DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Competencia Digital
PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte (PGR-DEPORTE)
CENTRO: Facultad de Ciencias de la Salud
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Optativa (OP)
ECTS: 6,0
CURSO: 4º
TEMPORALIDAD: 1º Semestre
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:
Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

Esta asignatura no está activa en el curso académico.

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

OBSERVACIONES DEL CONTENIDO 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.

► 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).

► 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).

► 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).

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

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 llevar a cabo una intervención educativa con eficiencia en todos los sectores de intervención profesional de actividad física y deporte
- GC02. Competencia para optimizar al máximo la salud y el rendimiento de los deportistas
- GC04. Competencia para actuar con fluidez mediante las manifestaciones del movimiento humano
- GC06. Competencia para conocer y aplicar el método científico y la evidencia científica en la práctica
- GC08. 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:

- C1.1_Conocimiento_Conocer y comprender las diferentes metodologías de enseñanza-aprendizaje empleadas en la práctica docente en todos los sectores de intervencion profesional de actividad física y deporte.
- C8.1_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).
- C8.2_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).
- C8.3_Conocimiento_Creación de contenidos digitales (*B).
- C8.4_Conocimiento_Seguridad (*B).
- C8.5_Conocimiento_Resolución de problemas (*B).
- C8.6_Conocimiento_Conocer la estructura de la comunicación profesional oral y escrita (textos especializados y fuentes documentales).
- H8.1_Habilidad o Destreza_Buscar información digital con eficacia y fiabilidad.
- H8.2_Habilidad o Destreza_Elaborar contenidos digitales.

- H8.3_Habilidad o Destreza_Comunicar y colaborar en entornos digitales.
- H8.4_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.
- H8.5_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.
- H8.6_Habilidad o Destreza_Identificar necesidades y respuestas tecnológicas.
- H8.7_Habilidad o Destreza_Hacer un uso creativo de las nuevas tecnologías.
- H8.8_Habilidad o Destreza_Identificar brechas digitales.
- CT1.2_ Competencia transversal, valor o actitud_Comunicar e interactuar de forma eficiente en el ámbito educativo en contextos de intervención diversos.
- CT8.1_Competencia transversal, valor o actitud_Capacidad para trabajar en equipo.
- CT8.2_Competencia transversal, valor o actitud_Capacidad de elaborar y comunicar ideas de forma razonada y clara.
- CT8.3_Competencia transversal, valor o actitud_Capacidad para hacer un uso ético y crítico de los sistemas tecnológicos y de la información que estos almacenan.
- CT8.4_Competencia transversal, valor o actitud_Capacidad para ser autónomo en la adquisición de nuevos conocimientos sobre uso de sistemas tecnológicos.