



Adult education on digital, health and data literacy for citizen empowerment



KIT DE HERRAMIENTAS PARA FORMADORES



Cofinanciado por
la Unión Europea

SOCIOS Y CONTACTOS



**INESC TEC - INSTITUTO
DE ENGENHARIA DE SISTEMAS
E COMPUTADORES,
TECNOLOGIA E CIÊNCIA**
PORTUGAL
European Coordinator

inesctec.pt



**AFedemy - Academy
on age-friendly
environments
in Europe BV**
NETHERLANDS

afedemy.eu



**BOKTechnologies
& Solutions SRL**
ROMANIA

boktech.eu



SHINE 2EUROPE, LDA
PORTUGAL

shine2.eu



**CETEM - Centro Tecnológico
del Mueble y la Madera
de la Región de Murcia**
SPAIN

cetem.eu



**ISIS - Institut für Soziale
Infrastruktur gGmbH**
GERMANY

isis-sozialforschung.de

AUTORES

ISIS - Institut für Soziale Infrastruktur gGmbH

www.isis-sozialforschung.de

Marcel Neumann

neumann@isis-sozialforschung.de

Jesper Schulze

schulze@isis-sozialforschung.de



Institut für Soziale Infrastruktur
Sozialforschung Sozialplanung Politikberatung

SOCIOS CONTRIBUIDORES**Maria van Zeller**

INESCTEC

✉ maria.v.zeller@inesctec.pt

Mariana Magalhaes

INESCTEC

✉ mariana.o.magalhaes@inesctec.pt

Javier Ganzarain

AFEDEMY

✉ javier@afedemy.eu

Willeke van Staalduinen

AFEDEMY

✉ willeke@afedemy.eu

Dieuwertje van Boekel

AFEDEMY

✉ dieuwertje@afedemy.eu

Bart Borsje

AFEDEMY

✉ bart@afedemy.eu

Otilia Kocsis

BOKtech

✉ okocsis@boktech.eu

Vasileos Kladis

BOKtech

✉ kladis@boktech.eu

Camelia Ungureanu

BOKtech

✉ unguoreanu@boktech.eu

Clément Mahier-Lefrançois

CETEM

✉ c.mahier@cetem.es

Carina Dantas

SHINE 2Europe

✉ carinadantas@shine2.eu

Natália Machado

SHINE 2Europe

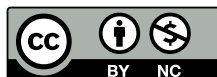
✉ nataliamachado@shine2.eu

Paola Bello

SHINE 2Europe

✉ paolabello@shine2.eu

Copyright © 2024 TRIO

This publication is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 \(CC BY-NC 4.0\) International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

Co-funded by
the European Union

CUADRO DE CONTENIDOS

1.	Introducción	5
2.	Identifica las necesidades de tu grupo de aprendizaje	8
3.	TRIO Plataforma de aprendizaje	15
	3.1 Funciones de la plataforma de aprendizaje.....	15
	3.2 Trabajar con los módulos y los itinerarios de aprendizaje	16
4.	Taller de trío	18
	4.1 Objetivo del taller	19
	4.2 Formato del taller	20
	4.3 Métodos digitales en la educación de adultos	21
5.	Kit de herramientas	24
	5.1 Estructura del taller	24
	5.2 Fase de apertura	27
	5.3 Fase de exploración	29
	5.4 Talleres de ejemplo.....	32
6.	Materiales - Entradas temáticas	35
	6.1 Alfabetización digital.....	35
	6.2 Alfabetización sanitaria.....	36
	6.3 Alfabetización en materia de datos	37
	6.4 Comprender los informes médicos y la información de salud	38
	6.5 Comprender y utilizar los servicios de salud digital.....	39
	6.6 Confiabilidad y precisión de las fuentes (de salud) en Internet	40
	6.7 Reconocer la información médica a partir de gráficos o imágenes 3D	41
	6.8 Uso de farmacias en línea	42
	6.9 Información de salud y consejos de nutrición	44
7.	Certificación y validación.....	45
	7.1 Panorama general de los contextos nacionales	45
	7.2 Certificación	48
	7.3 Europass.....	49
8.	Fuentes.....	51

Estimados formadores:

Con este kit de herramientas para formadores, nos gustaría proporcionarle una guía detallada de la metodología que puede emplear de manera creativa y atractiva para utilizar el contenido del proyecto TRIO para la educación de adultos. En esta guía para formadores te ofrecemos diversos materiales entre los que podrás elegir los elementos más adecuados y relevantes para tu taller. El manual del formador está estructurado sobre la base del principio «*a la carta*». Esto le permitirá ofrecer talleres para diferentes grupos objetivo con diferentes intereses y niveles de conocimiento y adaptar su oferta a su contexto específico. Le recomendamos que investigue de antemano el nivel de conocimiento de los participantes de su taller, junto con sus preferencias de aprendizaje.

La plataforma de aprendizaje TRIO ofrece una gama de ofertas adaptadas para el uso independiente del alumno. Además, hay cuatro versiones integradas de elementos de aprendizaje accesibles para uso directo, que se alinean con las necesidades específicas de su grupo de taller. En ese sentido, el concepto de taller que se presenta aquí tiene la intención de profundizar este contenido y crear una oportunidad para el intercambio directo con los estudiantes para fortalecer sus habilidades digitales, de salud y de datos.

En el transcurso de la pandemia de COVID-19, los métodos de aprendizaje digital se han vuelto más importantes. Por lo tanto, en el capítulo 4 le ofrecemos una visión general de las herramientas digitales ya establecidas que puede utilizar dentro de los participantes de su taller TRIO.

¡Le deseamos mucho éxito!

1. Introducción

En Europa, más del 90 % de las funciones profesionales de la UE requieren al menos un nivel básico de conocimientos y capacidades digitales, al igual que requieren capacidades básicas de lectura, escritura y aritmética [1]. Sin embargo, alrededor del 42 % de los europeos carecen de capacidades digitales básicas, incluido el 37 % de los trabajadores [2]. Por lo tanto, la alfabetización digital se ha convertido en un aspecto importante en la educación continua de la mano de obra de la UE, y no solo.

La pandemia de COVID-19 ha acelerado el crecimiento y el uso de las tecnologías digitales en el ámbito de la salud, por un lado aportando avances significativos en la promoción de la salud y el bienestar a través del autocontrol y una prestación más rápida/fácil de los servicios sanitarios digitales, pero, por otro lado, exacerbando las desigualdades en materia de salud y repercutiendo negativamente en la alfabetización sanitaria, en particular en el caso de los adultos analfabetos digitales. La alfabetización sanitaria [3] es un constructo complejo, que abarca tres elementos amplios: 1) conocimiento de la salud, la asistencia sanitaria y los sistemas sanitarios; (2) procesar y utilizar información en diversos formatos en relación con la salud y la atención médica; y (3) la capacidad de mantener la salud a través de la autogestión y el trabajo en asociación con los proveedores de salud.

Digital y Health van de la mano con Data, ya que la actual transformación digital de los sistemas sanitarios en Europa (y en todo el mundo) tiene como objetivo ofrecer prevención y asistencia sanitaria centradas en los datos de las personas a través de nuevos modelos, en los que los expertos médicos colaboran con informáticos sanitarios, analistas de datos, científicos de datos sanitarios y responsables de información clínica. Lo digital, la salud y los datos son cada vez más importantes en la prevención y la atención social y comunitaria. La autogestión centrada en el ciudadano de la salud, la atención y el comportamiento saludable proporciona una respuesta adecuada al sector de la atención de la salud en expansión, apoyando así la sostenibilidad del mismo. La mejora de las capacidades digitales y de datos de los ciudadanos les permite aprovechar el mayor desarrollo de la inteligencia artificial para medidas de prevención y medioambientales. Por lo tanto, los ciudadanos deben ser capaces de comprender los conceptos de datos, el manejo de datos (por ejemplo, recopilación, monitoreo, transferencia, almacenamiento) y los aspectos de seguridad y privacidad relacionados con sus datos personales y de salud.

La alfabetización digital, sanitaria y de datos representa una combinación básica de elementos que necesitan los ciudadanos europeos para realizar un mejor seguimiento, gestionar y mejorar su salud y bienestar mediante el uso de herramientas digitales. Debido a la rápida digitalización del sistema sanitario en Europa, los ciudadanos deben ser competentes en sus capacidades de alfabetización en materia de salud electrónica y estar suficientemente informados sobre la recopilación y el intercambio de datos digitales, así como sobre la

normativa en materia de privacidad de datos. La alfabetización digital y de datos de los ciudadanos también es importante para evaluar lo que está sucediendo con sus datos y qué medidas de protección de datos pueden adoptar.

Definiciones:

- Alfabetización digital: se refiere a las capacidades necesarias para lograr la competencia digital, el uso seguro y crítico de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para el trabajo, el ocio, el aprendizaje y la comunicación [4].
- Alfabetización sanitaria: capacita a las personas para tomar decisiones positivas. Implica el logro de un nivel de conocimiento, habilidades personales y confianza para tomar medidas para mejorar la salud personal y comunitaria cambiando los estilos de vida y las condiciones de vida personales [5].
- Alfabetización en materia de datos: es la capacidad de leer, escribir y comunicar datos en contexto, con una comprensión de las fuentes y construcciones de datos, los métodos analíticos y las técnicas aplicadas [6].

TRIO tiene como objetivo empoderar a los ciudadanos a través del desarrollo de un enfoque modular del trío de alfabetizaciones (digital, salud y datos), creando una oferta de aprendizaje. Si está buscando más materiales, puede encontrarlos en la sección "Recursos" del sitio web de TRIO. Encontrará un manual para formadores, así como informes nacionales específicos de Portugal, los Países Bajos, España, Rumanía y Alemania, así como un informe de síntesis europeo:

<https://trioproject.eu/language/es/resources/>

A continuación encontrarás una tabla de fácil navegación por la caja de herramientas, relacionada con tus necesidades como formador a la hora de planificar o realizar un Taller TRIO. Aquí encontrará la parte más práctica de la caja de herramientas directamente sin tener que leer toda la información de fondo.

Necesidad/Tema	Capítulo
Diferentes alfabetismos y cómo evaluarlos	2.1
¿Qué son los módulos TRIO y los itinerarios de aprendizaje?	3.2
Formatos de taller & (digital) métodos	4.2 , 4.3
Kit de herramientas del taller	5
Aportaciones temáticas	6
Certificación para los participantes	7

2. Identifica las necesidades de tu grupo de aprendizaje

Dentro del proyecto TRIO, el objetivo es aumentar las competencias de los grupos destinatarios del proyecto en las tres áreas principales, a saber, competencia digital, competencia sanitaria y competencia en datos, así como en el área de intersección entre ellas. Esto debe ser logrado por los participantes del taller desarrollando una comprensión básica de los tres campos de competencia y al mismo tiempo conocer y aplicar contenidos concretos en forma de tareas cotidianas.

- **Alfabetización digital:** Cada vez se adquiere más información digitalmente. Hoy en día, las habilidades digitales son necesarias en casi todos los ámbitos de la vida para poder participar en la sociedad. Los motores de búsqueda como Google pueden proporcionar respuestas rápidas a varias preguntas, siempre y cuando sepa cómo usarlas. En el proyecto TRIO, las definiciones se basan en las proporcionadas por la Unión Europea, por ejemplo, a través de Eurostat.

Las competencias digitales incluyen varios subámbitos, como las competencias en materia de información y datos, las competencias de comunicación, la capacidad de crear sus propios contenidos en línea, la seguridad digital y las competencias digitales de resolución de problemas (Eurostat 2023).

A través de entrevistas y sesiones de cocreación en el proyecto TRIO, quedó claro que ciertos servicios digitales no son conocidos por el público en general o que faltan las habilidades digitales necesarias para usarlos.

- **Alfabetización sanitaria:** La capacidad de encontrar, comprender, evaluar y aplicar información relevante de salud en diferentes formas se llama alfabetización en salud. Esto se basa en las habilidades básicas de lectura, escritura y aritmética, así como en la capacidad cognitiva y social para encontrar información y hacerla útil para uno mismo. Esto implica información en diversas formas, tanto visuales en forma de medios impresos o digitales, como orales, como a través de una consulta con un médico. Las dificultades a menudo surgen, por ejemplo, debido a una pérdida de información entre médicos y pacientes. Muchos pacientes en Europa describen que no entienden a los médicos y al personal médico debido al uso de términos técnicos, o que los resultados de las pruebas, por ejemplo, son muy difíciles de entender.
- **Alfabetización de datos:** Las habilidades de datos a menudo se entienden como una categoría dentro de las habilidades digitales. Sin embargo, en el contexto de los problemas de salud, los datos personales y cómo tratarlos juegan un papel muy importante. Las competencias de información y datos incluyen la capacidad de

identificar las propias necesidades de información y satisfacer estas necesidades a través de la propia investigación. También es importante poder almacenar, organizar y procesar datos o evaluar la fiabilidad de diversas fuentes e información. En cuanto al sector de la salud, durante las entrevistas realizadas en el marco del proyecto TRIO se puso de manifiesto que muchas personas no saben dónde se almacenan sus propios datos personales, qué ofertas digitales están disponibles o cómo se pueden reconocer fuentes fiables.

2.1 Talleres de planificación adaptados a sus necesidades

Para su taller, es importante evaluar las necesidades de aprendizaje individuales de sus participantes con el fin de proporcionarles una oferta de aprendizaje adecuada. El proyecto TRIO proporciona materiales de aprendizaje para tres caminos de aprendizaje diferentes, que se crearon sobre la base de entrevistas y talleres de co-creación. Las tres vías de aprendizaje se basan en tipos ideales y se orientan principalmente hacia la cuestión de cuán seguros están los participantes en el uso de aplicaciones digitales y la comprensión de los datos, en el contexto de la salud y la atención médica. Los hábitos de uso de las redes sociales y la socialización digital también juegan un papel importante. La hipótesis básica detrás de esto es que los hábitos de uso digital pueden crear acceso a la información, pero también pueden crear barreras para su uso.

Estos materiales de aprendizaje abordan desafíos comunes para los encuestados y están destinados a proporcionar una introducción a las habilidades básicas en todos los campos. Los tres caminos de aprendizaje son COMIENZAR, MOVIR HACIA ADELANTE y AVANZAR Y COMPROMETIR. Estos se explicarán más a fondo en el siguiente capítulo.

Con el fin de definir el resultado de aprendizaje esperado para los módulos de aprendizaje TRIO, hemos adoptado el marco Life Skills for Europe (LSE), desarrollado por el proyecto SLE Erasmus+.¹ Si bien se han propuesto otros marcos para establecer niveles en relación con las habilidades requeridas, estos no se ajustan a las necesidades del TRIO, ya que generalmente se dedican a un determinado dominio o están dirigidos al aprendizaje dentro de la educación formal o vocacional.

Por ejemplo, el marco de alfabetización digital de NORTHSTAR² está dedicado a la alfabetización digital, siendo muy extenso y detallado sobre los requisitos de habilidades bajo varios subdominios (por ejemplo, el uso de correo electrónico, Windows, Mac OS, Google Drive, Hojas de cálculo de Google, etc.), pero sin abordar ningún aspecto relacionado con la alfabetización sanitaria o la privacidad y protección de datos. En cuanto al ámbito de la salud,

¹ [LSE-Capacidades-Marco-FINAL-WITH-CC.pdf \(eaea.org\)](https://assets.digitalliteracyassessment.org/static/main_website/docs/NDL-standards-current.183aef99d762.pdf)

² https://assets.digitalliteracyassessment.org/static/main_website/docs/NDL-standards-current.183aef99d762.pdf

recientemente se³ han propuesto escalas de alfabetización en salud electrónica, pero estas necesitan mejoras y actualizaciones para reflejar los avances recientes en las tecnologías de salud digital. El marco LSE es más adecuado para las necesidades de TRIO, ya que se dedica al aprendizaje de adultos fuera de la educación formal o profesional, se ha propuesto y actualizado recientemente en relación con los avances tecnológicos, cubre simultáneamente los tres dominios de TRIO y proporciona flexibilidad en lo que respecta a la definición y evaluación del aprendizaje progresivo.

El marco de la LSE identifica las ocho (8) capacidades esenciales que son necesarias para la participación activa de los adultos en la vida cotidiana y el trabajo, junto con los posibles puntos de partida y la progresión de los alumnos, teniendo en cuenta dos aspectos: i) dificultad de la capacidad de habilidad, considerando la comprensión básica para establecer el nivel de «Fundación», hacia el «Desarrollo» de habilidades para la aplicación práctica y el nivel de «Extensión» para la aplicación compleja; y ii) familiaridad con el contexto, empezando por la aplicación a contextos «personales», seguida de la extensión a la «comunidad» familiar y local y a un «compromiso activo» más amplio como ciudadanos.

A continuación se presentan las definiciones de la LSE para los tres ámbitos abordados por el TRIO, teniendo en cuenta que la alfabetización digital y en materia de datos se considera un ámbito por parte de la LSE en el marco de un ámbito de competencias denominado «Capacidad de alfabetización digital y mediática», mientras que la «Capacidad sanitaria» es un ámbito independiente.

Definición de la progresión del aprendizaje para la capacidad de alfabetización digital y mediática (Marco LSE)

Fundación -> Desarrollo -> Ampliación			
Personal empoderamiento	Entender lo que se entiende por autogestión y autoestima.	Gestiona las emociones de manera efectiva	Sea consciente de sus propias fortalezas y debilidades personales.
	Identificar soluciones a los problemas	Expresar efectivamente los sentimientos	Saber usar las fortalezas y buscar oportunidades y apoyo para aprender y
	Sepa cuándo es apropiado escuchar y cuándo hablar	Comprender cómo y cuándo usar diferentes habilidades de	

³ Lee J, Lee E, Chae D, eHealth Literacy Instruments (Instrumentos de alfabetización en salud electrónica): Revisión sistemática de las propiedades de medición, J Med Internet Res 2021;23(11):e30644 , doi: [10.2196/30644](https://doi.org/10.2196/30644)

	Facilite la información con claridad	comunicación Reflexionar críticamente y tomar decisiones	desarrollar Sea consciente de sus propios valores y actúe de acuerdo con esto de una manera respetuosa con otros
Relaciones con otros & comunidad local	Comprender las habilidades interpersonales apropiadas para construir relaciones positivas	Reconocer y respetar diferentes ide- como, valores y culturas Expresar y resumir diferentes puntos de vista. Trabajar con otros	Comunicarse empáticamente Animar y apoyar a otros a expresar puntos de vista e ideas Dar retroalimentación constructiva
Compromiso activo	Transmitir un punto de vista u opinión adecuadamente	Comunicarse constructivamente en diferentes ambientes	Tomar proactivamente la iniciativa en el trabajo con otros para resolver problemas Colaborar con otros, incluida la capacidad de negociar y comprometerse

Definición de la progresión del aprendizaje para la capacidad de salud (Marco LSE)

Fundación -> Desarrollo -> Ampliación			
Personal empoderamiento	Reconocer la importancia de buena salud vinculada a, por ejemplo, dieta, ejercicio, salud sexual	Seleccionar y administrar los medicamentos apropiados Gestiona las emociones de manera efectiva	Hacer y romper hábitos Reconocer la propia enfermedad física o mental

	<p>Reconocer la importancia de la aptitud personal</p> <p>Comprender la importancia de la salud mental y el bienestar e identificar las propias necesidades</p>	<p>Tomar decisiones para desarrollar y mantener un estilo de vida saludable</p>	<p>Sepa dónde, cuándo y cómo obtener asesoramiento relacionado con la salud</p> <p>Comprender la terminología de la salud</p>
<p>Relaciones con otros & comunidad local</p>	<p>Comprender la importancia de la salud de la familia (y otras relaciones cercanas)</p> <p>Reconocer y comprender el impacto de ser cuidador</p> <p>Identificar servicios o agencias que ofrecen servicios de salud</p>	<p>Desarrollar los conocimientos sobre el cuidado de los niños y habilidades, por ejemplo, dieta y ejercicio, reconocimiento y tratamiento de enfermedades, responsabilidades como padre</p> <p>Construir relaciones duraderas en la familia con otras personas cercanas, con profesionales de la familia, por ejemplo, médicos</p> <p>Sea consciente de las discapacidades vistas e invisibles</p>	<p>Reconocer los efectos más amplios de la mala salud, el uso indebido de sustancias y los estilos de vida poco saludables</p> <p>Conocer los efectos de las drogas y el alcohol en individuos, familias y comunidades</p> <p>Reconocer las discapacidades en la familia y la comunidad</p>
<p>Compromiso activo</p>	<p>Da un paso adelante por tu salud en favor de ti mismo y de los que te rodean.</p> <p>Reclame su derecho y el de su familia a la asistencia sanitaria.</p>	<p>Considerar las necesidades de salud física y mental de los demás</p> <p>Acceso a grupos o clubes para la salud y</p>	<p>Colaborar adecuadamente con los servicios de salud locales y nacionales</p> <p>Apoyar a otros para encontrar ayuda y asesoramiento</p>

		apoyo al bienestar, por ejemplo, servicios para cuidadores	Compartir conocimientos con otros cuando sea apropiado
--	--	--	--

También puede llevarse a cabo un análisis de competencias similar para los ámbitos de las capacidades digitales, las capacidades sanitarias o las capacidades sanitarias digitales. La prueba de eHeals (eHealth Literacy Scale) se puede utilizar para ayudarle a evaluar el nivel de alfabetización de los alumnos. También puede encontrar información relacionada en el Manual TRIO. Por lo tanto, proponemos utilizar las siguientes preguntas para determinar el camino de aprendizaje adecuado para sus participantes:

- Q1. Al buscar información en Internet, no estoy seguro de cómo seleccionar un sitio web que sea confiable y seguro de acceder. (Totalmente de acuerdo/no sé = 0 puntos, parcialmente de acuerdo = 1 punto, no estoy de acuerdo = 3 puntos)
- Q2. Cuando uso las redes sociales, confío en mi capacidad para evaluar la seguridad y credibilidad del contenido.» o (Totalmente de acuerdo = 3 puntos, parcialmente de acuerdo = 1 punto, no estoy de acuerdo / no sé = 0 puntos)
- Q3. Soy consciente de los beneficios de un estilo de vida saludable, y entiendo lo que se requiere para ponerlo en práctica. o (totalmente de acuerdo = 3 puntos, parcialmente de acuerdo = 1 punto, no estoy de acuerdo / no sé = 0 puntos)
- Q4. No estoy seguro de lo que significa la telemedicina y cómo encontrar o utilizar otros servicios de salud. o (Totalmente de acuerdo / No sé = 0 puntos, Parcialmente de acuerdo = 1 punto, No estoy de acuerdo = 3 puntos)
- Q5. Cuando miro los resultados de mi prueba de salud (por ejemplo, un análisis de sangre), puedo entender la mayor parte de la información, incluidos los gráficos. (Totalmente de acuerdo = 3 puntos, parcialmente de acuerdo = 1 punto, no estoy de acuerdo / no sé = 0 puntos)
- Q6. Al instalar una aplicación de salud en mi móvil, puedo comprender y configurar todas las opciones relacionadas con la seguridad y privacidad de mis datos personales. (Totalmente de acuerdo = 3 puntos, parcialmente de acuerdo = 1 punto, no estoy de acuerdo / no sé = 0 puntos)
- Q7. No estoy seguro de cómo entender los mensajes sobre cookies y el intercambio de datos de terceros cuando los sitios web que visito solicitan mi consentimiento. (Totalmente de acuerdo/no sé = 0 puntos, parcialmente de acuerdo = 1 punto, no estoy de acuerdo = 3 puntos)

Q8. No soy capaz de entender nuevas imágenes 3D y modelos digitales en el consultorio del médico. (Totalmente de acuerdo/no sé = 0 puntos, parcialmente de acuerdo = 1 punto, no estoy de acuerdo = 3 puntos)

Q9. ¿Puedo identificar si una tienda en línea es segura y legítima? (Totalmente de acuerdo/no sé = 3 puntos, parcialmente de acuerdo = 1 punto, no estoy de acuerdo = 0 puntos)

Sobre la base de estas preguntas, usted como líder de taller puede decidir qué camino de aprendizaje será el más apropiado para su grupo de taller objetivo. Puede dar puntos para cada opción de respuesta y luego, en función de los puntos acumulados, enviarlos a una de las rutas de aprendizaje. Por ejemplo, si tenemos 9 preguntas, para la opción A los puntos máximos son 9, mientras que para B, los puntos máximos son 27, y podríamos considerar:

- A. 0-4 puntos->Nivel 1 (verde); 5-6 puntos->Nivel 2 (amarillo), 7-9 puntos ->Nivel 3 (rojo)
- B. 0-10 puntos->Nivel 1 (verde); 11-20 puntos->Nivel 2 (amarillo), 21-27 puntos ->Nivel 3 (rojo)

3. TRIO Plataforma de aprendizaje

3.1 Funciones de la plataforma de aprendizaje

La plataforma de aprendizaje TRIO se basa en el sistema de cursos Moodle. Moodle es un sistema de gestión de aprendizaje de código abierto que puede usar como maestro o en su posición como líder de taller. Puede apoyar y simplificar el trabajo en grupo compartiendo contenido de aprendizaje, establecer foros de discusión sobre temas específicos o administrar sus cursos y participantes. En su curso de Moodle, puede diseñar dinámicamente una amplia variedad de contenido de aprendizaje y organizar su oferta de aprendizaje de forma centralizada. Puede configurar diferentes roles para los participantes registrados (administrador, profesor no editor, profesor o invitado) o realizar encuestas sobre temas del curso. Como administrador, profesor no editor o profesor, también puede ver los datos de uso y los resultados de las tareas de sus participantes en cualquier momento.

La principal ventaja del software es que está disponible gratuitamente para todos como código abierto y, por lo tanto, se puede ampliar con numerosos complementos. Una característica particularmente interesante para usted como líder de taller es la capacidad de empaquetar el contenido del curso o cursos completos como un archivo ZIP y subirlos a otros servidores Moodle. Moodle ofrece una amplia gama de diferentes tareas y cuestionarios que se pueden utilizar para sus talleres o cursos. Otro buen extra es que puede personalizar toda la interfaz de usuario para que se adapte a sus propios gustos o a las preferencias de sus participantes. Para obtener información adicional y más detallada sobre cómo funciona Moodle, le remitimos al manual de Moodle:



<https://moodle.com/solutions/quickstart/>

La plataforma de aprendizaje consta de varias partes individuales. Encontrará módulos de las tres áreas TRIO de habilidades digitales, habilidades de salud y habilidades de datos. Estos son diferentes complejos dependiendo de la ruta de aprendizaje y están dirigidos a tres niveles diferentes de desarrollo de habilidades. En la sección de formadores del curso TRIO, también puede crear sus propios itinerarios de aprendizaje y personalizar así su concepto de taller para que se adapte mejor a sus participantes. Puede copiar los módulos de la sección oficial de Moodle y usarlos en su propia sección de entrenador de Moodle.

Para la preparación de sus cursos o talleres, proporcionará a sus participantes una cuenta personal con la que pueden iniciar sesión en el entorno de aprendizaje digital. Esto significa que todos los participantes siempre tienen acceso a su oferta de aprendizaje en línea. El sitio web de TRIO siempre está disponible para acceder a la plataforma Moodle como invitado. Sin

embargo, dado que esta opción de inicio de sesión no contempla un registro, la certificación de los participantes no será posible.

3.2 Trabajar con los módulos y los itinerarios de aprendizaje

Con el fin de reflejar diferentes enfoques personales y experiencias con el tema TRIO, la oferta de aprendizaje se dividió básicamente en tres caminos de aprendizaje, cada uno de los cuales persigue diferentes objetivos de aprendizaje. Basado en la metodología detrás de la medición de competencias, que también es utilizada por la Unión Europea, los tres caminos de aprendizaje cubren los siguientes contenidos:

- **COMIENZAR:** El camino se trata principalmente de ser capaz de buscar información y navegar por la web en el contexto de la información de salud. Por lo tanto, este camino de aprendizaje es particularmente adecuado para los participantes que aún no han tenido contacto regular o con servicios de salud digital.
- **MOVIMIENTO HACIA ADELANTE:** El camino se trata principalmente de poder evaluar y clasificar correctamente la información identificada a través de la navegación completa de habilidades. Por lo tanto, este camino de aprendizaje es particularmente adecuado para los participantes que trabajan con dispositivos o servicios digitales de vez en cuando o incluso regularmente, pero todavía están al comienzo de su curva de aprendizaje, especialmente cuando los usan en el área de la atención médica.
- **AVANZANDO & COMPROMETIENDO:** El camino se ocupa de la aplicación práctica y segura de las propias habilidades para la acción responsable. Por ejemplo, el módulo se ocupa de cómo y dónde puede ver, editar o eliminar sus propios datos de salud, o cómo funciona un archivo electrónico del paciente.

	SHORTER	ESPECIFICANDO EL CONTEXTO (PERSONAL/COMUNIDAD)
Nivel 1	Primeros pasos	Mejora personal básica
Nivel 2	Avanzando hacia adelante	Progresando Personalmente y Mejorando Colaborativamente
Nivel 3	Avanzando y comprometiéndose	Avanzando Personalmente y Comprometerse Activamente

Le proporcionamos un concepto de taller de ejemplo en el capítulo tres. Pero, ¿qué módulos y combinaciones tienen sentido para la planificación de su taller?

En primer lugar, considere si desea planificar un taller en solo una de las tres áreas de aprendizaje de TRIO. Por ejemplo, para un taller centrado en las habilidades de datos, sería aconsejable utilizar todos los módulos de alfabetización de datos en los tres Caminos de Aprendizaje para este taller. Usted podría ir a través y discutir los tres caminos de aprendizaje para los módulos de alfabetización de datos uno tras otro con sus participantes.

Por otro lado, también es posible realizar un taller más general. Si desea dar a su grupo una idea de las tres áreas, es aconsejable ir a través de todos los módulos de un camino de aprendizaje particular con los participantes. También tiene la opción de diseñar su propio concepto de taller personalizado en función del conocimiento previo y los intereses de su grupo.

En este caso, puede copiar solo los módulos que son relevantes para su grupo objetivo del curso Moodle en su propio entorno de aprendizaje. Esto significa que tiene los módulos pertinentes a mano y no necesariamente tiene que acceder a la plataforma de aprendizaje TRIO, por ejemplo, si está ejecutando un taller en el sitio pero no tiene una conexión a Internet suficiente.

4. Taller de trío

Los talleres TRIO están diseñados para proporcionarle un marco para ofrecer talleres de salud digital y alfabetización de datos. Le recomendamos que adapte fuertemente el taller a su grupo de aprendizaje y al entorno de aprendizaje. El conocimiento personal de los participantes es crucial, pero ciertamente también el contexto en el que se lleva a cabo el taller. En primer lugar, sin embargo, usted debe tomar dos decisiones esenciales. Uno es el nivel de competencia de los asistentes al taller y el otro es la cuestión del enfoque del contenido:

a) Determinar el nivel de competencia y el contenido: Tú decides el nivel y el contenido del taller. Este enfoque tiene muchas ventajas. Por un lado, puede planificar específicamente, puede preparar el material y asegurarse de que tendrá un grupo de aprendizaje homogéneo. Esto le permite crear ofertas específicas. Este enfoque es recomendable pero requiere que promueva el taller a través del canal adecuado y acepte inscripciones.

b) Los participantes especifican el nivel de competencia y el contenido: Este enfoque es mucho más exigente para usted, ya que tiene que tomar decisiones espontáneamente. Esto es adecuado para grupos existentes que no son homogéneos pero que aún desean trabajar juntos, por ejemplo, un grupo de voluntarios o un equipo de atención. Para determinar el nivel de competencia, puede utilizar la metodología presentada en el capítulo anterior.

Las ofertas de aprendizaje TRIO dentro de las tres vías de aprendizaje explicadas recogen conocimientos ejemplares de las tres áreas de alfabetización: digital, datos y salud. Por lo tanto, estos métodos ofrecen un punto de entrada perfecto para la discusión y el trabajo, desde el cual pueden profundizar el conocimiento de una manera más orientada. Debido a la duración limitada del taller, es aconsejable centrarse en un tema específico.

Para la planificación del taller, las preguntas relevantes sobre los campos de competencia relevantes en TRIO podrían ser:

Alfabetización digital

- ¿Para qué necesito habilidades digitales en la vida cotidiana? ¿Para qué necesito estas habilidades en el sector de la salud? ¿Cómo utilizo los servicios de salud digital? (específico)

Alfabetización sanitaria

- ¿Qué es la alfabetización digital en salud? (general)
¿Para qué necesito alfabetización digital en salud? (general)
¿Cómo puedo saber si ciertos sitios web o aplicaciones de salud son más seguros que otros? (específico)

Alfabetización de datos

- ¿Cómo manejo los datos personales? / ¿Qué son los datos personales? ¿Dónde se almacenan los datos sanitarios y cuáles son mis derechos personales a este respecto? ¿Cómo puedo proteger mis datos personales?

4.1 Objetivo del taller

Durante los talleres, se pide a los participantes que evalúen sus propias competencias y comprendan los desafíos en el campo digital y de la salud. Esto puede ser incómodo para algunos participantes. Por lo tanto, cree un espacio seguro donde la discusión y el desarrollo de contenido puedan tener lugar. Es importante activar y motivar a los participantes a través de la discusión y ejercicios prácticos. Evite formulaciones como "ya debería saber esto hoy en día". Más bien, resalte el beneficio personal que surge cuando los propios participantes están bien versados en los temas centrales de TRIO. El objetivo del taller es animar a los participantes a reflexionar sobre sus competencias en los tres campos TRIO. Los métodos de aprendizaje y el intercambio de conocimientos en el taller pueden ayudar en este sentido.

Objetivos de un vistazo:

- Crear conciencia
- Proporcionar conocimientos de fondo
- Aprender y aplicar ejemplos y prácticas concretas

Aprender de ejemplos y prácticas seleccionadas aumenta la comprensión general de un área temática a largo plazo. Los participantes pueden transferir posteriormente sus conocimientos a otras áreas.

4.2 Formato del taller

Usted tiene la opción de realizar talleres ya sea en persona o en línea. En términos de contenido y metodología, puede utilizar los mismos materiales y la misma estructura de taller. Las salas de reuniones en línea también le permiten formar grupos de aprendizaje en formato digital. Una diferencia importante es que más interacción y movimiento es posible en presencia, y esto puede influir positivamente en la experiencia de aprendizaje.

En presencia

Si desea realizar el taller en el sitio, hay algunas cosas a considerar. En primer lugar, debe asegurarse de que los materiales necesarios para los métodos elegidos estén disponibles. Es posible que los participantes necesiten preparar y llevar dispositivos móviles como computadoras portátiles o tabletas. Por ejemplo, el contenido se puede imprimir de antemano y validar mientras se usan formatos de juego en dispositivos móviles.

Material y herramientas	
Ordenador portátil	Utilice Internet, muestre sitios web, entrene/demuestre aplicaciones y programas, utilice módulos digitales TRIO.
Flipchart & herramientas de escritura	Documente y asegure los resultados del aprendizaje, tome nota de los puntos clave en las discusiones grupales.
Tableta / móvil	Utilice Internet, muestre sitios web, entrene/demuestre aplicaciones y programas, utilice módulos TRIO.

En línea

También es posible realizar un taller TRIO en línea. Para un taller en línea es importante que todos los participantes tengan un buen acceso a Internet. Dependiendo de la alfabetización digital, los talleres en línea pueden ser un obstáculo y pueden afectar negativamente el resultado del aprendizaje. En general, sin embargo, muchas personas están muy capacitadas para utilizar herramientas de reunión debido a la pandemia de COVID-19, por lo que los talleres en línea pueden ser muy interesantes para un gran grupo destinatario. Cuando haya previsto utilizar flipcharts y post-it's en un entorno presencial, debe crear un tablero en línea como Miro en el período previo al taller para permitir el trabajo conjunto en línea.

Herramientas en línea	
Zoom	Programa para la realización de sesiones en línea con varios participantes. También es posible compartir la pantalla o realizar encuestas. Se puede utilizar como una aplicación en la computadora o teléfono inteligente, así como en el navegador web.

Equipos de Microsoft	Programas para mantener reuniones con varias personas, compartir archivos y hacer arreglos en chats grupales. Puede ser utilizado como un programa en un escritorio o en un navegador web o como aplicación
Discord	Servicio en línea gratuito, para chats de voz y video o intercambio a través de mensajes de texto. Los archivos y enlaces también se pueden compartir con otras personas.
Webex	Plataforma basada en software para reuniones en línea con varias personas, para compartir archivos o la pantalla y para enviar mensajes de texto.
Google Meet	Plataforma basada en software para reuniones en línea con varias personas, para compartir archivos o la pantalla y para enviar mensajes de texto.
Whatsapp	Servicio de mensajería gratuito que se puede utilizar como aplicación en un smartphone o en un navegador web. También es posible crear chats grupales para consulta y planificación y compartir enlaces y archivos.
Señal	Varios servicios de mensajería importantes han sido criticados repetidamente en el pasado debido a sus políticas de protección de datos. La señal puede ser una alternativa buena y segura aquí, con la seguridad de los datos en primer plano.
Programa de Laboratorio de Aprendizaje	Programa para el diseño de cursos o talleres de aprendizaje en línea.

4.3 Métodos digitales en la educación de adultos

El uso de métodos y herramientas digitales dentro de los programas educativos será cada vez más importante con el tiempo. Esto también requiere una adaptación de los métodos de aprendizaje, que en el futuro deberían incluir cada vez más elementos visuales y lúdicos. Por un lado, las oportunidades de aprendizaje pueden ofrecerse más ampliamente y a distancias más largas a través de herramientas de comunicación en línea, mientras que los elementos lúdicos animan a las personas a crear sus propias experiencias de aprendizaje e internalizar el contenido a través de acciones intrínsecas e independientes. Esta es una de las razones por las que los usuarios tienen la oportunidad de decidir de forma independiente sobre la secuencia de tareas.

Además, con la adición de herramientas digitales, los éxitos de aprendizaje y el contenido pueden registrarse y ponerse a disposición de otras partes interesadas en otros lugares. Esto puede ser particularmente beneficioso para los estudiantes adultos que generalmente tienen múltiples roles y responsabilidades que manejar en su vida diaria. Otra ventaja es la

asequibilidad y la eficiencia, ya que la educación en línea es más rentable y eficiente en el tiempo que el aprendizaje cara a cara. Con respecto al uso de métodos digitales en el trabajo educativo, hay varios desafíos que deben ser considerados y abordados por los organizadores y los profesores. Estos se relacionan con el equipo técnico y el conocimiento de los participantes, así como con las condiciones del marco social. Los problemas comunes que deben tenerse en cuenta de antemano son:

Retos sociales

- La herramienta que quiero usar no es intuitiva y requiere un alto nivel de habilidades digitales. La herramienta que quiero usar no es gratuita o tiene características muy limitadas en una versión gratuita. Un aspecto importante de la creación de redes se pierde durante los talleres y reuniones en línea.

Retos técnicos

- La herramienta que quiero usar tiene demasiadas funciones y/o no está claramente estructurada. Una herramienta que quiero usar no tiene todas las funciones necesarias para el taller. La herramienta que quiero usar es propensa a errores o hay ciertos requisitos de infraestructura que deben cumplirse (por ejemplo, Internet muy rápido).

Por un lado, es importante asegurarse de que se cumplen todas las condiciones técnicas necesarias. ¿La herramienta que quiero usar tiene una versión gratuita que funcione bien? ¿Son las funciones suficientes para mi taller y la herramienta es lo suficientemente intuitiva para el grupo objetivo?

Si este no es el caso, existe el riesgo de que los participantes se sientan abrumados y que las explicaciones adicionales puedan tomar mucho tiempo adicional. Además, una elección incorrecta de la herramienta puede tener un fuerte impacto negativo en la motivación de los participantes, especialmente si las funciones técnicas no parecen útiles o comprensibles. Varios problemas comunes han surgido de proyectos y encuestas anteriores. Por ejemplo, las herramientas digitales pueden ser costosas o las últimas versiones de posibles herramientas en línea pueden no ser compatibles con todos los dispositivos posiblemente más antiguos.

Recomendaciones para los métodos digitales en la educación de adultos

- **¡Pruébalo y considera grupos objetivo!**: El uso de herramientas digitales en la educación vale la pena, así que atreva a explotar estas nuevas posibilidades. Sin embargo, siempre debe tener en cuenta a qué grupo objetivo desea dirigirse y qué herramientas son apropiadas en el contexto respectivo.

- **¿Qué recursos se necesitan?:** Siempre trate de estar al tanto de qué equipo técnico necesita y si ya está disponible en el lugar o puede necesitar ser alquilado, lo que incurrirá en costos adicionales.
- **Realizar una prueba previa:** Pruebe los métodos que es más probable que utilice en los talleres de antemano con amigos o conocidos. De esta manera, puede averiguar antes dónde podrían estar sus puntos débiles o qué método le atrae más.
- **¡Primero plan y luego actuar!:** Piense cuidadosamente de antemano sobre qué métodos podrían adaptarse a su grupo objetivo. ¿Tiene otras ideas sobre cómo llevar a cabo el taller para diferentes escenarios? ¿Qué pasa si, por ejemplo, muy pocos participantes tienen dispositivos con ellos? En este caso, tenga métodos analógicos bajo la manga.

Lista de comprobación

1. Si planea utilizar herramientas y métodos digitales en su taller pero tiene poca o ninguna experiencia, le sugerimos que planifique su taller como de costumbre de manera analógica.
2. Una vez que haya definido los objetivos didácticos y el proceso, mire la lista en el apéndice para ver qué métodos digitales podrían ser interesantes para sus propósitos.
3. Elija un método que se ajuste bien a su concepto. Está bien comenzar con una herramienta o método simple.
4. Familiarícese con la herramienta. Pruebe diferentes configuraciones y opciones y lea las instrucciones del fabricante.
5. Pruebe la herramienta en un entorno familiar, por ejemplo, con amigos y colegas.
6. Repite esto unas cuantas veces.
7. Recomendamos usar solo unas pocas herramientas al principio y agregar más en talleres posteriores.
8. Familiarícese con las condiciones en su lugar. ¿Está todo lo que necesitas disponible? Particularmente importantes son:
 - a. Wi-fi
 - b. Proyector
 - c. Cable de alimentación
 - d. Conexiones y cables VGA y/o HDMI
 - e. Una computadora portátil para usted (y posiblemente para los participantes).
9. Las herramientas que los estudiantes pueden usar en tabletas o sus teléfonos inteligentes facilitarán su trabajo. Sin embargo, considere si realmente todos los participantes tienen un teléfono con ellos.

5. Kit de herramientas

Aquí encontrará una lista y una breve descripción de los métodos en la plataforma de aprendizaje. Esto debería darle una mejor evaluación de lo que se ofrece y facilitar su uso de manera específica. Los métodos se pueden utilizar individualmente o en un conjunto preseleccionado. La compilación se refiere a las rutas de aprendizaje presentadas (GETTING STARTED, MOVING FORWARD, ADVANCING & ENGAGING).

5.1 Estructura del taller

Se recomienda dividir el taller en diferentes fases. La división en "Introducción", "Exploración" y "Conclusión" ha demostrado ser exitosa.

- **Introducción:** En la primera fase, el objetivo principal es involucrar directamente a los participantes y crear un ambiente de trabajo productivo. Al principio, se debe proporcionar toda la información importante sobre el taller con respecto a la duración, el alcance o la orientación. Además, se debe informar directamente a los participantes sobre los objetivos y los posibles resultados del taller. Con este fin, es útil proporcionar a los participantes los conceptos y términos más importantes desde el principio. En el proyecto TRIO, por ejemplo, sería aconsejable explicar las tres áreas de competencia básicas al principio para aclarar qué habilidades y habilidades abordará el taller.

Es aconsejable utilizar uno de los métodos sugeridos para romper el hielo. Aunque siempre hay inhibiciones, la experiencia demuestra que tienen una influencia muy positiva en la atmósfera de aprendizaje. También es posible empaquetar algunas preguntas para evaluar el camino de aprendizaje adecuado para su grupo aquí de una manera lúdica. Es posible moverse por la sala, dependiendo de la pregunta, o pegar puntos en un flipchart para documentar los niveles de conocimiento.

- **Exploración:** El objetivo de esta fase es que los participantes desarrollen los contenidos del taller. Los métodos TRIO, que se pueden encontrar en la plataforma de aprendizaje, pueden ser un punto de partida. Es aconsejable incluir fases de trabajo grupal para promover el aprendizaje independiente y poder discutir los contenidos desarrollados allí después en todo el grupo. También es útil dar breves aportes una y otra vez para promover el conocimiento y la discusión. Puede comenzar la fase de consolidación con una breve conferencia temática para aclarar los temas centrales más importantes o hacer una pregunta de discusión al principio para que los participantes puedan ingresar directamente el tema elegido con su propia referencia.
- **Conclusión:** En la fase de cierre, su objetivo debe ser recopilar los logros de aprendizaje de los participantes y consolidarlos a través de la recapitulación. El uso de una pizarra

(en línea) es aconsejable para esto. También puede terminar la fase final con una discusión final. De esta manera, el contenido difícil puede discutirse con más profundidad o practicarse nuevamente, si el grupo así lo desea.

La estructura del taller que se muestra aquí puede servir como base para planificar su propio taller. Se proporcionan algunas ideas para estructurar el taller, que puede adaptar a su grupo objetivo y enfoque temático. Este taller dura aproximadamente dos horas. Puede variar la duración del taller y extenderlo fácilmente, pero siempre asegúrese de que haya suficientes descansos para los participantes.

Fase de taller	Tareas
<p>Apertura (aproximadamente 20 min)</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear un buen ambiente de trabajo y permitir que los participantes se conozcan entre sí. • La fase de apertura se utiliza además para dar una primera visión general sobre los temas de TRIO, al tiempo que enfatiza la importancia y relevancia del tema. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida a los participantes • Proporcionar información práctica: duración del taller, horario de los descansos (si los hay), disponibilidad de refrescos, contraseña WiFi, ubicaciones de los baños, formularios de consentimiento fotográfico, listas de asistencia, etc. • Comience los talleres con algunos rompehielos para que los participantes se conozcan mejor y para que el taller se mueva. Puede encontrar esos métodos en el capítulo 5.2. • Presentar el tema y los objetivos del taller (POR QUÉ el taller sobre alfabetización digital en salud). • Dando algunos conceptos y contenidos clave que serán explorados en el taller. • Introducción de los resultados del aprendizaje/resultado esperado del taller. • Puede incluir aquí la evaluación del nivel de competencia.
<p>Exploración (aproximadamente 60-90 min)</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El objetivo de la fase de trabajo es que los participantes exploren el tema de la alfabetización digital en 	<ul style="list-style-type: none"> • Prepararse bien para el taller en términos de contenido. En la plataforma de aprendizaje TRIO y el manual encontrará más conocimientos básicos • Puede utilizar los métodos de la plataforma TRIO presentados en el capítulo 5.3. Preste atención al nivel de

<p>salud. Para planificar esta fase, puede utilizar diferentes materiales de aprendizaje que se presentan en este manual.</p> <p>Recomendamos que los métodos y contenidos de la plataforma de aprendizaje se utilicen en esta fase de taller. Se pueden utilizar para el desarrollo de contenido en grupos pequeños. También es posible trabajar en ellos juntos en todo el grupo. En cualquier caso, estos métodos son adecuados para estimular las discusiones y crear una introducción de bajo umbral a un tema.</p>	<p>competencia recomendado de los ejercicios.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aclarar las preguntas abiertas junto con los participantes y proporcionar información adicional si es necesario. • Mantenga un registro de las declaraciones importantes hechas por los participantes. Puede referirse a estas declaraciones de nuevo en el transcurso del taller. • Variar las fases de trabajo en grupo y el intercambio conjunto y la discusión en el grupo grande. Por ejemplo, después de la fase introductoria, podrías hacer una lluvia de ideas juntos durante 5 minutos sobre un tema específico o las necesidades de los participantes. A continuación, dar 10-15 minutos para trabajar con los métodos seleccionados en el grupo pequeño. Luego 10-15 minutos de compartir dificultades y puntos interesantes de los ejercicios. A continuación, puede dar una breve entrada usted mismo o dejar que los participantes trabajen en una entrada. Puede encontrar información breve adecuada en la plataforma de aprendizaje TRIO. Sigue este patrón y adáptalo a tus necesidades. Puedes repetir el proceso. • Traer ejemplos prácticos del entorno de los participantes. Incluir programas que los participantes conozcan y utilicen. ¿Hay alguna característica especial en su región? No dude en abordarlos, esto aumentará en gran medida la usabilidad del taller. • Puede dividir el grupo en varios grupos temáticos pequeños. De esta manera, se pueden discutir varios temas al mismo tiempo o se pueden practicar diferentes habilidades al mismo tiempo. • Los diferentes grupos pequeños pueden presentar sus respectivas habilidades
--	--

	<p>practicadas o contenidos discutidos (por ejemplo, discusión sobre el uso de la aplicación de seguro de salud) a todo el grupo. Sería concebible demostrar habilidades practicadas al grupo usando un ejemplo (por ejemplo, cómo hacer citas médicas en línea).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los cambios en la habitación toman tiempo, planifique esto.
<p>Conclusión (alrededor de 30 minutos)</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La fase de cierre es importante para reflexionar sobre el taller. El capacitador y los participantes pueden discutir si sus expectativas y resultados esperados se han cumplido. <p>Los participantes pueden dar valiosos comentarios al formador, lo que puede beneficiar a futuros talleres.</p> <p>Además, el formador puede animar a los participantes a seguir abordando el tema de la alfabetización digital con respecto a qué impacto tienen esas habilidades en su vida diaria.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recapitular los resultados de aprendizaje y las actividades utilizadas para lograrlos. • Entrega de certificados de asistencia, si lo desea. • Diríjalos a la plataforma de aprendizaje TRIO. Los participantes pueden continuar aprendiendo de forma independiente y profundizar sus conocimientos aquí, lo que asegura de manera sostenible el contenido de aprendizaje.

5.2 Fase de apertura

En la fase de apertura, el objetivo principal de los talleres es crear un ambiente abierto y apreciativo. Los participantes pueden necesitar un poco de tiempo para abrirse a un grupo y discutir sus propias competencias o lagunas de competencia con otros. En este contexto, encontrará algunos métodos para romper el hielo en las siguientes secciones que puede usar para aflojar el grupo al comienzo de su taller.

5.2.1 ¿Quién soy yo?

(En línea y fuera de línea)

Objetivos: Los participantes aprenden algo unos de otros y llegan a conocer a los otros participantes. Los participantes aprenden a trabajar juntos como un equipo.

Material: Plumas, hojas de papel

Descripción de la actividad: Al principio, los facilitadores se presentan y dan un breve resumen de la tarea realizada. Cada participante recibe un bolígrafo y un pedazo de papel en blanco. Los participantes escriben algunos datos personales sobre sí mismos en esa hoja. Después, las sábanas se recogen mezcladas y se colocan boca abajo sobre un escritorio. Las hojas se revelan una tras otra, y todos los participantes tratan de averiguar la persona adecuada para cada descripción juntos. En los talleres en línea, los participantes pueden enviar sus datos personales al entrenador, quien puede compartirlos con el grupo. La actividad puede, por ejemplo, vincularse con temas como la alfabetización sanitaria. El capacitador puede pedir a los participantes que agreguen un aspecto que conecten con la alfabetización en salud a sus descripciones personales.

Discusión: Los aspectos individuales de cada participante con respecto a la alfabetización en salud se pueden discutir después y funcionar como una posible transición a otros módulos de taller.

Tiempo: 15 minutos

5.2.2 Dos verdades y una mentira

(En línea y fuera de línea)

Objetivos: Los participantes aprenden algo unos de otros y llegan a conocer a los otros participantes. Los participantes aprenden a trabajar juntos como un equipo.

Materiales: Plumas, tarjetas de moderación u hojas de papel

Descripción de la actividad: Cada participante escribe tres hechos sobre sí mismo en tarjetas de moderación (o en el Chat en una reunión en línea), uno de los cuales no es cierto. Estas cartas están clavadas en la pared y el resto del equipo trata de desacreditar la mentira juntos. Dependiendo de cuánto estén dispuestos a revelar los miembros del equipo sobre sí mismos, este rompecabezas puede ser muy divertido y unir al equipo. Esta tarea también podría llevarse a cabo solo oralmente.

Tiempo: 15 minutos

5.2.3 Una palabra

(En línea y fuera de línea)

Objetivos: Los participantes aprenden a trabajar juntos como un equipo. A los participantes se les está presentando el tema del taller.

Materiales: Pizarra negra o blanca; Flipchart

Descripción de la actividad: El grupo se divide en grupos o pares más pequeños. El entrenador les pide a los grupos / parejas que propongan una palabra que describa un tema determinado. Si lo desea, puede usarlo como una buena introducción a la alfabetización de datos, por ejemplo, y preguntar acerca de una palabra que describa el término.

Después de tres minutos, cada grupo comparte su palabra. Cada palabra está escrita en una pizarra negra o blanca. El propósito de este rompehielos no es necesariamente proponer ideas viables, sino más bien hacer que la gente piense en el tema antes de las principales actividades del taller.

Discusión: Las palabras de cada grupo / pareja se pueden discutir después y funcionan como una posible transición a otros módulos de taller.

Tiempo: 15 minutos

5.3 Fase de exploración

La siguiente tabla está destinada a darle una visión general de los módulos utilizados en la plataforma de aprendizaje. Al mismo tiempo, se muestran los objetivos de aprendizaje o las preguntas en las que se basan los módulos. Usted puede decidir por sí mismo qué módulos y qué métodos le gustaría utilizar para sus talleres. Para darle una mejor idea de cómo puede utilizar los diversos módulos en su taller, nos gustaría proporcionarle dos ejemplos.

NIVEL 1: Primeros pasos

Módulo / Ruta de aprendizaje	Objetivo de aprendizaje	Hora de leer el módulo	Tipo de tarea
DL 1.1	Identificación y utilización de los servicios sanitarios digitales disponibles	10 min	Ninguna

DL 1.2	<i>Capacidad para comprar productos de salud en línea.</i>	<i>5 min</i>	<i>Preguntas VERDADERAS O FALSAS</i>
DL 3	<i>Saber cómo utilizar un motor de búsqueda</i>	<i>10 min</i>	<i>Cuestionario</i>
HL 1.2	<i>Comprender las pruebas y los resultados de salud.</i>	<i>15 min</i>	<i>Preguntas VERDADERAS O FALSAS</i>
HL 1.2	<i>Hacer uso de las redes sociales para obtener información de salud.</i>	<i>10 min</i>	<i>Preguntas VERDADERAS O FALSAS</i>
HL 1.3	<i>Saber utilizar correctamente la información que se encuentra en Internet.</i>	<i>7 min</i>	<i>Tarjetas de información</i>
DT 1.1	<i>Identificar la confiabilidad de las aplicaciones de salud.</i>	<i>10 min</i>	<i>Cuestionario</i>
DT 1.2	<i>Identificar la exactitud de la información relacionada con la salud en Internet.</i>	<i>15 min</i>	<i>Preguntas VERDADERAS O FALSAS</i>
DT 1.3	<i>Asegúrese de que su historial médico personal esté protegido.</i>	<i>5 min</i>	<i>Ninguna</i>
DT 1.4	<i>Comprender por qué es importante aceptar o rechazar el acceso a sus datos en una aplicación de salud.</i>	<i>10 min</i>	<i>Ninguna</i>

Módulo / Ruta de aprendizaje	Objetivo de aprendizaje	Hora de leer el módulo	Tipo de tarea
DL 2.1	<i>Identificar y utilizar los servicios sanitarios digitales disponibles.</i>	<i>5 min</i>	<i>Preguntas VERDADERAS O FALSAS</i>
DL 2.2	<i>Capacidad para comprar productos de salud en línea</i>	<i>2 min</i>	<i>Preguntas VERDADERAS O FALSAS</i>
DL 5	<i>Familiarícese con los datos de información con gráficos</i>	<i>20 min</i>	<i>Imágenes coincidentes</i>

HL 2.1	<i>Comprender la prueba de salud y los resultados</i>	<i>20 min</i>	<i>Ordenar los párrafos</i>
HL 2.2	<i>Hacer uso de las redes sociales para obtener información de salud</i>	<i>10 min</i>	<i>Selección de imagen</i>
HL 2.3	<i>Saber utilizar correctamente la información que se encuentra en Internet</i>	<i>10 min</i>	<i>Cuestionario</i>
DT 2.1	<i>Identificar la confiabilidad de las aplicaciones de salud</i>	<i>15 min</i>	<i>Cuestionario</i>
DT 2.2	<i>Identificar la exactitud de la información relacionada con la salud en Internet</i>	<i>15 min</i>	<i>Ordenar los párrafos</i>
DT 2.3	<i>Asegúrese de que su historial médico personal esté protegido</i>	<i>10 min</i>	<i>Preguntas VERDADERAS O FALSAS</i>

NIVEL 2: Avanzando hacia adelante

Módulo / Ruta de aprendizaje	Objetivo de aprendizaje	Hora de leer el módulo	Tipo de tarea
DL3.1	<i>Identificación y utilización de los servicios sanitarios digitales disponibles</i>	<i>15 min</i>	<i>Cuestionario</i>
DL3.2	<i>Capacidad para comprar productos de salud en línea</i>	<i>15 min</i>	<i>Preguntas VERDADERAS O FALSAS</i>
DL4	<i>Comprender nuevos tipos de información de salud, como el uso de imágenes 3D de una parte del cuerpo.</i>	<i>10 min</i>	<i>Video interactivo</i>
HL3.1	<i>Comprender las pruebas de salud y los resultados</i>	<i>10 min</i>	<i>Emparejamiento de imágenes</i>
HL4	<i>Comprender la importancia y las opciones de una nutrición saludable</i>	<i>15 min</i>	<i>Selección de imagen</i>
DT3.2	<i>Identificar la confiabilidad de las aplicaciones de salud</i>	<i>15 min</i>	<i>Selección de imagen</i>

DT3.3	<i>Identificar la exactitud de la información relacionada con la salud en Internet</i>	10 min	Cuestionario
--------------	--	--------	--------------

NIVEL 3: Avanzando y comprometiéndose

5.4 Talleres de ejemplo

Ejemplo A: Taller de datos temáticos

El objetivo principal de su taller es aumentar las habilidades de los participantes en el área de alfabetización de datos. Dependiendo del nivel de conocimiento de su grupo, elija uno de los tres caminos. Este taller se centrará en el tema de los datos y la protección de datos. Para introducir el tema de una manera significativa, puede tomar una breve entrada del capítulo 6 y adaptarlo a su grupo de aprendizaje.

Fase de taller	Tarea
Fase de apertura	Rompehielos (elija entre 5.2)
Exploración 1	DT1.1 - DT1.2 (empezar) o DT2.1 - DT2.2 (avanzando)
Debate en grupo de trabajo	Reúna junto con el grupo qué preguntas abiertas tienen y qué logros ven. Sugerimos un flip chart o una herramienta en línea para esto. Puedes coleccionar como entrenador. Las respuestas simples se pueden dar directamente, las cuestiones más complejas posiblemente se pueden aclarar en la fase de exploración 2. Preguntas clave para trabajar en el flipchart: ¿Qué no está claro para mí? ¿De qué sé más? ¿De qué me gustaría saber más?
Exploración 2	DT1.3 - DT1.4 (empezar) o DT2.3 - DT2.4 (avanzando)
Ruptura	
Cierre: Conclusión	Discusión en el grupo sobre los resultados: ¿Qué aprendieron?

Ejemplo B: Taller básico TRIO

En un taller básico de TRIO, desea dar a sus participantes una idea de las tres áreas principales de TRIO y familiarizarlos con habilidades como identificar y evaluar correctamente la información. Por lo tanto, es aconsejable que elija uno de los tres caminos de aprendizaje para su grupo, dependiendo de la experiencia de sus participantes. Puede revelar los objetivos de aprendizaje de los diversos módulos a los participantes de antemano. Esto le permite decidir antes del inicio del taller cuál de los tres caminos de aprendizaje es adecuado, o si los módulos individuales deben ser reemplazados por módulos de los otros niveles de acuerdo con la evaluación de los participantes. En el siguiente ejemplo, asumimos que la planificación con los módulos de la primera ruta de aprendizaje es adecuada para su grupo. También podría tener sentido dividir el taller en tres fases, en cada una de las cuales se trata una de las tres áreas centrales de TRIO:

Fase de taller	Tarea
Fase de apertura	Rompehielos (elija entre 5.2)
Exploración 1: Alfabetización digital (DL)	DL1.1, DL1.2 o DL2.1, DL2.2 o DL3.1, DL3.2
Debate en grupo de trabajo	<p>Reúna junto con el grupo qué preguntas abiertas tienen y qué logros ven. Sugerimos un flip chart o una herramienta en línea para esto. Puedes coleccionar como entrenador. Las respuestas simples se pueden dar directamente, las cuestiones más complejas posiblemente se pueden aclarar en la fase de exploración 2.</p> <p>Preguntas clave para trabajar en el flipchart:</p> <p>¿Qué no está claro para mí? ¿De qué sé más ahora? ¿De qué quiero saber más?</p>
Exploración 2: Alfabetización en salud (HL)	HL1.1, HL1.2, HL1.3 o HL2.1, HL2.2, HL2.3 o HL3.1, HL4
Debate en grupo de trabajo	<p>Reúna junto con el grupo qué preguntas abiertas tienen y qué logros ven. Sugerimos un flip chart o una herramienta en línea para esto. Puedes coleccionar como entrenador. Las respuestas simples se pueden dar directamente, las cuestiones más complejas posiblemente se pueden aclarar en la fase de exploración 2.</p> <p>Preguntas clave para trabajar en el flipchart:</p>

	¿Qué no está claro para mí? ¿De qué sé más ahora? ¿De qué quiero saber más?
Exploración 3: Alfabetización de datos (DT)	DT1.1, DT1.2, DT1.3 o DT2.1, DT2.2, DT2.3 o DT3.1, DT3.2, DT3.3
Cierre: Conclusión	Discusión en el grupo sobre los resultados: ¿Qué aprendieron?

6. Materiales - Entradas temáticas

A continuación encontrará una recopilación de las palabras clave y temas más importantes del área TRIO. Esto debería darle una orientación inicial, pero también se pueden usar ejemplos prácticos en su taller.




6.1 Alfabetización digital

Cada vez se adquiere más información digitalmente. Hoy en día, las habilidades digitales son necesarias en casi todos los ámbitos de la vida para poder participar en la sociedad. Los motores de búsqueda como Google pueden proporcionar respuestas rápidas a varias preguntas, siempre y cuando sepa cómo usarlas. En el proyecto TRIO, las definiciones se basan en las proporcionadas por la Unión Europea, por ejemplo, a través de Eurostat.

Las competencias digitales incluyen varios subámbitos, como las competencias en materia de información y datos, las competencias de comunicación, la capacidad de crear sus propios contenidos en línea, la seguridad digital y las competencias digitales de resolución de problemas (Eurostat 2023). La competencia se define como la acción que utiliza las habilidades, el conocimiento y las habilidades de una manera específica para lograr un resultado previsto. En este sentido, se pueden nombrar habilidades y tareas específicas para los temas mencionados anteriormente.

Si faltan capacidades digitales básicas, no se pueden utilizar varias ofertas digitales que podrían ser una herramienta relevante. Por ejemplo, hoy en día los medicamentos se pueden pedir en línea o la propia nota de enfermedad se puede enviar a las aseguradoras de salud a través de una aplicación interna. A través de entrevistas y sesiones de cocreación en el proyecto TRIO, quedó claro que ciertos servicios digitales no son conocidos por el público en general o que faltan las habilidades digitales necesarias para usarlos.

	https://initiated21.de/uploads/03_Studien-Publikationen/D21-Digital-Index/2022-23/d21digitalindex_2022-2023.pdf https://www.wie-digital-bin-ich.de/angebotsuebersicht?target=7
	https://www.mediawijsheid.nl/digitale-geletterdheid/ https://www.digisterker.nl/


	https://omirante.pt/divulgacao/2022-03-25-o-que-e-literacia-digital-https://portugaldigital.gov.pt/formar-pessoas-para-o-digital/
	https://digital-skills-romania.eu/ https://centrulupgrade.ro/ https://teachbit.ro/cursos/competente-digitale/
	https://juanpablozas.com/como-adquirir-habilidades-digitales/ https://ametic.es/sites/default/files/libro blanco def v7.pdf





6.2 Alfabetización sanitaria

La capacidad de encontrar, comprender, evaluar y aplicar información relevante de salud en diferentes formas se llama alfabetización en salud. Esto se basa en las habilidades básicas de alfabetización y aritmética, así como en la capacidad cognitiva y social para encontrar información y hacerla útil para uno mismo. Esto implica información en varias formas, tanto visual en forma de medios impresos o digitales, como oral, como a través de una consulta médica. Sin embargo, a menudo surgen dificultades en esta área, ya que hay, por ejemplo, una pérdida de información entre médicos y pacientes.

Muchos pacientes en Europa describen que no entienden a los médicos y al personal debido al uso incremental de términos técnicos. Además, los grupos objetivo de TRIO señalaron que los resultados de las pruebas, como los análisis de sangre o los diagnósticos médicos, son muy difíciles de entender. Esto pone de relieve la importancia de la alfabetización sanitaria necesaria.

Por lo tanto, el término no se refiere necesariamente solo al conocimiento de qué hacer en caso de enfermedad, sino también a la metacompetencia de poder adquirir este conocimiento uno mismo. Si las personas no saben qué hacer en caso de enfermedad, el problema rara vez es que no hay información disponible, sino que no hay acceso a ella. Entonces, en primer lugar, debe saber lo que necesita saber para saber cómo adquirirlo al final. Buscarlo puede ser un poco como buscar una aguja en un pajar si no tienes las habilidades para hacerlo. En la siguiente sección encontrará varios enlaces para obtener más información sobre la alfabetización sanitaria de los distintos países socios.



	https://www.rki.de/DE/Content/GesundAZ/G/Gesundheitskompetenz/Gesundheitskompetenz_node.html
---	---




	https://epale.ec.europa.eu/nl/blog/wat-gezondheidsgeletterdheid
	https://www.sns.gov.pt/noticias/2023/10/30/importancia-da-literacia-em-saude/ https://www.dgs.pt/documentos-e-publicacoes/manual-de-boas-praticas-literacia-em-saude-capacitacao-dos-profissionais-de-saude-pdf.aspx
	https://ehealthromania.com/ https://spatiulmedical.ro/categoria/e-salud/ https://www.groupama.ro/ghiduri/telemedicina/
	https://www.chcrr.org/es/health-topic/alfabetización sanitaria/

6.3 Alfabetización en materia de datos

Las habilidades de datos a menudo se entienden como una categoría dentro de las habilidades digitales. Sin embargo, en el contexto de los problemas de salud, los datos personales y cómo tratarlos juegan un papel muy importante. Las competencias de información y datos incluyen la capacidad de identificar las propias necesidades de información y satisfacer estas necesidades a través de la propia investigación. También es importante poder almacenar, organizar y procesar datos o evaluar la fiabilidad de diversas fuentes e información. Con respecto al sector de la salud, durante las entrevistas que realizamos se puso de manifiesto que muchas personas no saben dónde se almacenan sus propios datos personales, qué ofertas digitales están disponibles o cómo se pueden reconocer fuentes confiables.

Con respecto a la alfabetización sanitaria, es muy importante tener presente el contexto nacional. En Alemania, por ejemplo, ahora hay un archivo electrónico de pacientes, pero casi nadie lo sabe. En los Países Bajos, los procesos digitales en el sistema de atención médica se han convertido en estándar. A continuación encontrará información relevante sobre la alfabetización en materia de datos de los distintos países socios.



	https://www.lifbi.de/de-de/Start/Forschung/Gro%C3%9Fprojekte/DataLiteracy
	https://vernieuwenderwijs.nl/informatievaardigheden/




	https://epale.ec.europa.eu/pt/blog/outra-nova-competencia-porque-motivo-literacia-para-os-dados-merece-uma-oportunidade https://www.ers.pt/pt/utentes/perguntas-frequentes/fag/acesso-a-informacao-de-saude/
	https://ehr.des-cnass.ro/cnasportalext/index.html#/acces/
	https://www.ine.es/ss/Satellite?L=es_ES&c=INESeccion_C&cid=1259925528782&p=1254735110672&pagename=ProductosYServicios%2FPYSLayout#:~:text=El%20porcentaje%20de%20hombres%20y%20mujeres%2C%20de%2016%20a%2017,a%20favor%20de%20las%20mujeres. https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2018-16673

6.4 Comprender los informes médicos y la información de salud

Uno de los mayores desafíos de los grupos del taller de pruebas fue comprender y actuar adecuadamente sobre la información de salud que recibieron. Por un lado, esto se refería a consultas con médicos, en las que los pacientes tenían dificultades para comprender correctamente los diagnósticos y las explicaciones de las terapias debido al uso de muchos términos técnicos. Por otro lado, es difícil para muchos entender los diagnósticos y los resultados del tratamiento en forma de papel, ya que a menudo faltan explicaciones importantes o leyendas conceptuales.




Podría ser útil discutir diferentes términos médicos de uso frecuente o, por ejemplo, diferentes parámetros sanguíneos con los participantes. Hay varias ofertas en línea y fuera de línea para esto, con las que puede estar seguro de la exactitud de los contenidos incluso como persona no médica. Para obtener más información sobre la comprensión de dichas pruebas, encontrará más información nacional relacionada en la tabla de enlaces a continuación.



	https://www.apotheken-umschau.de/diagnose/laborwerte/ https://gesund.bund.de/gesundheitsversorgung/beratung-und-hilfe
	https://www.allesovertesten.nl/

	https://www.sns24.gov.pt/servico/resultados-dos-exames-eletronicos/
	http://www.mymed.ro/analize-medicale-explicate-pentru-pacient-ghid-de-interpretare-a-analizelor-uzuale1.html/ https://www.csid.ro/analize-medicale/
	https://www.lorgen.com/analisis-clinicos/sabes-interpretar-los-informes-de-resultados-de-tus-analiticas/

6.5 Comprender y utilizar los servicios de salud digital

Dentro de la población de los países que estudiamos, existen fuertes diferencias en el conocimiento de los servicios de salud digital. Mientras que para algunas personas el uso de una aplicación de salud digital, por ejemplo, de su propia compañía de seguros de salud, ahora es parte de la vida cotidiana, otros ni siquiera son conscientes de este servicio. Dependiendo del nivel de conocimiento de su grupo, podría comenzar discutiendo y explicando los servicios que ya están disponibles. Si ya tienen suficientes habilidades digitales, puede considerar centrarse en nuevas posibilidades en esta área. Estos incluyen, por ejemplo, hacer citas médicas en línea o plataformas donde los médicos pueden ser calificados por razones de transparencia. Puede encontrar más información sobre este tema en la siguiente lista de enlaces.


	https://www.bundesgesundheitsministerium.de/themen/krankenversicherung/online-ratgeber-krankenversicherung/arznei-heil-und-hilfsmittel/digitale-gesundheitsanwendungen
	https://digivitaler.nl/home/
	https://www.sns24.gov.pt/

	https://cnas.ro/wp-content/uploads/2023/03/cnas_ghidul_asiguratului_final_v2-1.pdf http://cnas.ro/verificare-asigurati/ https://www.reginamaria.ro/clinica-virtuala/ https://www.medlife.ro/medlive/ https://clinica.medicentrum.ro/medicii-nostri/
	https://www.sanidad.gob.es/areas/saludDigital/doc/Estrategia_de_Salud_Digital_del_SNS.pdf

6.6 Confiabilidad y precisión de las fuentes (de salud) en Internet

Muchas de las personas que entrevistamos en el curso del proyecto declararon en los talleres que les resultaba muy difícil evaluar la confiabilidad de los sitios web o la información médica en línea. En este contexto, se mencionó específicamente que a los participantes les gustaría ver una especie de glosario de características que puedan utilizarse para reconocer sitios web fiables. Al mismo tiempo, también es un desafío verificar la precisión de la información en Internet. En la siguiente lista de enlaces puede encontrar diferentes orientaciones nacionales sobre cómo evaluar la fiabilidad de los sitios web.




	https://www.gesundheitsinformation.de/wie-finde-ich-gute-gesundheitsinformationen-im-internet.html
	https://www.kanker.nl/gevolgen-van-kanker/niet-meer-beter-worden/niet-meer-beter-worden/waar-vind-je-betrouwbare-informatie
	https://www.internetsegura.pt/Desinforma%C3%A7%C3%A3o https://saudemental.min-saude.pt/como-cuidar-de-si/ www.dgs.pt
	https://www.medlife.ro/articole-medicale/5-aplicatii-pentru-un-stil-de-viata-sanatos/ https://www.catena.ro/cele-mai-bune-aplicatii-mobile-pentru-persoanele-cu-diabet https://ehealthromania.com/aplicatii-medicale-mobile/



	https://vacunación-info.eu/ro https://www.anm.ro/medicamente-de-uz-uman/farmacovigilenta/informatii-vaccinuri-covid-19/ https://www.cnscbt.ro/index.php/informatii-pentru-populatie/ https://www.dataprotection.ro/
	https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/149577/Fernandez_Prados_Alejandro.pdf?sequence=1&isAllowed=y https://galenia.net/3985/la-salud-en-internet-todas-las-fuentes-son-fiabiles/

6.7 Reconocer la información médica a partir de gráficos o imágenes 3D

Muchas personas también encontraron difícil entender la información de salud presentada a través de gráficos o modelos 3D más nuevos. Tales modelos ya se utilizan en medicina, por ejemplo en ortodoncia o dermatología. Al mismo tiempo, los gráficos o diagramas pueden ser útiles para visualizar hechos médicos, pero muchos pacientes necesitan ser entrenados en el uso de tales representaciones. Por ejemplo, en un taller de alfabetización en salud podría discutir tales diagramas, gráficos o modelos 3D con sus participantes, destacando las ventajas de estos métodos de visualización a veces nuevos.

Por ejemplo, los modelos se pueden pedir como materiales de entrenamiento de ciertos fabricantes: <https://www.anatomikmodeling.com/de/anatomische-modelle-3d>. Al planificar su taller, también debe considerar traer modelos anatómicos y gráficos o diagramas médicos para que su grupo practique.


	https://www2.klett.de/sixcms/media.php/82/104301_100_101.pdf https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Dossier/orientierungshilfen-gesundheitswirtschaft.html
	https://www.cbs.nl/-/media/_pdf/in-de-klas/lesplan-documenten/kijken-naar-grafieken.pdf
	https://execed.fct.unl.pt/importancia-impresao-3d-area-saude/ https://www.zygotebody.com/ https://anatomylearning.com/

	https://www.desprecopii.com/info-id-18687-nm-Ecografiile-3D-si-4D-in-timpul-sarcinii-ce-sunt-si-care-este-rolul-lor.html https://www.reginamaria.ro/articole-medicale/mamografia-3d-permite-identificarea-rapida-si-sigura-cancerului-de-san https://www.medicai.io/ro/tomografia-computerizata-tot-ce-trebuie-sa-stii-despre-ct
	https://www.iic.uam.es/soluciones/salud/analisis-datos-salud/analisis-inteligente-imagenes-medicas/ https://www.fisterra.com/formacion/metodologia-investigacion/representacion-grafica-analisis-datos/

6.8 Uso de farmacias en línea

El uso correcto de las farmacias en línea se reconoció como una dificultad. Se hizo evidente que el servicio en sí tiene muchas ventajas, como que las rutas de adquisición se pueden acortar o eludir por completo, y al mismo tiempo se puede acceder a una amplia gama de productos disponibles, que excede la capacidad y las posibilidades de almacenamiento de una farmacia regional en el sitio. En este contexto, varias habilidades en el área de la alfabetización en salud tienen que trabajar juntas al mismo tiempo. Por un lado, un conocimiento básico de los propios medicamentos es necesario al pedir medicamentos uno mismo, mientras que al mismo tiempo se debe operar el sitio web como DocMorris, una farmacia en línea donde los productos médicos se pueden comprar y entregar a casa. Aquí, los participantes primero deben estar familiarizados con cómo funcionan las tiendas en línea e identificar los medicamentos adecuados, posiblemente mediante el uso de una función de búsqueda. Otro desafío surge al presentar recetas. Aquí, los participantes deben poder escanear o fotografiar sus recetas y finalmente subir estos archivos al sitio web.

Pueden abordar estas habilidades concretas directamente en su taller TRIO practicando la navegación a través de tiendas en línea utilizando ejemplos reales, así como practicando la función de escanear / fotografiar y cargar archivos en general con el grupo. Todo lo que necesitan es un teléfono inteligente y / o una computadora portátil en la que puedan probar ordenar ciertos medicamentos correctamente.

	https://www.verbraucherzentrale.de/wissen/gesundheit-pflege/medikamente/medikamente-aus-dem-internet-vor-und-nachteile-der-onlineapotheken-11267
---	---

	https://www.artsenauto.nl/openbare-versus-online-apotheek/
	https://eportugal.gov.pt/servicos/consultar-a-venda-de-medicamentos-nao-sujeitos-a-receita-medica https://www.infarmed.pt/web/infarmed/entidades/inspecao/inspecao-medicamentos/locais-de-venda-de-medicamentos-nao-sujeitos-a-receita-medica https://www.asuafarmaciaonline.pt/
	https://cnas.ro/medicamente/
	https://www.aemps.gob.es/informa/campañas/medillegales/informacion-sobre-la-venta-de-medicamentos-a-traves-de-sitios-web-y-aplicaciones-para-moviles/ https://www.elsevier.es/es-revista-farmacia-profesional-3-articulo-la-situacion-del-e-commerce-farmacia-X0213932417612210

6.9 Información de salud y consejos de nutrición

Muchos encuestados también encontraron desafiante la aplicación correcta de información de salud y consejos de nutrición en la vida cotidiana. Nuestros entrevistados describieron que ahora saben lo que es básicamente bueno para el cuerpo en términos de nutrición a través de la información de los medios de comunicación e Internet, pero que es muy difícil tomar las decisiones de compra correctas en la vida cotidiana.

	https://www.bmel.de/DE/themen/ernaehrung/gesunde-ernaehrung/aktionsprogramm-in-form/aktionsprogramm-in-form_node.html
	https://www.rijksoverheid.nl/onderwerpen/voeding/gezonde-voeding https://www.cbs.nl/nl-nl/longread/rapportages/2023/on--gezonde-leefstijl-2022-opvattingen-motieven-en-gedragingen/6-overheidsmaatregelen-gezondere-voedingskeuzes
	https://www.sns24.gov.pt/guia/alimentacao-saudavel/
	https://www.sfatulmedicului.ro/ https://www.doc.ro/comunitati https://mets.ro/ https://smartliving.ro/ https://www.csid.ro/dieta-sport/
	https://www.elsevier.es/es-revista-medicina-familia-semergen-40-articulo-nutricion-salud-S1138359309728436 https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/healthy-diet

7. Certificación y validación

El aprendizaje de adultos se ha identificado como un tema prioritario del Espacio Europeo de Educación para el período 2021-2030. Mejora las perspectivas de empleo y promueve el desarrollo individual y profesional, así como el aprendizaje de habilidades transferibles como el pensamiento crítico. El aprendizaje de adultos se refiere a una serie de actividades de aprendizaje formales e informales, tanto generales como profesionales, que los adultos emprenden después de completar la educación y la formación.

La importancia de validar y certificar las experiencias de aprendizaje informal y no formal ha sido un tema de discusión desde hace aproximadamente 20 años. Los certificados, diplomas, recomendaciones o cartas de evaluación pueden proporcionar ventajas en las solicitudes de pasantías, becas y trabajos, y se puede considerar que aumentan la autoestima general de los participantes.

7.1 Panorama general de los contextos nacionales

A continuación se ofrece una visión general de los marcos nacionales de certificación y validación en la educación de adultos:

Alemania: En 2004, el Instituto Alemán de Educación de Adultos y el Instituto de Planificación del Desarrollo e Investigación Estructural de la Universidad de Hannover publicaron un estudio de viabilidad titulado «Weiterbildungspass mit Zertifizierung informellen Lernens» («Tarjeta de educación continua con certificación de aprendizaje informal»),⁴ basado en el estado de los sistemas existentes.⁵

Con base en estos resultados, el ProfilPASS se implementó en 2006 como un proyecto de la Comisión Federal-Estatal de Planificación Educativa y Promoción de la Investigación (BLK) para hacer visibles las habilidades personales. Se dirige a la persona que desea recopilar y presentar sus capacidades y competencias adquiridas de manera informal, por ejemplo, durante la formación, el voluntariado, el empleo remunerado, el tiempo libre o la actividad familiar. Como la identificación de las propias habilidades y competencias sin apoyo profesional es limitada, el sistema ProfilPASS incluye apoyo profesional en forma de asesoramiento o una oferta de seminario.

El sistema ProfilPASS se ha seguido desarrollando para responder a las necesidades específicas de los diferentes grupos destinatarios: Además del ProfilPASS para adultos, existen versiones adicionales para los jóvenes, para los migrantes (en un lenguaje sencillo), para las personas

⁴ https://www.die-bonn.de/esprid/dokumente/doc-2004/die04_02.pdf

⁵ https://www.bibb.de/dienst/dapro/daprodocs/pdf/at_34101.pdf

que planean trabajar por cuenta propia, para las personas con deficiencias cognitivas (en lenguaje sencillo) y para los adultos jóvenes que no están empleados ni en formación.⁶ Los ProfilPASS están disponibles en varias lenguas y, mientras tanto, se han establecido, además del Europass, como herramientas estándar por parte de personas que también desean presentar sus capacidades y competencias informales.

Portugal: Para que las habilidades de las ofertas de educación de adultos sean reconocidas en Portugal, es necesario someterse a un cierto proceso de validación y certificación (RVCC). A este respecto, en Portugal este proceso se basa en los marcos del catálogo nacional de cualificaciones, donde se describe qué competencias informales son finalmente aprobables. También hay una discusión actual sobre este tema en general en Portugal.

Si alguien quiere que se aprueben determinadas competencias, debe hacerlo a través de la denominada «Qualifica CEntre» a través de un sistema de gestión de la información del sistema de educación y formación SIGO. Si uno se somete a este proceso, al final podrá buscar sus habilidades aprobadas dentro de su «pasaporte qualifica», al que se puede acceder a través de un sitio web.

Países Bajos: Las ofertas de aprendizaje informal en los Países Bajos deben validarse a través de un proveedor de EVC reconocido oficialmente (proveedor de VLP en inglés), que se puede encontrar aquí: <https://www.ervaringscertificaat.nl/evc/aanbieders>.

A través de un proveedor de EVC se puede obtener un «Certificado de experiencia». Este es un documento que indica que ha demostrado que ha dominado (partes de) un estándar de capacitación, competencia o industria. Para que el certificado de experiencia sea reconocido en el mercado laboral es necesario solicitar un «certificado de competencia profesional» o un «certificado de competencia». Para solicitar estos certificados, el Certificado de Experiencia debe estar registrado en el Centro Nacional de Conocimiento EVC. El registro del Certificado de Experiencia es necesario para que los empleadores, los comités de examen y la Administración Tributaria puedan verificar si fue emitido por un proveedor de EVC reconocido. Solicitar un «certificado de competencia profesional» o un «certificado de competencia» cuesta 195 euros.

Para que el Certificado de Experiencia sea reconocido en la educación es necesario canjearlo. Esto solo es posible si la vía EVC se basa en un estándar educativo. El rescate lo realiza un comité de examen, que luego puede ver si alguien califica para un diploma oficial.

⁶ <https://www.profilpass.de/>

Rumanía: El aprendizaje no formal e informal en Rumania está coordinado por el Centro Nacional de Acreditación, que funciona bajo la dirección del Ministerio de Educación. La ley de educación n.o 1/2011 (actualizada en 2018) ha sentado las bases para la validación del aprendizaje no formal e informal, en términos de identificación, validación, reconocimiento y certificación de los resultados del aprendizaje.

Las ofertas de aprendizaje informal y la certificación en Rumania solo pueden ser proporcionadas por proveedores que estén validados e inscritos en los registros del Centro Nacional de Acreditación. A través de dicho proveedor se puede obtener un Certificado de Calificación, que indica el nivel de calificación. Dependiendo del número de horas de enseñanza y estudio requeridas, se pueden obtener 5 niveles de calificaciones, cada uno correspondiente a un cierto número de créditos reconocidos a nivel internacional (créditos transferibles).

Un punto positivo es que se ha establecido un programa de mejora de las capacidades a nivel nacional. Sin embargo, no existe un vínculo y una cooperación claramente establecidos entre los proveedores de educación y acreditación no formales e informales y las instituciones nacionales relacionadas con la educación o el mercado laboral para adaptar las ofertas a las necesidades del mercado laboral.

España: En España, se están realizando esfuerzos para reconocer y acreditar las competencias informales y los conocimientos adquiridos a través de medios no formales o informales. Se ha revisado la Ley Orgánica 3/2022, también conocida como LOOIFP, para incorporar disposiciones relativas a la acreditación de las competencias profesionales adquiridas fuera de la educación formal. Sin embargo, la aplicación efectiva de este proceso de acreditación sigue en curso, ya que implica la elaboración de un proyecto de Real Decreto.

Existe un Catálogo Español de Cualificaciones Profesionales que incluye una lista completa de cualificaciones profesionales reconocidas y acreditadas asociadas al sistema de producción y derivadas de las habilidades esenciales requeridas para diversas profesiones. Abarcan competencias adquiridas a través de la experiencia laboral u otros itinerarios no formales o informales.

Tanto el Gobierno español como las administraciones autonómicas se han esforzado por reconocer las competencias profesionales adquiridas a través de la experiencia laboral y el aprendizaje no formal. Además, las universidades han desarrollado sus propios procedimientos para reconocer la experiencia profesional y laboral, permitiendo el acceso a programas para ciertos grupos de edad y otorgando créditos para títulos universitarios.

España ha promulgado leyes y reglamentos, como la Ley Orgánica 2/2006 de Educación y el Real Decreto 1224/2009, para cubrir el reconocimiento, la validación y la acreditación de los

resultados del aprendizaje no formal e informal. Estas medidas aseguran que las personas que han adquirido habilidades y conocimientos fuera de la educación formal puedan tener sus competencias reconocidas y acreditadas oficialmente.

El reconocimiento de las competencias informales se gestiona mediante un esfuerzo de colaboración en el que participan diversas instituciones, tanto a nivel nacional como regional. El Ministerio de Educación y Formación Profesional de España desempeña un papel clave en la formulación de las políticas educativas, y la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación de España (ANECA) evalúa la calidad de la educación superior.

En toda España existe un procedimiento de acreditación de las competencias profesionales adquiridas a través del aprendizaje no formal o informal. Este procedimiento lo llevan a cabo tanto el Ministerio de Educación como las autoridades educativas de cada comunidad autónoma.

El Marco de Cualificaciones de España (MECU) cubre ocho niveles de cualificaciones, que abarcan todas las cualificaciones de aprendizaje permanente adquiridas por las personas para mejorar sus conocimientos teóricos o prácticos, habilidades y competencias.

También se están realizando esfuerzos para incorporar el aprendizaje no formal en el Marco Español de Cualificaciones, con la colaboración de los actores educativos para lograr esta incorporación progresiva.

7.2 Certificación

Si desea expedir certificados para su taller, le sugerimos que utilice el modelo de certificado de participación que figura en el anexo. El certificado está diseñado para permitirle confirmar la participación en el taller a la persona certificada. Para ello, introduzca:

- Nombre del participante
- Nombre del taller
- Nombre del formador
- Nombre de la organización
- Fecha y lugar

Asegúrese de que el procesamiento de estos datos personales cumple con la protección de datos por su parte y que existe una declaración válida de consentimiento de los participantes.

La plantilla de certificado TRIO no valida el contenido de aprendizaje. Por lo tanto, es aún más importante por el valor del certificado que usted, como líder del taller, especifique el tema y el contenido del taller con la mayor precisión posible. A tal fin, especifíquese:

El tema que se va a tratar. Si ha organizado el taller para un grupo específico, por ejemplo un grupo profesional, y ha utilizado ejemplos prácticos, tome nota de ello. Esto aumenta el valor. Por ejemplo:

- Salud
- Digital
- Uso de una APP específica
- Tratar con farmacias digitales

¿Cómo lidiaste con el tema? ¿Qué métodos y herramientas se utilizaron? Por ejemplo:

- Debate en grupo
- Juegos de rol
- Métodos digitales
- Trabajo en grupo

También puede indicar si el taller fue un evento introductorio sobre un tema específico o si fue diseñado como un curso en profundidad. El certificado TRIO se puede descargar como documento separado del sitio web. Las sugerencias para una redacción adecuada también se pueden encontrar aquí

7.3 Europass

Por último, nos gustaría presentarles una oportunidad digital a nivel europeo. Sin embargo, el valor de un certificado puede ampliarse si se utilizan enfoques para crear un marco general para el reconocimiento de competencias. Una de las herramientas más comunes y aceptadas es el Europass. Los usuarios pueden crear un perfil gratuito con Europass y registrar todas sus capacidades, cualificaciones y experiencias en un lugar seguro y en línea. Los usuarios pueden grabar todo su trabajo,

experiencias de educación y formación, competencias lingüísticas, competencias digitales, información sobre proyectos, experiencias de voluntariado y logros. Por lo tanto, el suplemento de certificado Europass que puede añadirse a un certificado supone un beneficio considerable para el destinatario. Las credenciales digitales son una de las herramientas de Europass. Las credenciales digitales europeas para el aprendizaje son declaraciones emitidas por una organización a un alumno y pueden incluir diplomas, transcripciones de registros, derechos y una amplia variedad de otros tipos de certificados de logros educativos. Son multilingües y están firmados con un sello electrónico único. Esto permite a las instituciones educativas y de formación autenticar, validar y reconocer fácilmente credenciales de cualquier tamaño, forma o forma. Se dan a una persona para certificar el aprendizaje que han emprendido en el sentido más amplio de la palabra. Se pueden otorgar por educación formal,

capacitación, cursos en línea, experiencias de voluntariado y más. Los proveedores de educación y formación pueden reducir su carga administrativa y los costes de la expedición de credenciales, al tiempo que aceleran los procedimientos de expedición mediante la digitalización. Sin embargo, los emisores de credenciales digitales Europass deben cumplir una serie de condiciones previas. Para emitir las credenciales, un organismo de educación de adultos necesita obtener un sello electrónico calificado. Una herramienta proporcionada por la Comisión Europea garantizará que todo esté correctamente configurado. Posteriormente, un tutorial proporciona información sobre cómo preparar los datos. La información por escrito también se puede encontrar aquí. El Creador de credenciales en línea permite que los datos se ingresen por completo a través de un navegador. Cuando se han introducido todos los datos de las credenciales, se carga el archivo. Los datos se revisan y se sellan digitalmente. Los destinatarios son informados por correo electrónico, y las credenciales se envían a su billetera en línea, si está disponible.

Las credenciales digitales Europass utilizan normas abiertas y están plenamente alineadas con los marcos e instrumentos familiares de la UE, como el Marco Europeo de Cualificaciones para el Aprendizaje Permanente (MEC), otra herramienta Europass.

El Marco Europeo de Cualificaciones es un aprendizaje basado en los resultados y abarca todos los tipos y niveles de cualificaciones para aclarar lo que una persona sabe, entiende y es capaz de hacer. El nivel aumenta de acuerdo con el nivel de competencia. El nivel 1 es el más bajo y el 8 el más alto. Al vincular el MEC a los marcos nacionales de cualificaciones, puede facilitarse un mapa exhaustivo de todos los tipos y niveles de cualificaciones en Europa.

8. Fuentes

1. Cedefop, «La gran brecha: Digitalisation and digital skills gaps in the EU workforce», *encuesta #ESJ Insights, n.o 9, 2016*.
2. Comisión Europea, Shaping Europe's digital future, Digital skills, consultado el 20 de junio de 2022, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/digital-skills>.
3. Liu C, Wang D, Liu C, et al. «¿Cuál es el significado de la alfabetización sanitaria? una revisión sistemática y una síntesis cualitativa». *Fam Med Com Health* 2020; 8:e000351. doi:10.1136/ fmch-2020-000351.
4. Eurostat, Estadísticas explicadas, Glosario: Alfabetización digital, consultado el 20 de junio de 2022, https://ec.europa.eu/eurostat/statisticsexplained/index.php?title=Glossary:Digital_literacy.
5. WHO Europe, Health literacy, consultado el 20 de junio de 2022, <https://www.who.int/europe/teams/behavioural-and-cultural-insights/health-literacy>.
6. Gartner Glossary, Data literacy, consultado el 20 de junio de 2022, <https://www.gartner.com/en/information-technology/glossary/data-literacy>.



 trioproject.eu



Co-funded by
the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.