



Competencias Digitales

para crecer

MISIÓN

El proyecto "Competencias Digitales para crecer" será llevado a cabo por EAPN-CLM para capacitar en competencias digitales a la población con menos niveles de instrucción para que sean digitalmente autónomas.

¿CÓMO SE DESARROLLARÁ?

La iniciativa tiene como objetivo la capacitación de más de 2.400 personas en situación de brecha digital de toda la región. A todas ellas se les dotará de las habilidades digitales necesarias para su adaptación a la nueva realidad digital existente, permitiéndoles una mejor integración en la comunidad.

Así mismo, el proyecto contempla la posibilidad de dotar con equipos informáticos y una adecuada conexión a Internet para aquellas personas que cumplan una serie de requisitos formativos y sociales, dotándoles de los recursos físicos necesarios para aplicar correctamente las habilidades adquiridas a través de las formaciones presenciales contempladas en el marco del proyecto.

En este sentido, se impartirá 50 horas de formación en materia de competencias digitales, dotante el alumnado de un equipo informático y acceso a Internet durante al menos 12 meses.



¿POR QUÉ ES IMPORTANTE?

Atendiendo a los datos disponibles publicados en el informe AROPE de EAPN-España en 2021 en Castilla - La Mancha:

De los aproximadamente, 2.000.000 millones de habitantes de Castilla - La Mancha, unas **600.000** se encuentra en situación de **pobreza**, es decir, un **30%** de la población.



Un **tercio** de las personas pobres de la región, además están en **vulnerabilidad digital**.





Atendiendo a los datos disponibles publicados en el informe "Nuevas tecnologías, brecha digital y hogares vulnerables" de EAPN España, en CLM:

Sin dispositivo o sistema digital

Unas **200.000** personas de 600.000 pers en situación de pobreza en CLM, no tiene ningún dispositivo digital

330.000 personas de 1.400.000 pers NO pobres en CLM, no tiene ningún dispositivo digital

Sin conexión a banda ancha fija

102.000 pers de 600.000 pers pobres

Más de **200.000** pers de 1.400.000 NO pobres

Sin conexión banda ancha móvil

Casi **91.000** pers de 600.000 pers pobres

Casi **230.000** pers de 1.400.000 NO pobres



ASPECTOS TÉCNICOS

Perfil del alumnado

REQUISITOS MÍNIMOS GENERALES DE ELEGIBILIDAD DE LOS PARTICIPANTES

- *Personas mayores de 16 años.*
- *Disponer de DNI, NIE o tarjeta roja de asilo. No se considera elegible la presentación del número de pasaporte o la tarjeta blanca de asilo.*
- *Empadronamiento en la Comunidad de CLM.*
- *Encontrarse en situación de brecha digital*

DOS PERFILES

1. Personas que se encuentran, únicamente, en **brecha digital** (No reciben ordenador)
2. Personas que, **además de encontrarse brecha digital, se encuentra en situación de vulnerabilidad social*** (Optan a recibir un ordenador)

**BRECHA
DIGITAL**

No reciben ordenador

Reciben
ordenador



**SITUACIÓN DE
VULNERABILIDAD
(ESTAR O
HABER ESTADO)**

**La situación de vulnerabilidad deberá estar justificada con un informe social que lo acredite. Se entregará un ordenador por unidad familiar.*



ASPECTOS TÉCNICOS

Perfil del alumnado

¿Cómo solicitar el informe de vulnerabilidad social de un alumno/a?

Además de los aspectos mínimos generales señalados, el alumno que se encuentre en vulnerabilidad social deberá tener un informe acreditativo firmado por un trabajador/a social colegiado/a.



Si además de esto, el alumno cumple con los siguientes requisitos, podrán optar a recibir un ordenador portátil:

RESUMEN DE LOS REQUISITOS DE UN ALUMNO/A PARA OPTAR A UN ORDENADOR

- *Personas mayores de 16 años.*
- *Disponer de DNI, NIE o tarjeta roja de asilo. No se considera elegible la presentación del número de pasaporte o la tarjeta blanca de asilo.*
- *Empadronamiento en la Comunidad de CLM.*
- *Informe acreditativo de situación de vulnerabilidad*
- *Superar el 100% de la formación, admitiendo un 15% de faltas justificadas documentalmente*
- *Que la entidad cumpla con todas las acciones requeridas para la justificación de la formación*



ASPECTOS TÉCNICOS

Formaciones

NIVELES

Las formaciones están catalogadas en dos tipos de niveles: **Básico y Avanzado**

El nivel del grupo lo determinará la Entidad en cuestión.

Ambos niveles cuentan con **50 horas lectivas obligatorias** repartidas en la fecha y horario que la Entidad determine.

Los contenidos del curso están adaptados y pensados a cada nivel y/o circunstancia.

CONTENIDOS DEL CURSO

1. HABILIDADES DE INFORMACIÓN

- Conocer y aprender a encontrar las sedes electrónicas de la administración pública.
- Conocer los servicios que ofrecen las sedes electrónicas.
- Acceder y conocer el punto de Acceso General.
- Conocer y aprender a usar la Carpeta Ciudadana.
- Aprender a registrarse y hacer uso del Sistema Cl@ve.
- Aprender a instalar y usar la App Clave PIN en el teléfono móvil.

3. HABILIDADES PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- Conocer las ciber amenazas más comunes que se deben afrontar en la actualidad.
- Entender la importancia que tienen los datos personales y profesionales y por qué son tan valiosos.
- Comprender el funcionamiento de los virus informáticos, los troyanos, el adware y el spyware.
- Aprender unos protocolos básicos de seguridad en el uso de contraseñas para el acceso a las diferentes cuentas y mantenerlos en el tiempo.
- Conocer los errores más comunes en la gestión de contraseñas y aprender a evitarlos.
- Comprender cómo gestionar de forma adecuada los documentos, carpetas y espacios web compartidos.

2. HABILIDADES DE COMUNICACIÓN

- Conocer brevemente las herramientas para la comunicación y su evolución.
- Conocer que es WhatsApp y su historia.
- Aprender a instalar y ajustar WhatsApp.
- Aprender a crear Chats, Grupos y Listas de difusión en WhatsApp.
- Aprender a instalar y usar WhatsApp Web.
- Conocer que es Zoom.
- Aprender a crear una cuenta gratuita en Zoom.
- Aprender a crear una reunión en Zoom.
- Conocer los principales controles del participante en una reunión en Zoom.

4. COMPETENCIAS INFORMÁTICAS

- Conocer la historia de Internet y sus principales usos.
- Conocer como navegar de forma segura en Internet
- Aprender a buscar en Google
- Conocer los principales navegadores y para que sirven.
- Reconocer las partes de un ordenador.
- Manejar el ratón y el teclado.
- Conocer los Sistemas Operativos.
- Moverte por el explorador de Windows.
- Reconocer los principales navegadores.
- Navegar por Internet y a utilizar el correo electrónico.