

Boosting digital innovation in VET by integrating Extended Reality to train work-readiness skills for work-based learning programmes

WP2/PR2: Currículo de formación en habilidades de preparación para el trabajo para WBL a través de XR

Autores: DIMITRA EDUCATION & CONSULTING



Co-funded by
the European Union

VIR DUAL - Boosting digital innovation in VET by integrating Extended Reality to train work-readiness skills for Work-based learning programmes (Proyecto Nº.: 2023-1-IT01-KA220-VET-000152173). El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

Contenido

Definición del currículo de formación sobre la capacitación para el aprendizaje basado en el trabajo (WBL) a través de XR	3
Módulo 1: Introducción a la tecnología XR - CARDET	4
Módulo 2: Competencias informáticas en tecnología XR - INFODEF	5
Módulo 3: Pedagogías en Realidad Extendida para el Aprendizaje Basado en el Trabajo - SBG	6
Módulo 4: Uso inclusivo de la RX -CSF	8
Módulo 5: Regulación de las RX y políticas gubernamentales - GOI.....	10
Módulo 6: Creación y mantenimiento de infraestructuras XR - DIMITRA.....	11
Módulo 7: Comunicación con las partes interesadas - INQS	13



Definición del currículo de formación sobre la capacitación para el aprendizaje basado en el trabajo (WBL) a través de XR

El documento específico presenta un plan de formación estructurado relacionado con el aprendizaje basado en el trabajo (ABT) y la integración de las tecnologías de Realidad Extendida (RX). Incluye un marco para desarrollar las competencias de los formadores y los objetivos de aprendizaje a través de múltiples módulos. Cada módulo se centra en un aspecto diferente de la RX, como su introducción, las competencias informáticas, los enfoques pedagógicos, la inclusividad, la regulación, la infraestructura y la comunicación con las partes interesadas.

Los principales elementos son:

1. **Definición del perfil del formador:** Aquí se describen las expectativas de los formadores que trabajarán con XR en un contexto de aprendizaje a lo largo de toda la vida (WBL), centrándose específicamente en aquellos que se encuentran en el nivel 6 del MEC (nivel de licenciatura). **El grupo objetivo de los formadores** debería ser:
 - Profesores de EFP, autoridades de EFP
 - Formadores internos
2. **Módulos:** El documento desglosa varios módulos (siete en total), cada uno con objetivos de aprendizaje específicos centrados en diferentes aspectos de la tecnología XR en WBL:
 - Introducción a la tecnología XR
 - Competencias informáticas en RX
 - Pedagogías en XR para WBL
 - Uso inclusivo de la RX
 - Normativa y políticas gubernamentales en materia de RX
 - Configuración y mantenimiento de infraestructuras XR
 - Comunicación de las partes interesadas en el aprendizaje basado en el conocimiento potenciado por la RX.
3. **Resultados del aprendizaje:** Cada módulo describe los conocimientos, habilidades y resultados de responsabilidad/autonomía que los formadores deben alcanzar al finalizar. Estos incluyen conocimientos teóricos, habilidades prácticas en el uso de la tecnología XR, y estrategias para fomentar la inclusión y navegar por los marcos regulatorios.

El objetivo de este documento es ofrecer una guía completa para que los formadores implanten la tecnología XR en entornos WBL, centrándose en el desarrollo de las habilidades técnicas y pedagógicas necesarias para crear experiencias de aprendizaje eficaces, inclusivas y reguladas.

Módulo 1: Introducción a la tecnología XR - CARDET

Objetivo de aprendizaje: Este módulo dotará a los formadores de un amplio conjunto de resultados de aprendizaje centrados en el conocimiento, las habilidades, la autonomía y la responsabilidad en términos de competencias digitales en Tecnologías XR.

En cuanto a los conocimientos, los participantes comprenderán los principios y las aplicaciones de las tecnologías de Realidad Ampliada (RX), incluidas la realidad virtual (RV), la realidad aumentada (RA) y la realidad mixta (RM), en el contexto del aprendizaje basado en el trabajo (WBL). Los alumnos también adoptarán una actitud positiva hacia la innovación, demostrando apertura a las nuevas tecnologías y entornos.

Resultados del aprendizaje

Conocimientos	Habilidades	Responsabilidad y autonomía
<p>Al finalizar este módulo, los alumnos serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none">• Describir y debatir los principios básicos y las aplicaciones de las tecnologías de RX (incluidas la RV, la RA y la RM) en diversos sectores, especialmente en entornos de aprendizaje basados en el trabajo (WBL).• Describir las ventajas y las limitaciones de la RV, la RA y la RM en entornos educativos y profesionales.• Explicar el impacto de las tecnologías XR en la eficiencia y eficacia de los programas de formación en un contexto de aprendizaje basado en el trabajo.	<p>Al finalizar este módulo, los alumnos serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none">• Emplear herramientas XR para crear experiencias interactivas sencillas que puedan utilizarse en el aprendizaje basado en el trabajo.• Elija aplicaciones XR para necesidades de formación específicas.• Modelar y formular o producir un prototipo de módulo de formación basado en la RX adaptado a un sector o requisito de formación concreto.	<p>Al finalizar este módulo, los alumnos serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none">• Adoptar una actitud proactiva y abierta hacia las innovaciones tecnológicas en materia de RX e integrar las tecnologías de RX en los programas de formación.• Fomentar un entorno de aprendizaje inclusivo, solidario y colaborativo al introducir las tecnologías XR en los programas de formación.• Evaluar las experiencias personales con las tecnologías XR para mejorar continuamente el propio enfoque de la formación y el aprendizaje.



Módulo 2: Competencias informáticas en tecnología XR - INFODEF

Objetivo de aprendizaje: Este módulo dotará a los formadores de un amplio conjunto de resultados de aprendizaje centrados en los conocimientos, las habilidades, la autonomía y la responsabilidad.

Los alumnos desarrollarán habilidades prácticas en el uso de hardware y software XR, el diseño de entornos XR y la integración de tecnologías digitales en programas WBL. Además, el módulo fomentará la autonomía y la responsabilidad al capacitar a los participantes para explorar y experimentar de forma independiente con la tecnología XR, resolver desafíos técnicos y tomar decisiones informadas sobre su aplicación en entornos educativos

	Conocimientos	Habilidades	Responsabilidad y autonomía
Resultados del aprendizaje	<p>Al finalizar este módulo, los alumnos serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprender los principios clave del diseño de entornos XR eficaces y atractivos, incluido el diseño de la experiencia del usuario (UX), el diseño de la interacción y las consideraciones de accesibilidad. • Comprender cómo integrar las tecnologías digitales, específicamente las herramientas XR, en los programas WBL para mejorar los resultados del aprendizaje y el compromiso. 	<p>Al finalizar este módulo, los alumnos serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demostrar habilidades prácticas en el uso de hardware y software XR. • Crear y personalizar entornos XR, utilizando herramientas estándar del sector, incorporando elementos multimedia, interactividad y mecanismos de retroalimentación. • Aplicar las tecnologías XR para crear experiencias educativas inmersivas, alinearlas con los objetivos curriculares y evaluar su eficacia en escenarios reales de WBL. 	<p>Al finalizar este módulo, los alumnos serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explore de forma independiente nuevas herramientas y tecnologías XR, manteniéndose al día de los últimos avances y tendencias. • Identifique y resuelva de forma independiente los retos técnicos relacionados con el hardware y el software de XR. • Tomar decisiones fundamentadas sobre la selección, aplicación y adaptación de las tecnologías de XR en entornos educativos, basándose en un análisis exhaustivo de las necesidades y los beneficios potenciales, y comprometerse con el aprendizaje permanente y la mejora continua en su práctica.

Módulo 3: Pedagogías en Realidad Ampliada para el Aprendizaje Basado en el Trabajo - SBG

Objetivo de aprendizaje: Dotar a los formadores de los conocimientos, habilidades y autonomía necesarios para diseñar e implementar entornos de aprendizaje XR, crear contenidos XR interactivos e integrar estrategias pedagógicas en programas de aprendizaje basado en el trabajo (WBL).

Los participantes comprenderán los componentes y requisitos para diseñar entornos de aprendizaje XR, incluidas las distintas herramientas tecnológicas y sus aplicaciones. Explorarán los pros y los contras de la utilización de la RX en contextos educativos, junto con las ventajas y las limitaciones de diversos enfoques pedagógicos inmersivos, como la visualización, las excursiones virtuales y la narración/ anotaciones. Los participantes también adquirirán conocimientos sobre las diferentes formas de aprendizaje, incluidos los métodos asíncronos y síncronos, y la importancia de la planificación de las clases para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en diversos contextos profesionales.

Resultados del aprendizaje	Conocimientos	Habilidades	Responsabilidad y autonomía
	<p>Al finalizar este módulo, los alumnos serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar el potencial de enseñanza y aprendizaje de la Realidad Extendida (RX) como tecnología educativa en WBL. • Explicar el potencial pedagógico de las diferentes formas de RX, como la RA (realidad aumentada), la formación a distancia, los gemelos digitales, etc., así como las soluciones codificadas y sin codificar en entornos de alto y bajo riesgo. 	<p>Al finalizar este módulo, los alumnos serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar el potencial de enseñanza y aprendizaje de la Realidad Extendida (XR) como tecnología educativa en WBL. • Identificar el potencial pedagógico de las diferentes formas de RX, como la RA (Realidad Aumentada), la formación a distancia, los gemelos digitales, etc., así como las soluciones codificadas y sin 	<p>Al finalizar este módulo, los alumnos serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asumir la responsabilidad de planificar el uso de las RX en entornos de aprendizaje WBL, garantizando que cumplen los objetivos educativos al mejorar la experiencia de aprendizaje, por ejemplo. • Determinar el potencial pedagógico de diferentes formas de RX como la RA (Realidad Aumentada), la formación a distancia, los gemelos digitales, etc., así

	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar diferentes formas de comunicación y colaboración, como el aprendizaje a-sincrónico y en-directo, para ilustrar cómo planificar eficazmente las clases con el fin de mejorar la enseñanza y el aprendizaje en diversos contextos profesionales. • Relacionar con diferentes marcos pedagógicos como el Modelo DICE, SAMR, y TPACK, y su relevancia en la integración de XR en las prácticas educativas. • Seleccionar métodos de evaluación adecuados 	<p>codificar en entornos de bajo y alto riesgo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades para planificar e impartir clases que incorporen las tecnologías XR, garantizando que sean pedagógicamente sólidas y que cumplan eficazmente los resultados de aprendizaje de EFP/BTL. • Desarrollar la capacidad de evaluar la "eficacia" de la enseñanza y el aprendizaje del uso de la RX, y proporcionar comentarios constructivos para la mejora continua. 	<p>como las soluciones codificadas y sin codificar en entornos de bajo y alto riesgo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asumir la responsabilidad de ofrecer contenidos de RX con sentido pedagógico para apoyar los diferentes estilos de aprendizaje mediante la elección de formas de comunicación y colaboración adecuadas. • Métodos de evaluación adecuados para el uso de XR en WBL • Actuar de forma independiente para buscar nuevos conocimientos y competencias relacionados con las tecnologías y pedagogías de la RX, fomentando el desarrollo y el crecimiento profesionales continuos.
--	---	--	---

Módulo 4: Uso inclusivo de la RX - LCR

Objetivo pedagógico: Dotar a los alumnos de los conocimientos, habilidades y actitudes necesarios para diseñar, aplicar y evaluar experiencias de aprendizaje potenciadas por la RX que garanticen la inclusión de todos los alumnos.

Los alumnos adquirirán un conocimiento exhaustivo de los marcos éticos, las directrices y las mejores prácticas para crear experiencias de aprendizaje mejoradas con XR que hagan hincapié en la ciudadanía digital, la protección de la privacidad y la sensibilidad cultural. Esto incluye aprender a diseñar contenidos XR que aborden las diversas necesidades de todos los alumnos, incluidos aquellos con discapacidades como dislexia, epilepsia y dificultades del habla o la escritura, así como tener en cuenta el género, la accesibilidad y los problemas de visualización en pantalla.

Los alumnos adquirirán habilidades prácticas en el diseño de experiencias XR que prioricen la accesibilidad y la usabilidad, garantizando la inclusión de alumnos con discapacidades, barreras lingüísticas y diferencias culturales. Mediante la comprensión y aplicación de estos principios, los alumnos serán capaces de crear entornos de aprendizaje mejorados por RX que sean respetuosos, seguros y eficaces para una amplia gama de usuarios, promoviendo una experiencia educativa más inclusiva y equitativa.

Resultados del aprendizaje

Conocimientos	Habilidades	Responsabilidad y autonomía
Al finalizar este módulo, los alumnos serán capaces de: <ul style="list-style-type: none">• Definir los marcos éticos clave y las directrices para crear experiencias de aprendizaje inclusivas y potenciadas por la RX, haciendo hincapié en la ciudadanía digital, la protección de la privacidad y la sensibilidad cultural.• Ilustrar las mejores prácticas de experiencias de aprendizaje XR que aborden las diversas necesidades de todos los alumnos.	Al finalizar este módulo, los alumnos serán capaces de: <ul style="list-style-type: none">• Diseñar experiencias de aprendizaje potenciadas por la RX que sean integradoras, garantizando que satisfagan las diversas necesidades de todos los alumnos, incluidos los discapacitados, y teniendo en cuenta factores como el género, la accesibilidad y las diferencias culturales.	Al finalizar este módulo, los alumnos serán capaces de: <ul style="list-style-type: none">• Evaluar la inclusividad y accesibilidad de las experiencias de aprendizaje potenciadas por la RX.• Estimar el impacto potencial de las experiencias de aprendizaje mejoradas con RX en el compromiso y los resultados de los alumnos, teniendo en cuenta factores como la accesibilidad, la facilidad de uso y la relevancia cultural.



<ul style="list-style-type: none"> • Describir los pasos prácticos necesarios para diseñar experiencias de aprendizaje XR que den prioridad a la accesibilidad y la facilidad de uso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar entornos de aprendizaje XR que den prioridad a la accesibilidad y la facilidad de uso, asegurándose de que los alumnos con discapacidades, barreras lingüísticas y diferencias culturales puedan participar eficazmente en las experiencias de aprendizaje y beneficiarse de ellas. • Seleccionar los contenidos de RX más adecuados para crear entornos de aprendizaje respetuosos y seguros que garanticen su eficacia para un abanico diverso de usuarios, utilizando marcos y directrices éticos establecidos para evaluar la inclusividad y la equidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar áreas de mejora, estrategias apropiadas y modificaciones para garantizar que las experiencias XR satisfacen las necesidades de todos los alumnos, incluidos aquellos con discapacidades y diversos orígenes.
---	---	---

=

Módulo 5: Regulación de las RX y políticas gubernamentales - Gobierno de la India

Objetivo de aprendizaje: Dotar a los participantes de los conocimientos y habilidades necesarios para navegar por los marcos normativos, las políticas gubernamentales y las consideraciones éticas para el uso seguro y responsable de las tecnologías XR en entornos educativos.

Los participantes comprenderán los marcos normativos y las políticas gubernamentales que rigen las tecnologías XR en la educación. Esto incluye consideraciones legales y éticas clave como la privacidad de los datos, la accesibilidad y los derechos de propiedad intelectual. Explorarán las directrices, normas e iniciativas existentes a nivel nacional e internacional destinadas a promover el uso seguro y responsable de la RX en la enseñanza y el aprendizaje. Aprenderán a evaluar críticamente el impacto de los marcos normativos y las políticas gubernamentales en la adopción e integración de la RX en los sistemas educativos y los planes de estudio. Además, los participantes adquirirán la capacidad de manejar documentos legales relacionados con la ética y la inclusión, garantizar la privacidad y la protección de datos, y abordar cuestiones de propiedad intelectual y derechos de autor.

Resultados del aprendizaje

Conocimientos	Habilidades	Responsabilidad y autonomía
<p>Al finalizar este módulo, los alumnos serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recordar consideraciones legales y éticas clave como la privacidad de los datos, la accesibilidad y los derechos de propiedad intelectual en el contexto de las tecnologías XR en la educación. • Enumerar los principales marcos normativos y políticas gubernamentales que rigen las tecnologías XR en la educación a escala internacional y explicar su importancia tanto a escala nacional como internacional. 	<p>Al finalizar este módulo, los alumnos serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizar cómo influyen las consideraciones jurídicas y éticas en la adopción y el uso de las tecnologías de RX en entornos educativos. • Aplicar las directrices legales y éticas nacionales e internacionales a situaciones reales en las que se utilicen tecnologías XR en entornos educativos. 	<p>Al finalizar este módulo, los alumnos serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instruir a los alumnos y a los miembros del equipo sobre las mejores prácticas en materia de privacidad de datos, accesibilidad y gestión de la propiedad intelectual en el contexto de las tecnologías XR. • Desarrollar y aplicar una hoja de ruta para gestionar los documentos jurídicos relativos a la ética y la inclusión, garantizar la privacidad y la protección de datos, y abordar las cuestiones de propiedad intelectual y derechos de autor.



Módulo 6: Configuración y mantenimiento de infraestructuras XR - DIMITRA

Objetivo pedagógico: Dotar a los participantes de los conocimientos y habilidades necesarios para configurar, mantener y gestionar infraestructuras XR en contextos educativos, garantizando un rendimiento óptimo, escalabilidad, sostenibilidad y rentabilidad.

Los alumnos comprenderán los componentes y requisitos necesarios para configurar y mantener infraestructuras XR. Esto incluye especificaciones de hardware, conectividad de red, integración de software y consideraciones de infraestructura física esenciales para un despliegue XR eficaz. También explorarán las mejores prácticas y las tendencias emergentes en la gestión de infraestructuras XR, centrándose en las estrategias para optimizar el rendimiento, la escalabilidad y la sostenibilidad, al tiempo que se minimizan los costes y la utilización de recursos.

Los participantes aprenderán a evaluar las necesidades específicas de las instituciones u organizaciones educativas y a desarrollar planes integrales de infraestructura. Adquirirán habilidades para seleccionar el hardware, el software y las soluciones de red adecuadas, solucionar problemas técnicos, realizar tareas de mantenimiento y garantizar la fiabilidad, seguridad y accesibilidad de los sistemas XR a lo largo del tiempo. Este enfoque holístico les preparará para gestionar eficazmente las infraestructuras XR, garantizando que satisfacen las demandas cambiantes de los entornos educativos.

	Conocimientos	Habilidades	Responsabilidad y autonomía
Resultados del aprendizaje	<p>Al finalizar este módulo, los alumnos serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recordar y esquematizar los componentes de la infraestructura XR en relación con: <ul style="list-style-type: none"> - especificaciones de hardware - requisitos de conectividad de red - integración de software (compatibilidad y funcionalidad) - infraestructura física 	<p>Al finalizar este módulo, los alumnos serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar y construir infraestructuras XR mediante: <ul style="list-style-type: none"> - Organización y aplicación de procesos paso a paso para establecer sistemas XR con el uso 	<p>Al finalizar este módulo, los alumnos serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la capacidad de tomar decisiones y asumir responsabilidades como jefe de equipo: <ul style="list-style-type: none"> - Instruir a los alumnos - Tomar decisiones con conocimiento de causa basadas en la crítica constructiva y la



	<ul style="list-style-type: none"> - consideraciones para la implantación de sistemas XR • Seleccionar y demostrar acciones y medidas de seguridad rentables: <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de competencias en presupuestación/planificación financiera (en relación con los proyectos XR). - Aplicación de medidas para garantizar la fiabilidad y seguridad de los sistemas XR - Mantenerse informado sobre las últimas tendencias y medidas de seguridad (en relación con la seguridad digital de los proyectos XR). 	<p>de plataformas sin código o de bajo código.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aprovechamiento de los conocimientos adquiridos sobre la configuración de las especificaciones de hardware para optimizar el rendimiento del dispositivo. • Comparar las soluciones XR e identifique las más rentables: <ul style="list-style-type: none"> - Examinar el estado y las necesidades de mantenimiento de los sistemas XR - Análisis de las últimas tendencias en software, hardware y soluciones de red para mantener la rentabilidad. 	<p>obtención de información adecuada (sobre costes, sostenibilidad, eficiencia).</p>
--	--	---	--

Módulo 7: Comunicación con las partes interesadas - INQS

Objetivo de aprendizaje: Dotar a los participantes de los conocimientos y habilidades necesarios para facilitar la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y los objetivos compartidos en entornos de aprendizaje basado en el trabajo (WBL) potenciados por XR, mejorando la experiencia de aprendizaje y la empleabilidad de los aprendices.

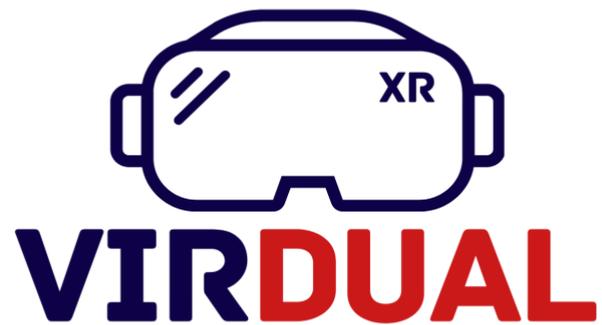
Los participantes explorarán la importancia de la comunicación eficaz, el trabajo en equipo y los objetivos compartidos para facilitar colaboraciones de éxito. Comprenderán las funciones y normativas de los distintos agentes de los programas de formación en RBM. Además, el módulo ofrecerá una introducción a las principales partes interesadas en el desarrollo y despliegue de la RX, ofreciendo una visión de sus funciones y contribuciones.

También desarrollarán la capacidad de transferir conocimientos entre actores, mejorar las habilidades interpersonales y crear planes de formación. Además, se ofrecerán estudios de casos y ejemplos de iniciativas de colaboración entre partes interesadas que han tenido éxito en la RX, destacando las mejores prácticas, las lecciones aprendidas y las ideas prácticas para fomentar asociaciones eficaces y lograr objetivos compartidos.

	Conocimientos	Habilidades	Responsabilidad y autonomía
Resultados del aprendizaje	<p>Al finalizar este módulo, los alumnos serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resumir la importancia y los beneficios de una comunicación eficaz, del trabajo en equipo y de los objetivos compartidos entre las partes interesadas en los entornos de aprendizaje basado en el trabajo potenciados por la RX. 	<p>Al finalizar este módulo, los alumnos serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facilitar la comunicación eficaz, el trabajo en equipo y los objetivos compartidos con las partes interesadas en entornos de aprendizaje basados en el trabajo potenciados por la RX. 	<p>Al finalizar este módulo, los alumnos serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comparar estudios de casos y ejemplos de iniciativas de colaboración entre las partes interesadas que han tenido éxito en la RX.



	<ul style="list-style-type: none"> • Definir las funciones y las normas de los distintos agentes de los programas de formación en RBM potenciados por la RX. • Describir a las principales partes interesadas en el desarrollo y la implantación de la RX, sus funciones y su contribución. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la capacidad de transferir conocimientos entre agentes, mejorar las aptitudes interpersonales de los alumnos y crear planes de clases de formación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Destacar las mejores prácticas, las lecciones aprendidas y los conocimientos prácticos en materia de RX para fomentar asociaciones eficaces y alcanzar objetivos compartidos.
--	---	--	--



Boosting digital innovation in VET by integrating Extended Reality
to train work-readiness skills for work-based learning programmes



Co-funded by
the European Union

VIRDUAL - Boosting digital innovation in VET by integrating Extended Reality to train work-readiness skills for Work-based learning programmes (Proyecto Nº.: 2023-1-IT01-KA220-VET-000152173). El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.