DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Psicología (PGR-PSICOLOG)
ASIGNATURA : Competencia Digital (3397)
TIPO DE ASIGNATURA : Teórico-práctica
MODALIDAD : Presencial
CURSO ACADÉMICO: 2026-2027
GRUPO: 2627-M1.1
CENTRO: Facultad de Ciencias de la Salud
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Básica (BA)
ECTS: 6,0
CURSO: 1º
TEMPORALIDAD: 1º Semestre
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:
Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL DOCENTE

NOMBRE Y APELLIDOS: SONIA MARÍA GARROTE FERNÁNDEZ
EMAIL: sgarrote@uemc.es
TELÉFONO: 983 00 10 00
HORARIO DE TUTORÍAS: Jueves a las 14:00 horas

INFORMACIÓN SOBRE TITULACIONES :

- Ingeniero Ingeniera Superior en Informática (Universidad *Universidad Abierta de Cataluña*)
- Ingeniero Técnico Ingeniera Técnica en Informática (especialidad Sistemas) (Universidad *Universidad de Valladolid*)
- Master universitario: Máster en Bioinformática y Bioestadística
- Master universitario: Máster en Sociedad de la Información y el Conocimiento

EXPERIENCIA DOCENTE :

- Cuenta con experiencia de Más de 10 años en docencia universitaria en el nivel del Grado (Desde el año 2007 profesora en la UEMC (Universidad Europea Miguel de Cervantes) impartiendo asignaturas relacionadas con las Bases de Datos, las Estructuras de Datos, la Ingeniería del Software, el Desarrollo Web, la Arquitectura de Computadores, la Programación, la Estadística y las Tecnologías de la Información y la Comunicación.)

EXPERIENCIA PROFESIONAL :

- Tiene experiencia en el ámbito profesional de 8 años en el sector Privado (Como directora de la Unidad de Innovación y Tecnología Educativa de la UEMC desde el 2015 al 2022, la docente ha sido responsable del desarrollo de los cursos de formación del profesorado, la coordinación de los proyectos de innovación educativa y la evaluación del profesorado.)

EXPERIENCIA INVESTIGADORA :

- 10 años (Investigación en innovación educativa y colaboración tecnológica y en análisis de datos en investigaciones con grupos multidisciplinares en áreas como la psicología, el periodismo y las ciencias de la actividad física y del deporte.)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

GRANDES COMPETENCIAS :

- GC1 - 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.
- GC5 - 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE :

El alumno será capaz de:

- CT1.1 - Capacidad de análisis y síntesis.
- HD1.2 - Ser capaz de identificar diferencias, problemas y necesidades.
- CO5.1 - 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).
- CO5.17 - (*) NOTA Las siglas B y M en la descripción de contenidos hacen referencia a los niveles DIGCOMP básico y medio respectivamente.
- CO5.2 - 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).
- CO5.3 - Creación de contenidos digitales (*B).
- CO5.4 - Seguridad (*B).
- CO5.5 - Resolución de problemas (*B).
- CT5.1 - Capacidad para trabajar en equipo.
- CT5.2 - Capacidad de elaborar y comunicar ideas de forma razonada y clara.
- CT5.3 - Capacidad para hacer un uso ético y crítico de los sistemas tecnológicos y de la información que estos almacenan.
- CT5.4 - Capacidad para ser autónomo en la adquisición de nuevos conocimientos sobre uso de sistemas tecnológicos.
- HD5.1 - Buscar información digital con eficacia y fiabilidad.
- HD5.2 - Elaborar contenidos digitales.
- HD5.3 - Comunicar y colaborar en entornos digitales.
- HD5.4 - Gestionar y proteger sus dispositivos, sus datos personales y su identidad digital, siendo consciente de los riesgos y de la protección del entorno.
- HD5.5 - Conocer cómo localizar ayuda para la resolución de problemas técnicos y ser capaz de cambiar las configuraciones básicas de aplicaciones y dispositivos.
- HD5.6 - Identificar necesidades y respuestas tecnológicas.
- HD5.7 - Hacer un uso creativo de las nuevas tecnologías.
- HD5.8 - Identificar brechas digitales.

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 MÍNIMOS :

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

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

Creación de contenidos digitales: Desarrollo de contenidos(B). Integración y reelaboración de contenido digital (B). Derechos de autor (copyright) y licencias de propiedad intelectual (B). Programación (B). Las siglas B y M en la descripción de contenidos hacen referencia a los niveles DIGCOMP básico y medio respectivamente

Seguridad: Protección de dispositivos(B). Protección de datos personales y privacidad (B). Protección de la salud y del bienestar (B). Protección medioambiental (B). Las siglas B y M en la descripción de contenidos hacen referencia a los niveles DIGCOMP básico y medio respectivamente

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

RECURSOS DE APRENDIZAJE :

- **Recursos didácticos:** Recursos multimedia, Manuales y ejercicios prácticos
- **Recursos tecnológicos :** Plataformas de aprendizaje en línea, Software especializado, Aplicaciones para la gestión del aula, Herramientas de presentación, Herramientas de comunicación
- **Recursos audiovisuales:** Vídeos y podcast

OBSERVACIONES DEL CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:

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

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Delgado Cabrera, Jose María (2022): Windows 11. Anaya Multimedia. ISBN: 9788441545458
- Rosario Peña, Leonel Yescas, PurificaciónAmaya y Jorge Sánchez (2019): OFFICE 2019 vs 365. Guía completa paso a paso. PUBLICACIONES ALTARIA, S.L.. ISBN: 978-84-94739881-0-3
- Miriam Barberá Luque (2021): Competencias digitales avanzadas. IFCT46. IC EDITORIAL. ISBN: 9788411031394

OTRAS FUENTES DE REFERENCIA:

Web de la Asignatura (https://comunidad.uemc.es/ecampus/)
Espacio Moodle donde se colgarán los materiales docentes, los ejercicios/trabajos/prácticas, etc.
Sitio web de ayuda de Microsoft (https://support.microsoft.com/es-es)
Sitio web de ayuda del fabricante del Sistema Operativo Windows y de las Herramientas Ofimáticas. Consideraciones que se deben tener en cuenta: La disponibilidad de este enlace 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, en su mayoría, están grabados sobre las versiones en inglés de las aplicaciones, aunque el audio explicativo es en castellano.
CyL Digital (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

TIPO DE ASIGNATURA :

Teórico-práctica

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.

ACTIVIDADES FORMATIVAS :

- Clases teóricas
- Clases prácticas
- Actividades académicas complementarias
- Tutoría
- Evaluación
- Trabajo autónomo

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.

Los alumnos tendrán a su disposición tutorías individuales para resolver dudas o cuestiones sobre la asignatura. El horario de las tutorías individuales quedará fijado por la profesora pudiéndose realizar de forma presencial en la UEMC o a través de la plataforma Teams, teniendo en cuenta el horario del grupo y siendo debidamente comunicado al alumnado, además esta hora de tutoría podría verse modificada en función de los horarios que se diseñen.

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. Estas tutorías se realizarán de forma presencial en la UEMC.

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	EF	¿Se evalúa en CO?	Sistema evaluación	¿Se mantiene en CE?	Convocatoria extraordinaria
Prueba de evaluación Bloques 1 y 2 10% Ejecución de prácticas, 10% Pruebas Escritas					X												X	Pruebas escritas:10% Ejecución de prácticas:10%	X	
Prueba de evaluación Bloques 3,4 y 5 Bloque 3 - Word 25%, Excel 25%: 50% Ejecución de prácticas Bloques 4 y 5 - 10% Prueba escrita (test)															X		X	Pruebas escritas:10% Ejecución de prácticas:50%	X	
Trabajos/Proyectos 20% Ejecución de prácticas							X										X	Ejecución de prácticas:20%	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.

Uso inadecuado de inteligencia artificial
El uso inapropiado de herramientas de inteligencia artificial tendrá una calificación de 0 (cero) en la actividad correspondiente.
Si este comportamiento se produce de forma habitual o generalizada, podrá reflejarse en la evaluación continua y final.
Además, podrá dar lugar a la apertura de un expediente disciplinario, conforme a la normativa de la Universidad.

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.

Como se ha indicado, la no superación del trabajo/proyecto en evaluación ordinaria supondrá la obligación de recuperarlo 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.

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.

Uso inadecuado de inteligencia artificial
El uso inapropiado de herramientas de inteligencia artificial tendrá una calificación de 0 (cero) en la actividad correspondiente.
Si este comportamiento se produce de forma habitual o generalizada, podrá reflejarse en la evaluación continua y final.
Además, podrá dar lugar a la apertura de un expediente disciplinario, conforme a la normativa de la

Universidad.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

Tipo de asignatura	Pruebas escritas	Pruebas orales	Ejecución práctica	Técnicas de observación
Teórico-práctica	20 %	0 %	80 %	0 %