



**CATEGORÍAS CONCEPTUALES
CLASIFICATORIAS**

**PROYECTO VOREMETUR
GRUPO TEMUWEB
COMISIÓN DE METALITERACY**

TAXONOMÍA DE ALFABETIZACIÓN EN INFORMACIÓN (ALFIN)

1. MODELO CONCEPTUAL Y TIPOS

- 1.1. Evolución conceptual
- 1.2. ALFIN por países
- 1.3. Teoría de ALFIN y Teorías Socio-Cultural
- 1.4. Taxonomías de ALFIN
- 1.5. Humanidades Digitales y ALFIN
- 1.6. ALFIN: Cienciometría y Bibliometría
- 1.7. ALFIN: Conducta y actitud TIC
- 1.8. ALFIN y multialfabetizaciones
 - 1.8.1. ALFIN: Digital Literacy e Information Fluency
 - 1.8.2. ALFIN y Computer Literacy
 - 1.8.3. ALFIN y Transliteracy
 - 1.8.4. Civic Literacy
 - 1.8.5. Postliteracy
 - 1.8.6. Transculturalidad y diversidad: alfabetización multicultural
 - 1.8.7. ALFIN Crítica y Transdisciplinariedad en Ciencias del Comportamiento
 - 1.8.8. ALFIN 2.0
 - 1.8.9. Dataliteracy
 - 1.8.9.1. Data Mining
 - 1.8.9.2. Big Data
 - 1.8.9.3. Investigación
 - 1.8.10. Alfabetización Académica:
 - 1.8.10.1. Métodos de investigación
 - 1.8.10.2. Contextos académicos y currículos
 - 1.8.10.3. Excelencia y éxito académico
- 1.9. ALFIN y Contexto Social Media
- 1.10. ALFIN y Procesos Cognitivos
- 1.11. Debate sobre la vigencia de ALFIN
- 1.12. Redefinición de ALFIN
- 1.13. Análisis psicométrico y ALFIN
- 1.14. Inteligencia Artificial y ALFIN
- 1.15. Escuelas de Biblioteconomía y Documentación y Escuelas de ALFIN

2. DIMENSIONES DE ALFIN

- 2.1. Márquetin y ALFIN
- 2.2. Empoderamiento y ALFIN
- 2.3. Medioambiente y ALFIN
- 2.4. ALFIN y Copyright
- 2.5. Comportamiento informacional
- 2.6. Open Access y Open Science y ALFIN
- 2.7. Memoria Cultural y Herencia del Mundo y ALFIN
- 2.8. Ciudadanía Digital

2.9. Accesibilidad, Gobierno Abierto y ALFIN

3. DIDÁCTICA

3.1. Conectivismo y Aula Virtual: ALFIN

3.2. Modelos de integración curricular

3.3. ALFIN y Tipos de educandos

3.4. ALFIN: Instituciones educativas e instituciones escolares

3.5. Tipos de Aprendizajes en Web y ALFIN

3.5.1. Aprendizajes electrónicos (blended, e-, m-)

3.5.2. Aprendizaje situado

3.5.3. PBL

3.5.4. Aprendizaje Robótico

3.6. Enseñanza de ALFIN

3.6.1. Pedagogía y herramientas de aprendizaje

3.6.2. Desarrollo instruccional y diseño colaborativo de ALFIN

3.6.3. Aplicaciones metodológicas y ALFIN

3.6.4. Innovación educativa por ALFIN

3.6.5. Programas Competenciales de ALFIN

3.6.6. Estímulos y mejoras didácticas por ALFIN

3.6.7. Promoción de la Enseñanza de ALFIN en instituciones educativas y escolares

3.6.8. Instrucción flipped y flipping classes

3.7. Educadores de ALFIN

3.7.1. Colaboración docentes y bibliotecarios

3.7.2. Especialistas de ALFIN y docentes

3.7.3. Webmasters

4. COMPETENCIAS

4.1. Competencias en información a Competencias Digitales

4.2. Desarrollo de competencias profesionales informativas y ALFIN

4.3. Competencias ALFIN y empleabilidad

4.4. Narración, story telling y ALFIN

4.5. Competencias en información ALFIN por áreas de conocimiento y profesiones

5. ELEMENTOS ALFIN

5.1. Recursos de educación en información: OA, ODE, REA

5.2. Mapas Conceptuales

5.3. Ontologías

5.4. MOOCs y SPOCs y ALFIN

5.5. Wikipedia

5.6. Técnicas de aplicación de ALFIN sobre recursos de información y conocimiento

5.7. Tutoriales

6. ESPACIOS ALFIN

6.1. Blogosfera

6.2. Archivos (digitales)

6.3. Bibliotecas educativas y académicas (digitales)

6.4. Centros de Excelencia Académica

7. EVALUACIÓN

7.1. Cultura de Evaluación y ALFIN

7.2. Medición de impacto ALFIN

7.3. Fenomenografía

7.4. Acreditación y Certificación

7.5. Herramientas, instrumentos,

7.6. Modelos y métodos de evaluación y medición

7.7. Evaluación ALFIN por áreas de conocimiento

7.8. Evaluación de impacto ALFIN por aplicación sobre recursos educativos web

7.9. Autoevaluación

7.10. Selección de indicadores competenciales

7.11. Medición de las brechas digitales

7.12. Evaluación afectiva

8. LECTO-ESCRITURA WEB Y ALFIN

9. INVESTIGACIÓN ALFIN POR ÁREAS DE CONOCIMIENTO

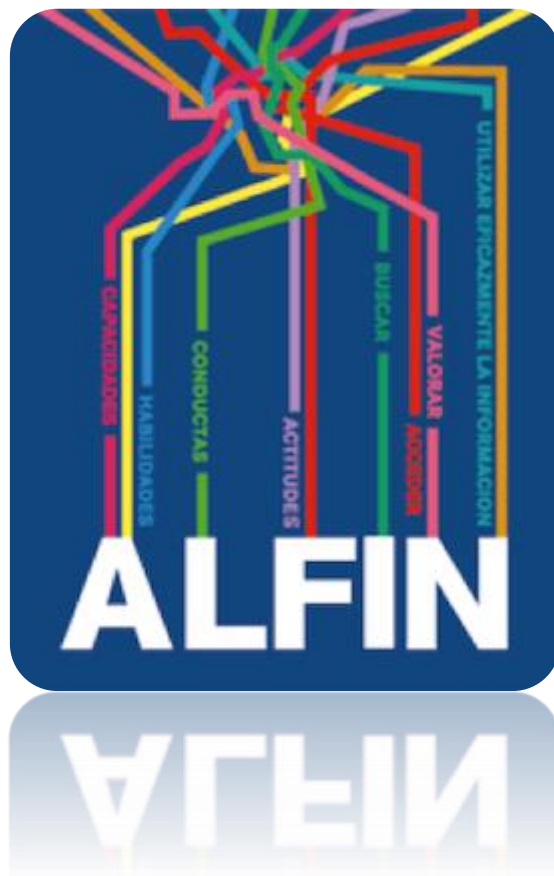
10. POLÍTICAS DE INFORMACIÓN PARA ALFIN E INSTITUCIONALIZACIÓN DE ALFIN

11. GENERACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

12. GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO Y ALFIN

13. NORMAS, MODELOS, MÉTODOS ALFIN Y SU EVOLUCIÓN

14. ESTUDIOS DE CASO DE ALFIN



TAXONOMÍA DE VISUAL LITERACY

- 1. MARCO CONCEPTUAL Y ESPACIOS**
 - 1.1. Evolución conceptual
 - 1.2. Teorías Cognitivas y Visual Literacy
 - 1.3. Ciencia Visual
 - 1.4. Análisis visual, tendencias y predictibilidad
 - 1.5. Percepción y Visual Literacy
 - 1.6. Ambientes interactivos
 - 1.7. Visualización y Visual Literacy
 - 1.7.1. Visualización, sus espacios y sus instrumentos
 - 1.7.2. Visualización y proceso cognitivo-teórico para la Ciencia
 - 1.7.3. Visualización y diseño de software
 - 1.8. Inteligencia emocional y Visual Literacy
 - 1.9. Motivación y Visual Literacy
 - 1.10. Estética y Estereotipos en Visual Literacy y la metáfora visible
 - 1.11. Técnicas Documentales en Estética
 - 1.12. Visual Literacy y Critical Visual Literacy
 - 1.13. Arquitectura y Visual Literacy
 - 1.13.1. Teoría del Diseño Gráfico
 - 1.13.2. Diseño
 - 1.13.3. Ciencias de la Comunicación
 - 1.14. Geografimedia
 - 1.15. Mobile Video Literacy
- 2. DIDÁCTICA**
 - 2.1. Educación Virtual
 - 2.2. Diseño instruccional de programas de Visual Literacy
 - 2.3. Metodología Didáctica e innovación por Visual Literacy
 - 2.4. Visual Literacy y currículo académico
 - 2.5. Tipos y estilos de Aprendizajes por Visualización
 - 2.6. Enseñanza de Visual Literacy por modelos pictóricos, gráficos, de análisis multimedia, etc.
 - 2.7. Perceptual Literacy y y Educación en Arte
 - 2.8. Aprendizajes virtuales en Medicina, Museos y áreas de conocimiento. Sus instrumentos y plataformas (tablet, etc.)
- 3. COMPETENCIAS**
 - 3.1. Competencias global y Visual Literacy Desarrollo de competencias visuales en unidades de información, áreas de conocimiento, profesiones
 - 3.2. Competencias y diseño gráfico
 - 3.3. Destrezas espaciales para optimizar el conocimiento
 - 3.4. Destrezas museísticas
- 4. LENGUAJE Y LINGÜÍSTICA VISUAL**
 - 4.1. Lecto-escritura web de imágenes
 - 4.2. Tagging y Visual Literacy
 - 4.3. Lectura crítica audiovisual

- 4.4. Lectura geoespacial
- 4.5. Traducción de lo verbal a visual
- 4.6. Argumentación visual
- 5. ELEMENTOS DE VISUAL LITERACY
 - 5.1. Museos y exposiciones virtuales
 - 5.2. Textos ilustrados y videotextos
 - 5.3. Imágenes visuales: fotos, photoshop, foto reportaje, televisión...
 - 5.4. Algoritmos
 - 5.5. Ilustraciones
 - 5.6. MMORPG
 - 5.7. Video Remix
 - 5.8. Gamificación: Gaming, Serious Games, Videojuegos
 - 5.9. Perspectivas
 - 5.10. Cuadros y pinturas
 - 5.11. Iconografía
 - 5.12. Instagram
 - 5.13. Comic
 - 5.14. Realidades Virtual y Aumentada
 - 5.15. Avatares
- 6. EVALUACIÓN
 - 6.1. Modelos de evaluación y medición
 - 6.2. Instrumentos y herramientas de evaluación
 - 6.3. Indicadores de competencias Visual Literacy
 - 6.4. Aplicación evaluativa en recursos multimedia
- 7. INVESTIGACIÓN DE VISUAL LITERACY POR ÁREAS DE CONOCIMIENTO
- 8. GENERACIÓN DE CONTENIDOS VISUALES
- 9. VISUAL LITERACY Y COPYRIGHT
- 10. GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO Y VISUAL LITERACY
- 11. NORMAS VISUAL LITERACY
- 12. ESTUDIOS DE CASO DE VISUAL LITERACY



TAXONOMÍA DE NEW MEDIA LITERACY (NML)

1. **ESPACIO Y ÁMBITO DE CONOCIMIENTO**
 - 1.1. Reconceptualización desde la Media Literacy
 - 1.2. Concepción de New Media Literacy
 - 1.3. Evolución conceptual
 - 1.4. Marco teórico y conceptual
 - 1.5. New Media Literacy y multialfabetizaciones
 - 1.5.1. Evolución de Media Literacy hacia la NML
 - 1.5.2. Facebook Literacy
 - 1.5.3. Transliteracy
 - 1.5.4. NML versus Alfabetización en información
 - 1.6. Normas ACRLALA y medios
 - 1.7. Cultura Social Media
 - 1.8. NML y pensamiento computacional
2. **EL LENGUAJE VISUAL**
3. **COMPETENCIAS EN NML**
 - 3.1. Competencias lecto-escritoras y recursos multimedia
 - 3.2. Competencias culturales
 - 3.3. Competencias visuales
 - 3.4. Competencias de percepciones y prospectivas
4. **DIDÁCTICA**
 - 4.1. Educomunicación
 - 4.2. Educación de la Media Literacy hacia la NML
 - 4.3. Analfabetismo y medios
 - 4.4. Impacto de los especialistas de NML en Educación
 - 4.5. Metodología educativa
 - 4.6. Pedagogía
 - 4.6.1. Conectivismo
 - 4.6.2. Innovación pedagógica y estudio de medios
 - 4.7. Nuevas Pedagogías y Aprendizajes
 - 4.8. New Media Literacy y Enseñanza de Artes
5. **ELEMENTOS DE LA NML**
 - 5.1. Vocabularios para análisis de medios
 - 5.2. Análisis de percepciones y prospectivas desde NML
 - 5.3. Búsquedas visuales
 - 5.4. Iconos
 - 5.5. Mashups
 - 5.6. Redes Sociales
 - 5.7. YouTube
 - 5.8. Apps
 - 5.9. Periodismo y NML
6. **INVESTIGACIÓN EN NML (Y ML)**
 - 6.1. Investigación específica
 - 6.2. Investigación de NML por áreas de conocimiento

7. GENERACIÓN DEL CONOCIMIENTO Y NML

7.1. Creadores de Media

7.2. Generación de contenidos multimedia

8. LECTO-ESCRITURA WEB Y NML

8.1. Lenguajes de marcado

9. TIPOLOGÍA DE USUARIOS

10. NML, ÉTICA E IDENTIDAD DIGITAL

11. ESTUDIOS DE CASO DE LA NML

12. TIPOS Y DIMENSIONES DE LA NML

12.1. NML y Ciudadanía (prosumidora)

12.2. NML opinión pública y participación

12.3. NML Geográfica

12.4. NML Desarrollo humano y de capital

13. EVALUACIÓN

13.1. Medición del impacto de NML

13.2. Instrumentos y herramientas de medición y evaluación

13.3. Programas de evaluación NML

13.4. Autoevaluación NML

13.5. Cambios en modelos de evaluación NML para Educación

13.6. Indicadores de competencias NML

13.7. New Media Literacy Scale



TAXONOMÍA DE METALITERACY

1. MODELOS Y METAMODELOS DE METALITERACY
2. EVOLUCIÓN CONCEPTUAL DE METALITERACY
3. INVESTIGACIÓN DE METALITERACY POR ÁREAS DE CONOCIMIENTO
4. LECTO-ESCRITURA WEB Y METALITERACY
5. DIDÁCTICA DE LA METALITERACY
6. ESTUDIOS DE CASO DE METALITERACY
7. TIPOS
 - 7.1. Metaliteracy Colaborativa

