metas y reflexionar

Autorreflexión/aprendizaje permanente

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo reconocer deficiencias en mis conocimientos financieros, fijar metas para aumentar mis conocimientos, y prepararme de manera adecuada para futuras etapas de la vida	Puedo completar las evaluaciones de rendimiento anual identificando mis fortalezas, reconociendo mis carencias y fijando objetivos con ayuda de mi supervisor/a para aprender nuevas habilidades y alcanzar mis metas profesionales.	Puedo reflexionar sobre los conceptos y habilidades recién aprendidos y determinar si siento confianza o si es necesario acceder a aprendizaje adicional para ser más competente.	Puedo reflexionar sobre la enseñanza y el aprendizaje en mi clase y ajustar mi enfoque para obtener mejores resultados.

Vocabulario del aprendizaje permanente

Los siguientes términos se utilizan de manera habitual para referirse a las habilidades, los recursos y la mentalidad necesarios para el aprendizaje continuo en un mundo digital, y se han seleccionado por su relevancia para las habilidades del dominio del aprendizaje permanente. Para obtener una lista completa de la terminología de las habilidades digitales junto con los materiales de instrucción/formación asociados, visite el [glosario de habilidades digitales](#).

adaptabilidad	(s) la capacidad de adaptarse o cambiar en respuesta a nuevas condiciones o situaciones
inteligencia artificial	(s) campo de la informática en el que las máquinas realizan tareas que normalmente requieren inteligencia humana
automatización	(s) acción o proceso de controlar máquinas o dispositivos sin necesidad de que alguien lo haga de manera manual
insignia	(s) icono que se concede a un usuario por un logro
certificación	(s) una cualificación profesional que certifica que una persona ha alcanzado las competencias, habilidades, conocimientos o calidad necesarios en un área específica.
curso	(s) clase (o clases) de una materia específica
alfabetización digital	(s) la capacidad de utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para buscar, evaluar, crear y comunicar información, lo que requiere habilidades tanto cognitivas como técnicas
resiliencia digital	(s) tener la conciencia, las habilidades, la agilidad y la confianza necesarias para ser usuarios empoderados de las nuevas tecnologías y adaptarse a las cambiantes demandas de habilidades digitales
foro	(s) un lugar (a menudo en internet) donde la gente puede hablar y compartir información
meta	(s) algo que una persona quiere hacer o ser capaz de hacer
aprendizaje automatizado	(s) forma en que las computadoras aprenden a hacer cosas por sí mismas utilizando datos y patrones
microcredencial	(s) reconocimiento formal que puede obtenerse en un breve periodo y suele basarse en competencias
MOOC	(s) curso en línea masivo y abierto (Massive Open Online Course, MOOC) diseñado para un gran número de estudiantes, ofrecido en la <i>World Wide Web</i> por una institución educativa y normalmente gratuito

reflexionar	(v) pensar detenidamente en algo
buscar	(s) los resultados cuando se busca información (v) la acción de encontrar información (en internet, en una computadora, en un documento, etc.)
autoevaluar	(v) evaluar o analizar las propias habilidades, rendimiento o cualidades
tutorial	(s) lección o conjunto de lecciones preparadas para que el estudiante pueda aprender a su propio ritmo, según su conveniencia
seminario web	(s) una presentación en tiempo real y en línea realizada a través de internet

Herramientas de aprendizaje permanente

El ritmo acelerado con el que la tecnología impacta todos los aspectos de nuestra vida, exige un aprendizaje continuo y la capacidad de adaptarse a los cambios constantes en cómo nos comunicamos, compartimos, trabajamos, aprendemos y nos mantenemos informados. El aprendizaje permanente requiere estar expuesto a nuevas tecnologías y considerar sus ventajas e inconvenientes, ser consciente de cómo la tecnología influye las habilidades y formas de pensar necesarias para seguir participando de forma significativa en entornos laborales, comunitarios, educativos y personales; y comprender cómo aprovechar eficazmente la tecnología para adquirir nuevas habilidades y resolver problemas cotidianos.

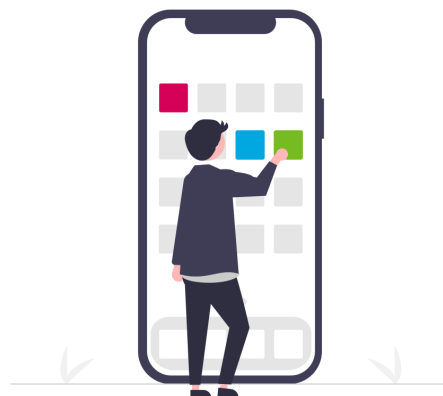
Tipo de herramienta	Ejemplos	
Navegadores web	Google Edge Mozilla Firefox	Safari DuckDuckGo
Bibliotecas de videos	Vimeo	YouTube
Autoevaluaciones	Evaluación Northstar Digital Literacy	
Libros de texto gratuitos	LibreTexts Pressbooks	OpenStax Open Textbook Library
Plataformas de cursos/ aprendizaje en línea	Alison Coursera DigitalLearn.org Duolingo edX	GCFGlobal Grow with Google Khan Academy LinkedIn Learning
Blogs, Revistas	WordPress	Medium

Uso de dispositivos móviles

Comprender las funciones básicas de un dispositivo móvil para comunicarse y acceder a bienes y servicios.

Preguntas de orientación

- ¿Conozco los aspectos básicos del uso de mi dispositivo móvil?
- ¿Puedo utilizar con seguridad un dispositivo móvil para comprar, realizar operaciones bancarias o compartir información?
- ¿Entiendo la diferencia entre utilizar datos móviles y Wi-Fi?



Habilidades para uso de dispositivos móviles

MO.1 Utilizar aplicaciones para comprar	Comprar bienes o servicios a través de una aplicación
MO.2 Comprender el acceso en línea	Diferencias entre Wi-Fi y datos celulares
MO.3 Utilizar las herramientas financieras con seguridad	Gestionar el dinero y las transacciones de forma segura a través de una aplicación (p. ej., bancaria)
MO.4 Identificar las características básicas del teléfono móvil	Conceptos básicos de teléfonos móviles (funciones básicas, sistema operativo, diseño, etc.)
MO.5 Practicar la seguridad de los dispositivos móviles	Privacidad y seguridad específicas para móviles
MO.6 Colaborar utilizando herramientas móviles	Uso de dispositivos móviles para la colaboración en línea

Habilidades para uso de dispositivos móviles en acción

Las personas con habilidades de dispositivos móviles pueden utilizar de manera eficaz su dispositivo móvil para comunicarse y acceder a bienes y servicios.

MO.1 | *Utilizar aplicaciones para comprar*

Comprar bienes o servicios a través de una aplicación

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo utilizar aplicaciones para encontrar y contratar personas capacitadas que puedan completar un trabajo de reparación en mi casa.	Puedo utilizar las aplicaciones de comercio para comprar suministros para la sala de descanso, lo que permite a la tienda conocer mis hábitos y preferencias de compra. (IA)	Puedo utilizar una aplicación de compras para pedir libros y libros electrónicos en línea.	Puedo ayudar a mis estudiantes con problemas de transporte y a determinar si las aplicaciones de reparto de alimentos pueden ahorrarles tiempo, dinero, o ambas cosas.

MO.2 | *Comprender el acceso en línea*

Diferencias entre Wi-Fi y datos celulares

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo ahorrar la cuota de datos incluidos en mi plan de telefonía móvil conectándome a una red Wi-Fi de confianza, cuando esta esté disponible.	Puedo desactivar la "conexión automática" en mi dispositivo personal mientras estoy en el trabajo.	Puedo utilizar la red Wi-Fi de la biblioteca pública cuando se me agotan los datos del móvil.	Puedo considerar la opción de crear tareas y compartir recursos de aprendizaje en línea que consuman menos datos, en beneficio del grupo de estudiantes que acceden a Internet a través de los datos incluidos en sus planes de telefonía móvil.

MO.3 | Utilizar las herramientas financieras con seguridad

Gestionar el dinero y las transacciones de forma segura a través de una aplicación (p. ej., bancaria)

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo asegurarme de cerrar la conexión a una red Wi-Fi pública antes de abrir mi aplicación bancaria.	Puedo depositar mi salario directamente en mi cuenta bancaria utilizando la cámara de mi teléfono y la aplicación telefónica segura de mi banco.	Puedo recibir pago electrónico de otro estudiante de clase, por un libro de texto usado, utilizando un servicio seguro de pago por móvil.	Puedo archivar y organizar los gastos reembolsables de una sesión de capacitación o conferencia a la que asisto en mi teléfono.

MO.4 | Identificar las características básicas del teléfono móvil

Conceptos básicos de teléfonos móviles (funciones básicas, sistema operativo, diseño, etc.)

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo activar o desactivar las notificaciones de aplicaciones en mi dispositivo.	Puedo utilizar la barra de búsqueda de mi teléfono para localizar rápidamente una aplicación que necesito para la tarea que tengo entre manos.	Puedo conectar auriculares inalámbricos a mi teléfono inteligente mediante Bluetooth.	Puedo personalizar la pantalla de inicio de mi teléfono para organizar en un solo lugar las aplicaciones que utilizo con mis estudiantes.

MO.5 | Practicar la seguridad de los dispositivos móviles

Privacidad y seguridad específicas para móviles

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo enseñar a mis hijas/os lo peligroso que es utilizar un teléfono inteligente mientras conducen.	Puedo desactivar la geolocalización de las aplicaciones que rastrean y comparten mi información de ubicación.	Puedo configurar aplicaciones de autenticación en mi teléfono inteligente para acceder de manera segura a mi correo electrónico o a mi información personal en un dispositivo de propiedad del colegio.	Puedo rastrear, bloquear y borrar mi teléfono inteligente si lo pierdo o me lo roban.

MO.6 | Colaborar utilizando herramientas móviles

Uso de dispositivos móviles para la colaboración en línea

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo utilizar mi teléfono inteligente para crear y compartir una carpeta para que la familia pueda añadir fotografías de la reunión.	Puedo utilizar mi tableta para revisar los comentarios de un documento almacenado en la nube.	Puedo crear una lista de verificación compartida utilizando la aplicación de notas de mi teléfono para organizar las tareas de un proyecto de grupo.	Puedo utilizar una herramienta de mensajería de grupo para incentivar la participación entre mi grupo de estudiantes.

Vocabulario para uso de dispositivos móviles

Los siguientes términos se utilizan de manera habitual para referirse al conocimiento y uso básico de los dispositivos móviles, y se han seleccionado por su relevancia para las habilidades del dominio de los mismos. Para obtener una lista completa de la terminología de las habilidades digitales junto con los materiales de instrucción/formación asociados, visite el [glosario de habilidades digitales](#).

tienda de aplicaciones	(s) tienda en línea donde se pueden comprar y descargar programas informáticos
aplicación (app)	(s) programa informático que sirve a un propósito específico
datos móviles	(s) se utiliza cuando el teléfono o dispositivo no está conectado a Wi-Fi; se transmiten utilizando torres de telefonía móvil y permiten acceder a internet
<i>chatbot</i>	(s) programa informático diseñado para chatear con personas y responder a preguntas o ayudar con tareas
nube	(s) conjunto de servidores conectados que permiten almacenar y procesar información y datos en línea
almacenamiento en la nube	(s) servicio de internet que ofrece almacenamiento remoto de datos y archivos
configuración por defecto	(s) configuración predefinida con la que viene un programa, una aplicación o un dispositivo
dispositivo	(s) objeto o máquina fabricado para un fin especial
monedero digital	(s) almacenamiento electrónico de datos relativos al dinero electrónico de un cliente, datos de su tarjeta de crédito, etc.
Lector electrónico	(s) un dispositivo móvil para leer libros y documentos digitales
FAQ (o Preguntas Frecuentes)	(s) preguntas frecuentes (Frequently Asked Questions, FAQ); lista de preguntas que se hacen con frecuencia y sus respuestas
internet	(s) sistema mundial de computadoras conectadas en red
acceso directo de teclado	(s) tecla o combinación de teclas del teclado de una computadora personal que activa un comando
almacenamiento local	(s) archivos almacenados en el disco duro de una computadora
dispositivo móvil	(s) equipo electrónico de mano, especialmente un teléfono inteligente o una tableta
notificación	(s) información específica que aparece temporalmente en la pantalla de un

	dispositivo con la intención de informar o impulsar al usuario a actuar
sistema operativo (SO)	(s) el programa encargado del resto de <i>software</i> y programas de su computadora
plataforma	(s) un tipo concreto de computadora, dispositivo, sistema operativo o servicio de <i>software</i>
ajustes	(s) opciones de una computadora, dispositivo o aplicación que pueden ser modificadas por el usuario
teléfono inteligente	(s) teléfono que combina algunas funciones de una computadora y un teléfono en un pequeño dispositivo móvil
lápiz digital u óptico	(s) dispositivo similar a un bolígrafo que se utiliza con dispositivos dotados de pantalla táctil
tableta	(s) computadora móvil y de mano, normalmente más pequeña que una computadora portátil, que incluye una pantalla táctil y un teclado virtual
pantalla táctil	(s) dispositivo que permite al usuario interactuar con la computadora tocando la pantalla de visualización
panel táctil o <i>trackpad</i>	(s) superficie plana sensible al tacto, utilizada sobre todo en computadoras portátiles para controlar un cursor en pantalla
pantalla táctil	(s) dispositivo que permite al usuario interactuar con la computadora tocando la pantalla.
teclado virtual	(s) componente de <i>software</i> que permite al usuario introducir caracteres mediante la pantalla táctil
Wi-Fi	red que permite a las computadoras, teléfonos inteligentes y otros dispositivos conectarse a internet o comunicarse entre sí de forma inalámbrica en un área geográfica determinada.

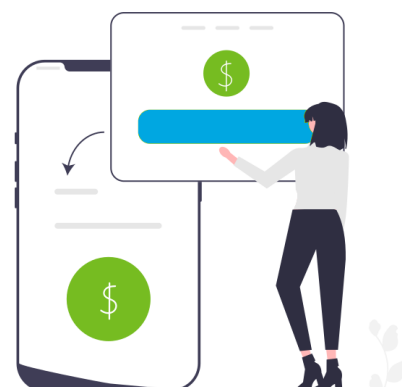
Herramientas para uso de dispositivos móviles

La adopción generalizada de dispositivos informáticos móviles ha generado mayor dependencia de las herramientas móviles para realizar una amplia gama de tareas cotidianas, como la comunicación individual y grupal, la gestión de las finanzas y la realización de compras. El uso eficaz de las herramientas móviles implica saber cómo optimizar la configuración del dispositivo en función de las necesidades y preferencias personales reconocer cómo se conectan los dispositivos a internet en distintos entornos, ser consciente de cómo influyen el acceso a la red y la configuración de las aplicaciones en la conexión y el intercambio de datos personales y adoptar prácticas rutinarias para garantizar la seguridad de los dispositivos.

Tipo de herramienta	Ejemplos	
Dispositivos	Teléfono inteligente Tableta	Lector electrónico Reloj inteligente
Tiendas de aplicaciones	App Store (Apple)	Google Play Store
Herramientas de pago por móvil	Apple Wallet CashApp Google Wallet	PayPal Venmo

Vida en línea

Acceso a recursos en línea que favorecen la digitalización de las tareas cotidianas y la socialización dentro de una comunidad digital más amplia.



Preguntas de orientación

- Cuando necesito un servicio o recurso, ¿suelo encontrarlo buscando en internet?
- ¿Puedo utilizar la tecnología para participar en un grupo o comunidad?
- ¿Puedo comprar y gestionar dinero por internet?
- ¿Puedo encontrar fuentes de recreación legales y gratuitas en internet?
- ¿Puedo guardar, compartir o acceder a la información desde distintos dispositivos?
- ¿Entiendo los derechos de autoría?
- ¿Soy consciente del impacto que tiene la tecnología en nuestro medio ambiente y nuestra sociedad?

Habilidades para la vida en línea

OL.1 Buscar servicios	Acceso y uso de los servicios sociales y de consumo (vivienda, atención infantil, salud física y mental, servicios al cliente/legales)
OL.2 Acceder a los recursos comunitarios	Acceso a los recursos de la comunidad (gobierno, grupos vecinales, escuelas, bibliotecas)
OL.3 Utilizar de manera responsable la tecnología	Conciencia del impacto de la tecnología (medio ambiente, sociedad)
OL.4 Comprar en línea	Comprar bienes o servicios a través de un sitio web
OL.5 Comprender los derechos de autoría	Derechos de autoría/ Licencia de código abierto
OL.6 Ser un buen ciudadano digital	Comprometerse en la vida cívica/participar en la sociedad en línea
OL.7 Gestionar dinero en línea	Finanzas (banca en línea, búsqueda y protección)

	del crédito)
OL.8 Acceder a entretenimiento en línea	Acceder legalmente a entretenimiento como videos, libros y juegos
OL.9 Utilizar herramientas de transporte	Transporte
OL.10 Guardar y gestionar contenidos	Utilizar el almacenamiento local y en la nube para gestionar la información y acceder a los contenidos desde distintos dispositivos
OL.11 Acceder a las funciones de ayuda	Utilizar las funciones de ayuda del sitio web para resolver problemas

Habilidades para la vida en línea en acción

Las personas que demuestran habilidades para la vida en línea son capaces de acceder a recursos virtuales que apoyan la digitalización de las tareas cotidianas y la socialización dentro de una comunidad digital más amplia.

OL.1 | Buscar servicios

Acceso y uso de los servicios sociales y de consumo (vivienda, atención infantil, salud física y mental, servicios al cliente/legales)

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo encontrar información en internet sobre viviendas asequibles en mi zona.	Puedo buscar en internet guarderías para los días en que trabajo y mis hijos no están en la escuela.	Puedo buscar en internet información sobre ayudas económicas que me faciliten pagar la formación.	Puedo familiarizarme con servicios que podrían beneficiar a mis estudiantes.

OL.2 | Acceder a los recursos comunitarios

Acceso a los recursos de la comunidad (gobierno, grupos vecinales, escuelas, bibliotecas)

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo llenar una solicitud en línea para obtener beneficios de ayuda alimentaria en el sitio web de mi Estado.	Puedo consultar el sitio web de mi centro local de empleo para ver las oportunidades de trabajo y los eventos de contratación.	Puedo solicitar por internet ayuda económica federal para estudiantes, para poder asistir a la universidad.	Puedo utilizar la biblioteca pública en línea para encontrar recursos para el trabajo y para uso personal.

OL.3 | Utilizar de manera responsable la tecnología

Conciencia del impacto de la tecnología (medio ambiente, sociedad)

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo establecer límites de tiempo de pantalla para mí y para mis hijas/os.	Puedo limitar el uso de las aplicaciones fuera de mi horario de trabajo para preservar el equilibrio entre la vida laboral y personal, así como la de mis colegas de trabajo.	Sé identificar cuándo es mejor imprimir mi trabajo o utilizar herramientas digitales, teniendo en cuenta el impacto ambiental de cada una.	Puedo reciclar de manera responsable los dispositivos que ya no funcionan.

OL.4 | Comprar en línea

Comprar bienes o servicios a través de un sitio web

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo crear una cuenta y comprar en una tienda o mercado en línea de manera segura.	Puedo crear una cuenta de empresa para comprar material de trabajo en una tienda en línea.	Puedo comparar precios de computadoras o dispositivos que puedan utilizarse para el aprendizaje a distancia.	Puedo comparar precios en internet cuando busco material para el aula.

OL.5 | Comprender los derechos de autoría

Derechos de autoría/código abierto

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo ayudar a mi hija/o a encontrar imágenes para un proyecto que tengan licencia de reutilización o sean de dominio público.	Sé identificar y utilizar correctamente el material protegido por derechos de autoría cuando realizo tareas.	Sé distinguir los símbolos de las licencias Creative Commons.	Sé explicar cuándo se aplica una excepción a los derechos de autoría (p. ej., el uso legítimo) con fines didácticos.

OL.6 | Ser un buen ciudadano digital

Comprometerse en la vida cívica/participar en la sociedad en línea

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo compartir sitios web y publicaciones en redes sociales sobre eventos y recaudaciones de fondos de organizaciones cívicas y comunitarias a las que apoyo.	Puedo compartir mis ideas de forma profesional en línea.	Puedo participar en un grupo de debate en línea, respondiendo de manera respetuosa incluso cuando no estoy de acuerdo.	Puedo participar en una comunidad de aprendizaje profesional en línea compartiendo con otros docentes y aprendiendo de sus experiencias.

OL.7 | Gestionar dinero en línea

Finanzas (banca en línea, búsqueda y protección del crédito)

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo acceder en línea a la Oficina de Protección Financiera del Consumidor (Consumer Financial Protection Bureau, CFPB) para saber cómo impugnar un error en mi informe crediticio.	Puedo revisar el historial de todas mis nóminas anteriores utilizando el programa de nóminas de la empresa.	Puedo utilizar un servicio de pago por móvil (monedero digital) para comprar un libro de texto usado a un amigo/o.	Puedo utilizar herramientas de presupuesto y gestión financiera basadas en IA que me ayuden a planificar las fluctuaciones estacionales de los ingresos. (IA)

OL.8 | Acceder a entretenimiento en línea

Acceder legalmente a entretenimiento como videos, libros y juegos

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo aportar comentarios (me gusta, etiquetas o valoraciones) sobre las películas para obtener recomendaciones similares en el futuro. (IA)	Puedo crear una lista de reproducción de música que me ayude a concentrarme mientras trabajo.	Puedo ampliar el aprendizaje sobre un tema utilizando videos y juegos que encuentro en internet.	Puedo crear una lista de juegos en línea que ayuden a desarrollar habilidades de pensamiento creativo.

OL.9 | Utilizar herramientas de transporte

Transporte

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo utilizar una aplicación de viajes compartidos (como Uber, Lyft, etc.) para programar un viaje a una cita médica.	Puedo utilizar aplicaciones de mapas y navegación para encontrar la mejor ruta para mis desplazamientos. (IA)	Puedo encontrar en internet horarios de autobús o tren para desplazarme a la escuela.	Puedo utilizar herramientas digitales para encontrar el transporte más económico para una excursión.

OL.10 | Guardar y gestionar contenidos

Utilizar el almacenamiento local y en la nube para gestionar la información y acceder a los contenidos desde distintos dispositivos

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo crear y gestionar un calendario familiar para que los miembros de la familia puedan estar al tanto del trabajo, la escuela y los eventos familiares.	Puedo descargar el informe de una reunión en mi teléfono inteligente para acceder a él cuando no esté conectado.	Puedo utilizar el almacenamiento en la nube para compartir material con los miembros de mi grupo y que puedan acceder a él desde distintos dispositivos.	Puedo utilizar el almacenamiento en la nube para compartir recursos con mis estudiantes.

OL.11 | Acceder a las funciones de ayuda

Utilizar las funciones de ayuda del sitio web para resolver problemas

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo buscar una sección de ayuda en un sitio web para resolver un problema u obtener más información.	Puedo determinar si un <i>chatbot</i> de ayuda está basado en humanos o en IA. (IA)	Puedo buscar en las preguntas frecuentes (FAQ) antes de ponerme en contacto con el centro de ayuda para ver si mi pregunta ya ha sido resuelta.	Puedo recurrir a las preguntas más frecuentes (FAQ) y a los videos explicativos publicados por educadores para aprender a realizar una tarea específica con una herramienta de tecnología educativa.

Vocabulario de la vida en línea

Los siguientes términos se utilizan de manera habitual para referirse a la realización de tareas cotidianas en línea y a la concientización; y se han seleccionado por su relevancia para las habilidades del dominio de la vida en línea. Para obtener una lista completa de la terminología de las habilidades digitales junto con los materiales de instrucción/formación asociados, visite el [glosario de habilidades digitales](#).

barra de direcciones	(s) parte de un navegador web en la que se escribe la dirección del sitio web que se desea visitar o una palabra de búsqueda para buscar en internet
inteligencia artificial	(s) campo de la informática en el que las máquinas realizan tareas que normalmente requieren inteligencia humana
atribución	(s) el acto de reconocer claramente al creador de algo
marcador/marcar	(s) un sitio web guardado para uso futuro (v) guardar un sitio web para utilizarlo en el futuro
navegar	(v) mirar muchas cosas en internet
navegador	(s) programa utilizado para navegar por internet y ver páginas web
datos móviles	(s) se utiliza cuando el teléfono o dispositivo no está conectado a Wi-Fi; se transmiten utilizando torres de telefonía móvil y permiten acceder a internet
nube	(s) conjunto de servidores conectados que permiten almacenar y procesar información y datos en línea
almacenamiento en la nube	(s) servicio de internet que ofrece almacenamiento remoto de datos y archivos
derechos de autoría	(s) derechos otorgados a un creador para proteger su obra de otros usos sin permiso (v) proteger la propia obra de otros usos sin autorización
Creative Commons	(s) conjunto de licencias destinadas a ofrecer al consumidor más libertades que los derechos de autoría tradicionales
brecha digital	(s) la disparidad entre las personas que están conectadas entre sí y con la sociedad a través de computadoras e internet y las que no lo están
equidad digital	(s) condición en la que todas las personas y comunidades disponen de la capacidad informática necesaria para participar plenamente en nuestra sociedad, democracia y economía

inclusión digital	(s) las actividades necesarias para garantizar que todas las personas y comunidades, incluidas las más desfavorecidas, tengan acceso a las tecnologías de la información y la comunicación (Information and Communication Technologies, ICT) y las utilicen
segregación (redlining) digital	(s) (n) práctica discriminatoria en la que las empresas no brindan servicios a vecindarios con diversidad socioeconómica o de bajos ingresos .
monedero digital	(s) almacenamiento electrónico de datos relativos al dinero electrónico de un cliente, datos de su tarjeta de crédito, etc.
descargar	(v) copiar un archivo o programa de un sistema informático mayor o de internet a otra computadora o dispositivo
uso justo	(s) una norma que permite el uso de obras protegidas por derechos de autoría en algunos casos
FAQ	(s) preguntas más frecuentes (Frequently Asked Questions, FAQ); lista de preguntas que se hacen con frecuencia y sus respuestas
favorito	(s) tipo de marcador que permite guardar un sitio web para utilizarlo en el futuro (v) guardar un sitio web para utilizarlo en el futuro
filtro	(s) un procedimiento que actúa para separar o aislar datos (v) separar o aislar datos
menú de ayuda	(s) botón de una aplicación de <i>software</i> que se utiliza para resolver un problema o saber cómo hacer algo
historial	(s) un registro de eventos anteriores del usuario, especialmente de las páginas web visitadas en un navegador
página de inicio	(s) la página principal o primera página de un sitio web o conjunto de documentos con hipervínculos
internet	(s) sistema mundial de computadoras conectadas en red
palabra clave	(s) palabra utilizada para encontrar información específica en un documento o en internet
licencia	(s) términos legales que permiten a una persona utilizar un producto (v) aplicar términos legales que permitan a una persona utilizar un producto
enlace	(s) palabra, imagen o URL en la que se hace clic para ir a otra página o ubicación (v) conectar una palabra, imagen o URL a otra página o ubicación
almacenamiento local	(s) archivos almacenados en el disco duro de una computadora
menú	(s) una lista de opciones y funciones

barra de menú	(s) zona rectangular en la que se encuentran listas de opciones (menús)
navegar	(v) desplazarse entre páginas web, menús, etc. mediante hipervínculos, clics del <i>mouse</i> o cualquier otro mecanismo
código abierto	(a) un recurso que se pone a disposición del público con permisos que permiten su uso, modificación y, a menudo, redistribución
dominio público	(s) el estado de no ser propiedad de nadie y, por lo tanto, de libre uso por todos
actualizar	(v) recargar (un documento o una página web) para mostrar los nuevos cambios
buscar	(s) acción para buscar información (v) buscar información (en internet, en una computadora, en un documento, etc.)
cuadro de búsqueda	(s) cuadro de texto en el que se ingresa el texto que se va a buscar en una base de datos, en internet, etc.; también se denomina barra de búsqueda
motor de búsqueda	(s) aplicación que busca información a partir de una palabra o frase
término de búsqueda	(s) palabra o frase que se utiliza al buscar información en internet
pestaña	(s) <i>widget</i> de navegación que se parece a una pestaña física y permite navegar entre documentos, hojas de cálculo o páginas web abiertas
soporte técnico	(s) ayuda con un problema relacionado con la tecnología
condiciones de uso (servicio)	(s) normas sobre cómo puede o no puede utilizar una aplicación o un sitio web
solución de problemas	(v) analizar o diagnosticar un problema hasta determinar una solución
cargar	(v) transferir datos (desde su dispositivo o computadora) a una computadora de una red, especialmente a un servidor de internet.
URL	(s) localizador uniforme de recursos (Uniform Resource Locator, URL); dirección de un sitio web
página web	(s) documento único en internet que utiliza una URL única, a menudo vinculado a otras páginas que componen un sitio web
sitio web	(s) colección de páginas web interconectadas en la <i>World Wide Web</i> a las que se suele acceder desde la misma URL base
<i>world wide web/www</i>	(s) sistema de información que permite a los usuarios acceder a documentos y otros recursos digitales en internet

Herramientas de vida en línea

Estar en línea brinda a las personas un acceso aparentemente ilimitado a bienes, servicios, información y entretenimiento, así como a herramientas que les permiten ser miembros activos e informados de sus comunidades. El conocimiento de las herramientas y los recursos disponibles (y el establecimiento de hábitos saludables en torno a su uso) favorece una participación sana en los entornos en línea.

Tipo de herramienta	Ejemplos	
Dispositivos	Computadora de escritorio Computadora portátil Tableta Teléfono inteligente	Relojes inteligentes Pulseras que monitorean la actividad física Dispositivos activados por voz
Navegadores web	Google Edge Mozilla Firefox	Safari DuckDuckGo
Formularios en línea	Microsoft Forms Google Forms	Jotform
Gestión/pagos de dinero	Aplicaciones bancarias en línea Rocket Money	Zelle PayPal
Transporte/navegación	Google Maps Apple Maps	Aplicaciones de transporte público local Aplicaciones de transporte compartido
Libros electrónicos (gratuitos)	Project Gutenberg Obooko World Reader BookSmart	Colecciones digitales de bibliotecas públicas (Libby, OverDrive)
Transmisión de música (gratuita)	Spotify iHeart Pandora YouTube	Archivo de música gratuita Jamendo IDAGIO
Transmisión de video (gratuita)	YouTube Vimeo Tubi	Colecciones digitales de bibliotecas públicas (Hoopla, Kanopy, OverDrive)
Podcasts	Apple Podcasts	Spotify

Privacidad y seguridad

Prácticas para asegurar la identidad digital, reconocer las amenazas y comprender las implicaciones de seguridad conectadas al entorno digital.

Preguntas de orientación

- ¿Soy consciente de la permanencia de mis acciones en un entorno digital?
- ¿Soy capaz de aplicar prácticas que garanticen mi privacidad, seguridad y bienestar cuando utilizo herramientas digitales?
- ¿Puedo reconocer las amenazas en línea?



Habilidades de privacidad y seguridad

PS.1 Gestionar su reputación en línea	Conciencia de la permanencia de las acciones en entornos digitales
PS.2 Verificar sitios web seguros	Identificar seguridad en sitios web y transacciones
PS.3 Limitar el intercambio de datos personales	Gestión de la reputación de la identidad digital y creación de datos (herramientas y comportamientos para limitar el rastreo)
PS.4 Proteger a los niños en internet	Seguridad en línea para los niños
PS.5 Mantener el bienestar en línea	Proteger la salud y el bienestar, conocimiento de las tecnologías de inclusión social, gestión de los riesgos interpersonales y amenazas en un entorno digital (ciberacoso)
PS.6 Reconocer las amenazas en línea	Reconocer y evitar enlaces y descargas sospechosos (<i>phishing</i> , estafas en línea)
PS.7 Entender las políticas de privacidad	Entender cómo una "política de privacidad" informa sobre el uso de datos personales

Habilidades de privacidad y seguridad en acción

Las personas que demuestran habilidades de privacidad y seguridad en línea mantienen prácticas para proteger la identidad digital, reconocer las amenazas y comprender las implicaciones de seguridad más amplias de trabajar en un entorno digital.

PS.1 | Gestionar su reputación en línea

Conciencia de la permanencia de las acciones en entornos digitales

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo supervisar mi presencia digital buscando de manera regular mi nombre para evaluar la información disponible sobre mí en internet.	Puedo contribuir de forma activa a construir una imagen profesional en internet, reconociendo que la información publicada puede tener un impacto duradero en mi imagen profesional.	Puedo crear y compartir obras que son originales y de alta calidad sabiendo que pueden servir de referencia en el futuro.	Puedo crear un portafolio público en línea que muestre el material didáctico y las publicaciones que he desarrollado.

PS.2 | Verificar sitios web seguros

Identificar sitios web y transacciones seguras

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo buscar señales de un sitio web seguro, como URL que empiecen por "https://" y tengan el icono del candado en la barra de direcciones.	Puedo reconocer los indicadores de seguridad de un navegador antes de ingresar información sensible.	Puedo hacer clic en los iconos (p. ej., candado, menú de opciones) de la barra de direcciones para ver los detalles sobre el certificado de seguridad de un sitio web seguro.	Puedo verificar la seguridad de los sitios web que comparto con mi grupo de estudiantes buscando siempre "https://" en la URL y el icono de seguridad en la barra de direcciones.

PS.3 | Limitar el intercambio de datos personales

Gestión de la reputación de la identidad digital y creación de datos (herramientas y comportamientos para limitar el rastreo)

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo tomar una decisión informada sobre la compra de un asistente virtual doméstico. (IA)	Puedo utilizar VPN y configuraciones de navegador seguras que protejan mi privacidad y la de mi empleador cuando utilice dispositivos y <i>software</i> aportados por el empleador.	Puedo ser precavido al utilizar una red Wi-Fi pública y limitar el intercambio de información personal.	Puedo sopesar los beneficios antes de utilizar aplicaciones de terceros, consciente de que esto podría permitir el acceso a datos personales. (IA)

PS.4 | Proteger a los niños en internet

Seguridad en línea para los niños

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo poner filtros de contenidos adecuados a la edad en el dispositivo de mi hija/o y establecer normas claras sobre el tiempo frente a la pantalla y las actividades en línea.	Puedo explicar si, cuándo y cómo los niñas/os pueden encontrarse con el trabajo de mi empresa en entornos en línea.	Puedo indicar si un trabajo de video que publico en línea es para niñas/os o para personas adultas.	Puedo orientar a mi grupo de estudiantes, jóvenes y adultos, sobre un uso adecuado de internet que los mantenga a salvo.

PS.5 | Mantener el bienestar en línea

Proteger la salud y el bienestar, conocimiento de las tecnologías de inclusión social, gestión de los riesgos interpersonales y amenazas en un entorno digital (ciberacoso)

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo controlar el tiempo que paso frente a una pantalla y establecer un equilibrio saludable.	Puedo respetar los cortafuegos en la red y los dispositivos de mi empleador.	Puedo ajustar mi configuración en las redes sociales para evitar y bloquear contenidos negativos e inexactos.	Puedo comprobar e informar cuando el <i>software</i> que utilizo está actuando sobre estereotipos perjudiciales. (IA)

PS.6 | Reconocer las amenazas en línea

Reconocer y evitar enlaces y descargas sospechosos (*phishing*, estafas en línea)

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Sé cerrar los anuncios emergentes y distinguir entre un anuncio o enlace creíble y otro sospechoso.	Puedo marcar los correos como "spam" para que se filtren automáticamente en el futuro.	Puedo aprender estrategias que me ayuden a identificar las estafas de <i>phishing</i> .	Puedo desactivar la carga automática de imágenes en la configuración de mi correo electrónico para reducir el spam.

PS.7 | Entender las políticas de privacidad

Entender cómo una "política de privacidad" informa sobre el uso de datos personales

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo leer las políticas de privacidad para saber cómo se comparte mi información antes de aceptar las condiciones de uso de un sitio web.	Reconozco que, cuando utilizo <i>software</i> suministrado por el empleador, como cuentas de correo electrónico de trabajo, mis comunicaciones son propiedad de mi empleador.	Puedo controlar la cantidad de datos personales que comparto desactivando las cookies innecesarias cuando se me pida "aceptar todas las cookies".	Puedo evaluar las políticas de privacidad de los sitios web y las aplicaciones educativas para tomar decisiones informadas y seguras sobre las tecnologías que utilizo con mis estudiantes.

Vocabulario de privacidad y seguridad

Los siguientes términos se utilizan de manera habitual para referirse al conocimiento de las amenazas cuando se trabaja en un entorno digital y se han seleccionado por su relevancia para las habilidades en el dominio de la privacidad y la seguridad. Para obtener una lista completa de la terminología de las habilidades digitales junto con los materiales de instrucción/formación asociados, visite el [glosario de habilidades digitales](#).

<i>adware</i>	(s) <i>software</i> que incluye publicidad, que se muestra mientras el <i>software</i> está en funcionamiento; algunos pueden contener <i>spyware</i>
algoritmo	(s) conjunto de pasos o instrucciones que sigue una computadora o una persona para resolver un problema o completar una tarea
<i>software</i> antivirus	(s) programa informático que mantiene la computadora a salvo de virus que destruyen datos
autenticación	(s) prueba de la identidad de un usuario que se conecta a una red
bloquear	(s) prohibición que impide el acceso a algo (v) impedir que alguien se ponga en contacto con usted
<i>cookie</i>	(s) datos que un sitio web ingresa y lee en su computadora
acoso cibernético	(s) el acto de intimidar a una persona en línea
acecho cibernético	(s) el uso de la tecnología para seguir o acosar a una persona en línea
vulneración de datos	(s) un ciberataque con éxito para obtener datos sensibles
fuga de datos	(s) exposición accidental de datos
seguridad de los datos	(s) herramientas y estrategias utilizadas para mantener la seguridad de la información
huella digital	(s) pruebas de la actividad en línea de una persona
codificación	(s) proceso que hace ilegible la información para mantenerla segura
cortafuegos	(s) <i>software</i> que protege una computadora de virus, <i>spyware</i> y <i>malware</i> (v) instalar <i>software</i> para proteger su dispositivo electrónico contra los virus
hackear	(s) una forma de acceder a partes de un programa informático
incógnito	(adv) una forma de navegar por internet de modo que el historial de navegación no se guarde en el dispositivo
compartir ubicación	(s) acción de permitir que el GPS de un dispositivo comparta información de ubicación con una aplicación

inicio de sesión	(s) el nombre de usuario y contraseña utilizada para entrar en un dispositivo, cuenta o red (v) utilizar el propio nombre de usuario y contraseña para entrar en un dispositivo, cuenta o red
aprendizaje automatizado	(s) forma en que las computadoras aprenden a hacer cosas por sí mismas utilizando datos y patrones
correo malicioso	(s) un mensaje de correo electrónico que contiene un código diseñado para dañar su sistema de <i>software</i>
malware	(s) <i>software</i> diseñado para funcionar de forma no deseada
estafa en línea	(s) un intento de fraude o malversación a través de internet
código de acceso	(s) cadena de caracteres utilizada para la autenticación en un dispositivo digital
contraseña	(s) cadena de caracteres utilizada para iniciar sesión en una computadora, red o cuenta
<i>phishing</i>	(v) intentar obtener información sensible fingiendo ser digno de confianza
emergente	(s) ventana que aparece en la pantalla de la computadora cuando un usuario de internet accede a una página web determinada
ajustes de privacidad	(s) opciones de sitios web y programas informáticos que permitan al usuario establecer límites sobre la información que se comparte con otras personas
<i>ransomware</i>	(s) <i>malware</i> que retiene los datos de un usuario de computadora, normalmente exigiendo o pretendiendo exigir un pago para restablecer el acceso.
recordarme	(s) una opción que guarda su información de inicio de sesión
reputación	(s) por lo que se conoce a alguien
estafa	(s) un plan fraudulento o engañoso (v) defraudar o malversar
tiempo de pantalla	(s) la cantidad de tiempo que una persona pasa utilizando tecnología de acceso a una pantalla (como la televisión, una computadora, un teléfono inteligente, etc.)
sitio seguro	(s) un sitio web que protege la información de los visitantes; los sitios web seguros tienen URL que empiezan por "https" en lugar de "http"
<i>spyware</i>	(s) un programa que recopila información sobre el usuario, incluidos los hábitos de navegación por internet y los sitios visitados
aplicación de terceros	(s) una aplicación de <i>software</i> creada por un desarrollador que no es el fabricante del dispositivo en el que se ejecuta la aplicación ni el propietario del sitio web que la ofrece

verificación de dos pasos	(s) método de seguridad que requiere que un usuario ingrese dos de tres tipos de información para acceder a una cuenta
nombre de usuario	(s) la identificación de una persona en un sistema informático, red o cuenta individual
virus	(s) <i>software</i> que ataca a una computadora
gusano	(s) un tipo de <i>software</i> peligroso que puede atravesar redes de computadoras

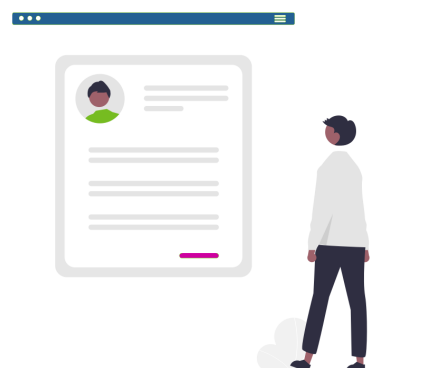
Herramientas de privacidad y seguridad

El uso de la tecnología tanto en entornos en línea como fuera de línea expone a los usuarios a riesgos como la privacidad de los datos y la exposición de información personal identificable y sensible. Estos riesgos se mitigan conociendo las funciones integradas en los dispositivos, sistemas operativos y aplicaciones diseñadas para mantener la seguridad de los usuarios, así como comprendiendo cómo comprobar las políticas de privacidad y gestionar la configuración de privacidad de los usuarios de aplicaciones basadas en la web.

Tipo de herramienta	Ejemplos	
VPN	NordVPN Surfshark	Acceso privado a internet
Ajustes del dispositivo	Gestor de contraseñas Tiempo de pantalla Notificaciones Compartir ubicación	Personalización de anuncios Acceso a cámara/micrófono Buscar mi dispositivo Actualizaciones automáticas
Función de navegación de incógnito	Chrome Edge	Firefox Safari
Redes sociales	Facebook Instagram Twitter/X	TikTok LinkedIn
Evaluación de contenidos web	Common Sense Media	

Lugar de trabajo y productividad

Fomentar el éxito y el profesionalismo en el lugar de trabajo mediante el uso de las herramientas en línea de una organización y otros sistemas digitales de apoyo.



Preguntas de orientación

- ¿Puedo buscar y solicitar trabajo por internet?
- ¿Comprendo la ventaja de crear una red profesional en línea?
- ¿Comprendo la importancia de aprender y seguir las expectativas del lugar de trabajo?
- ¿Soy capaz de elegir las herramientas digitales adecuadas para ser productivo en el trabajo, la escuela o el hogar?

Habilidades para el lugar de trabajo y la productividad

WO.1 Encontrar trabajo en internet	Habilidades para la búsqueda de empleo: currículum vitae, búsqueda de empleo y enviar solicitudes
WO.2 Seguir las normas y políticas del lugar de trabajo	Cumplir las normas de seguridad y las políticas en materia de informática y redes sociales del lugar de trabajo.
WO.3 Gestionar proyectos en línea	Cómo gestionar un proyecto utilizando herramientas informáticas/en línea
WO.4 Elegir las herramientas adecuadas	Comprender, identificar y elegir las herramientas digitales adecuadas para el trabajo
WO.5 Entender las bases de datos	Comprender y utilizar las bases de datos
WO.6 Crear presentaciones con diapositivas	Utilizar un programa de presentación en línea o basado en PC para presentar información a otras personas
WO.7 Crear documentos	Utilizar un procesador de textos en línea o basado en PC para crear un documento
WO.8 Crear hojas de cálculo	Utilizar programas de hojas de cálculo en línea o basados en PC para manipular o analizar datos
WO.9 Gestionar redes profesionales	Utilizar las redes y comunidades profesionales en línea

Habilidades para el lugar de trabajo y la productividad en acción

Las personas que demuestran habilidades digitales en el lugar de trabajo y para la productividad avanzan con éxito y profesionalismo a través del uso responsable de las herramientas digitales de una organización y otros sistemas de apoyo.

WO.1 | *Encontrar trabajo en internet*

Habilidades para la búsqueda de empleo: creación de currículum vitae, búsqueda de empleo y envío solicitudes

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo navegar por la página web de un empleador y diligencia una solicitud de empleo en línea.	Puedo utilizar los sitios de búsqueda de empleo en mi Estado u otros sitios para buscar trabajos para los que estoy cualificado.	Puedo trabajar con un navegador universitario o guía profesional de mi escuela para preparar un currículum vitae digital que pueda incluirse al presentar la solicitud en línea.	Puedo consultar el sistema de empleo para educadores en línea de mi Estado para enterarme de las vacantes que hay en mi zona.

WO.2 | *Seguir las normas y políticas del lugar de trabajo*

Cumplir las normas de seguridad y las políticas en materia de informática y redes sociales del lugar de trabajo.

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo ayudar a mis hija/o a entender las normas de uso adecuado de la tecnología en su escuela.	Puedo respetar las normas de mi empleador sobre el uso personal del teléfono en horario laboral.	Puedo seguir la política de uso aceptable de la red, los dispositivos y el software de mi escuela.	Puedo seguir la política de uso aceptable para el personal de mi escuela y utilizar las redes sociales para compartir información sobre mi grupo de estudiantes.

WO.3 | Gestionar proyectos en línea

Cómo gestionar un proyecto utilizando herramientas informáticas/en línea

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo coordinar con familiares que viven en otro Estado o país para planificar una reunión navideña.	Puedo utilizar la función "tareas" de mi calendario laboral para crear listas de lo que hay que hacer y cuándo.	Puedo utilizar el <i>software</i> de gestión del aprendizaje de mi escuela para llevar un registro de las próximas tareas.	Puedo crear y compartir un calendario con los estudiantes que incluya fechas de inicio y finalización, días festivos, fechas de entrega de tareas y fechas de exámenes.

WO.4 | Elegir las herramientas adecuadas

Comprender, identificar y elegir las herramientas digitales adecuadas para el trabajo

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo elegir entre dos aplicaciones de jardinería que me ayudarán a planificar un huerto de verano.	Puedo elegir las herramientas adecuadas para guardar y almacenar documentos de trabajo importantes, como el seguro médico y manuales de oficina.	Puedo utilizar una aplicación de traducción en mi teléfono inteligente para entender documentos, señales o conversaciones en otro idioma. (IA)	Puedo elegir las herramientas digitales en función de las metas y necesidades pedagógicas de mis estudiantes.

WO.5 | Entender las bases de datos

Comprender y utilizar las bases de datos

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo utilizar las herramientas de filtro de los sitios web de compras para especificar el tipo de productos que me interesan.	Puedo localizar la información de salud de mis pacientes en la base de datos para revisar y verificar su historial médico.	Puedo utilizar las suscripciones a las bases de datos de mi biblioteca para encontrar información sobre diversos temas.	Puedo utilizar la base de datos de estudiantes de mi escuela para consultar el historial de evaluaciones de un estudiante.

WO.6 | Crear presentaciones con diapositivas

Utilizar un programa de presentación en línea o basado en PC para presentar información a otras personas

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo crear una presentación de diapositivas de un álbum de recortes de vacaciones utilizando fotografías digitales de nuestro viaje.	Puedo crear una presentación de diapositivas para introducir un nuevo procedimiento en el trabajo.	Puedo crear una presentación de diapositivas para demostrar que conozco los pasos del método científico.	Puedo utilizar una herramienta de participación interactiva integrada en mi presentación de diapositivas.

WO.7 | Crear documentos

Utilizar un procesador de textos en línea o basado en PC para crear un documento

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo utilizar una herramienta de procesamiento de textos para crear una carta navideña para enviar a familiares y amigos/os.	Puedo crear un orden del día de una reunión utilizando una herramienta de procesamiento de textos.	Puedo utilizar una herramienta de procesamiento de textos para crear un currículum vitae.	Puedo aplicar estilos de fuente (títulos y encabezados) para que los documentos sean escaneables y accesibles. (DI)

WO.8 | Crear hojas de cálculo

Utilizar programas de hojas de cálculo en línea o basados en PC para manipular o analizar datos

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo crear un presupuesto y monitorear los gastos con una hoja de cálculo.	Puedo crear un gráfico o una presentación visual de los datos en una hoja de cálculo.	Puedo utilizar una hoja de cálculo para controlar mi progreso hacia las metas de corto y largo plazo.	Puedo utilizar una hoja de cálculo para recopilar y analizar las respuestas de los estudiantes a encuestas y formularios.

WO.9 | Gestionar redes profesionales

Utilizar las redes y comunidades profesionales en línea

En mi vida diaria	En mi trabajo	En mi educación	Como docente
Puedo participar en un grupo de redes sociales del vecindario para conectarme con otras personas interesadas en mejorar el lugar donde vivimos.	Puedo conectarme y compartir en las redes sociales con otras personas de mi sector profesional para mantenerme informado y crear mi red de contactos.	Puedo crear un perfil en un sitio de redes profesionales y encontrar contactos que me ayuden con mis metas profesionales.	Puedo participar en comunidades de aprendizaje profesional en línea para aprender de otros educadores y compartir con ellos.

Vocabulario sobre el lugar de trabajo y la productividad

Los siguientes términos se utilizan de manera habitual para referirse al uso de la tecnología en el lugar de trabajo, y se han seleccionado por su relevancia en el trabajo y la productividad. Para obtener una lista completa de la terminología de las habilidades digitales junto con los materiales de instrucción/formación asociados, visite el [glosario de habilidades digitales](#).

accesibilidad	(s) características que aumentan la facilidad de uso del <i>software</i> para los usuarios
alinear	(v) colocar texto o imágenes en línea recta
alineación	(s) disposición que coloca texto o imágenes en una línea
texto alternativo	(s) descripción textual de una imagen u otro elemento
automatización	(s) acción o proceso de controlar máquinas o dispositivos sin necesidad de que alguien lo haga de manera manual
autoguardar	(s) función de <i>software</i> que guarda un documento abierto cada pocos minutos para evitar el riesgo de perder datos (v) guardar datos automáticamente
celda	(s) espacio en el que se puede ingresar información en una tabla u hoja de cálculo
referencia de celda	(s) combinación de una letra de columna y un número de fila que identifica una celda de una hoja de cálculo
columna	(s) línea vertical de entradas en una tabla que suele leerse de arriba abajo
conexión	(s) un contacto en una plataforma de redes sociales; usted verá la información que ellos compartan y ellos verán lo que usted comparte
copiar	(s) una versión duplicada de datos o documentos (v) crear un duplicado o guardar una selección en el portapapeles
recortar	(v) recortar los bordes de una imagen
cortar	(v) borrar una selección y copiarla en el portapapeles al mismo tiempo
datos	(s) una colección de información como hechos o números
base de datos	(s) conjunto de información organizada que suele almacenarse y consultarse de manera electrónica
borrar	(v) eliminar o borrar los datos de una computadora, el contenido de un documento, los archivos de una aplicación o los registros de una base de datos
documento	(s) un archivo que contiene texto

borrador	(s) un documento que aún necesita ser editado y no está listo para su publicación
editar	(s) un cambio en el texto de un archivo, un sitio web (v) realizar cambios en un mensaje, archivo, documento o sitio web
exportar	(s) datos enviados de un programa a otro (v) enviar datos de un programa a otro
extensión	(s) conjunto de letras que siguen a un nombre de archivo
campo	(s) el espacio en un formulario en línea o registro de base de datos para ingresar una información
fuentes	(s) tipo de letra definido por el tamaño y el estilo
pie de página	(s) línea de información impresa en la parte inferior de una página para identificar su contenido
formulario	(s) un documento en blanco con espacios para ingresar datos
formato	(s) el estilo, tipo, color y diseño de un documento (v) editar el estilo, tipo, color o diseño de un documento
fórmula	(s) una expresión matemática que calculará un resultado y lo mostrará en la celda activa
gráfico/graficar	(s) una representación visual de los datos (v) representar de manera visual los datos
encabezado	(s) la parte superior de una página o diseño
título	(s) el título o tema de una lista o sección
hipervínculo	(s) palabra en la que se puede hacer clic en una página de internet o en un documento y que desencadena una acción (v) poner formato a un texto o un gráfico para que desencadene una acción al hacer clic en él
imagen	(s) una imagen creada o almacenada electrónicamente
importar	(v) cargar un archivo en una aplicación de <i>software</i> desde otra versión o sistema
insertar	(v) añadir algo (espacio, texto, imagen, etc.) en otra cosa
red	(s) grupo de personas conectadas para compartir información, normalmente por negocios (v) hacer o utilizar conexiones sociales, normalmente para negocios
abrir	(v) cargar en memoria para ver o editar (adj) archivo que se carga en la memoria para su visualización o edición
operador	(s) símbolo que se utiliza para realizar una operación específica (suma, resta,

	multiplicación o división) en matemáticas
configuración de página	(s) opciones que definen el diseño y el formato de una página
pegar	(v) insertar un medio audiovisual (p. ej., texto, imagen, audio, video) previamente copiado o cortado de otro lugar
píxel	(s) uno de los pequeños puntos que forman una imagen en la pantalla de una computadora
presentación	(s) grupo de diapositivas utilizadas para compartir información; también se denomina conjunto de diapositivas o presentación de diapositivas
revisar	(v) comprobar y corregir los errores
publicar	(v) poner a disposición de otras personas para su visualización
rehacer	(s) el comando que restaura lo que se deshizo con el comando "deshacer"
reiniciar	(v) volver a la situación inicial
fila	(s) línea horizontal de entradas en una tabla u hoja de cálculo
guardar	(v) hacer una copia del documento con el mismo nombre y en el mismo lugar de almacenamiento
guardar como	(v) guardar con un nuevo nombre de archivo, formato o ubicación para el documento actual
diapositiva	(s) una página de contenido visual que se proyecta en pantalla y puede incluir elementos gráficos y textuales, diseñada para comunicar un mensaje o idea de manera efectiva.
redes sociales	(s) aplicaciones que permiten a los usuarios interactuar y compartir información entre sí
ordenar	(v) poner una lista o grupo de elementos en una secuencia determinada
corrector ortográfico	(s) el acto de comprobar que las palabras de un texto escrito están bien escritas (v) comprobar que las palabras de un texto escrito están bien escritas
hoja de cálculo	(s) una aplicación informática para la organización, el análisis y el almacenamiento de datos en forma de tabla
tabla	(s) una cuadrícula de datos dispuestos en filas y columnas
plantilla	(s) una guía documental que ayuda a incluir y colocar la información
cuadro de texto	(s) marcador de posición rectangular en un documento que permite escribir en él
tema	(s) una combinación de imágenes, colores, formatos y sonidos que

	puede personalizarse
deshacer	(s) comando utilizado para revertir la acción anterior
<i>word art</i>	(s) tecnología para crear efectos de texto estilizados en los procesadores de texto
procesador de textos	(s) una aplicación para crear, editar y dar formato a documentos y textos

Herramientas para el lugar de trabajo y la productividad

Todos los lugares de trabajo, independientemente de la profesión o el sector, evolucionan de manera periódica a medida que aumenta la gama de tecnologías disponibles para la gestión del conocimiento, de proyectos y la comunicación. Para seguir siendo competitivos en un mercado laboral en constante cambio, los solicitantes de empleo deben ser capaces de aprovechar las herramientas de búsqueda de empleo y de creación de redes para identificar posibles oportunidades y las habilidades requeridas, así como dominar y mantenerse al día en el uso de las herramientas de productividad estándar y de las nuevas tecnologías del lugar de trabajo.

Tipo de herramienta	Ejemplos	
Sitios de información profesional y búsqueda de empleo	Indeed CareerOneStop	O*Net Online Oficina de Estadísticas Laborales
Herramientas de gestión en línea	Google Calendar Google Keep Google Tasks Microsoft Outlook Calendar Microsoft OneNote	Microsoft To-Do Microsoft Teams Airtable Asana Trello
Herramientas de presentación	Google Slides Microsoft PowerPoint ClassPoint Apple Keynote Prezi	Mentimeter Canva Peardeck Slido
Herramientas de procesamiento de textos/creación de documentos	Microsoft Word Google Docs	Apple Pages Canva
Herramientas de hoja de cálculo	Google Sheets Microsoft Excel	Apple Numbers
Otras herramientas de productividad	Google Forms	Microsoft Forms
Redes profesionales	LinkedIn	
Herramientas de bases de datos	Airtable Microsoft Access	Google Sheets Microsoft Excel

Apéndice A: referencias cruzadas

Se han desarrollado referencias cruzadas entre el marco de BRIDGES y tres marcos ampliamente utilizados dentro y fuera de los Estados Unidos para definir las habilidades y competencias digitales:

- [Evaluación Northstar Digital Literacy](#) (Literacy Minnesota)
- [Normas de la ISTE para estudiantes](#) (Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación)
- [DigComp 2.2](#) (Unión Europea)

Reconocemos que las organizaciones centradas en la creación de habilidades digitales para sus miembros ya pueden estar utilizando estos marcos y evaluaciones particulares u otros para identificar, medir y desarrollar las habilidades digitales de las personas a las que sirven. El objetivo de estas referencias cruzadas es ayudar a dichas organizaciones a aprovechar los recursos y herramientas de apoyo de BRIDGES identificando las habilidades de BRIDGES correspondientes que se alinean con las competencias y habilidades dentro de cualquier marco que utilicen. Con el tiempo, se desarrollarán más referencias cruzadas para apoyar la creciente variedad de marcos que utilizan las organizaciones para definir las habilidades digitales.



Apéndice A.1 Northstar Digital Literacy

[Northstar Digital Literacy](#) define las habilidades básicas necesarias para realizar tareas en computadoras y en línea. Incluye módulos autoguiados en línea que evalúan la capacidad de las personas para realizar tareas basadas en estas habilidades. Todos los módulos de evaluación, indicados a continuación, pueden realizarse de manera gratuita. Al término de cada evaluación, los participantes en la prueba ven un informe en el que se identifican las áreas que dominan y las que necesitan mejorar.

Haga clic en uno de los títulos de los módulos de evaluación enlazados para ver los objetivos de ese módulo y las habilidades cruzadas de BRIDGES. Visite Northstar Digital Literacy para [el conjunto completo de normas](#) de todos los módulos de evaluación de Northstar Digital Literacy.

Habilidades informáticas esenciales	Habilidades esenciales de <i>software</i>	Utilizar la tecnología en la vida cotidiana
Habilidades informáticas básicas Conceptos básicos de internet Utilizar el correo electrónico <i>Windows</i> <i>Mac OS</i>	Microsoft Word Microsoft Excel Habilidades de Microsoft PowerPoint Google Docs	Redes sociales Alfabetización en información Habilidades para la búsqueda de empleo Acceso a las citas de telesalud Su huella digital Apoyo al aprendizaje a distancia de kínder a 12.º

*Las referencias cruzadas de Windows y MacOS aún no están incluidas

Habilidades informáticas básicas

Objetivo de <i>Northstar Digital Literacy</i>	Habilidad(es) de BRIDGES
1. Distinguir entre distintos tipos de dispositivos (tabletas, computadoras de escritorio y portátiles).	EF.5 Entender su computadora
2. Identificar el <i>hardware</i> específico de la computadora (unidad del sistema, monitor, impresora, teclado, <i>mouse</i> o panel táctil, puertos, pantalla táctil).	EF.5 Entender su computadora
3. Iniciar sesión y apagar una computadora.	EF.5 Entender su computadora
4. Demostrar que conoce las teclas del teclado (Intro, shift, control, retroceso, supr, flechas, tabulador, Bloq Mayús, Bloq Num).	EF.4 Utilizar el <i>mouse</i> y el teclado
5. Identificar los tipos de ratones: <i>mouse</i> y panel táctil.	EF.4 Utilizar el <i>mouse</i> y el teclado
6. Identificar las formas del puntero del <i>mouse</i> y las funciones que representan (rueda giratoria (cargando), iBeam (texto), flecha (clic básico), puntero de mano (enlaces sobre los que se puede hacer clic).	EF.4 Utilizar el <i>mouse</i> y el teclado
7. Demostrar que conoce y utiliza de manera adecuada los clics del <i>mouse</i> (clic con el botón derecho, clic con el botón izquierdo y doble clic).	EF.4 Utilizar el <i>mouse</i> y el teclado
8. Arrastrar y soltar.	EF.4 Utilizar el <i>mouse</i> y el teclado
9. Utilizar controles comunes para la interacción en pantalla (seleccionar casillas de verificación, utilizar menús desplegables, desplazarse).	EF.4 Utilizar el <i>mouse</i> y el teclado
10. Acceder y controlar las funciones de salida de audio (volumen, silencio, altavoces y auriculares).	EF.5 Entender su computadora
11. Identificar íconos en el escritorio.	EF.5 Entender su computadora
12. Demostrar habilidad para eliminar y recuperar objetos utilizando la basura o la papelera de reciclaje.	EF.6 Guardar y buscar documentos
13. Demostrar que comprende que es posible personalizar una computadora para aumentar la	EF.1 Utilizar funciones de accesibilidad

accesibilidad (personalizar un <i>mouse</i> para que lo pueda utilizar un zurdo y su sensibilidad, y cambiar la resolución de la pantalla en un monitor).	
14. Demostrar que comprende que los programas de <i>software</i> se actualizan de manera periódica para corregir errores y aumentar su utilidad, y que pueden instalarse versiones diferentes en computadoras distintas.	EF.5 Entender su computadora
15. Identificar los mecanismos de almacenamiento de archivos (memorias flash, discos duros, almacenamiento en la nube).	EF.6 Guardar y buscar documentos OL.10 Guardar y gestionar contenidos
16. Identificar si una computadora está conectada o no a internet.	EF.11 Conectarse a Wi-Fi
17. Identificar y localizar la cámara y el micrófono en computadoras portátiles y tabletas.	EF.5 Entender su computadora
18. Encender y apagar la computadora y el monitor.	EF.5 Entender su computadora

Conceptos básicos de internet

Objetivo de <i>Northstar Digital Literacy</i>	Habilidad(es) de BRIDGES
1. Identificar las distintas formas en que una persona puede conectarse a internet.	MO.2 Comprender el acceso en línea EF.11 Conectarse a Wi-Fi
2. Demostrar que conoce los navegadores e identificar los más utilizados.	EF.3 Utilizar herramientas básicas del navegador
3. Demostrar familiaridad con la estructura del sitio web (p. ej., páginas de destino, páginas internas).	EF.3 Utilizar herramientas básicas del navegador
4. Identificar los dominios de nivel superior (p. ej., .edu, .com, .org).	IS.3 Evaluar la información en línea
5. Demostrar que comprende cómo utilizar las herramientas y ajustes del navegador para proteger la privacidad (p. ej., ventanas privadas del navegador, borrar el historial de búsquedas y negarse a guardar contraseñas en computadoras compartidas).	PS.3 Limitar el intercambio de datos personales EF.12 Proteger su privacidad en dispositivos compartidos
6. Demostrar que comprende cuándo es seguro y apropiado compartir información personal, privada o financiera (p. ej., reconocer intentos de <i>phishing</i> , identificar sitios web no seguros).	PS.3 Limitar el intercambio de datos personales PS.6 Reconocer las amenazas en línea
7. Identificar formas de proteger sus dispositivos (p. ej., <i>software</i> antimalware, reconocimiento de posibles ataques de virus).	DO.3 Mantener los dispositivos seguros y protegidos
8. Demostrar a un sitio web que usted es un usuario legítimo utilizando CAPTCHA u otros métodos de verificación.	EF.3 Utilizar herramientas básicas del navegador
9. Completar un formulario en línea.	EF.4 Utilizar el <i>mouse</i> y el teclado
10. Identificar la barra de direcciones y demostrar que comprende su funcionamiento.	EF.3 Utilizar herramientas básicas del navegador
11. Identificar las herramientas y los íconos habituales del navegador (p. ej., favoritos, descargas, actualizar y atrás).	EF.3 Utilizar herramientas básicas del navegador
12. Realizar búsquedas en internet utilizando parámetros claros (términos y filtros).	IS.5 Utilizar estrategias de búsqueda EF.2 Buscar en internet

13. Demostrar la capacidad de desplazarse hacia arriba y hacia abajo en una página, y hacia la izquierda y la derecha en una página.	EF.4 Utilizar el <i>mouse</i> y el teclado
14. Identificar y utilizar las interacciones habituales de los sitios web (p. ej., botones de reproducción, hipervínculos).	EF.3 Utilizar herramientas básicas del navegador
15. Identificar y trabajar con pestañas y ventanas.	EF.3 Utilizar herramientas básicas del navegador EF.4 Utilizar el <i>mouse</i> y el teclado EF.5 Entender su computadora
16. Habilitar una ventana emergente específica.	EF.3 Utilizar herramientas básicas del navegador
17. Utilizar las teclas de acceso directo, o sus equivalentes en el menú o con el <i>mouse</i> , para facilitar la experiencia del usuario en la web (p. ej., zoom, buscar texto). Identificar y localizar la cámara y el micrófono en computadoras portátiles y tabletas.	EF.3 Utilizar herramientas básicas del navegador EF.4 Utilizar el <i>mouse</i> y el teclado EF.5 Entender su computadora

Utilizar el correo electrónico

Objetivo de <i>Northstar Digital Literacy</i>	Habilidad(es) de BRIDGES
1. Definir correo electrónico e identificar los clientes de correo electrónico más comunes.	EF.8 Obtener una cuenta de correo electrónico
2. Diferenciar una URL de una dirección de correo electrónico.	EF.7 Entender la internet EF.8 Obtener una cuenta de correo electrónico EF.9 Enviar y recibir correos electrónicos
3. Registrarse para obtener una nueva cuenta de correo electrónico, utilizando un nombre de usuario profesional y una contraseña segura.	EF.8 Obtener una cuenta de correo electrónico EF.10 Crear contraseñas seguras
4. Iniciar sesión en el correo electrónico.	EF.8 Obtener una cuenta de correo electrónico
5. Crear y enviar un correo electrónico, incluyendo la dirección del destinatario, el asunto y el mensaje.	EF.9 Enviar y recibir correos electrónicos
6. Abrir y responder a un correo electrónico.	EF.9 Enviar y recibir correos electrónicos
7. Entender por qué y cómo responder, responder a todos y reenviar un correo electrónico.	EF.9 Enviar y recibir correos electrónicos
8. Añadir un archivo adjunto a un correo electrónico.	EF.9 Enviar y recibir correos electrónicos
9. Abrir y descargar un archivo adjunto de correo electrónico.	EF.9 Enviar y recibir correos electrónicos
10. Gestionar el correo electrónico: eliminar y recuperar mensajes, identificar el spam y cancelar la suscripción a listas de correo no deseadas.	EF.9 Enviar y recibir correos electrónicos
11. Comprender los principios básicos de la etiqueta del correo electrónico (utilizar saludos y cierres, evitar el uso de mayúsculas, utilizar la línea de asunto, entender cuándo es correcto reenviar mensajes, saber a quién enviar cc o cco, etc.).	EF.9 Enviar y recibir correos electrónicos CO.1 Comunicar con eficacia
12. Tener cuidado al abrir o responder a un correo electrónico de una fuente desconocida, descargar archivos adjuntos, seguir enlaces o facilitar información personal.	EF.9 Enviar y recibir correos electrónicos
13. Cerrar sesión en el correo electrónico, especialmente cuando se utilizan computadoras compartidas.	EF.12 Proteger su privacidad en dispositivos compartidos

Microsoft Word

Objetivo de <i>Northstar Digital Literacy</i>	Habilidad(es) de BRIDGES
1. Abrir un documento nuevo o existente.	WO.7 Crear documentos
2. Identificar las partes de la ventana de Word, incluida la cinta de opciones, la barra de estado y la barra de herramientas de acceso rápido.	WO.7 Crear documentos
3. Guardar un documento, teniendo presente el nombre y la ubicación.	WO.7 Crear documentos
4. Identificar las extensiones de archivo que puede abrir Microsoft Word.	IS.6 Organizar la información y los archivos EF.6 Guardar y buscar documentos
5. Utilizar el corrector ortográfico y gramatical.	WO.7 Crear documentos
6. Poner formato al texto: tamaño, color y tipo de letra.	WO.7 Crear documentos
7. Ajustar el espaciado y la alineación del texto.	WO.7 Crear documentos
8. Aplicar viñetas y numeración automática.	WO.7 Crear documentos
9. Deshacer la acción anterior.	WO.7 Crear documentos
10. Cortar, copiar y pegar.	WO.7 Crear documentos
11. Modificar el diseño de la página, incluidos los márgenes y la orientación.	WO.7 Crear documentos
12. Imprimir.	EF.5 Entender su computadora
13. Cerrar un documento.	WO.7 Crear documentos
14. Insertar objetos en un documento, incluidas imágenes, formas, hipervínculos y tablas.	WO.7 Crear documentos CR.4 Diseñar contenidos digitales

Microsoft Excel

Objetivo de Northstar Digital Literacy	Habilidad(es) de BRIDGES
1. Abrir y cerrar un libro de trabajo.	WO.8 Crear hojas de cálculo
2. Guardar un libro de trabajo, teniendo presente el nombre y la ubicación.	WO.8 Crear hojas de cálculo
3. Identificar las partes de la pantalla de Excel: cinta de opciones, barra de fórmulas, celda activa, cuadro de nombre, letra de columna, número de fila, barra de herramientas de acceso rápido.	WO.8 Crear hojas de cálculo
4. Localizar una celda específica.	WO.8 Crear hojas de cálculo
5. Ingresar datos en una celda.	WO.8 Crear hojas de cálculo
6. Copiar y mover entradas de celda.	WO.8 Crear hojas de cálculo
7. Dar formato a celdas y texto: negrita, subrayado, tamaño, unir y centrar, ajustar texto, números (moneda, hora, porcentajes, etc.)	WO.8 Crear hojas de cálculo
8. Crear títulos y congelarlos.	WO.8 Crear hojas de cálculo
9. Insertar y eliminar filas y columnas.	WO.8 Crear hojas de cálculo
10. Ajustar el tamaño de las filas y columnas.	WO.8 Crear hojas de cálculo
11. Identificar pestañas de hojas de cálculo, crear una nueva pestaña, renombrar pestañas y reorganizar pestañas.	WO.8 Crear hojas de cálculo
12. Escribir una fórmula en la barra de fórmulas (-, +, *, /).	WO.8 Crear hojas de cálculo
13. Seleccionar un rango.	WO.8 Crear hojas de cálculo
14. Utilizar Autocompletar y Autosuma (Suma, Promedio, etc.) y entender las diferencias entre ellos.	WO.8 Crear hojas de cálculo
15. Ordenar (de menor a mayor, alfabéticamente, etc.) y filtrar datos.	CR.2 Comprender y utilizar los datos WO.8 Crear hojas de cálculo
16. Insertar un gráfico para mostrar datos.	CR.2 Comprender y utilizar los datos WO.8 Crear hojas de cálculo
17. Seleccionar un área de impresión, elegir la orientación de la página e imprimir.	CR.2 Comprender y utilizar los datos WO.8 Crear hojas de cálculo

Habilidades de Microsoft PowerPoint

Objetivo de Northstar Digital Literacy	Habilidad(es) de BRIDGES
1. Abrir una presentación de PowerPoint nueva o existente.	WO.6 Crear presentaciones con diapositivas
2. Identificar las partes de la pantalla de PowerPoint (panel de navegación de diapositivas, panel de diapositivas, notas, cinta de opciones, barra de herramientas de acceso rápido y barras de desplazamiento).	WO.6 Crear presentaciones con diapositivas
3. Insertar nuevas diapositivas, duplicarlas o reutilizarlas.	WO.6 Crear presentaciones con diapositivas
4. Gestionar texto (insertar, eliminar, copiar, cortar y pegar, arrastrar y soltar, dar formato y utilizar el corrector ortográfico).	WO.6 Crear presentaciones con diapositivas
5. Aplicar o cambiar un tema.	WO.6 Crear presentaciones con diapositivas
6. Utilizar el control del zoom.	WO.6 Crear presentaciones con diapositivas
7. Insertar elementos en una presentación, cambiar su tamaño y ajustarlos (video, gráfico, imágenes, imágenes prediseñadas, capturas de pantalla).	WO.6 Crear presentaciones con diapositivas CR.4 Diseñar contenidos digitales CR.6 Producir multimedia
8. Añadir un cuadro de texto, ajustarlo, cambiar su tamaño o eliminarlo.	WO.6 Crear presentaciones con diapositivas
9. Cambiar la vista (vista normal, clasificador de diapositivas, vista de lectura, vista de presentación).	WO.6 Crear presentaciones con diapositivas
10. Insertar, eliminar y mover diapositivas utilizando el panel de navegación de diapositivas.	WO.6 Crear presentaciones con diapositivas
11. Utilizar la barra de herramientas de acceso rápido.	WO.6 Crear presentaciones con diapositivas CR.4 Diseñar contenidos digitales
12. Aplicar y personalizar transiciones de diapositivas (seleccionar, previsualizar, añadir sonido, avance automático).	WO.6 Crear presentaciones con diapositivas CR.6 Producir multimedia
13. Comprender los principios básicos de la etiqueta de PowerPoint (texto limitado, texto que destaque sobre el fondo, títulos claros).	WO.6 Crear presentaciones con diapositivas CR.4 Diseñar contenidos digitales
14. Reproducir una presentación de diapositivas, avanzar por las diapositivas y finalizar la presentación de diapositivas (utilizando las funciones de la barra de herramientas de la pantalla).	WO.6 Crear presentaciones con diapositivas
15. Guardar una presentación como .ppt, .pdf, .png, etc.	WO.6 Crear presentaciones con diapositivas OL.10 Guardar y gestionar contenidos
16. Crear folletos.	WO.6 Crear presentaciones con diapositivas
17. Imprimir una presentación.	WO.6 Crear presentaciones con diapositivas

Google Docs

Objetivo de <i>Northstar Digital Literacy</i>	Habilidad(es) de BRIDGES
1. Iniciar y cerrar sesión en una cuenta de Google y acceder a Google Docs.	EF.10 Crear contraseñas seguras EF.12 Proteger su privacidad en dispositivos compartidos WO.7 Crear documentos
2. Identificar las partes de la interfaz de Google Docs, incluida la barra de menús, la barra de herramientas, el título del documento, el botón de comentarios y el botón de compartir.	WO.7 Crear documentos
3. Abrir un documento de Google Docs.	WO.7 Crear documentos
4. Cambiar el nombre de un documento.	WO.7 Crear documentos
5. Utilizar el corrector ortográfico y gramatical.	WO.7 Crear documentos
6. Poner formato al texto: tamaño, color y tipo de letra.	WO.7 Crear documentos CR.4 Diseñar contenidos digitales
7. Ajustar el espaciado y la alineación del texto.	WO.7 Crear documentos CR.4 Diseñar contenidos digitales
8. Aplicar viñetas y numeración automática.	WO.7 Crear documentos CR.4 Diseñar contenidos digitales
9. Deshacer la acción anterior.	WO.7 Crear documentos
10. Cortar, copiar y pegar texto.	WO.7 Crear documentos
11. Modificar la configuración de la página, incluidos los márgenes y la orientación.	WO.7 Crear documentos
12. Insertar objetos en un documento, incluidas imágenes, enlaces y tablas.	WO.7 Crear documentos
13. Imprimir.	EF.5 Entender su computadora
14. Descargar un documento en otro formato de archivo, como Word o PDF	OL.10 Guardar y gestionar contenidos
15. Compartir un documento, teniendo en cuenta la diferencia entre espectador, comentarista y editor.	CO.2 Colaborar con la tecnología CO.8 Compartir información con otros
16. Colaborar con otros usuarios en Google Docs utilizando el modo de sugerencias para realizar un seguimiento de los cambios, aceptando ediciones y añadiendo y respondiendo a comentarios.	CO.2 Colaborar con la tecnología
17. Visualizar y restaurar una versión anterior de un documento.	WO.7 Crear documentos

Redes sociales

Objetivo de <i>Northstar Digital Literacy</i>	Habilidad(es) de BRIDGES
1. Identificar los diferentes tipos de redes sociales y sus funciones principales (especialmente Facebook, LinkedIn, Instagram, Twitter).	CO.5 Utilizar las redes sociales (incluye la comprensión de los propósitos)
2. Crear una nueva cuenta en una red social e iniciar sesión.	CO.5 Utilizar las redes sociales
3. Reconocer la información publicada en las redes sociales que puede suponer un riesgo para usted (usuario como consumidor de información).	PS.5 Mantener el bienestar en línea PS.6 Reconocer las amenazas en línea
4. Demostrar conocimientos sobre la gestión de "amigos" en Facebook: añadir amigos, aceptar/rechazar solicitudes de "amistad" y la diferencia entre eso y "seguir" a alguien.	PS.3 Limitar el intercambio de datos personales PS.5 Mantener el bienestar en línea
5. Comprender y cambiar los ajustes de privacidad.	PS.7 Entender las políticas de privacidad CO.6 Establecer los ajustes de privacidad
6. Demostrar que comprende las consecuencias de dar "me gusta" o comentar algo.	CO.4 Publicar en redes sociales CO.5 Utilizar las redes sociales PS.1 Gestionar su reputación en línea
7. Compartir y eliminar contenidos, incluidas fotos, videos y enlaces.	CO.4 Publicar en redes sociales
8. Identificar la información que no conviene publicar o subir a las redes sociales (demasiada información personal, fotos o comentarios inapropiados).	CO.4 Publicar en redes sociales PS.3 Limitar el intercambio de datos personales PS.5 Mantener el bienestar en línea
9. Distinguir entre "espacios" públicos y privados en las redes sociales (p. ej., los mensajes de Facebook frente a la línea de tiempo de Facebook).	CO.4 Publicar en redes sociales CO.5 Utilizar las redes sociales
10. Publicar, compartir, dar me gusta o comentar contenidos.	CO.4 Publicar en redes sociales CO.5 Utilizar las redes sociales
11. Demostrar que se conoce la permanencia de todo lo que se publica en internet.	PS.1 Gestionar su reputación en línea PS.3 Limitar el intercambio de datos personales

Alfabetización en información

Objetivo de la prueba <i>Northstar Digital Literacy</i>	Habilidad(es) de BRIDGES
1. Definir un problema, formular una pregunta o identificar una decisión que deba tomarse.	IS.5 Utilizar estrategias de búsqueda
2. Identificar el propósito de acceder a la información (cómo la información ayudará a resolver el problema, responder a la pregunta, tomar una decisión o lograr una meta u objetivo).	IS.5 Utilizar estrategias de búsqueda
3. Definir el tipo de información necesaria para completar la tarea.	IS.5 Utilizar estrategias de búsqueda
4. Identificar los tipos y formatos de información que se encuentran en internet (artículos, bases de datos, imágenes, videos, etc.).	IS.7 Comprender los resultados de la búsqueda
5. Planificar los pasos necesarios para resolver el problema o realizar la tarea.	IS.5 Utilizar estrategias de búsqueda
6. Reconocer los costos, en tiempo o dinero, y los beneficios de acceder a diferentes fuentes de información (artículo, periódico, informes de consumidores).	IS.2 Acceder a fuentes de información
7. Demostrar el uso de estrategias de búsqueda eficaces para localizar la información pertinente.	IS.5 Utilizar estrategias de búsqueda EF.2 Buscar en internet
8. Localizar información relevante en soportes que se encuentran en línea, incluidos textos, videos, imágenes, etc. Localizar la fuente de la información.	IS.5 Utilizar estrategias de búsqueda
9. Utilizar los hipervínculos para seguir la ruta deseada/requerida de la información.	EF.3 Utilizar herramientas básicas del navegador
10. Demostrar conocimientos básicos sobre el uso de fuentes de información ajenas a internet (documentos personales, hojas de cálculo Excel, etc.).	IS.2 Acceder a fuentes de información
11. Discernir entre información relevante y no relevante en una fuente de información y seleccionar la información que aborda el tema que motivó la búsqueda.	IS.3 Evaluar la información en línea

Objetivo de la prueba <i>Northstar Digital Literacy</i>	Habilidad(es) de BRIDGES
12. Determinar la calidad de la información identificando los sesgos, evaluando la fiabilidad de las fuentes e identificando el impacto del contexto.	IS.3 Evaluar la información en línea
13. Archivar/almacenar la información en un formato que facilite el acceso para usos futuros (p. ej., nomenclatura de archivos, organización de carpetas, marcadores, etc.)	IS.6 Organizar la información y los archivos
14. Controlar en qué medida la información resuelve un problema y saber cuándo se necesita información adicional.	IS.1 Utilizar y aplicar información
15. Sintetizar la información pertinente de una o varias fuentes.	IS.1 Utilizar y aplicar información
16. Integrar la nueva información en los conocimientos actuales y utilizarla para fundamentar la comprensión, los puntos de vista, las perspectivas o las opiniones.	IS.1 Utilizar y aplicar información
17. Actuar a partir de la información para resolver problemas básicos o responder a una pregunta.	IS.1 Utilizar y aplicar información
18. Seleccionar el formato adecuado para compartir la información, en función de la audiencia y el propósito, y distribuirla a la audiencia prevista.	CO.1 Comunicar con eficacia CO.7 Compartir información con otros WO.4 Elegir las herramientas adecuadas
19. Evaluar el resultado de obtener/utilizar la información. ¿Se ha respondido a la pregunta? ¿Se ha resuelto el problema? ¿Se tomó una decisión mejor? ¿Se ha alcanzado una meta u objetivo?	IS.1 Utilizar y aplicar información

Habilidades para la búsqueda de empleo

Objetivo de la prueba <i>Northstar Digital Literacy</i>	Habilidad(es) de BRIDGES
1. Identificar herramientas para determinar la aptitud profesional (autoevaluación, inventarios de intereses, identificación de habilidades y conocimiento de valores).	IS.4 Autoevaluar sus habilidades
2. Identificar las características y el calendario de un plan de búsqueda de empleo.	WO.1 Encontrar trabajo en internet
3. Identificar los recursos que ayudan a encontrar un empleo (recursos de internet, sitios web de redes sociales, listas de empleo, empleo específico, ferias de empleo, clubes de redes, etc.)	WO.1 Encontrar trabajo en internet WO.9 Gestionar redes profesionales
4. Demostrar la capacidad de utilizar funciones de búsqueda y filtrado en sitios de búsqueda de empleo.	WO.1 Encontrar trabajo en internet
5. Distinguir entre conjuntos de habilidades (habilidades laborales, habilidades transferibles, habilidades de autogestión e inteligencia emocional).	IS.4 Autoevaluar sus habilidades
6. Demostrar que comprende el valor del voluntariado.	
7. Identificar los pasos para prepararse para una feria profesional o de empleo (publicar el currículum vitae (CV), preparar la presentación, leer el programa/calendario).	WO.1 Encontrar trabajo en internet
8. Identificar formas de investigar empleadores, mercados laborales y rangos salariales.	WO.1 Encontrar trabajo en internet
9. Identificar los elementos de un portafolio sólido, incluyendo muestras de trabajo y otros documentos de apoyo.	WO.1 Encontrar trabajo en internet
10. Identificar los elementos de una carta de presentación y distinguir entre cartas débiles y fuertes.	WO.1 Encontrar trabajo en internet
11. Identificar los elementos de un currículum vitae y las mejores prácticas para redactarlo (historial laboral, habilidades concretas e interpersonales, logros, metas de búsqueda de empleo, vacíos en el empleo, etc.)	WO.1 Encontrar trabajo en internet
12. Identificar las mejores prácticas de envío	WO.1 Encontrar trabajo en internet

Objetivo de la prueba <i>Northstar Digital Literacy</i>	Habilidad(es) de BRIDGES
y seguimiento de CV.	
13. Demostrar que comprende los procesos de contratación (incluidos el reclutamiento, el filtrado y la selección).	WO.1 Encontrar trabajo en internet
14. Identificar los principios básicos del contacto directo con el empleador (en persona, por teléfono, videollamadas, redes sociales y correo electrónico).	WO.1 Encontrar trabajo en internet
15. Identificar los pasos clave en la preparación para una entrevista, incluyendo la identificación de preguntas comunes de la entrevista; distinguir entre respuestas fuertes y débiles a las preguntas de la entrevista, cómo practicar para una entrevista, dando respuestas a vacíos en el empleo o encarcelamiento anterior.	WO.1 Encontrar trabajo en internet
16. Distinguir entre los distintos tipos de entrevistas (como filtrado, selección, informativas, muestra de trabajo, grupo de compañeros, grupal, almuerzo/café, estrés, videoconferencia, etc.).	WO.1 Encontrar trabajo en internet
17. Distinguir entre preguntas legales e ilegales en una entrevista de trabajo; responder de manera adecuada a preguntas ilegales en una entrevista.	WO.1 Encontrar trabajo en internet
18. Identificar los pasos clave posteriores a la entrevista (contacto con referencias, notas de agradecimiento, redes sociales).	WO.1 Encontrar trabajo en internet
19. Demostrar que comprende el protocolo adecuado durante todo el proceso de búsqueda de empleo, incluso cuando no lo contraten.	WO.1 Encontrar trabajo en internet
20. Demostrar que comprende los aspectos negociables: salario, horario, beneficios, desarrollo profesional, formación y vacaciones.	WO.1 Encontrar trabajo en internet
21. Distinguir entre tipos de empleo (temporal, estacional, a tiempo parcial, a tiempo completo y prácticas no remuneradas).	WO.1 Encontrar trabajo en internet
22. Identificar las mejores prácticas para tener éxito en el trabajo (entre ellas, cumplir las expectativas del empleador, hacer los arreglos necesarios para que las responsabilidades y los problemas fuera del trabajo no interfieran con el trabajo, aprender nuevas habilidades, vestir de manera profesional,	WO.2 Seguir las normas y políticas del lugar de trabajo

Objetivo de la prueba <i>Northstar Digital Literacy</i>	Habilidad(es) de BRIDGES
mostrar aprecio y aceptar las críticas constructivas).	

Acceso a las citas de telesalud

Objetivo de <i>Northstar Digital Literacy</i>	Habilidad(es) de BRIDGES
1. Activar una cuenta para un portal de salud en línea con el fin de acceder a citas de telesalud (p. ej., cambiar una contraseña temporal, o acceder a un sitio web e ingresar un código de activación suministrado por el personal de la clínica a través de mensaje de texto o correo electrónico).	EF.3 Utilizar herramientas básicas del navegador OL.1 Buscar servicios
2. Crear una contraseña segura.	EF.10 Crear contraseñas seguras
3. Iniciar y cerrar sesión de un portal de salud en línea.	EF.10 Crear contraseñas seguras OL.1 Buscar servicios
4. Organizar los enlaces y las contraseñas para acceder rápidamente a ellos utilizando los favoritos del navegador, gestores de contraseñas u otras herramientas.	EF.3 Utilizar herramientas básicas del navegador
5. Preparar un dispositivo para una visita virtual (p. ej., permitir que un portal de salud en línea acceda a la cámara y el micrófono, descargar una aplicación en un teléfono inteligente u otro dispositivo, para acceder a las citas de telesalud).	CO.3 Hacer llamadas de voz y de video EF.5 Entender su computadora DO.1 Mantener los dispositivos tecnológicos OL.1 Buscar servicios
6. Demostrar que comprende cómo crear un entorno para una visita de telesalud eficaz (p. ej., estar en un lugar tranquilo, privado y bien iluminado, ajustar la visualización de la cámara, garantizar espacio para caminar/moverse, colocar la cámara a la altura de los ojos).	CO.1 Comunicar con eficacia
7. Acudir a una cita de telesalud virtual programada con un proveedor médico a través de un enlace compartido o un portal de salud en línea, incluido completar cualquier pregunta de registro.	EF.3 Utilizar herramientas básicas del navegador OL.1 Buscar servicios
8. Utilizar las funciones de las reuniones virtuales, como el silencio, el video y el chat.	CO.3 Hacer llamadas de voz y de video EF.5 Entender su computadora
9. Solucionar los problemas técnicos más comunes que surgen durante las citas de telesalud, incluidos los factores que pueden afectar al audio y al video (p. ej., actualización del <i>software</i> , comprobación de	DO.1 Mantener los dispositivos tecnológicos EF.5 Entender su computadora OL.11 Acceder a las funciones de ayuda DO.4 Solucionar problemas técnicos

Objetivo de <i>Northstar Digital Literacy</i>	Habilidad(es) de BRIDGES
la velocidad de internet, cambio de ubicación, cierre y reapertura de aplicaciones).	
10. Reconocer la diferencia entre utilizar datos móviles y Wi-Fi y ser capaz de alternar entre ambos.	MO.2 Comprender el acceso en línea
11. Recuperar o restablecer la contraseña de un portal de salud en línea.	EF.10 Crear contraseñas seguras
12. Demostrar conocimiento de las funciones de accesibilidad que pueden solicitarse antes de una cita médica virtual (p. ej., intérpretes, subtítulos).	EF.1 Utilizar funciones de accesibilidad OL.1 Buscar servicios
13. Identificar el botón de ayuda o contacto para acceder al soporte técnico.	OL.11 Acceder a las funciones de ayuda

Su huella digital

Objetivo de Northstar Digital Literacy	Habilidad(es) de BRIDGES
1. Definir la huella digital.	PS.1 Gestionar su reputación en línea PS.3 Limitar el intercambio de datos personales PS.5 Mantener el bienestar en línea
2. Entender por qué es importante la huella digital.	PS.1 Gestionar su reputación en línea PS.3 Limitar el intercambio de datos personales PS.5 Mantener el bienestar en línea
3. Comprender los beneficios potenciales de tener una huella digital.	PS.1. Gestionar su reputación en línea
4. Comprender las fuentes de una huella digital (navegación, búsqueda de empleo, compras, redes sociales).	PS.1. Gestionar su reputación en línea
5. Comprender que las acciones en línea pueden tener repercusiones involuntarias en su huella digital.	PS.1. Gestionar su reputación en línea
6. Identificar las consecuencias de una huella digital (permanente, en la vida real, relacionada con el empleo).	PS.1. Gestionar su reputación en línea
7. Demostrar cómo gestionar una identidad en línea de forma responsable.	PS.1. Gestionar su reputación en línea
8. Demostrar la capacidad de gestionar los ajustes de privacidad.	PS.3 Limitar el intercambio de datos personales PS.7 Entender las políticas de privacidad
9. Comprender las vulneraciones a la privacidad y los peligros que representan.	PS.1 Gestionar su reputación en línea PS.6 Reconocer las amenazas en línea
10. Identificar las distintas organizaciones interesadas en una huella digital y para qué podrían utilizarla (empleadores, comercio minorista, administración pública).	PS.1 Gestionar su reputación en línea
11. Definir las cookies y comprender cómo se utilizan para rastrear una huella digital.	PS.3 Limitar el intercambio de datos personales

Apoyo al aprendizaje a distancia de kínder a grado 12

Objetivo de <i>Northstar Digital Literacy</i>	Habilidad(es) de BRIDGES
1. Comprender los modelos de enseñanza a distancia que ofrecen las escuelas (incluida la enseñanza a distancia sincrónica y asincrónica, híbrida o combinada) y las fortalezas y los desafíos de cada modelo.	WO.4 Elegir las herramientas adecuadas
2. Identificar los requisitos necesarios para iniciar con éxito el aprendizaje a distancia, incluyendo la tecnología y los recursos de apoyo tecnológico.	IS.4 Autoevaluar sus habilidades
3. Iniciar y cerrar sesión de una plataforma de educación a distancia.	EF.10 Crear contraseñas seguras EF.12 Proteger su privacidad en dispositivos compartidos
4. Demostrar las habilidades de internet esenciales para el aprendizaje a distancia, incluida la conexión de un dispositivo a internet, la navegación a un sitio web, el cierre y la activación de ventanas emergentes, y el uso de interacciones comunes de sitios web (p. ej., botones de reproducción, hipervínculos).	EF.3 Utilizar herramientas básicas del navegador EF.11 Conectarse a Wi-Fi LL.1 Buscar recursos de aprendizaje
5. Comprender los beneficios y los usos de la configuración del control parental para crear un entorno de aprendizaje en línea más seguro para los niños.	PS.4 Proteger a los niños en internet
6. Identificar las características comunes de las plataformas de aprendizaje a distancia, como el panel de control, las clases, el calendario y las tareas.	LL.2 Adaptarse a las nuevas tecnologías IS.6 Organizar la información y los archivos
7. Unirse a una reunión de clase sincrónica utilizando una plataforma de reunión virtual.	CO.3 Hacer llamadas de voz y de video LL.1 Buscar recursos de aprendizaje
8. Silenciar, activar/desactivar video, chatear y cambiar la vista de pantalla en reuniones de clase sincrónicas.	EF.5 Entender su computadora CO.3 Hacer llamadas de voz y de video
9. Comprender los principios básicos de la etiqueta en las clases sincrónicas.	CO.1 Comunicar con eficacia

Objetivo de <i>Northstar Digital Literacy</i>	Habilidad(es) de BRIDGES
10. Abrir una tarea en una plataforma de aprendizaje y completarla mediante grabación de voz, video, carga de documentos u otras herramientas de la plataforma.	WO.4 Elegir las herramientas adecuadas OL.10 Guardar y gestionar contenidos
11. Organizar los enlaces y las contraseñas para acceder rápidamente a ellos utilizando los favoritos del navegador, gestores de contraseñas u otras herramientas.	EF.3 Utilizar herramientas básicas del navegador
12. Solucionar los problemas técnicos más comunes que surgen durante el aprendizaje virtual, incluidos los factores que pueden afectar la velocidad de internet y los problemas de audio y video.	CO.3 Hacer llamadas de voz y de video DO.2 Buscar asistencia técnica EF.5 Entender su computadora OL.11 Acceder a las funciones de ayuda
13. Defender necesidades específicas de su estudiante de kínder a 12º (K-12), o solicitar ayuda técnica haciendo uso de herramientas de comunicación virtual como el correo electrónico o la mensajería de la plataforma de aprendizaje.	EF.9 Enviar y recibir correos electrónicos OL.11 Acceder a las funciones de ayuda CO.8 Utilizar herramientas de mensajería
14. Identificar formas de ofrecer apoyo al desarrollo socioemocional de los estudiantes de kínder a 12º mientras participan en el aprendizaje a distancia.	PS.4 Mantener el bienestar en línea

Apéndice A.2 Estándares de la ISTE para estudiantes

Los [Estándares para estudiantes de la Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación \(International Society for Technology in Education, ISTE\)](#) están diseñados para dar voz a las personas estudiantes y garantizar que el aprendizaje sea un proceso dirigido por ellas/os.

1.1 Aprendiz empoderada/o

Las personas estudiantes aprovechan la tecnología para desempeñar un papel activo en la elección, consecución y demostración de la competencia en sus metas de aprendizaje, basándose en las ciencias del aprendizaje.

Habilidades de la ISTE	Habilidad(es) de BRIDGES
1.1.a Articulan y establecen metas personales de aprendizaje, desarrollan estrategias aprovechando la tecnología para alcanzarlas y reflexionan sobre el propio proceso de aprendizaje para mejorar los resultados del mismo.	IS.4 Autoevaluar sus habilidades LL.3 Fijar metas y reflexionar
1.1.b Crean redes y personalizan sus entornos de aprendizaje de forma que favorezcan el proceso de aprendizaje.	IS.2 Acceder a fuentes de información LL.1 Buscar recursos de aprendizaje
1.1.c Utilizan la tecnología para obtener información que los ayude a mejorar su práctica y a demostrar su aprendizaje de diversas formas.	IS.4 Autoevaluar sus habilidades LL.3 Fijar metas y reflexionar WO.4 Elegir las herramientas adecuadas
1.1.d Comprenden los conceptos fundamentales de las operaciones tecnológicas, demuestran la capacidad de elegir, utilizar y solucionar problemas con las tecnologías actuales y son capaces de transferir sus conocimientos para explorar las tecnologías emergentes.	DO.2 Buscar asistencia técnica DO.4 Solucionar problemas técnicos EF.5 Entender su computadora LL.2 Adaptarse a las nuevas tecnologías OL.11 Acceder a las funciones de ayuda WO.4 Elegir las herramientas adecuadas

1.2 Ciudadana/o digital

Las personas estudiantes reconocen los derechos, responsabilidades y oportunidades de vivir, aprender y trabajar en un mundo digital interconectado, y actúan y modelan comportamientos de forma segura, legal y ética.

Habilidades de la ISTE	Habilidad(es) de BRIDGES
1.2.a Cultivan y gestionan su identidad y reputación digital y son conscientes de la permanencia de sus acciones en el mundo digital.	PS.1 Gestionar su reputación en línea PS.3 Limitar el intercambio de datos personales
1.2.b Adoptan un comportamiento positivo, seguro,	CO.1 Comunicar con eficacia

Habilidades de la <i>ISTE</i>	Habilidad(es) de <i>BRIDGES</i>
legal y ético cuando utilizan la tecnología, incluidas las interacciones sociales en línea o cuando utilizan dispositivos en red.	CO.6 Establecer los ajustes de privacidad EF.10 Crear contraseñas seguras EF.12 Proteger su privacidad en dispositivos compartidos MO.5 Practicar la seguridad de los dispositivos móviles OL.6 Ser un buen ciudadano digital PS.5 Mantener el bienestar en línea
1.2.c Demuestran que comprenden y respetan los derechos y obligaciones de utilizar y compartir la propiedad intelectual.	CR.3 Adaptar y reutilizar contenidos digitales CR.5 Crear contenidos abiertos OL.5 Comprender los derechos de autoría
1.2.d Gestionan sus datos personales para mantener la privacidad y la seguridad digitales y son conscientes de la tecnología de recopilación de datos utilizada para rastrear su navegación en línea.	CO.6 Establecer los ajustes de privacidad DO.3 Mantener los dispositivos seguros y protegidos PS.2 Verificar sitios web seguros PS.3 Limitar el intercambio de datos personales PS.6 Reconocer las amenazas en línea PS.7 Entender las políticas de privacidad

1.3 Constructores de conocimiento

Las personas estudiantes curan de manera crítica una variedad de recursos utilizando herramientas digitales para construir conocimiento, producir artefactos creativos y hacer experiencias de aprendizaje significativas para sí y para los demás.

Habilidades de la <i>ISTE</i>	Habilidad(es) de <i>BRIDGES</i>
1.3.a Planifican y emplean estrategias de investigación eficaces para localizar información y otros recursos para sus actividades intelectuales o creativas.	EF.2 Buscar en internet IS.5 Utilizar estrategias de búsqueda IS.2 Acceder a fuentes de información LL.1 Buscar recursos de aprendizaje
1.3.b Evalúan la exactitud, la perspectiva, la credibilidad y la pertinencia de la información, los elementos audiovisuales, los datos u otros recursos.	IS.3 Evaluar la información en línea IS.7 Comprender los resultados de la búsqueda
1.3.c Conservan información de recursos digitales utilizando una variedad de herramientas y métodos para crear colecciones de artefactos que demuestren conexiones o conclusiones significativas.	IS.6 Organizar la información y los archivos
1.3.d Construyen conocimientos explorando de manera activa cuestiones y problemas del mundo real, desarrollando ideas y teorías y buscando	IS.1 Utilizar y aplicar información LL.1 Buscar recursos de aprendizaje LL.3 Fijar metas y reflexionar

Habilidades de la <i>ISTE</i>	Habilidad(es) de BRIDGES
respuestas y soluciones.	

1.4 Diseñadoras y diseñadores innovadoras/es

Las personas estudiantes utilizan diversas tecnologías dentro de un proceso de diseño para identificar y resolver problemas creando soluciones nuevas, útiles o imaginativas.

Habilidades de la <i>ISTE</i>	Habilidad(es) de BRIDGES
1.4.a Conocen y utilizan un proceso de diseño deliberado para generar ideas, probar teorías, crear artefactos innovadores o resolver problemas auténticos.	
1.4.b Seleccionan y utilizan herramientas digitales para planificar y gestionar un proceso de diseño que tenga en cuenta las limitaciones del diseño y los riesgos calculados.	WO.4 Elegir las herramientas adecuadas
1.4.c Desarrollan, prueban y perfeccionan prototipos como parte de un proceso de diseño cíclico.	LL.3 Fijar metas y reflexionar
1.4.d Muestran tolerancia a la ambigüedad, perseverancia y capacidad para trabajar con problemas abiertos.	LL.2 Adaptarse a las nuevas tecnologías

1.5 Pensadoras y pensadores computacionales

Las personas estudiantes desarrollan y emplean estrategias para comprender y resolver problemas de forma que aprovechen la potencia de los métodos tecnológicos para desarrollar y probar soluciones.

Habilidades de la <i>ISTE</i>	Habilidad(es) de BRIDGES
1.5.a Formulan definiciones de problemas adecuadas para los métodos asistidos por la tecnología, como el análisis de datos, los modelos abstractos y el pensamiento algorítmico en la exploración y búsqueda de soluciones.	CR.2 Comprender y utilizar los datos
1.5.b Recopilan datos o identifican conjuntos de datos relevantes, utilizan herramientas digitales para analizarlos y representan los datos de diversas formas para facilitar la resolución de problemas y la toma de decisiones.	CR.2 Comprender y utilizar los datos WO.5 Entender y utilizar las bases de datos WO.8 Crear hojas de cálculo
1.5.c Descomponen los problemas en sus componentes, extraen la información clave	

Habilidades de la <i>ISTE</i>	Habilidad(es) de <i>BRIDGES</i>
y desarrollan modelos descriptivos para comprender sistemas complejos o facilitar la resolución de problemas.	
1.5.d Comprenden cómo funciona la automatización y utilizan el pensamiento algorítmico para desarrollar una secuencia de pasos para crear y probar soluciones automatizadas.	CR.1 Escribir código básico

1.6 Comunicadoras y comunicadores creativos/os

Las personas estudiantes se comunican con claridad y se expresan de forma creativa para diversos fines utilizando las plataformas, herramientas, estilos, formatos y medios digitales adecuados a sus metas.

Habilidades de la <i>ISTE</i>	Habilidad(es) de <i>BRIDGES</i>
1.6.a Eligen las plataformas y herramientas adecuadas para cumplir los objetivos deseados de su creación o comunicación.	CO.1 Comunicar con eficacia WO.4 Elegir las herramientas adecuadas
1.6.b Crean obras originales o reutilizan o remezclan recursos digitales de manera responsable en nuevas creaciones.	CR.3 Adaptar y reutilizar contenidos digitales CR.4 Diseñar contenidos digitales CR.6 Producir multimedia CR.7 Revisar y adaptar los contenidos existentes
1.6.c Comunican ideas complejas de forma clara y eficaz creando o utilizando diversos objetos digitales como visualizaciones, modelos o simulaciones.	CO.1 Comunicar con eficacia CR.2 Comprender y utilizar los datos CR.4 Diseñar contenidos digitales
1.6.d Publican o presentan contenidos que adaptan el mensaje y el medio al público al que van dirigidos.	CO.1 Comunicar con eficacia CO.4 Publicar en redes sociales CO.8 Utilizar herramientas de mensajería CR.8 Construir un sitio web EF.1 Utilizar funciones de accesibilidad EF.9 Enviar y recibir correos electrónicos WO.4 Elegir las herramientas adecuadas WO.6 Crear presentaciones con diapositivas WO.7 Crear documentos WO.8 Crear hojas de cálculo

1.7 Colaboradoras y colaboradores globales

Las personas estudiantes utilizan herramientas digitales para ampliar sus perspectivas y enriquecer su aprendizaje colaborando con otras/os y trabajando de manera eficaz en equipo a escala local y mundial.

Habilidades de la <i>ISTE</i>	Habilidad(es) de <i>BRIDGES</i>
1.7.a Utilizan herramientas digitales para conectar con estudiantes de diversos orígenes y culturas, interactuando con ellos de forma que se amplíe el entendimiento mutuo y el aprendizaje.	CO.2 Colaborar con la tecnología CO.4 Publicar en redes sociales CO.5 Utilizar las redes sociales CO.7 Compartir información con otros WO.4 Elegir las herramientas adecuadas
1.7.b Utilizan tecnologías colaborativas para trabajar con otros, incluidos compañeros, expertos o miembros de la comunidad, para examinar cuestiones y problemas desde múltiples puntos de vista.	CO.2 Colaborar con la tecnología MO.6 Colaborar utilizando herramientas móviles OL.6 Ser un buen ciudadano digital
1.7.c Contribuyen de forma constructiva a los equipos de proyecto, asumiendo diversas funciones y responsabilidades para trabajar de manera eficaz hacia una meta común.	CO.2 Colaborar con la tecnología WO.3 Gestionar proyectos en línea
1.7.d Exploran problemas locales y globales y utilizan tecnologías colaborativas para trabajar con otros e investigar soluciones.	CO.2 Colaborar con la tecnología OL.6 Ser un buen ciudadano digital

Apéndice A.3 DigComp 2.2

De la Unión Europea, [*DigComp 2.2: desde la detección de fallos hasta la resolución de problemas más complejos*](#) (DigComp 2.2: el marco de competencia digital para las/los ciudadanas/os) es un marco integral diseñado para apoyar el desarrollo de la competencia digital de las personas a nivel personal y profesional. Ofrece ejemplos de áreas de competencia y sus subniveles en todos los niveles de desarrollo.

Área de competencia 1: alfabetización en información y datos

Competencia en DigComp 2.2	Habilidad(es) de BRIDGES
1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales Articular necesidades de información, buscar datos, información y contenidos en entornos digitales, acceder a ellos y navegar entre ellos. Crear y actualizar estrategias de búsqueda personales.	EF.2 Buscar en internet EF.3 Utilizar herramientas básicas del navegador IS.2 Acceder a fuentes de información IS.4 Autoevaluar sus habilidades IS.5 Utilizar estrategias de búsqueda IS.7 Comprender los resultados de la búsqueda WO.1 Encontrar trabajo en internet WO.9 Gestionar redes profesionales
1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales Analizar, comparar y evaluar de manera crítica la credibilidad y fiabilidad de las fuentes de datos, información y contenidos digitales. Analizar, interpretar y evaluar de manera crítica los datos, la información y los contenidos digitales.	IS.3 Evaluar la información en línea
1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales Organizar, almacenar y recuperar datos, información y contenidos en entornos digitales. Organizarlos y procesarlos en un entorno estructurado.	EF.6 Guardar y buscar documentos IS.6 Organizar la información y los archivos OL.10 Guardar y gestionar contenidos WO.5 Entender las bases de datos WO.8. Crear hojas de cálculo

Área de competencia 2: comunicación y colaboración

Competencia en DigComp 2.2	Habilidad(es) de BRIDGES
2.1 Interactuar a través de las tecnologías digitales Interactuar a través de diversas tecnologías digitales y comprender los medios de comunicación digital adecuados para un contexto determinado.	CO.1 Comunicar con eficacia CO.3 Hacer llamadas de voz y de video CO.4 Publicar en redes sociales CO.5 Utilizar las redes sociales CO.8 Utilizar herramientas de mensajería EF.8 Obtener una cuenta de correo electrónico EF.9 Enviar y recibir correos electrónicos
2.2 Compartir a través de las tecnologías digitales Compartir datos, información y contenidos digitales con otras personas mediante tecnologías digitales adecuadas. Actuar como intermediario, conocer las prácticas de referenciación y atribución.	CO.4 Publicar en redes sociales CO.5 Utilizar las redes sociales CO.7 Compartir información con otros WO.2 Seguir las normas y políticas del lugar de trabajo
2.3 Participar en la ciudadanía a través de las tecnologías digitales Participar en la sociedad mediante el uso de servicios digitales públicos y privados. Buscar oportunidades de autocapacitación y de ciudadanía participativa a través de tecnologías digitales apropiadas.	OL.1 Buscar servicios OL.2 Acceder a los recursos comunitarios OL.6 Ser un buen ciudadano digital WO.1 Encontrar trabajo en internet WO.9 Gestionar redes profesionales
2.4 Colaborar a través de las tecnologías digitales Utilizar herramientas y tecnologías digitales para procesos colaborativos y para la construcción y creación compartida de datos, recursos y conocimientos.	CO.2 Colaborar con la tecnología MO.6 Colaborar utilizando tecnologías móviles WO.3 Gestionar proyectos en línea WO.9 Gestionar redes profesionales
2.5 Etiqueta en la red Ser consciente de las normas de comportamiento y los conocimientos prácticos al utilizar las tecnologías digitales e interactuar en entornos digitales. Adaptar las estrategias de comunicación a la audiencia específica y ser consciente de la diversidad cultural y generacional en los entornos digitales.	CO.1 Comunicar con eficacia
2.6 Gestionar la identidad digital Crear y gestionar una o varias identidades digitales, ser capaz de proteger la propia reputación, tratar los datos que uno produce a través de varias	PS.1 Gestionar su reputación en línea PS.3 Limitar el intercambio de datos personales

Competencia en DigComp 2.2	Habilidad(es) de BRIDGES
herramientas, entornos y servicios digitales.	

Área de competencia 3: creación de contenidos digitales

Competencia en DigComp 2.2	Habilidad(es) de BRIDGES
3.1 Desarrollar contenidos digitales Crear y editar contenidos digitales en distintos formatos, expresarse a través de medios digitales.	CR.3 Adaptar y reutilizar contenidos digitales CR.4 Diseñar contenidos digitales CR.5 Crear contenidos "abiertos" CR.8 Construir un sitio web WO.1 Encontrar trabajo en internet WO.6 Crear presentaciones con diapositivas WO.7 Crear documentos WO.8 Crear hojas de cálculo
3.2 Integrar y reelaborar los contenidos digitales Modificar, perfeccionar e integrar información y contenidos nuevos en un corpus de conocimientos y recursos ya existentes para crear contenidos y conocimientos nuevos, originales y pertinentes.	CR.3 Adaptar y reutilizar contenidos digitales CR.6 Producir multimedia CR.7 Revisar y adaptar los contenidos existentes
3.3 Derechos de autoría y licencias Comprender cómo se aplican los derechos de autoría y las licencias a la información y los contenidos digitales.	CR.3 Adaptar y reutilizar contenidos digitales CR.5 Crear contenidos "abiertos" OL.5 Comprender los derechos de autoría OL.8 Acceder a entretenimiento en línea
3.4 Programación Planificar y desarrollar una secuencia de instrucciones comprensibles para que un sistema informático resuelva un problema determinado o realice una tarea específica.	CR.1 Escribir código básico CR.2 Comprender y utilizar los datos CR.8 Construir un sitio web

Área de competencia 4: seguridad

Competencia en DigComp 2.2	Habilidad(es) de BRIDGES
4.1 Proteger los dispositivos Proteger los dispositivos y contenidos digitales, y comprender los riesgos y amenazas en entornos digitales. Conocer las medidas de seguridad y tener en cuenta la fiabilidad y la privacidad.	DO.3 Mantener los dispositivos seguros y protegidos EF.10 Crear contraseñas seguras MO.5 Practicar la seguridad de los dispositivos móviles WO.2 Seguir las normas y políticas del lugar de trabajo
4.2 Proteger los datos personales y la privacidad Proteger los datos personales y la privacidad en entornos digitales. Comprender cómo utilizar y compartir la información personal identificable y, al mismo tiempo, ser capaz de protegerse a sí mismo y a los demás de posibles daños. Comprender que los servicios digitales utilizan una "política de privacidad" para informar sobre cómo se utilizan los datos personales.	CO.6 Establecer los ajustes de privacidad EF.10 Crear contraseñas seguras EF.12 Proteger su privacidad en dispositivos compartidos MO.3 Utilizar las herramientas financieras con seguridad OL.7 Gestionar dinero en línea PS.2 Verificar sitios web seguros PS.3 Limitar el intercambio de datos personales PS.6 Reconocer las amenazas en línea PS.7 Entender las políticas de privacidad WO.2 Seguir las normas y políticas del lugar de trabajo
4.3 Proteger la salud y el bienestar Ser capaz de evitar riesgos para la salud y amenazas para el bienestar físico y psicológico durante el uso de las tecnologías digitales. Ser capaz de protegerse a sí mismo y a los demás de posibles peligros en entornos digitales (p. ej., el acoso cibernético). Conocer las tecnologías digitales para el bienestar social y la inclusión social.	OL.3 Comprender el impacto de la tecnología PS.4 Proteger a los niños en internet PS.5 Mantener el bienestar en línea
4.4 Proteger el medio ambiente Ser consciente del impacto medioambiental de las tecnologías digitales y de su uso.	OL.3 Comprender el impacto de la tecnología

Área de competencia 5: resolución de problemas

Competencia en DigComp 2.2	Habilidad(es) de BRIDGES
5.1 Resolver problemas técnicos Identificar problemas técnicos al manejar dispositivos y utilizar entornos digitales, y resolverlos (desde la detección de fallos hasta la resolución de problemas más complejos).	DO.1 Mantener los dispositivos tecnológicos DO.2 Buscar asistencia técnica DO.4 Solucionar problemas técnicos EF.5 Entender su computadora EF.11 Conectarse a Wi-Fi OL.11 Acceder a las funciones de ayuda
5.2 Identificar necesidades y respuestas tecnológicas Evaluar necesidades e identificar, valorar, seleccionar y utilizar herramientas digitales y posibles respuestas tecnológicas y resolverlas. Ajustar y personalizar los entornos digitales a las necesidades personales (p. ej., la accesibilidad).	EF.1 Utilizar funciones de accesibilidad IS.1 Acceder a fuentes de información MO.1 Utilizar aplicaciones para comprar MO.3 Utilizar aplicaciones financieras con seguridad OL.4 Comprar en línea OL.7 Gestionar dinero en línea OL.9 Utilizar herramientas de transporte WO.1 Encontrar trabajo en internet WO.3 Gestionar proyectos en línea (?) WO.4 Elegir las herramientas adecuadas
5.3 Usar de manera creativa las tecnologías digitales Utilizar herramientas y tecnologías digitales para crear conocimiento e innovar procesos y productos. Participar de manera individual y colectiva en el procesamiento cognitivo para comprender y resolver problemas conceptuales y situaciones problemáticas en entornos digitales.	
5.4 Identificar las carencias en competencias digitales Comprender dónde hay que mejorar o actualizar la propia competencia digital. Ser capaz de apoyar a otros en el desarrollo de su competencia digital. Buscar oportunidades de autodesarrollo y mantenerse al día de la evolución digital.	IS.4 Autoevaluar sus habilidades LL.1 Buscar recursos de aprendizaje LL.2 Adaptarse a las nuevas tecnologías LL.3 Fijar metas y reflexionar