

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Competencia Digital

PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Psicología (PGR-PSICOLOG)

GRUPO: 2526-M1.2

CENTRO: Facultad de Ciencias de la Salud

CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Básico

ECTS: 6,0

CURSO: 1º

SEMESTRE: 1º Semestre

IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:

Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL PROFESOR

NOMBRE Y APELLIDOS: LAURA SORDO IBÁÑEZ

EMAIL: lsordo@uemc.es

TELÉFONO: 983 00 10 00

HORARIO DE TUTORÍAS: Viernes a las 10:00 horas

CV DOCENTE:

- Arquitecto por la E.T.S. de Arquitectura de Valladolid. Doctor Arquitecto por el Departamento de Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos en la E.T.S. de Arquitectura de Valladolid. Acreditado por la ACSUCYL y por la ANECA en la figura de Profesor Contratado Doctor y Profesor de Universidad Privada.
- Profesor, desde el año 2007, de la Universidad Europea Miguel de Cervantes impartiendo diversas asignaturas en Arquitectura Técnica, Ingeniería de la Edificación, Grado en Arquitectura Técnica, Máster Universitario en Prevención de Riesgos Laborales, Grado en Ingeniería de Organización Industrial y Grado de Administración y Dirección de Empresas.
- Tutor personal de varios grupos y grados durante 10 años y Tutor de Proyectos Finales de Carrera y de Grado durante 10 años.
- He sido evaluado en el Programa DOCENTIA en 3 ocasiones: 2012 Evaluación Muy Positiva, 2016 Evaluación, Excelente, 2020 Evaluación, Excelente.

CV PROFESIONAL:

- 2004-2007 Arquitecto Colaborador en el Estudio de Arquitectura de D. José Manuel Martínez Rodríguez, participando en el desarrollo de varios concursos de arquitectura, así como en la elaboración de proyectos básicos y de ejecución.
- 2007-2012 Arquitecto en estudio propio. Desarrollo de proyectos básicos y de ejecución, concursos de arquitectura y de diseño, estudios económicos de obras, planificaciones y programaciones de obra, estudios de rehabilitación, etc.
- 2014-2022 Directora de la Unidad de Desarrollo del Compromiso Social, Proyección Institucional y Cultural, perteneciente al Vicerrectorado de Estudiantes y Proyección Social de la UEMC.
- 2022- 2024 Coordinadora del Grado de Ingeniería de Organización Industrial
- 2023- Actualidad: Dirección de Programas de Doctorado

CV INVESTIGACIÓN:

- Profesor acreditado en las figuras de Profesor Contratado Doctor y Profesor de Universidad Privada. La línea de investigación seguida está enfocada al campo de "Teoría de la arquitectura y Proyectos Arquitectónicos". Se orienta hacia un área de proyectos, diseño y composición.
- 2014-2019 Sexenio de investigación reconocido por la ANECA
- He participado en más de 10 congresos nacionales e internacionales, he desarrollado más de 10 capítulos de

- libro, he publicado varios artículos en revistas de impacto y he impartido varios seminarios.
- Desarrollo de comunicaciones de carácter pedagógico que son resultado de aplicación de diferentes estrategias docentes en el aula.

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA:

Esta asignatura sienta las bases para mejorar las competencias digitales del alumno con el fin de ser “competente digital” en el uso de Internet y las tecnologías en el día a día. Los contenidos ayudan a desarrollar las 21 competencias digitales definidas en el Marco europeo de Competencias Digitales (DigComp) con diferentes niveles de dominio. DigComp es un marco de referencia a nivel europeo que define cuáles son los conocimientos, habilidades y aptitudes que una persona debe tener para ser competente digital, y así poder optar a las oportunidades que se presenten en el mundo actual cada vez más digital. Los alumnos aprenderán a manejar las herramientas digitales más utilizadas, permitiéndoles su aplicación y uso en la realización de prácticas y trabajos en otras asignaturas del grado y en su futuro profesional. Estas herramientas les permitirán la generación de documentos de texto y documentos de hoja de cálculo, así como a organizar dichos documentos, protegerlos y hacer copias de seguridad de los mismos, realizar búsquedas de información y de datos en Internet, uso de herramientas web que facilitan el trabajo en grupo, coordinación con compañeros, comunicación a través de una red informática y planificación y programación de su trabajo mediante un gestor de correo y agenda electrónica. Además se adquirirán conocimientos sobre protección de dispositivos, datos de usuario y prevención de riesgos laborales asociados al uso de dispositivos electrónicos. Con todos estos conocimientos los alumnos serán capaces de identificar problemas de los entornos tecnológicos y resolverlos. La asignatura sienta las bases para afrontar los procesos de certificación asociados al Marco Competencial DigComp (Digital Competence Framework for Citizens) u otras certificaciones propietarias del sector digital, tecnológico y público.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA:

- Búsqueda y gestión de información y datos**
 - Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales (M)
 - Evaluar datos, información y contenidos digitales (M)
 - Gestión de datos, información y contenidos digitales (M)
- Comunicación y colaboración**
 - Interactuar a través de tecnologías digitales (M)
 - Compartir a través de tecnologías digitales (B)
 - Participación ciudadana a través de tecnologías digitales (B)
 - Colaboración a través de tecnologías digitales (B)
 - Comportamiento en la red (M)
 - Gestión de la identidad digital (B)
- Creación de contenidos digitales**
 - Desarrollo de contenidos (B)
 - WebsIntegración y reelaboración de contenido digital (B)
 - Derechos de autor (copyright) y licencias de propiedad intelectual (B)
 - Programación (B)
- Seguridad**
 - Protección de dispositivos (B)
 - Protección de datos personales y privacidad (B)
 - Protección de la salud y del bienestar (B)
 - Protección medioambiental (B)
- Resolución de problemas**
 - Resolución de problemas técnicos (B)
 - Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas (B)
 - Uso creativo de la tecnología digital (B)
 - Identificar lagunas en las competencias digitales (B)

OBSERVACIONES CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:

Las siglas B y M en la descripción de contenidos hacen referencia a los niveles DIGCOMP básico y medio respectivamente

Se realizará una sesión introductoria en la que se presentará las herramientas disponibles por parte del alumno:

- E-campus.
- Correo UEMC
- Correo en su móvil.
- Alicación G.U.I.A.

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

Sala de ordenadores: en ella se impartirán todas las clases, cada alumno dispondrá de un ordenador con el que llevar a cabo el seguimiento de las explicaciones sobre los programas informáticos objeto de estudio.

Windows, Internet, Outlook y Software Ofimático: software objeto de estudio cuyas funciones principales serán explicadas. Disponibles en los laboratorios informáticos de la UEMC.

Aplicaciones y servicios en Internet de uso generalizado.

Además se utilizará software de trabajo colaborativo para dinamizar el trabajo cooperativo en red entre alumnos cuando deban realizar trabajos o prácticas o entre el profesor y los alumnos para distintas actividades académicas.

Moodle: plataforma donde se colgarán los ejercicios, materiales docentes, enunciados de trabajos y prácticas y, si procede, entregas de tareas y pruebas de evaluación.

Servicio de Reprografía: se utilizará, si fuese necesario, para poner a disposición de los alumnos los materiales de aprendizaje que fueran precisos.

Outlook: gestor de correo proporcionado por la universidad a través de su página web. El alumno recibirá notificaciones y respuestas a sus consultas online por esta vía.

Teams: herramienta

que se utilizará, si fuese necesario, para sesiones virtuales de tutorías individuales entre el profesor y el alumno; para organizar la enseñanza y para colgar materiales u otras actividades.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

COMPETENCIAS BÁSICAS:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se concreta en los resultados de aprendizaje de cada materia y asignatura.

COMPETENCIAS GENERALES:

- RD 822/2021 . Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se define a través de grandes competencias (GC), ubicadas temporalmente en esta categoría de "competencias generales".
- GC01. Competencia para tener un razonamiento de la psicología: Conocer los distintos campos de aplicación de la Psicología y tener los conocimientos necesarios para incidir y promover la calidad de vida en los individuos, grupos, comunidades y organizaciones en los distintos contextos: educativo, clínica y salud, trabajo y organizaciones y comunitario, con un sentido de razonamiento crítico y compromiso ético.
- GC05. Competencia para el desarrollo de una formación integral. Adquirir competencias, destacando aquellas ligadas a la responsabilidad social, la comunicación, el espíritu crítico y el emprendimiento, además de habilidades para desenvolverse con soltura en entornos colaborativos digitales y multilingües, favoreciendo su inserción laboral.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- RD 822/2021 . Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se concreta en los resultados de aprendizaje de cada materia y asignatura.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

- RD 822/2021 . Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se concreta en los resultados de aprendizaje de cada materia y asignatura.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- C5.1_Conocimiento_Búsqueda y gestión de información y datos: Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales (*M). Evaluar datos, información y contenidos digitales (*M). Gestión de datos, información y contenidos digitales (*M).
- C5.2_Conocimiento_Comunicación y colaboración: Interactuar a través de tecnologías digitales (*M). Compartir a través de tecnologías digitales (*B). Participación ciudadana a través de tecnologías digitales (*B). Colaboración a través de tecnologías digitales (*B). Comportamiento en la red (*M). Gestión de la identidad digital (*B).
- C5.3_Conocimiento_Creación de contenidos digitales (*B).
- C5.4_Conocimiento_Seguridad (*B).
- C5.5_Conocimiento_Resolución de problemas (*B).
- C5.17_Conocimiento_(*) NOTA Las siglas B y M en la descripción de contenidos hacen referencia a los niveles DIGCOMP básico y medio respectivamente.
- H1.2_Habilidad o destreza_Ser capaz de identificar diferencias, problemas y necesidades.
- H5.1_Habilidad o destreza_Buscar información digital con eficacia y fiabilidad.
- H5.2_Habilidad o destreza_Elaborar contenidos digitales.
- H5.3_Habilidad o destreza_Comunicar y colaborar en entornos digitales.
- H5.4_Habilidad o destreza_Gestionar y proteger sus dispositivos, sus datos personales y su identidad digital, siendo consciente de los riesgos y de la protección del entorno.
- H5.5_Habilidad o destreza_Conocer cómo localizar ayuda para la resolución de problemas técnicos y ser capaz de cambiar las configuraciones básicas de aplicaciones y dispositivos.
- H5.6_Habilidad o destreza_Identificar necesidades y respuestas tecnológicas.
- H5.7_Habilidad o destreza_Hacer un uso creativo de las nuevas tecnologías.
- H5.8_Habilidad o destreza_Identificar brechas digitales.
- CT1.1_Comptencia transversal, valor o actitud_Capacidad de análisis y síntesis.
- CT5.1_Comptencia transversal, valor o actitud_Capacidad para trabajar en equipo.
- CT5.2_Comptencia transversal, valor o actitud_Capacidad de elaborar y comunicar ideas de forma razonada y clara.
- CT5.3_Comptencia transversal, valor o actitud_Capacidad para hacer un uso ético y crítico de los sistemas tecnológicos y de la información que estos almacenan.
- CT5.4_Comptencia transversal, valor o actitud_Capacidad para ser autónomo en la adquisición de nuevos conocimientos sobre uso de sistemas tecnológicos.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Rosario Peña, Leonel Yescas, Purificación Amaya y Jorge Sánchez (2019): OFFICE 2019 vs 365. Guía completa paso a paso.. PUBLICACIONES ALTARIA, S.L. . ISBN: 978-84-94739881-0-3
- Delgado Cabrera, José María (2022): Windows 11. Anaya Multimedia.. ISBN: 9788441545458

- Miriam Barberá Luque (2021): Competencias digitales avanzadas. IFCT46. . IC EDITORIAL. ISBN: 9788411031394

WEBS DE REFERENCIA:

Web / Descripción

[Web de la asignatura](https://comunidad.uemc.es/ecampus/)(https://comunidad.uemc.es/ecampus/)

Espacio Moodle donde se colgarán los materiales docentes, los ejercicios/trabajos/prácticas y donde se entregarán las pruebas de evaluación.

[Soporte técnico de Microsoft](https://support.microsoft.com/es-es)(https://support.microsoft.com/es-es)

Web oficial de Microsoft donde da Soporte técnico a todas sus herramientas de ofimática.

[Material formativo OneDrive](https://support.microsoft.com/es-es/office/v%3%addeo-de-aprendizaje-de-onedrive-1f608184-b7e6-43ca-8753-2ff679203132)(https://support.microsoft.com/es-es/office/v%3%addeo-de-aprendizaje-de-onedrive-1f608184-b7e6-43ca-8753-2ff679203132)

Consideraciones que se deben tener en cuenta: • La disponibilidad de estos enlaces depende del fabricante, en este caso Microsoft. • Es posible que algunos aspectos de la funcionalidad no sean exactamente iguales o no se encuentren en el mismo lugar que los que te puedes encontrar en tus versiones de las aplicaciones. Hay que contar con estas pequeñas variaciones debido a los cambios de versión. Todas las aplicaciones Office tienen una ayuda incorporada que te puede ser útil para localizar algo en estos casos. • Los videos formativos están grabados sobre las versiones en inglés de las aplicaciones, aunque el audio explicativo es en castellano.

[CyL Digital](http://www.cyldigital.es/)(http://www.cyldigital.es/)

Iniciativa de formación en competencias digitales de la JCyL, en la que se puede acceder a recursos formativos asociados a competencias digitales

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

METODOLOGÍAS:

MÉTODO DIDÁCTICO:

Este método será utilizado para explicar al alumno las opciones de cada uno de los programas software y utilidades de Internet que este debe conocer. Mientras se efectúa la explicación se utilizará el ordenador y el proyector de forma que el alumno vaya viendo in situ cómo responde el software al seleccionar dichas opciones y para qué sirven estas.

MÉTODO HEURÍSTICO:

El método heurístico se utilizará principalmente en las actividades prácticas, para las cuales los alumnos aplicarán los conocimientos adquiridos generando experiencias cuasi reales que tendrán que poner en práctica, atendiendo a las indicaciones o cuestiones previamente planteadas por el docente.

CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

Semanas 1 a 5:

Bloque 1. Búsqueda y gestión de la información

Bloque 2. Comunicación y colaboración en entornos digitales

Prueba de evaluación de los Bloques 1 y 2

Semanas 6 a 15:

Bloque 3: Creación de contenidos digitales

Bloque 4. Seguridad

Bloque 5. Resolución de problemas

Prueba de evaluación de los Bloques 3, 4 y 5

Semanas de exámenes de convocatoria ordinaria: Pruebas de evaluación de recuperación

Al finalizar las 15 semanas de clases, el alumno será capaz de:

- Saber buscar y gestionar información y datos en Internet de forma eficaz, desarrollar una actitud crítica y

evaluar dicha información, analizando si es fiable o de calidad.

- Manejar diferentes herramientas para comunicarnos y compartir información, sabiendo elegir el medio más idóneo en cada caso y respetando las normas de comportamiento en función de la herramienta elegida.
- Saber crear contenidos digitales en diferentes formatos y también re-elaborar nuevos contenidos a partir de otros ya existentes conociendo los derechos de autor y las licencias de uso en Internet.
- Ser conscientes de la importancia de la seguridad en Internet y de proteger nuestros dispositivos, nuestros datos personales y cuidar nuestra identidad digital.
- Estar al día con la tecnología, fomentar la capacidad de ser creativos y resolutivos cuando se nos presenta un problema en el uso de la tecnología y encontrar alternativas para lograr nuestro objetivo, aplicando soluciones innovadoras a problemas comunes.

Las tutorías académicas grupales están fijadas en la semana de seminarios tutoriales previa a la convocatoria ordinaria (2 horas) y extraordinaria (2 horas). Desde la Facultad se notificará tanto al profesorado como al alumnado el procedimiento a seguir para el desarrollo de la tutorías como viene siendo habitual.

Esta planificación estimada podrá verse modificada por causas ajenas a la organización académica primera presentada. El profesor informará convenientemente a los alumnos de las nuevas modificaciones puntuales.

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES Y EVALUACIONES:

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	¿Se evalúa?	CO	CE
Prueba de evaluación Bloques 1 y 2					X											X	X	X
Prueba de evaluación Bloques 3,4 y 5															X	X	X	X
Trabajos/Proyectos							X									X	X	X

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA ORDINARIA:

RESUMEN DE PRUEBAS O TRABAJO/PROYECTO DE EVALUACIÓN

Prueba de evaluación Bloques 1 y 2 (20%) : Semana 5 (10% Ejecución de prácticas, 10% Pruebas Escritas)

Prueba de evaluación Bloque 3 (Word 25%, Excel 25%) : Semana 15 (50% Ejecución de prácticas)

Prueba de evaluación Bloques 4 y 5 (10%) : Semana 15 (10% Pruebas Escritas)

Trabajos y Proyectos (20%). Semana 7 (20% Ejecución de prácticas)

Las distintas pruebas de evaluación que efectúa el alumno permiten evaluar las 21 competencias digitales DIGCOMP descritas en los contenidos de la asignatura y en los distintos niveles también especificados (B básico o M medio según el caso).

Para aprobar la asignatura en la convocatoria ordinaria han de superarse cada una de las partes/pruebas de los sistemas de evaluación con una nota igual o superior a 5 puntos. Si se cumple este requisito, la nota final del alumno se calculará multiplicando la nota de cada parte/prueba por su ponderación y sumándose estos resultados. Si no se cumple, la calificación final será de la parte/prueba de evaluación con menor calificación. A efectos de cálculo de la calificación final, las pruebas no realizadas o las prácticas no entregadas o entregadas fuera de plazo contabilizarán con una calificación de 0.

Para la convocatoria ordinaria, el alumno que durante el curso no supere una o varias de las pruebas de contenido deberá examinarse de la/s misma/s al final del semestre en la fecha fijada en la convocatoria ordinaria oficial (junto con la prueba de evaluación de los Bloques 4 y 5). El alumno no se podrá presentar en esta convocatoria a las pruebas ya superadas y, si lo hace, no se valorará.

La no superación del trabajo/proyecto supondrá la obligación de recuperarla con las modificaciones que el profesor considere oportunas en la convocatoria extraordinaria. La fecha límite de entrega será comunicada con suficiente antelación por el profesor.

Esta planificación tiene un carácter meramente orientativo y podrá ser modificada a criterio del profesor, en función de circunstancias externas y de la evolución del grupo. El profesor informará convenientemente a los alumnos de dichas modificaciones.

Los sistemas de evaluación descritos en esta guía docente son sensibles tanto a la evaluación de las competencias como de los contenidos de la asignatura. La realización fraudulenta de cualquiera de las pruebas de evaluación, así como la extracción de información de las pruebas de evaluación, será sancionada según lo descrito en el Reglamento 7/2015, de 20 de noviembre, de Régimen Disciplinario de los estudiantes, Arts. 4, 5 y 7 y derivarán

en la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como en el reflejo de la falta y de su motivo en el expediente académico del alumno.

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

- En convocatoria extraordinaria se recuperarán las pruebas, trabajos y proyectos no superados en la evaluación ordinaria con una calificación igual o superior a 5.
- Los porcentajes respecto del global y los requisitos son los mismos que los definidos para la convocatoria ordinaria.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

	SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE (%)
Ejecución de prácticas		80%
Pruebas escritas		20%