

## 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:** Optativo

**ECTS:** 6,0

**CURSO:** 4º

**SEMESTRE:** 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 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 intervención 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.