

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Competencia Digital
PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Nutrición Humana y Dietética (PGR-NUTRI)
GRUPO: 2526-T1
CENTRO: Facultad de Ciencias de la Salud
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Obligatorio
ECTS: 6,0
CURSO: 1º
SEMESTRE: 2º 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: NAIARA CARRETERO LOZANO
EMAIL: ncarretero@uemc.es
TELÉFONO: 983 00 10 00
HORARIO DE TUTORÍAS: Lunes a las 09:00 horas
CV DOCENTE:
<p><u>Formación académica:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Grado en Nutrición Humana y Dietética. Universidad de Valladolid. - Antropometrista nivel 1 por la ISAK desde el 2018 - Formaciones varias en patologías clínicas: diabetes, cirugía bariátrica, nutrición pediátrica, patologías digestivas... 2008-2024 - Master en Nutrición en el deporte y ayudas ergogénicas. Universidad de Murcia. <p>NCL Nutricion. Enero 2014- actualidad. Docencia y conferenciante para asociaciones y empresas privadas (ACOR, ADECCO, Mary Kay, Prenatal, Nestle, PRAE Valladolid, ADELPRISE CYL, ADIVA...) a través de programas laborales de educación nutricional, charlas y talleres.</p> <p>A destacar:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Realización de programa nutricional anual para Federación Española de Actividades Subacuáticas de Natación con Aletas (2019 y 2020). - Programa "Objetivo: Disciplina en tu alimentación" para el Regimiento de Caballería Farnesio nº12, Santovenia de Pisuerga. (2018). -Conferencias en el Ciclo de Salud y Estética, del Grado Superior en ESTÉTICA en el Instituto Ramón y Cajal, de Valladolid. (2011, 2015 y 2020). <p>Profesora Adjunta de la Universidad Europea Miguel de Cervantes desde el 2022 hasta la actualidad, en el Grado de Nutrición Humana y Dietética presencial y online.</p> <p>Coaching Camp. Junio 2018 - actualidad. Docente de las certificaciones universitarias de coaching nutricional e inteligencia emocional + Tutor de prácticas de alumnos</p> <p>Pádel10z. Octubre 2015 - abril 2019. Programas de educación nutricional deportiva y coaching nutricional para deportistas de la escuela de pádel (niños y adultos)</p> <p>Principe SPort´s. Junio 2010-junio 2013. Programas de educación nutricional deportiva para deportistas de pádel, tenis y ciclismo(niños y adultos) y programas de educación nutricional a población general.</p>
CV PROFESIONAL:
<p>NCL Nutricion. Enero 2014- actualidad. Dietista-nutricionista consulta clínica y formación.</p> <p>Clínica Myoten. Febrero 2025-actualidad. Dietista-nutricionista consulta clínica y deportiva.</p> <p>Otras clínicas. Junio 2010- diciembre 2024. Dietista-nutricionista deportiva y clínica.</p>

CV INVESTIGACIÓN:

- Proyecto UEMC Te Nutre "Come bien, come sano". 2024-2025
- Proyecto de Innovación Docente Humanizando la atención sanitaria "humanizAS" (Universidad de Valladolid). 2022-Actualidad.
- Proyecto de Innovación Educativa. Plataformas digitales sobre nutrición y salud al alcance de todos "NuTICion" (Universidad Europea Miguel de Cervantes). 2023-2025.

Publicaciones:

- **Formación Jurídica y Extrasanitaria para el grado Nutrición Humana y dietética.** Ojuelos Gómez, F.J.; Crespo Escobar, P. Babio Sánchez, N. Carretero Lozano, N. y Martínez García, D. Editorial Amarante. Salamanca. 2024. pp 129-152. ISBN:9788412798494

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:

1. **Búsqueda y gestión de información y datos:** Adquirir una base sólida en competencias digitales generales: desde comprender qué son, hasta dominar las herramientas fundamentales para buscar, gestionar y producir información de forma básica.
 1. Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales (M)
 2. Evaluar datos, información y contenidos digitales (M)
 3. Gestión de datos, información y contenidos digitales. (M)
2. **Comunicación y colaboración**
 1. Interactuar a través de tecnologías digitales (M)
 2. Compartir a través de tecnologías digitales. (B)
 3. Participación ciudadana a través de tecnologías digitales (B)
 4. Colaboración a través de tecnologías digitales. (B)
 5. Comportamiento en la red. (M)

6. Gestión de la identidad digital. (B)
3. **Creación de contenidos digitales.**
 1. Desarrollo de contenidos. (B)
 2. Integración y reelaboración de contenido digital. (B)
 3. Derechos de autor (copyright) y licencias de propiedad intelectual. (B)
 4. Programación. (B)
4. **Seguridad**
 1. Protección de dispositivos. (B)
 2. Protección de datos personales y privacidad. (B)
 3. Protección de salud y del bienestar. (B)
 4. Protección medioambiental. (B)
5. **Resolución de problemas:**
 1. Resolución de problemas técnicos. (B)
 2. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas. (B)
 3. Uso creativo de la tecnología digital. (B)
 4. 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.

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"
- GC6. 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- CO6.1_ 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)
- CO6.2_ 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)
- CO6.3_ Conocimiento_ Creación de contenidos digitales (*B)
- CO6.4_ Conocimiento_ Seguridad (*B)
- CO6.5_ Conocimiento_ Resolución de problemas (*B)
- CO6.17_ Conocimiento_ NOTA Las siglas B y M en la descripción de contenidos hacen referencia a los niveles DIGCOMP básico y medio respectivamente
- HD6.1_ Habilidad o destreza_ Buscar información digital con eficacia y fiabilidad.
- HD6.2_ Habilidad o destreza_ Elaborar contenidos digitales
- HD6.3_ Habilidad o destreza_ Comunicar y colaborar en entornos digitales
- HD6.4_ 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.
- HD6.5_ 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.
- HD6.6_ Habilidad o destreza_ Identificar necesidades y respuestas tecnológicas.
- HD6.8_ Habilidad o destreza_ Identificar brechas digitales.
- CT6.1_ Competencia transversal, valor o actitud_ Capacidad para trabajar en equipo.
- CT6.2_ Competencia transversal, valor o actitud_ Capacidad de elaborar y comunicar ideas de forma razonada y clara.
- CT6.3_ Competencia transversal, valor o actitud_ Capacidad para hacer un uso ético y crítico de los sistemas tecnológicos y de la información que estos almacenan.
- CT6.4_ Competencia transversal, valor o actitud_ Capacidad para ser autónomo en la adquisición de nuevos conocimientos sobre uso de sistemas tecnológicos.
- HD6.7_ Habilidad o destreza_ Hacer un uso creativo de las nuevas tecnologías.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Rosario Peña Pérez (2019): Office 2019 vs. 365: guía completa paso a paso. Publicaciones Altaría s.l.. ISBN: 9788494988103

- Jose María Delgado Cabrero (2016): Windows 10 : anniversary update. Anaya multimedia. ISBN: 9788441538399
- Miriam Barberá Luque (2021): Competencias digitales avanzadas.. IC EDITORIAL. ISBN: 9788411031394

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- Ana Belén Mera Gallego (2020): ¿Cómo generar estado de flujo (flow) en las redes sociales? : el caso de Facebook, Instagram, Youtube y twitter. Peter Lang. ISBN: 9783631836842
- Andoni Orrantia (2022): ¿Cómo habla tu marca en podcast?. ESIC. ISBN: 9788418944444

WEBS DE REFERENCIA:

Web / Descripción

[MICROSOFT](https://support.microsoft.com/es-es)(<https://support.microsoft.com/es-es>)

Web oficial del Microsoft donde da soporte técnico a todas sus herramientas ofimáticas

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 DIALÉCTICO:

Discusiones sobre temas relacionados con el temario de la asignatura a través de las plataformas digitales y/o aula de clase.

El objetivo con este método es que el alumno adquiera el conocimiento mediante el contraste de opiniones y puntos de vista. El profesor, una vez se han sometido a debate los temas que ha propuesto, evaluarán el grado de comprensión de los mismos por parte del alumnado.

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 y 2: Bloque 1. Búsqueda y gestión de la información
- Semanas 3 y 4: Bloque 2. Comunicación y colaboración en entornos digitales

Prueba de evaluación de los Bloques 1 y 2

- Semanas 5 a 13: Bloque 3: Creación de contenidos digitales

Prueba de evaluación del Bloque 3

- Semana 14: Bloque 4. Seguridad
- Semana 15: Bloque 5. Resolución de problemas
- **Semanas de exámenes de convocatoria ordinaria**: Pruebas de evaluación de los temas 4 y 5

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 reelaborar 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 Escuela/Facultad se notificará tanto al profesorado como al alumnado el procedimiento a seguir para el desarrollo de las 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 de los bloques 1 y 2				X												X	X	X
Prueba de evaluación de los bloque 3													X			X	X	X
Entrega de proyecto														X		X	X	X

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA ORDINARIA:

Además de las pruebas de evaluación descritas en la tabla de PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES, también se llevará a cabo la prueba de evaluación de los Temas 4 y 5 (el fijado en el calendario de pruebas de evaluación de convocatoria ordinaria).

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 oficial (junto con la prueba de evaluación de los Temas 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 de la práctica supondrá la obligación de recuperarla con las modificaciones que el profesor considere oportunas en la convocatoria extraordinaria. La fecha límite de entrega será comunicada a través de Moodle con suficiente antelación por el profesor.

Tipos de pruebas y asignación de pesos.

- Prueba de evaluación Bloques 1 y 2 (20%) : Semana 4 (10% Ejecución de prácticas - 10% Pruebas Escritas)
- Prueba de evaluación Bloque 3 (35%) : Semana 13 (35% Ejecución de prácticas)

- Prueba de evaluación Bloques 4 y 5 (15%) : Semana de evaluaciones ordinarias (5% Ejecución de prácticas - 10% Pruebas Escritas)

- Practica: Elaboración de un proyecto digital (30%): Semana 14 (30% Ejecución de prácticas)

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:

Para aprobar la asignatura en la convocatoria extraordinaria 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 extraordinaria, el alumno que en convocatoria ordinaria no supere una o varias de las pruebas de contenido deberá examinarse en la fecha fijada en la convocatoria oficial. El alumno no se podrá presentar en esta convocatoria a las pruebas ya superadas y, si lo hace, no se valorará.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

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