



RECONECTADOS DIFUSIÓN

Operar en la banca digital

GUÍA PARA EL FORMADOR

Índice

| | |
|---|-----------|
| 1. Introducción | 4 |
| 1.1. Espacio de formación | 4 |
| 1.2. Estructura de la sesión | 4 |
| 2. En el aula | 6 |
| 3. Material de apoyo | 7 |
| 4. Ejercicios | 8 |
| 5. En sesión | 9 |
| 5.1. Tomando asiento y conociéndonos | 9 |
| 5.2. Rompiendo el hielo | 9 |
| 5.3. Comprobando el nivel | 9 |
| 6. Comenzamos | 10 |
| 6.1. Qué se necesita para operar | 10 |
| 6.2. Posición global | 11 |
| 6.2.1. Perfil | 12 |
| 6.2.2. Modo discreto | 12 |
| 6.2.3. Información de la cuenta | 13 |
| 6.2.4. Movimientos | 14 |
| 6.2.5. Devolver un recibo | 14 |
| 6.2.6. Cuentas corrientes. Cambios de alias | 15 |
| 6.2.7. Otros productos | 15 |
| 6.3. Transferencias | 16 |
| 6.3.1. ¿Qué son? | 16 |

| | |
|--|----|
| 6.3.2. Cómo hacerlas | 17 |
| 6.3.3. Traspasos entre cuentas de tu mismo banco | 19 |
| 6.3.4. Programar una transferencia | 20 |
| 6.4. Bizum | 21 |
| 6.4.1. ¿Qué es? | 22 |
| 6.4.2. Registrarse en Bizum | 22 |
| 6.4.3. Enviar Bizum | 23 |
| 6.5. Pagar con el móvil | 24 |
| 6.5.1. ¿Qué se necesita? | 25 |
| 6.5.2. Introducir tarjeta en el móvil | 25 |
| 6.5.3. Cómo pagar con el móvil | 27 |
| 6.5.4. Autorizar compras por internet | 28 |
| 6.6. Otras herramientas | 29 |
| 6.6.1. Herramientas de ahorro | 29 |
| 6.6.2. Notificaciones | 29 |
| 6.6.3. Chatbot | 29 |
| 6.6.4. Buzón | 30 |
| 6.7. Webs de interés | 31 |

1. Introducción

1.1. ESPACIO DE FORMACIÓN

El espacio donde se llevará a cabo la formación deberá estar acondicionado para el número de asistentes convocados.

Lo ideal es que disponga de:

- Wi-Fi al que poder conectarse.
- Pizarra con rotuladores como sistema de apoyo explicativo.
- Enchufes.
- Ordenador o, en su defecto, llevar ordenador portátil.
- Proyector.
- Pantalla proyectora o pizarra digital.
- Folios y bolígrafos.
- Mesas y sillas o sillas pupitre.

Es recomendable tener preparada una batería externa y llevar un USB con el material que necesitas, por si hay algún problema con la conexión a internet.

Dependiendo de las actividades que se elijan para la sesión, así como del número de asistentes, es recomendable preparar el aula para dividir al alumnado en grupos.

1.2. ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

Al igual que otros servicios, la banca está inmersa en un proceso de **transformación digital**, que sin duda ha llevado al cambio de la relación de las personas con la banca, dando a estas la oportunidad de empoderarse y ser **autónomas** con sus finanzas.

A lo largo de **2 horas** (120 min) se hará un acercamiento básico a las operaciones en banca digital.

Temas para trabajar

- Operaciones de banca.
- Herramientas necesarias para operar.
- Transferencias.
- Bizum.

Objetivos generales

- Conocer las herramientas necesarias para operar en la banca digital.
- Reconocer el entorno para realizar operaciones bancarias.
- Conocer los pasos necesarios para operar con la banca digital.

Esta guía pretende proporcionarte algunas indicaciones de temas para tener en cuenta a la hora de desarrollar la formación en cada uno de los bloques.

Cada grupo es diferente, deberás ajustar el temario (son epígrafes independientes unos de otros. El bloque tiene contenido suficiente para que no te quedes en blanco) **y los tiempos a las necesidades que se presenten en el aula. Lo importante es que lo que se trabaje en el taller sea entendido e interiorizado por los participantes, no acabar con el temario presentado.**

Al finalizar el taller, los asistentes dispondrán de una guía de consulta desde la que podrán acceder a todos los contenidos.

El **tiempo es estimado y variable**, según las necesidades del aula.

| TEMA | TIEMPO (minutos) |
|-------------------------------|------------------|
| Tomando asiento | 5 |
| Presentación | 5 |
| Qué necesitas para operar | 10 |
| Posición global | 20 |
| Transferencias | 30 |
| Bizum | 30 |
| Notificaciones y comunicación | 10 |
| Dudas/Despedida | 10 |

Se deberá tener presente durante toda la formación que cada aplicación bancaria es diferente y, por tanto, se trabajará sobre los puntos comunes en la mayoría de ellas.

2. En el aula

Como dinamizador/a de la actividad:

- Dirígete al grupo con respeto.
- Mantén la escucha activa.
- Cuida tu lenguaje corporal.
- Adapta el vocabulario. No todas las personas entienden el lenguaje tecnológico. Es recomendable explicar o identificar qué significa cada palabra vinculada. Por ejemplo, *icono* («Los dibujos que tenéis en el móvil»). Esto no quiere decir que no se empleen estas palabras (de hecho, forma parte del aprendizaje), pero se deberán asociar siempre para que las interioricen.
- Preguntar si tu tono de voz es el adecuado. Algunas personas pueden tener problemas auditivos.
- Asegúrate de que se vea bien la pantalla en la que estás proyectando. Algunas personas pueden tener problemas visuales. En caso de dificultad, es recomendable explicar qué se está proyectando.
- Es posible que encuentres alguna persona que quiera monopolizar la sesión. Con serenidad, deberás desviar la atención que reclama esta persona y hacer partícipe al resto del grupo.
- No emplees expresiones como "esto es muy sencillo" o "fácil".
- Reitera que estás para ayudar y que no deben tener vergüenza de intervenir.
- Emplea experiencias personales en los ejemplos para crear cercanía.
- Los gestos a la hora de explicar son fundamentales para que sigan las pautas. Por ejemplo, indica «1, 2, 3» con los dedos.

3. Material de apoyo

Además de esta guía, dispones de una presentación en genially como apoyo para realizar la sesión en el aula.

Para que dicha presentación resulte útil es necesario que tengas en cuenta que **tienes anotaciones de ayuda** que encontrarás repartidas por la presentación con el mismo icono en dos colores:

- ◉ **Azul:** contiene información sobre los contenidos. Puede servirte de ayuda para recordar alguna explicación o alguna cuestión en la que debas insistir.
 - ◉ **Naranja/Teja:** contiene propuestas de dinámicas y sugerencias para trabajar las preguntas o realizar las prácticas.
- Es importante que recuerdes que el contenido de estos iconos **no ha de mostrarse en el aula**, únicamente se incluyen para que te sirvan a ti de ayuda cuando prepares la sesión y puedas repasar algunas cosas teniéndolos a mano. **Todo** lo que contienen está **más desarrollado en esta guía**.
 - Repasa con los asistentes los iconos de navegación en genially con la diapositiva correspondiente. Es conveniente que se familiaricen con ellos para que sean autónomos en el uso del material de autoaprendizaje. Importante: haz este repaso al final de la sesión, ya que desvía la atención y consume tiempo de la sesión.

Antes de empezar...

Pulsa en este símbolo si quieres acceder a la primera página

Pulsa en este símbolo para acceder al índice

Pulsa en estos símbolos para obtener información de interés

- i Ampliar información
- ◉ Información contextual
- destacado Información sobre el texto
- Q Elementos ampliables (con audio)
- 🍏 Para usuarios de Apple

Pulsa en este símbolo para volver a la página anterior

Pulsa en este símbolo para pasar a la página siguiente

Pulsa aquí si quieres omitir las preguntas, o pasar de una a otra

→ Saltar 2.1. 2.2. Fundación Telefónica

4. Ejercicios

La sesión formativa debe constar de una **parte explicativa** (para la que dispones de un genially como material de **apoyo**) y de una **parte práctica**.

Para desarrollar la **parte práctica** se presenta una batería de ejercicios que encontrarás **al final de esta guía**, para realizar a nivel individual y grupal.

Selecciona las prácticas en función de si van a ser individuales o grupales, así como de las necesidades del aula, el apoyo con el que cuentes y el tiempo disponible.

Aunque trabajes en grupo, debes llevar a cabo también **ejercicios individuales**.

En grupo

Las dinámicas de grupo te servirán para fomentar la participación.

Para trabajar de forma grupal es **importante** que puedas **preparar la sesión previamente** (en materiales y presentaciones), cuando ya conoces el número de personas del grupo y sabes con qué materiales cuentas.

Para que todos/as prueben y practiquen lo aprendido con su dispositivo, te recomendamos que organices los tiempos y las intervenciones del aula:

1. Primero explica un apartado del temario.
2. Resuelve las dudas que hayan surgido.
3. Realiza ejercicios con sus dispositivos.

De esta manera asignas un espacio en la sesión para los distintos ejercicios, garantizas que tienes toda la atención de tus alumnos durante la explicación y puedes resolver las dudas concretas y avanzar con el temario siguiendo los ritmos del alumnado.

Siempre que se pueda trabajar en grupo, será más dinámico y ameno para los participantes. Por contra, **deberás estar muy atento/a para gestionar los tiempos y los grupos**. Es fundamental que, si se eligen actividades en grupo de puesta en común, se nombre un portavoz de grupo.

Igualmente, **para finalizar la sesión** formativa puedes elegir alguna de las preguntas de cada bloque y emplearlo a modo de repaso, o trabajar en el caso global que se presenta en el anexo de actividades.

¡Recuerda, son propuestas! Puedes realizar otros ejercicios relacionados con el tema si lo consideras oportuno. Igualmente, no tienes por qué hacer todos.

5. En sesión

5.1. TOMANDO ASIENTO Y CONOCIENDO QUIÉNES SOMOS

Mientras se van acomodando, puedes ir tanteando si tienen las aplicaciones del banco descargadas y si las usan.

5.2. ROMPIENDO EL HIELO

- Preséntate y presenta a los compañeros o compañeras que estén contigo.
- Presentación de participantes si hay un número reducido (5-7).
- Pregunta cuáles son sus expectativas.
- Explica cómo va a funcionar la sesión:
 - Explicamos.
 - Participamos.
 - Prácticas con sus dispositivos.

5.3. COMPROBANDO EL NIVEL

Es necesario comprobar el nivel del aula para poder adecuar la formación. Esto se hará a través de preguntas, escuchando las respuestas y observando a los asistentes.

En el caso de esta formación, es posible que muchos de los asistentes deseen tener un primer acercamiento a las operaciones en banca digital, más que empezar a usarla de forma inminente. **Es importante determinar sus expectativas.**

Algunos ejemplos que puedes utilizar:

- Del 1 al 10: ¿cuánto miedo os da operar con la banca digital?
- ¿Habéis usado ya alguna aplicación de banca?
- ¿Qué es lo que más os gustaría saber utilizar con soltura?

La escucha activa es verdaderamente importante, así como dar respuesta a las preguntas o inquietudes que se planteen en cada momento. Si hay algo que se verá más adelante, a lo largo de la sesión, lo diremos.

6. Comenzamos

Este módulo desarrolla las posibilidades de operar con las aplicaciones de banca, centrado sobre todo en el traspaso de dinero. Existen otros módulos formativos más generales.

Deberás trabajar a lo largo de la sesión el mensaje de que **la banca online es segura**.

6.1. QUÉ SE NECESITA PARA OPERAR

En la actualidad, tanto los bancos digitales como los tradicionales disponen de su propia **aplicación** de banca desde la que podemos ser más autónomos en la gestión de nuestras finanzas.

Se puede decir que la banca digital es el traslado de los servicios bancarios **tradicionales** al **entorno de internet**, donde podemos realizar transacciones, consultas, contratar productos... A través de la página web del banco o de una aplicación móvil.

Además del genially, dispones de un simulador de banca online:

<https://www.mibancadigital.es/simuladores/simulador-app-movil/story.html>

Si utilizas este simulador, ten en cuenta que su navegación es lineal. Déjalo preparado en el punto que quieras utilizar (transferencias, Bizum, etc.).

Qué se necesita para operar:

- Darse de **alta** en la banca digital.
- **Aplicación** instalada en el teléfono.
- **Clave de acceso** para entrar a la aplicación. Normalmente es un PIN (número de 4 a 8 cifras) o una contraseña alfanumérica.
- **Sistema de validación**, como una firma o clave digital (que te proporcionarán al darte de alta en la oficina online) u otros sistemas alternativos, como el envío de códigos de un solo uso a través de SMS.

Los bancos utilizan sofisticados **sistemas de seguridad** para proteger nuestros datos.

A la hora de explicar el sistema de validación, deberás insistir en que es una herramienta de seguridad del banco para autorizar operaciones.

Ni la clave de acceso ni la firma digital tienen nada que ver con la firma o clave PIN de la Administración, ni el PIN de desbloqueo del teléfono, etc.

También hay bancos que requieren una clave adicional para realizar operaciones por teléfono (**banca telefónica**). Esta la proporciona el banco o podrá crearse desde la oficina digital.

PRÁCTICAS

Apartado 2.1. Anexo Ejercicios. Preguntas grupales.

6.2. POSICIÓN GLOBAL

En la posición global pueden verse todos los productos **contratados** con el banco. Desde aquí podrá accederse a toda la información y las operaciones disponibles.

Deberás detenerte en este apartado, tratando de priorizar la consulta de saldos, personalización de nombres de cuentas o revisión de tarjetas.

Cada entidad tiene su propio **diseño**, incluso algunas tienen un **asistente virtual**.

Trabaja asignando nombres a los espacios, para que cada cual pueda orientarse en la aplicación de su banco: cuentas y tarjetas, perfil del usuario, etc.

Volver al inicio. En los menús suele existir el icono de una casa, que permite volver a la posición global.

Este es el apartado más **importante** de toda la formación, así que se le dedicará todo el tiempo que sea preciso.



6.2.1. PERFIL

Suele estar representado por el icono de una persona y encontrarse en la parte **superior**. Desde este apartado puede gestionarse la información personal y configurar algunas opciones.

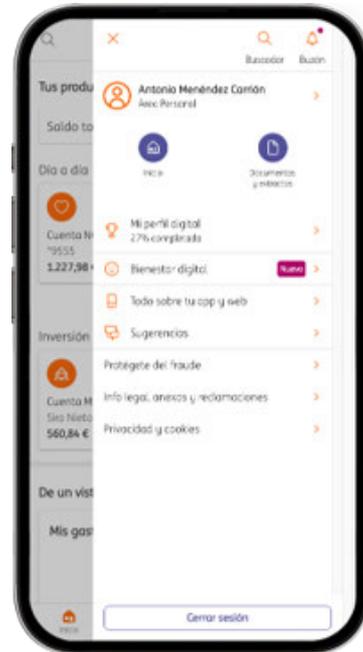


También puede encontrarse en un menú de hamburguesa (**tres puntos o tres rayas horizontales**) o porque pone tu **nombre**.

Apóyate en genially para identificar el espacio.

Funciones comunes:

- Actualización de datos personales.
- Cambiar la clave de seguridad.
- Configurar el reconocimiento biométrico.
- Consultar documentos y extractos.
- Personalizar la aplicación.
- Configurar las notificaciones.



6.2.2. MODO DISCRETO

Desde la posición global se podrá acceder a la información de las cuentas que se tengan contratadas con el banco.

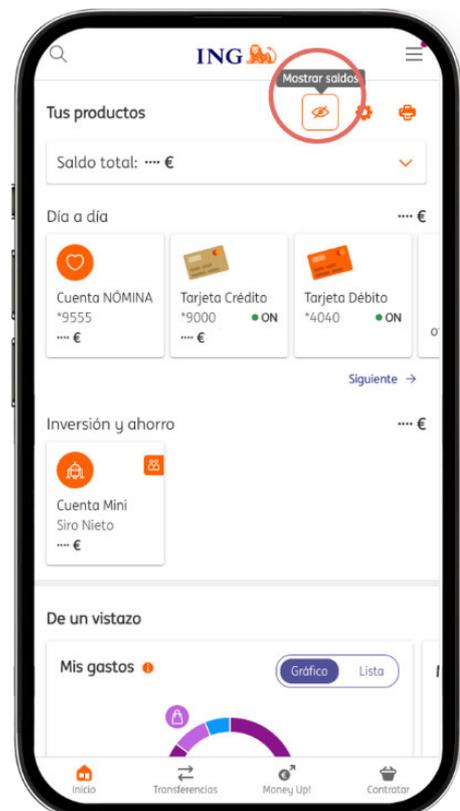
Hay aplicaciones que muestran el saldo total de todas ellas y la opción de **modo discreto**, que permite que al abrir la posición global no se vea ningún dato hasta que se pulsa.

¡Ojo! Presenta la opción para que tengan en cuenta que existe y en sus casas puedan investigarla.

Activar el modo discreto:

Algunas aplicaciones disponen de un acceso directo con el **icono de un ojo**, por ejemplo. En otras debe configurarse a través del **perfil**:

- Pulsa en el perfil (tres rayas horizontales, tres puntos, nombre).
- Pulsa en seguridad y/o privacidad.
- Pulsa en "Modo discreto".



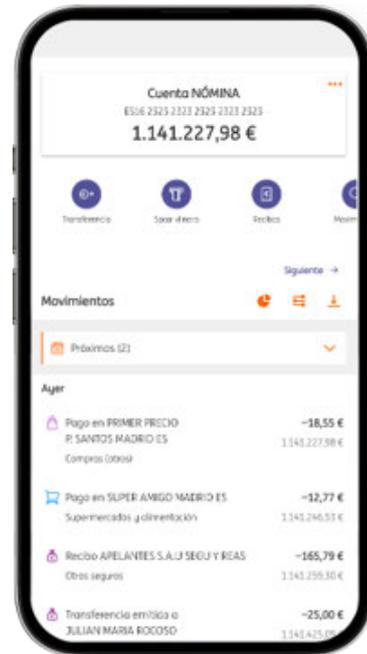
6.2.3. INFORMACIÓN DE LA CUENTA

Para ver la información de las cuentas y tarjetas:

- Pulsar sobre la cuenta que se desea consultar; la aplicación mostrará los últimos **movimientos** realizados (fecha, cuantía, concepto).
- Para poder consultar el **IBAN**, en la parte **superior** suele estar el número de cuenta y un indicador (habitualmente **3 puntos**) donde se podrá pulsar para copiarlo.

Algunas aplicaciones bancarias permiten operar desde la propia información de la cuenta.

Desde la posición global, la mayoría de las aplicaciones de banca muestran el **saldo total**, que es la suma de lo que se dispone en todas las cuentas dadas de alta, tanto de titular como de autorizado.



Para ver el saldo de **cada una de las cuentas** o los gastos de las tarjetas, debe irse al producto concreto.

- Desde la posición global, hay que pulsar en una de las cuentas bancarias que se quiera consultar.
- Se verá toda la información de la cuenta (extracto).
 - Número de IBAN.

El **IBAN** es tu número de cuenta normalizado en formato internacional. Está formado por el **código del país** (**ES**, en el caso de España), un **código de control** de **dos dígitos**, y a continuación los números tradicionales del **número de cuenta** (**siempre son 20**, en el caso de España).

| | | | | |
|--|--------------------|----------------------|--------------------|-------------------|
| IBAN | | | | |
| _____ | | | | |
| Código de país + Dígitos de control | Cuenta del cliente | | | |
| ES21 | 1465 | 0100 | 72 | 2030876293 |
| | Código del banco | Código de la oficina | Dígitos de control | Número de cuenta |

Puedes encontrar el **IBAN** de tu número de cuenta accediendo a ella y normalmente habrá cerca un **botón** para poder copiarlo, por si necesitas pegarlo en otra aplicación.

- Acceso a los extractos y certificados.
- Acceso a detalles de la cuenta: nombre del titular, persona autorizada, fecha de apertura. Algunas entidades permiten modificar datos desde este apartado permiten, como dar de baja o cambiar a la persona autorizada.

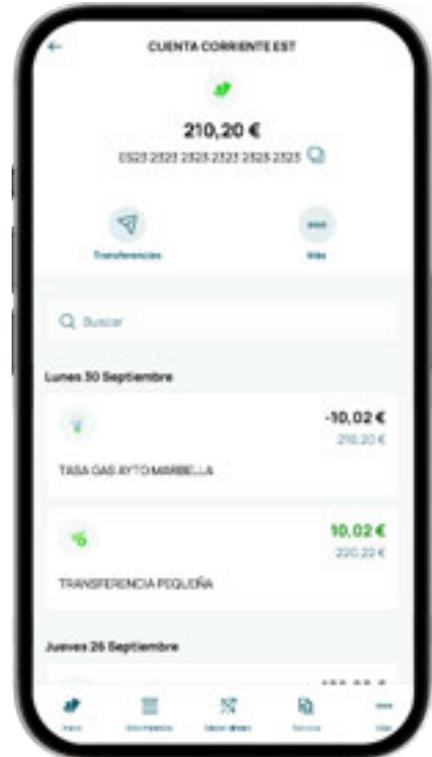
6.2.4. MOVIMIENTOS **DEBUG HERE**

Desde la posición global también pueden consultarse los movimientos de cuentas y tarjetas.

Pulsa sobre la cuenta o tarjeta que quieres consultar y la aplicación te mostrará los últimos movimientos realizados (fecha, cuantía, concepto).

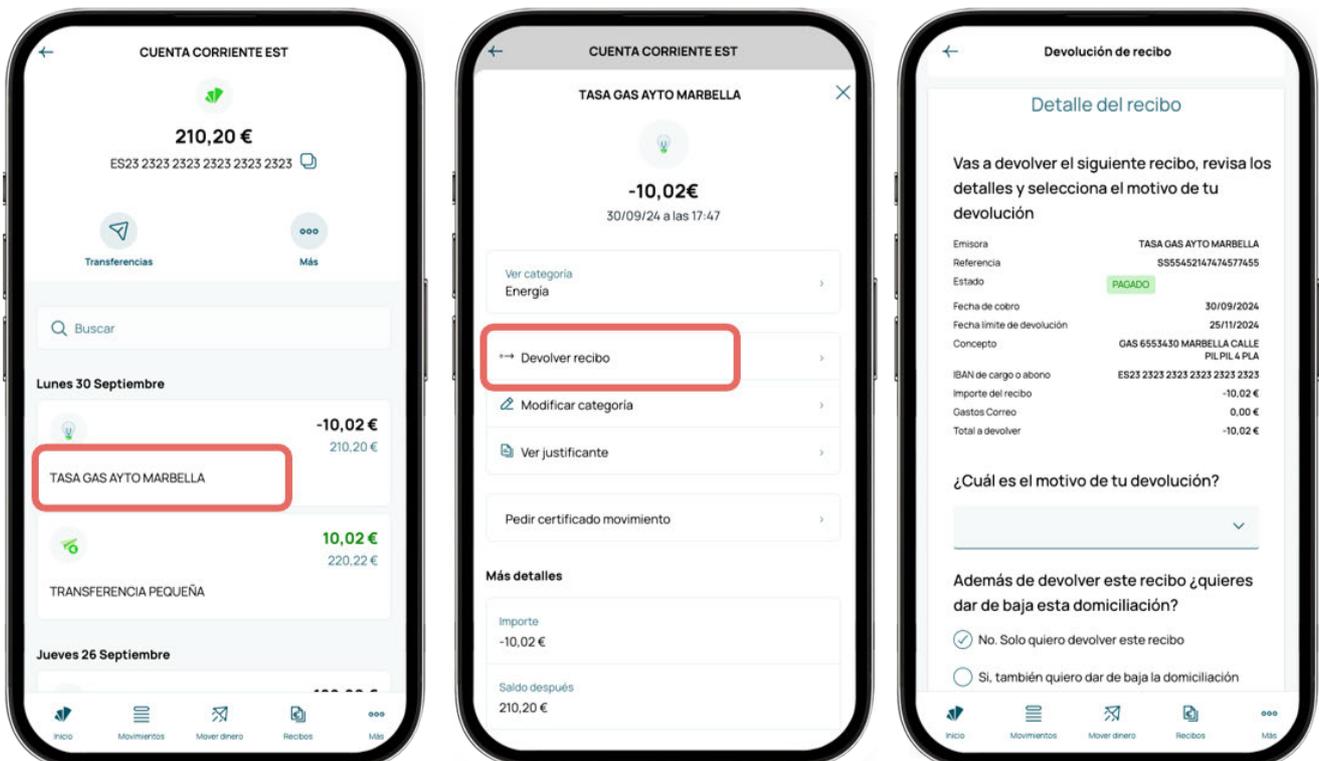
Puede utilizarse la barra de búsqueda o la lupa 🔍 para buscar movimientos por nombre, fechas o cantidades.

¡Ojo! Puedes mostrar dónde está la opción para hacer una transferencia, pero se entrará en el proceso de hacerla **más adelante**.



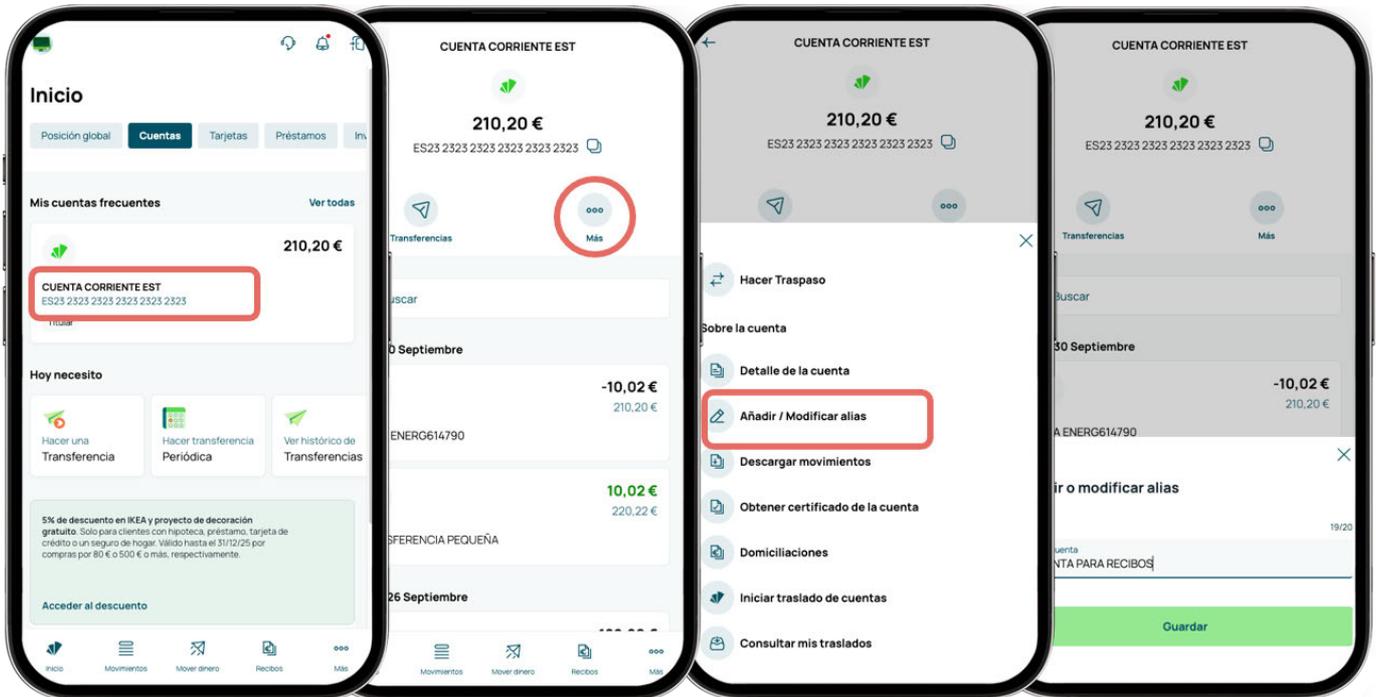
6.2.5. DEVOLVER UN RECIBO

Puede devolverse un recibo pulsando sobre el movimiento y después en [Devolver recibo](#).



6.2.6. CUENTAS CORRIENTES. CAMBIOS DE ALIAS

Permite cambiar el nombre de la cuenta bancaria si se necesita, para organizarse mejor.



6.2.7. OTROS PRODUCTOS

En la aplicación también podrás encontrar información y contratar otros productos:

- Fondos de inversión.
- Planes de pensiones.
- Seguros.
- Tarjetas.

Muchos productos no se pueden contratar de inmediato, ya que requieren **documentos** y **firmas**.

La tramitación, por regla general, suele realizarse en la propia **aplicación** o a través del **correo electrónico**.



PRÁCTICAS

Apartado 2.2. Anexo Ejercicios. Preguntas grupales.

Individuales. Entra en la aplicación. Localiza las cuentas en la posición global. Consulta tu saldo global. Consulta los movimientos de tus cuentas pulsando en ellas.

6.3. TRANSFERENCIAS

No es conveniente que trabajes sobre sus propias aplicaciones por una cuestión de seguridad y privacidad. Deben asimilar el proceso a través de la presentación (o el simulador, si lo tienes preparado en el apartado de transferencias).

¡Ojo! Se debe tener presente que para mover dinero fuera del banco a través de una transferencia, se deberá validar la operación.

6.3.1. ¿QUÉ SON?

Aunque, en principio, se conoce el concepto transferencia, no está de más dar su definición y explicar los tipos que existen, ya que en cada banco puede haber variaciones en las nomenclaturas y procedimientos para realizarlas.

Transferencia: es una operación en la que una persona (**ordenante**) da instrucciones a su banco para que realice un envío de dinero a la cuenta de otra persona (**beneficiario**).

Tipos de transferencias:

- **Trasposos:** las cuentas pertenecen a la misma persona y residen en el mismo banco.
- **Transferencias nacionales:** el ordenante y el beneficiario viven en el mismo país.
- **Las transferencias internacionales:** el ordenante y el beneficiario viven en distintos países:
 - **SEPA:** ambos están en zona euro y, por tanto, no hay cambio de divisa.
 - **No SEPA:**
 - **Ambos están en zona SEPA pero operan con divisas diferentes del euro.**
 - **Uno está en zona SEPA y el otro no, sin importar la divisa que utilicen.**



Normalmente, las personas pueden escoger si traspasar dinero entre cuentas propias, transferencia nacional e internacional. El resto de información será transparente para ellos, no es necesario que sepan si Serbia pertenece o no a la zona euro.

Muchos países no utilizan números de cuenta IBAN (ej, Estados Unidos, Japón, China, India...). En ese caso, normalmente hay que saber el número de cuenta del beneficiario y el código SWIFT del banco. Es recomendable consultar con el banco si existe alguna duda.

Según el plazo de ejecución:

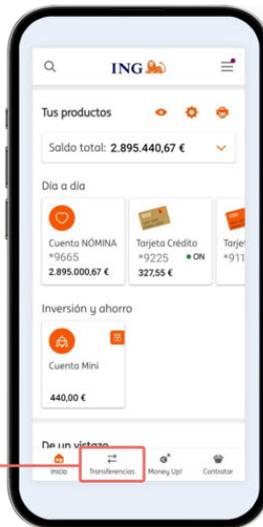
- **Transferencias ordinarias:** tarda de 1 a 3 días.
- **Transferencias urgentes:** el plazo en la recepción es menor al habitual, normalmente en el mismo día. Normalmente se paga una cuantía para que así sea.
- **Transferencias inmediatas:** se hace en el acto y también suelen tener comisión.
- **Transferencias periódicas:** puedes programar pagos recurrentes, especificando las fechas.

Según tu banco y el tipo de contrato, las transferencias urgentes e inmediatas **pueden no existir**. Asimismo, **puede no haber comisiones ni diferencia** entre ordinarias y urgentes.

6.3.2. CÓMO HACERLAS

Sigue estos pasos para realizar una transferencia:

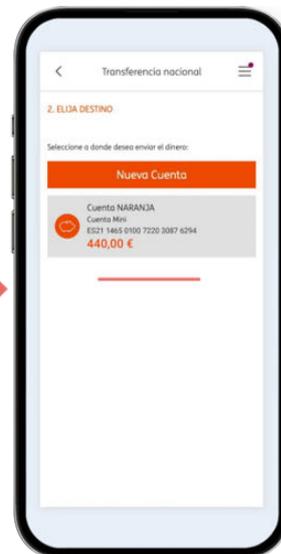
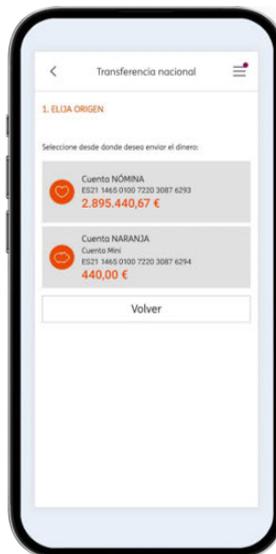
1 Busca y pulsa en el apartado de **Transferencias**. Será un botón destacado en la pantalla principal, aunque también puede formar parte de un menú desplegable (ej. ☰ o ≡) o encontrarse dentro de la cuenta desde donde quieres hacerla.



Selecciona el tipo de transferencia que quieres realizar.

Quando la cuenta de destino pertenece a tu **mismo banco** las transferencias suelen ser también casi **inmediatas**.

2 Selecciona la cuenta de **origen** (desde donde transferir el dinero). A continuación, escoge la cuenta de **destino**. Podrás escoger entre las cuentas frecuentes a donde transferir dinero, o introducir el número de cuenta que tú quieras.



Podrás añadir el número de cuenta a tus favoritos o lista de operaciones frecuentes.

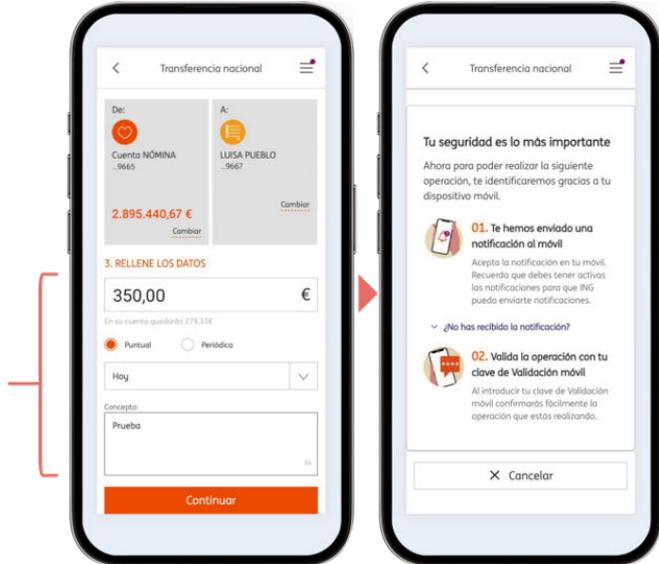
Nueva Cuenta
Introduzca la cuenta donde desea enviar el dinero:
Nombre y apellidos
Luisa pueblo
Introduzca el IBAN. Si lo desea, puede pegar el número completo sin necesidad de introducir dígito a dígito
IBAN ⓘ
ES21 1465 0100 7220 3087 6295
 Añadir como cuenta frecuente

3

Indica la cantidad que quieres transferir, si es una transferencia puntual o periódica e introduce un concepto.

Antes de pulsar en **Continuar**, comprueba que estén bien todos los datos.

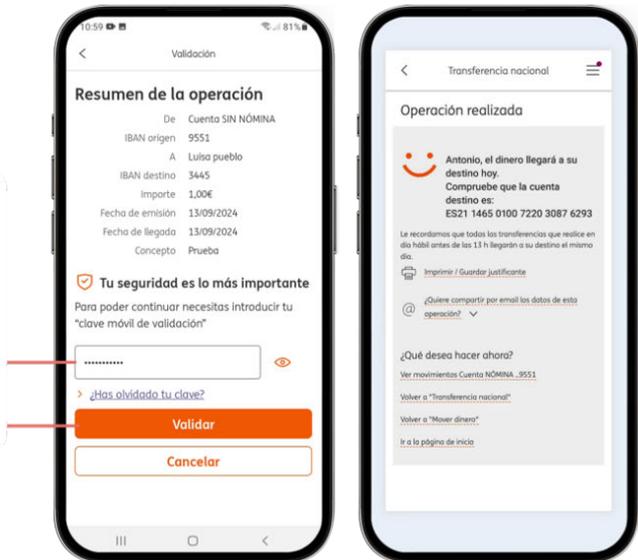
A continuación te pedirá que valides la operación empleando el método que utilice tu banco: contraseña, código temporal enviado por SMS, entrar en otra aplicación para firmar, etc.



4

En este ejemplo, el banco solicita que introduzcas tu contraseña para validar la operación.

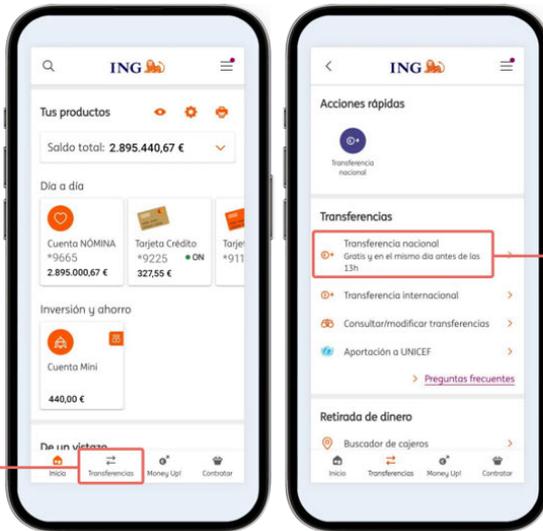
Por motivos de seguridad, la transferencia puede anularse si tardas mucho tiempo en validar la operación, pero no te preocupes, porque hay tiempo de sobra (normalmente, alrededor de cinco minutos).



6.3.3. TRASPASOS ENTRE CUENTAS DE TU MISMO BANCO

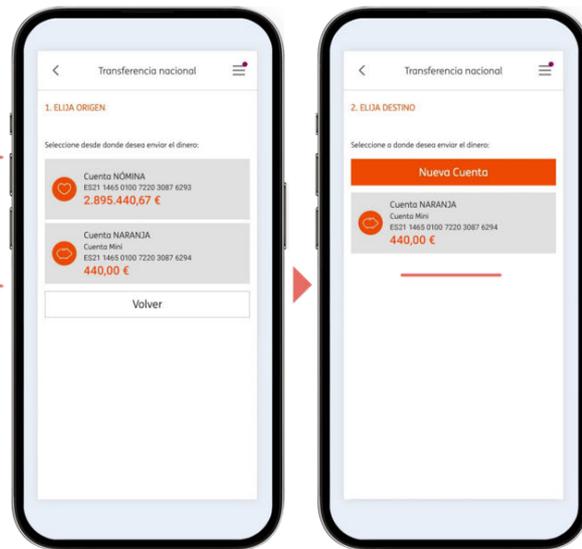
Para realizar un traspaso de dinero entre dos cuentas tuyas del mismo banco. Dependiendo del banco, este tipo de transferencia puede llamarse "traspaso".

1 Busca y pulsa en el apartado de **Transferencias** (puede llamarse **Enviar dinero**, **Traspaso** o algo similar). Será un botón destacado en la pantalla principal, aunque también puede formar parte de un menú desplegable (ej, ☰ o ≡) o encontrarse dentro de la cuenta desde donde quieres hacerla.

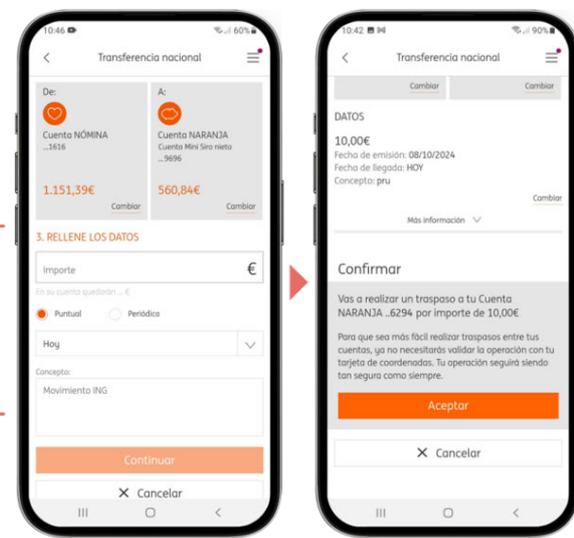


Selecciona **Transferencia nacional** o **A una de mis cuentas**.

2 Selecciona la cuenta de **origen** (desde donde transfieres el dinero). A continuación, escoge la cuenta de **destino**. Tus posibles cuentas de destino deben aparecer en un listado para que las escojas.



3 Indica la cantidad que quieres transferir, si es una transferencia puntual o periódica e introduce un concepto. Antes de pulsar en **Continuar**, comprueba que estén bien todos los datos. Lo normal es que el traspaso de dinero sea inmediato y no necesites autorizar la operación, ya que ambas cuentas son tuyas.

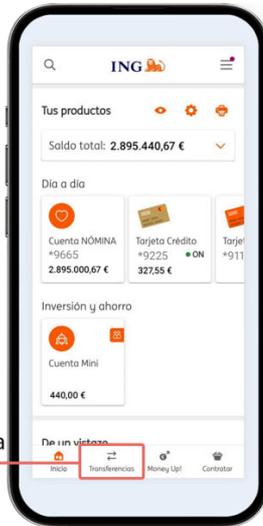


6.3.4. PROGRAMAR UNA TRANSFERENCIA

Puedes programar una transferencia recurrente siguiendo estos pasos:

1

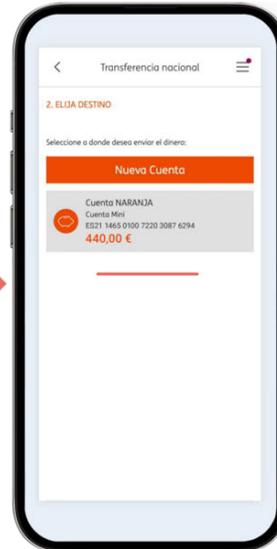
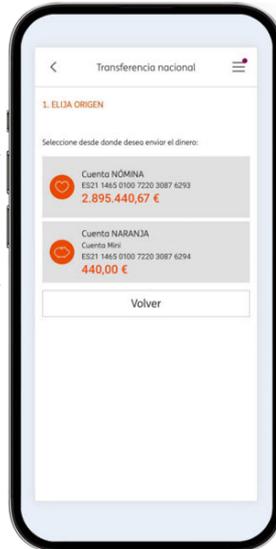
Busca y pulsa en el apartado de **Transferencias** (puede llamarse **Enviar dinero**, **Traspaso** o algo similar). Será un botón destacado en la pantalla principal, aunque también puede formar parte de un menú desplegable (ej, ☰) o encontrarse dentro de la cuenta desde donde quieres hacerla.



Selecciona el tipo de transferencia que quieras realizar.

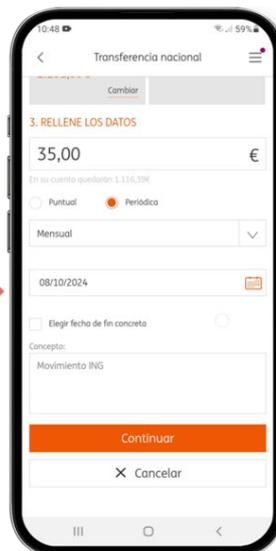
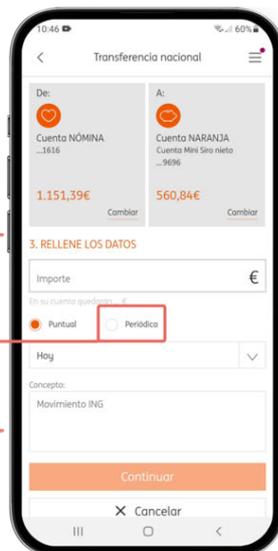
2

Selecciona la cuenta de **origen** (desde donde transfieres el dinero). A continuación, elige la cuenta de **destino**. Podrás escoger entre las cuentas frecuentes a donde transfieres dinero, o introducir el número de cuenta que tú quieras.



3

Indica la cantidad que quieres transferir, introduce un concepto y escoge transferencia **Periódica** o **Recurrente**.

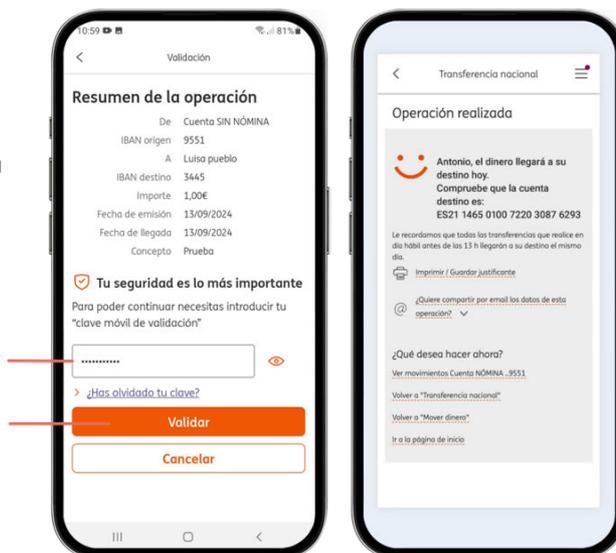


Selecciona la periodicidad, la fecha en que se debe realizar y, si es necesario, una fecha para finalizar las transferencias automáticas. Antes de pulsar en **Continuar**, comprueba que estén bien todos los datos.

4

En este ejemplo, el banco solicita que introduzcas tu contraseña para validar la operación.

Por motivos de seguridad, la transferencia puede anularse si tardas mucho tiempo en validar la operación, pero no te preocupes, porque hay tiempo de sobra (normalmente, alrededor de cinco minutos).



¡Ojo! Algunas entidades muestran los pagos programados de las cuentas.

PRÁCTICAS

Apartado 2.3. Anexo Ejercicios. Preguntas grupales.

Individuales. Descarga un recibo. Realiza una transferencia.

6.4. BIZUM

Pregunta si han oído hablar de Bizum, si saben cómo funciona y qué tiene de especial, en relación con otros modos de enviar y recibir dinero.

Bizum se ha convertido en **algo cotidiano y muy útil**. Sería interesante que realizaran un envío de dinero de prueba con Bizum, solo en caso de que se pueda asegurar la intimidad de cada persona al entrar en la cuenta y que estén conectados con datos (nunca hacerlo desde una red Wi-Fi abierta).

Destaca que la popularidad de Bizum viene dada por la **comodidad** de enviar y recibir dinero **en el acto, sin comisiones** y sin necesidad de saber el número de cuenta y otros detalles sobre la persona beneficiaria. Basta con saber su **número de teléfono** (y que también esté dada de alta en Bizum).

Para utilizarlo es necesario que la entidad bancaria con la que se trabaja esté dada de **alta** en el servicio (casi todas lo están en la actualidad). Si es el caso, serás tú como usuario el que se registre para utilizarla.

6.4.1. ¿QUÉ ES?

Bizum es un sistema de **envío y recepción** de dinero inmediato y **sin comisiones**, cuyo único requisito es saber el número de teléfono del destinatario.

Condiciones:

- Límites para enviar: entre 0,5 y 1.000 €.
- Límite diario de envío: ilimitadas operaciones, máximo 2.000 €.
- Límite mensual de envío: 5.000 €.
- Límites para recibir: 60 recepciones al mes, 2.000 € diarios.
- Límites para envío o solicitud múltiple: 30 destinatarios.

Estos son los **límites genéricos** de Bizum. Cada banco puede **modificarlos** según su criterio.

Bizum puede ser utilizado únicamente en un banco al mismo tiempo. Si tienes cuentas bancarias en distintos bancos, podrás tener Bizum si dispones de otro número de teléfono que además esté en activo en el móvil.

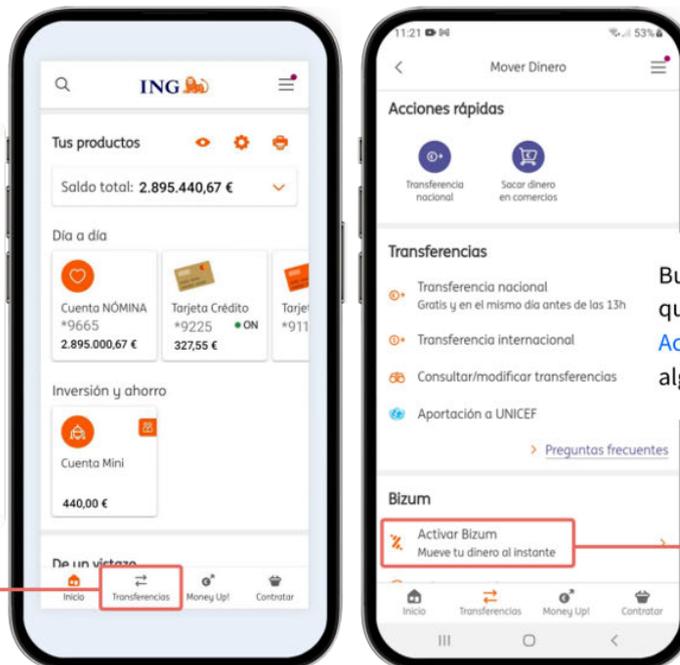
Ejemplo: Un teléfono móvil con **doble SIM**.

- Bizum Banco A → Teléfono 11111111
- Bizum Banco B → Teléfono 22222222

6.4.2. REGISTRARSE EN BIZUM

1

Busca y pulsa en el apartado de **Transferencias** (puede llamarse **Enviar dinero** o directamente **Bizum**). Será un botón destacado en la pantalla principal, aunque también puede formar parte de un menú desplegable (ej. ☰ o ≡) o encontrarse dentro de la cuenta desde donde quieres hacerla.



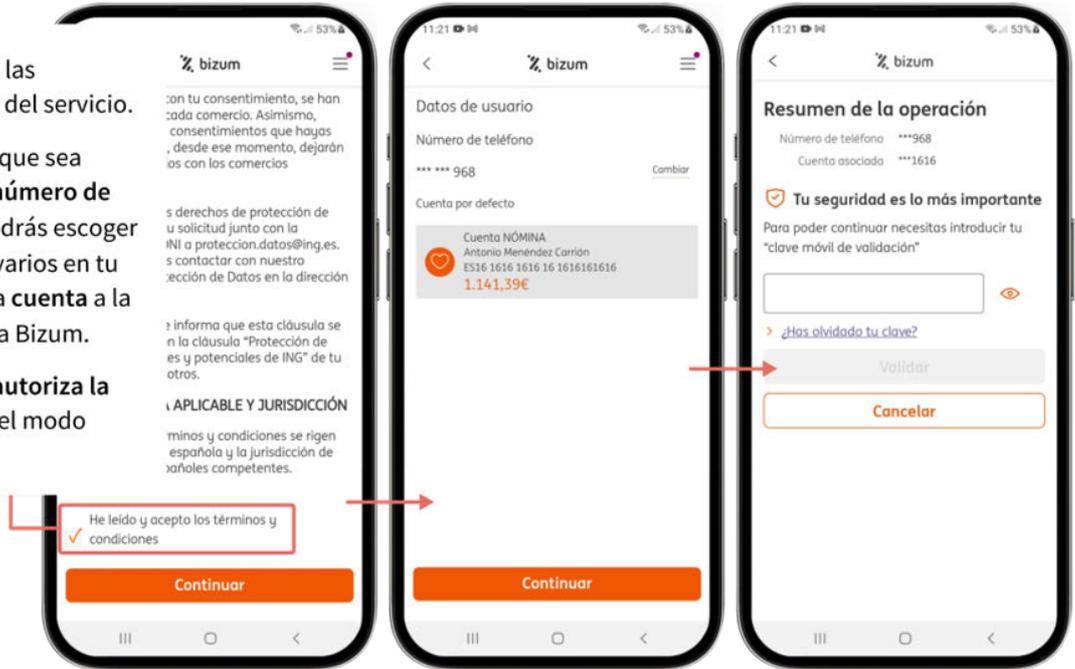
Busca una opción que se llame **Activar Bizum** o algo similar.

2

Lee y acepta las condiciones del servicio.

Comprueba que sea correcto tu número de teléfono (podrás escoger otro si usas varios en tu teléfono) y la cuenta a la que se asocia Bizum.

Por último, autoriza la operación del modo habitual.



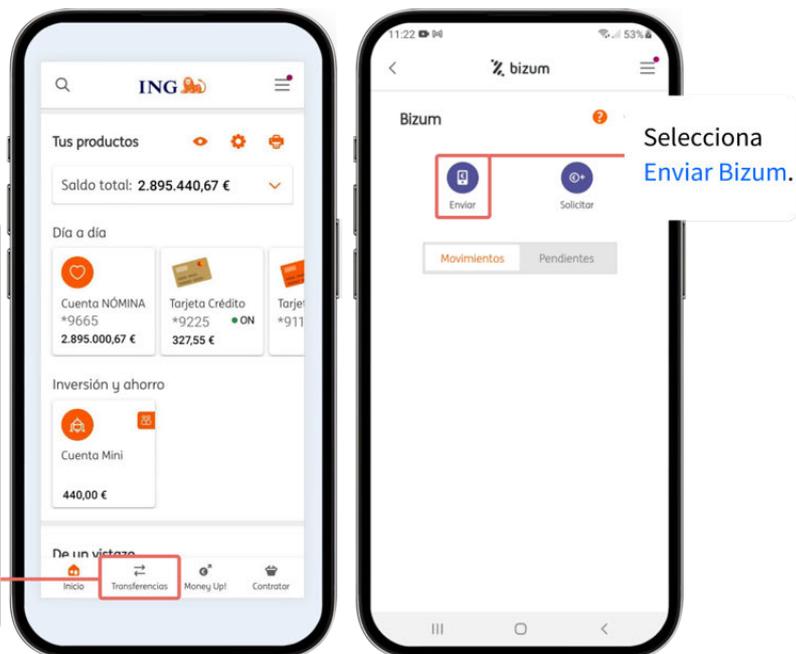
¡Ojo! Si lo solicita la aplicación del banco, debes concederle permiso para ver tus contactos, para que Bizum pueda acceder a ellos.

6.4.3. ENVIAR BIZUM

Trabaja sobre un ejemplo: os habéis ido a comer con unos amigos. A la hora de pedir la cuenta, uno de ellos hace el pago completo, para evitar pagar cada uno al camarero por separado. El importe total lo dividís entre las personas que sois y realizáis un bizum con el importe que os corresponde a la persona que ha pagado.

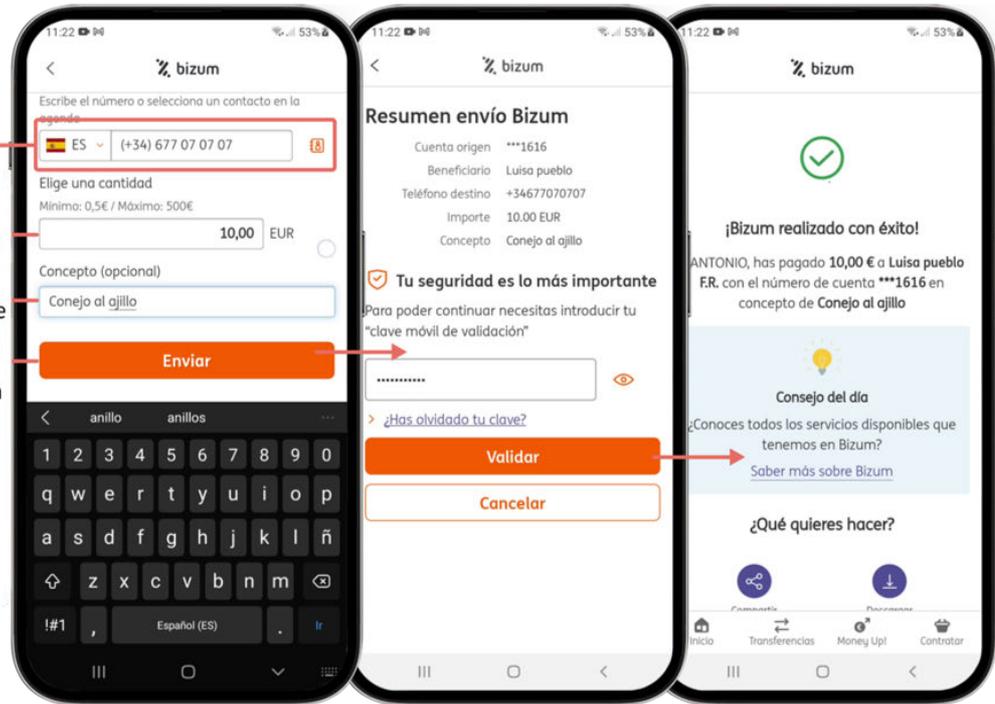
1

Busca y pulsa en el apartado de **Transferencias** (puede llamarse **Enviar dinero** o directamente **Bizum**). Será un botón destacado en la pantalla principal, aunque también puede formar parte de un menú desplegable (ej. ☰) o encontrarse dentro de la cuenta desde donde quieres hacerla.



2

Teclea el número de teléfono de la persona a la que quieres enviar dinero, o escógelos desde tu agenda de **contactos**.
Indica una cantidad y un concepto y pulsa en **Enviar**.
Por último, **autoriza** la operación del modo habitual.



Puedes enviar dinero y también puedes solicitarlo.

¡Ojo! Si recibes un Bizum, el importe irá a la cuenta que tienes **asociada a Bizum**.

PRÁCTICAS

Apartado 2.4. Anexo Ejercicios. Preguntas grupales.

Individuales. Date de alta en Bizum. Envía un Bizum. Solicita un Bizum.

6.5. PAGAR CON EL MÓVIL

Pregunta si alguien conoce maneras para pagar con el móvil, o si han visto a alguien haciéndolo en alguna tienda.

Pregunta si se les ocurre qué ventajas puede tener este método de pago en comparación con otros (efectivo, tarjeta) y si creen que esta forma de pago es más o menos segura que las otras.

Una de las razones por la que las personas mayores son algo **resistentes** a realizar compras por internet, además de las estafas, es por el modo de pago, ya que tienen **miedo** al robo de sus datos bancarios; también puede achacarse al desconocimiento del proceso.

Como has hecho a lo largo de toda la formación, en este apartado debes seguir reforzando la idea de que la banca digital es segura.

En este apartado no se trabaja el proceso de compra por internet, se dispone de un bloque específico de este tema. El objetivo es clarificar los modos de pago.

6.5.1. ¿QUÉ SE NECESITA?

El teléfono móvil debe contar con tecnología **NFC** y tenerla **activada**, y disponer de la aplicación **Wallet** (cartera). En caso de que el teléfono no la tenga instalada, se instalará desde **Play Store** para Android y **App Store** para iOS.



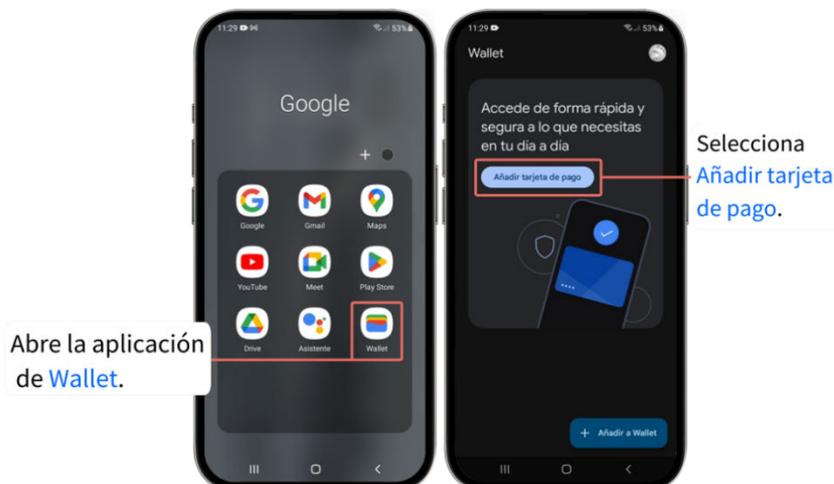
NFC es una tecnología que permite el intercambio de datos entre dispositivos cercanos.

Es importante recomendar el uso de un bloqueo de pantalla fuerte y seguro, en este orden de preferencia: biometría o contraseña robusta; PIN largo (8 dígitos); patrón de 8 puntos. Más información sobre bloqueo de pantalla en el módulo de [Ciberseguridad](#).

6.5.2. INTRODUCIR TU TARJETA EN EL MÓVIL

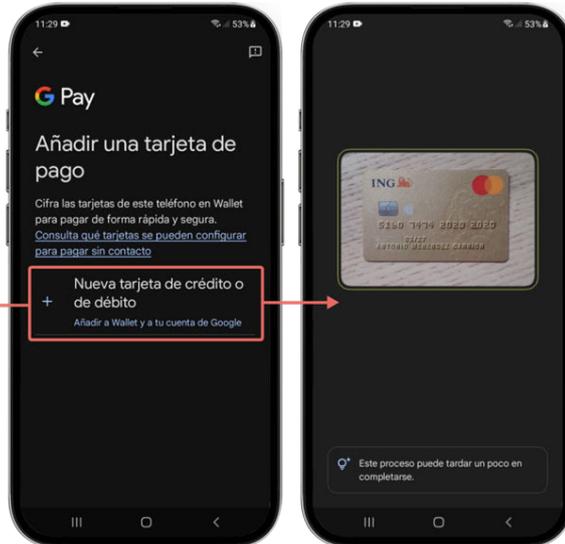
Pasos para introducir la tarjeta:

1



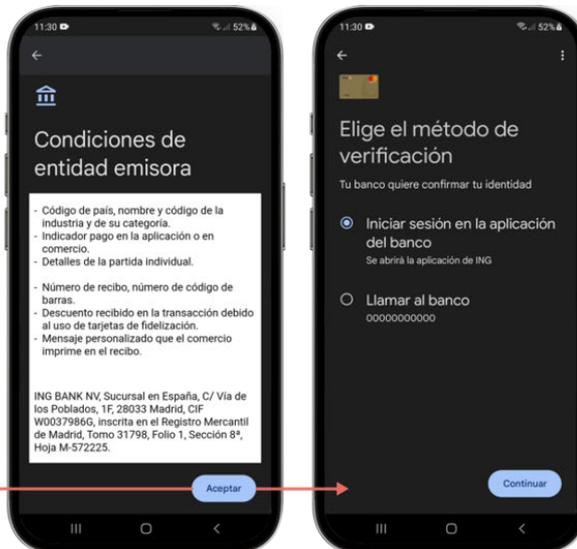
2

Pulsa en **Nueva tarjeta de crédito o de débito**. Puedes capturar los datos con la cámara o teclearlos manualmente.



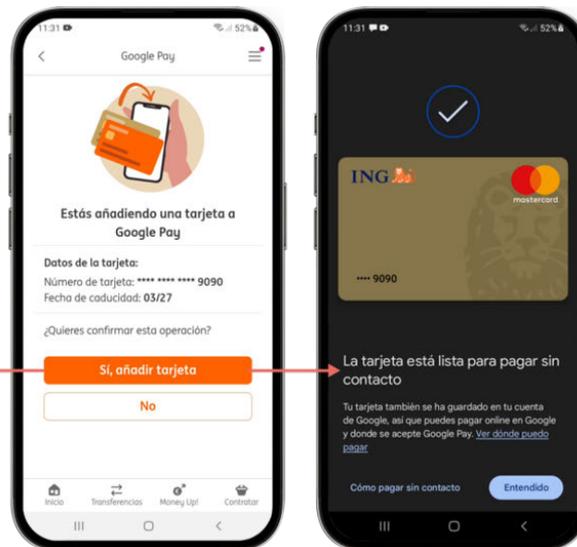
3

Lee y **Acepta** las condiciones del servicio (son las que establece tu banco) y escoge un método para autorizar la operación.



4

Sigue los pasos que indique tu banco para autorizar la operación y añadir la tarjeta a la aplicación **Wallet**.





Muchos bancos disponen de **tarjetas monedero** o **prepago**. Estas tarjetas se recargan con la cantidad de dinero que quieras y sirven para hacer compras por **internet** y en **tiendas físicas**. La ventaja de estas tarjetas es que si las **pierdes** o te las **roban**, solo arriesgas el **dinero que esté cargado** en ellas. Esto también te permite **desactivar** las compras por internet en tus otras tarjetas, minimizando el riesgo en caso de pérdida o robo.

6.5.3. CÓMO PAGAR CON EL MÓVIL

Actualmente es uno de los sistemas más seguros de pago:

- **No hace falta llevar la tarjeta física.** Evitas la posibilidad de perderla o de que alguien te la clone.
- **Desbloqueo de teléfono para pagar.** Para pagar, por seguridad, tendrás que desbloquear el teléfono.
- **Notificación del banco.** Si el pago es superior a **20 €**, recibirás una notificación del banco.

Pasos para pagar

- Desbloquea el teléfono.
- Acerca el teléfono al terminal. Normalmente tu teléfono vibrará o mostrará una confirmación visual de que la operación ha sido exitosa.



Si tienes varias tarjetas en **Wallet**, el pago se realizará con la que tengas seleccionada.

En este ejemplo hay dos tarjetas, una **naranja (inactiva)** y otra **verde (activa)**. Desliza con el dedo para cambiar de una a otra.



¡Ojo! En el caso de **iOS** se desbloquea y se realiza doble pulsación en el botón de la derecha.

6.5.4. AUTORIZAR COMPRAS POR INTERNET

Debe quedar clara la diferencia entre comprar con **Wallet** en una tienda física y lo que vamos a abordar ahora: comprar por internet y autorizar la operación con la aplicación bancaria. No entres en todo el proceso de compra. Invita a las personas participantes a que realicen el taller de "Compra online".

Cuando compras por internet con tarjeta, normalmente recibes una notificación de la aplicación bancaria o te piden que la abras para autorizar la operación.

Para realizar la compra y autorizar la operación:

- Incluye los **datos** de tu tarjeta bancaria (número, fecha de caducidad y código de seguridad).
- A continuación recibirás una **notificación** de tu app bancaria para autorizar la compra siguiendo el proceso habitual.

Trabaja sobre un **ejemplo**: habéis decidido ir al cine. Por comodidad se compran las entradas por internet. Una vez se han seleccionado la película, la hora y los asientos, se incluye en el carro de la compra y se procede al pago.

Rellena tus datos personales, selecciona **tarjeta** como medio de pago e introduce los datos necesarios.

Sigue los pasos que aparezcan en pantalla para autorizar la operación con tu banco (firma digital, SMS, etc.).

The screenshot shows the 'ENTRADAS ONLINE' app interface. At the top, there's a search icon and the app name. Below it, the title 'Finalizar compra' is displayed. A coupon code field with the placeholder '¿Cupones de descuento? Introdúcelos aquí' is visible. The 'Datos de facturación' section includes several input fields: 'Nombre *', 'Apellidos *', 'Empresa (opcional) (optional)', 'País *' (with a dropdown menu showing 'España (ES)'), and 'Domicilio *' (with a sub-label 'Calle y número').

La **autorización a través de la aplicación** es hoy en día el método más común, pero dependiendo del banco y las circunstancias de cada cliente, puede haber otros métodos, como recibir un SMS del banco y tener que teclear una parte del PIN o la clave bancaria.



En algunos casos es **innecesaria la autorización**, **por ejemplo** cuando compras habitualmente en un sitio y ya es un comercio autorizado, cuando son pagos recurrentes (por ejemplo, una suscripción a un gimnasio) o cuando son transacciones de bajo riesgo.

La **autorización a través de la aplicación** es hoy en día el método más común, pero dependiendo del banco y las circunstancias de cada cliente, puede haber otros métodos, como recibir un **SMS del banco** y tener que teclear una parte del **PIN** o la **clave bancaria**.

PRÁCTICAS

Apartado 2.5. Anexo Ejercicios. Preguntas grupales.

Individuales. Activa la aplicación bancaria y familiarízate con ella.

6.6. OTRAS HERRAMIENTAS

6.6.1. HERRAMIENTAS DE AHORRO

Algunas entidades bancarias disponen de **herramientas** para crear y ejecutar **planes de ahorro**, como huchas de ahorro, límites de gasto o programas de redondeo.

Ejemplo de programa de redondeo: realizas una compra de 14,98€. El banco cargará 15€ y transferirá la diferencia a otra cuenta que tengas contratada, con el objetivo de ahorrar.

Ejemplo de límites de gasto: creas un límite de gasto de 750 € al mes. La aplicación te enviará notificaciones cuando te acerques al límite y cuando hayas llegado a él.

6.6.2. NOTIFICACIONES

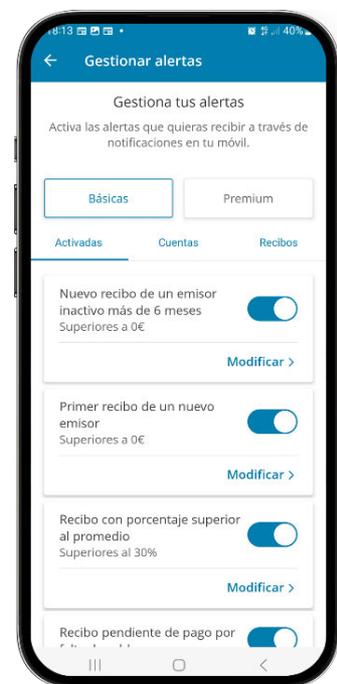
Permiten estar al tanto de cualquier movimiento que exista en las cuentas y recibir avisos de otros productos contratados.

Es importante **dar permiso** para recibir las notificaciones, ya que su finalidad es estar al tanto de los movimientos que se realicen.

¿Qué notificaciones puedes configurar?

- Ingresos en cuenta.
- Descubiertos de las cuentas.
- Operaciones con tarjetas con compras superiores a 20€.
- Recibos rechazados.
- Correspondencia.
- Trámites en curso.

En la aplicación del banco tendrás la oportunidad de definir en qué circunstancias recibes notificaciones y si estas llegan por SMS, por correo electrónico...



6.6.3. CHATBOT

Es un programa basado en **inteligencia artificial** que simula una conversación con las personas usuarias.

Los chatbot en las aplicaciones de banca pueden proporcionar información sobre los productos bancarios y las operativas más habituales..

¡Ojo! Deja claro que no son ejecutores de acciones, sino que están para resolver **preguntas** y **dudas**. No existen en todas los bancos.

Todo lo que se consulta con el chatbot puede quedar **registrado** para mejorar el servicio.

Los chatbot permiten solicitar información a través de mensajes escritos, como si fuera WhatsApp, y algunos también a través del micrófono.

6.6.4. BUZÓN

A través de este espacio el banco se comunica con sus clientes.

¡Ojo! Puedes hacer el símil con las cartas que se recibían del banco.

Aquí podrás ver los **extractos mensuales**, informes de intereses, gastos y comisiones, información de campañas como la de la **RENTA**, etc.



PRÁCTICAS.

Individuales. Busca dónde se encuentra tu configuración de notificaciones.
Configura las notificaciones.



6.7. WEBS DE INTERÉS

//ABANCA

- <https://www.youtube.com/watch?v=UNZffUfaTR4>

 **Santander**

- <https://www.bancosantander.es/particulares/banca-online/apps/santander>

BBVA

- <https://www.bbva.es/personas/apps/bbva-espana.html>

 **CaixaBank**

- <https://www.caixabank.es/particular/banca-digital.html>

ING 

- <https://www.ing.es/sobre-ing/app-movil-pc>

NOTAS:

CRÉDITOS

Esta obra ha sido editada y coordinada por Fundación Telefónica.

© 2024, Fundación Telefónica, 2024. Todos los derechos reservados

© De los textos, Estefanía de Regil

© De las imágenes, Freepik y Flaticon

Este contenido formativo puede incluir imágenes de marcas de terceros, y capturas de pantalla de aplicaciones tecnológicas, con fines exclusivamente didácticos y educativos, sin fines comerciales o lucrativos. Dichos elementos se muestran únicamente con el propósito de ilustrar conceptos y no implican afiliación, respaldo o asociación con los titulares de las marcas o desarrolladores de las aplicaciones reproducidas.

Todas las marcas comerciales y derechos de autor, en tales casos, pertenecen a sus respectivos titulares y propietarios. No existe ninguna relación comercial, de patrocinio o asociación de Fundación Telefónica con dichos titulares, salvo que se especifique expresamente.

La presente obra se publica bajo una licencia Creative Commons, del tipo: Reconocimiento – Compartir Igual:

 **CC BY-SA 4.0**

Para saber más acerca de este tipo de licencia, consulta por favor el siguiente enlace:

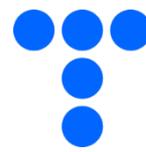
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.es>

Puedes acceder gratuitamente a los contenidos del proyecto Reconectados de Fundación Telefónica a través de este enlace:

<https://www.fundaciontelefonica.com/voluntarios/reconectados/cursos-online/>



RECONECTADOS



Fundación
Telefónica



RECONECTADOS

Operar en la banca digital

GUÍA PARA EL FORMADOR: PROPUESTA DE EJERCICIOS

Índice

| | |
|--|-----------|
| 1. Introducción | 3 |
| 2. Propuesta de ejercicios | 5 |
| 2.1. ¿Qué se necesita para operar? (Guía formador apartado 6.1.) | 5 |
| 2.2. Posición global (Guía formador apartado 6.2.) | 6 |
| 2.3. Transferencias (Guía formador apartado 6.3.) | 8 |
| 2.4. Usar Bizum (Guía formador apartado 6.4.) | 10 |
| 2.5. Pagar con el móvil (Guía del formador apartado 6.5.) | 12 |
| 2.6. Otras herramientas (Guía del formador apartado 6.6.) | 13 |
| 3. Caso global para trabajar | 14 |
| 4. Solucionario | 15 |

1. Introducción

La sesión que se va a impartir se compone de una parte explicativa con material de apoyo proyectado, y además tiene que ir acompañada con ejercicios prácticos que permitan al alumnado interiorizar lo explicado.

A continuación se presenta una propuesta de posibles actividades que puedes realizar con los asistentes. Deberás **seleccionarlas** teniendo en cuenta si trabajas en dinámica grupal o individual. También tendrás en cuenta los tiempos que se vayan estableciendo, según el nivel del aula.

Aunque trabajes en grupo, debes plantear también **ejercicios individuales**.

Las dinámicas de grupo te servirán para fomentar la participación. En caso de no poder realizar grupos, se pueden lanzar las preguntas para que los participantes respondan.

En grupo

Para trabajar de forma grupal es **importante** que puedas **preparar la sesión previamente** (en materiales y presentaciones), cuando ya conoces el número de personas del grupo y sabes con qué materiales cuentas.

Para que todos/as prueben y practiquen lo aprendido con su dispositivo, te recomendamos que organices los tiempos y las intervenciones del aula:

1. Primero explica un apartado del temario.
2. Resuelve las dudas que hayan surgido.
3. Realiza ejercicios con sus dispositivos

De esta manera asignas un espacio en la sesión para los distintos ejercicios, garantizas que tienes toda la atención de tus alumnos durante la explicación y puedes resolver las dudas concretas y avanzar con el temario siguiendo los ritmos del alumnado.

Siempre que se pueda trabajar en grupo, será más dinámico y ameno para los participantes. Por contra, **deberás estar muy atento/a para gestionar los tiempos y los grupos**. Es fundamental que, si se eligen actividades en grupo de puesta en común, se nombre un portavoz de grupo.

Además de trabajar con los ejercicios del material de apoyo, también puedes trabajar con material de papelería para desarrollar la parte de actividades (muy útil si te encuentras en un espacio con problemas de conexión a la red).

Cada equipo tendrá en su mesa folios y bolígrafos, además de rotuladores de colores.

La propuesta de colores puede cambiarse. Además del color, es interesante que introduzcas el elemento del dibujo. Por ejemplo:

- En **azul**, que pinten un check.
- En **rojo**, que pinten una "X".

También puedes:

- Imprimir las preguntas-respuestas y que marquen en el papel.
- Que escriban en papel (esto es algo más tedioso).

Las actividades se presentan en bloques en los que estamos trabajando. Te recomendamos que en el caso de las actividades grupales, las vayas introduciendo a medida que avanzas en un tema.

Dentro de cada bloque se presentarán las propuestas en este orden:

1. Preguntas grupales.
2. Ejercicios individuales.

En el último apartado de esta guía ([Solucionario](#)) se encuentran todas las soluciones a las preguntas grupales.

Igualmente, **para finalizar la sesión** formativa puedes elegir alguna de las preguntas de cada bloque y emplearlo a modo de repaso, o trabajar en el caso global que se presenta en el anexo de actividades.

¡Recuerda, son propuestas! Puedes realizar otros ejercicios relacionados con el tema si lo consideras oportuno. Igualmente, no tienes por qué hacer todos.

2. Propuestas de ejercicios

2.1. ¿QUÉ SE NECESITA PARA OPERAR? (guía del formador, apartado 6.1.)

Preguntas grupales

1. Para acceder al banco debes contar con:

- a) El PIN de acceso al teléfono.
- b) Un PIN o contraseña alfanumérica.

2. La manera más segura para instalar la aplicación del banco es:

- a) Buscarla en la tienda oficial de aplicaciones.
- b) Buscarla en la página web de mi banco.

2.2. POSICIÓN GLOBAL (guía del formador, apartado 6.2.)

Preguntas grupales

1. ¿Con qué nombre se conoce la pantalla a la que accedes cuando entras en la aplicación?

- a) Carta de navegación.
- b) Posición global.

2. Para devolver un recibo:

- a) Entro en la posición global, busco la cuenta donde está el recibo, pulso sobre la cuenta y busco [Devolver recibo](#).
- b) Entro en los movimientos de la cuenta donde está el recibo, pulso sobre el cargo del recibo y pulso en [Devolver recibo](#).

Ejercicios individuales

- Entra en la aplicación.
- Localizar las cuentas en la posición global.
- Consultar tu saldo global.
- Consultar los movimientos de tus cuentas pulsando en ellas.

2.3. TRANSFERENCIAS (guía del formador, apartado 6.3.)

Preguntas grupales

1. **¿Qué tipo de transferencia has ordenado si el dinero se ingresa en la otra cuenta después de dos días?**
 - a) Inmediata.
 - b) Ordinaria.
2. **Si realizas una transferencia internacional, debes tener en cuenta si es una zona SEPA o no SEPA. Esto significa que:**
 - a) El ordenante y el beneficiario pueden estar o no en la zona euro.
 - b) El beneficiario debe estar fuera de la zona euro.
3. **¿Es posible programar una transferencia periódica?**
 - a) Sí.
 - b) Sí, pero la cuantía no debe ser muy grande.
4. **Desde la banca digital puedes realizar:**
 - a) Transferencias entre tus cuentas y transferencias nacionales, aunque las internacionales deben hacerse en la oficina.
 - b) Transferencias entre tus cuentas, transferencias nacionales e internacionales.

Ejercicios individuales

- Descarga un recibo.
- Realiza una transferencia.

2.4. USAR BIZUM (guía del formador, apartado 6.4.)

Preguntas grupales

1. ¿Cuál de estos motivos ha hecho que Bizum se haga tan popular?

- a) Inmediatez.
- b) Fluidez.

2. Para usar Bizum la aplicación puede pedirte acceso a:

- a) Ubicación.
- b) Contactos.

3. Si tienes cuenta en dos bancos y deseas tener Bizum en ambos:

- a) Puedo usar uno en el teléfono y otro desde el ordenador.
- b) Debo asociar a cada banco un número de teléfono diferente.

Ejercicios individuales

- Date de alta en Bizum.
- Envía un Bizum.
- Solicita un Bizum.

2.5. PAGAR CON EL MÓVIL (guía del formador, apartado 6.5.)

Preguntas grupales

1. **Si haces una compra por internet, ¿cómo se verifica que eres tú el que hace la compra?**
 - a) No es necesario, porque ya está verificado cuando metes los datos de la tarjeta.
 - b) Recibiendo una notificación de nuestro banco y siguiendo el procedimiento habitual de autenticación (firma digital, SMS...).

2.6. OTRAS HERRAMIENTAS (guía del formador, apartado 6.6.)

Ejercicios individuales

- Busca dónde se encuentra tu configuración de notificaciones.
- Configura las notificaciones.

3. Caso global para trabajar

Se trata de formar grupos y plantear esta situación. Los grupos deben valorar cómo resolver la situación, determinando los pasos a seguir.

Se presenta la solución para que tú puedas guiarles.

Caso: Estáis organizando una salida turística de dos días por una ciudad con cuatro amigos. Tenéis previsto entrar en algunos museos y luego ir a comer. Una amiga se ha encargado de comprar las entradas y quedáis en que haréis cuentas al llegar.

Una vez en el destino, un amigo se ha dejado en casa las tarjetas y el dinero. ¡Qué despiste!

Por suerte, lleva su teléfono y las tarjetas en [Wallet](#). ¿Cómo puede hacer para realizar sus pagos y enviar dinero de manera inmediata?

Pasos a seguir.

1. Realizar pagos: con tarjeta, usando [Wallet](#).
2. Enviar dinero: a través de Bizum.
 - Abrir la aplicación del banco.
 - Darse de alta en Bizum.
 - Enviar dinero.

4. Solucionario

2.1. ¿QUÉ SE NECESITA PARA OPERAR?

1-b, 2-b

2.2. POSICIÓN GLOBAL

1-b, 2-b

2.3. TRANSFERENCIAS

1-b, 2-a, 3-a, 4-b

2.4. USAR BIZUM

1-a, 2-b, 3-b

2.5. PAGAR CON EL MÓVIL

1-b

CRÉDITOS

Esta obra ha sido editada y coordinada por Fundación Telefónica.

© 2024, Fundación Telefónica, 2024. Todos los derechos reservados

© De los textos, Estefanía de Regil

© De las imágenes, Freepik y Flaticon

Este contenido formativo puede incluir imágenes de marcas de terceros, y capturas de pantalla de aplicaciones tecnológicas, con fines exclusivamente didácticos y educativos, sin fines comerciales o lucrativos. Dichos elementos se muestran únicamente con el propósito de ilustrar conceptos y no implican afiliación, respaldo o asociación con los titulares de las marcas o desarrolladores de las aplicaciones reproducidas.

Todas las marcas comerciales y derechos de autor, en tales casos, pertenecen a sus respectivos titulares y propietarios. No existe ninguna relación comercial, de patrocinio o asociación de Fundación Telefónica con dichos titulares, salvo que se especifique expresamente.

La presente obra se publica bajo una licencia Creative Commons, del tipo: Reconocimiento – Compartir Igual:

 **CC BY-SA 4.0**

Para saber más acerca de este tipo de licencia, consulta por favor el siguiente enlace:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.es>

Puedes acceder gratuitamente a los contenidos del proyecto Reconnectados de Fundación Telefónica a través de este enlace:

<https://www.fundaciontelefonica.com/voluntarios/reconnectados/cursos-online/>

