

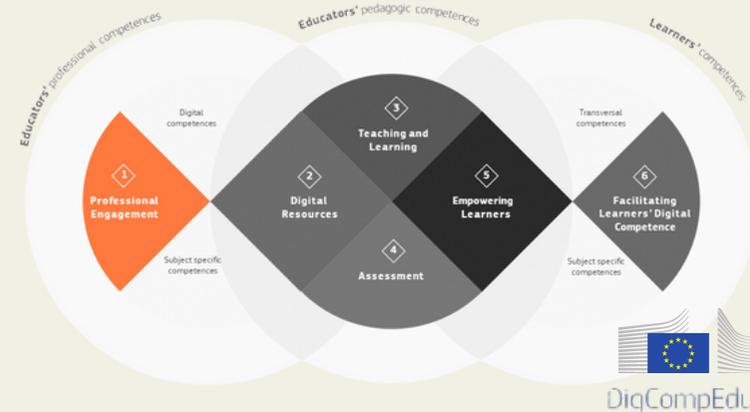


CUTIE

Competences for Universities using Technology
in education and Institutional Empowerment



UNIVERSIDAD DE MURCIA



ÁREA 01 COMPROMISO PROFESIONAL

Se expresa en su capacidad para utilizar las tecnologías digitales no sólo para mejorar la enseñanza, sino también para sus **interacciones profesionales** con colegas, estudiantes, padres y otras partes interesadas, para su desarrollo profesional INDIVIDUAL y para el bien colectivo y la innovación continua en la organización y profesión docente.

RAMA DE CONOCIMIENTO:

Artes y Humanidades



¿CÓMO AFECTA AL ESTUDIANTE EN POSITIVO Y EN NEGATIVO QUE EL DOCENTE TENGA ADQUIRIDAS LAS COMPETENCIAS DEL ÁREA?



1 COMUNICACIÓN ORGANIZATIVA

Se pueden elaborar y mejorar estrategias colaborativas de comunicación con otros estudiantes, padres-madres y terceros.



Se desaprovechan las estrategias de comunicación con otros estudiantes y/o profesores que investiguen la misma temática.



2 COLABORACIÓN PROFESIONAL

Se enriquecen las relaciones interprofesionales y se mejora el producto. P. ej. **intercambios de ideas a través de redes profesionales (LinkedIn, ...)**



Posibilidad reducida de **entablar relaciones con personas relevantes** para el proyecto (**expertos a invitar, lugares que visitar, ...**).



3 PRÁCTICA REFLEXIVA

Este proceso crítico involucra cognitivamente al **estudiante**, lo cual repercute en su grupo o **comunidad**, ya que todos tienen **oportunidades de mejorar y aprender unos de otros**.



La ausencia de reflexión **impide la mejora** de la propia competencia digital en entornos colaborativos.



4 DESARROLLO PROFESIONAL CONTINUO A TRAVÉS DE MEDIOS DIGITALES

El alumnado puede aprender de forma remota a través de plataformas de aprendizaje online (**e-learning**) o semipresencial (**blended learning**).



Se pierde información de actualización sobre materias artísticas o sociales.



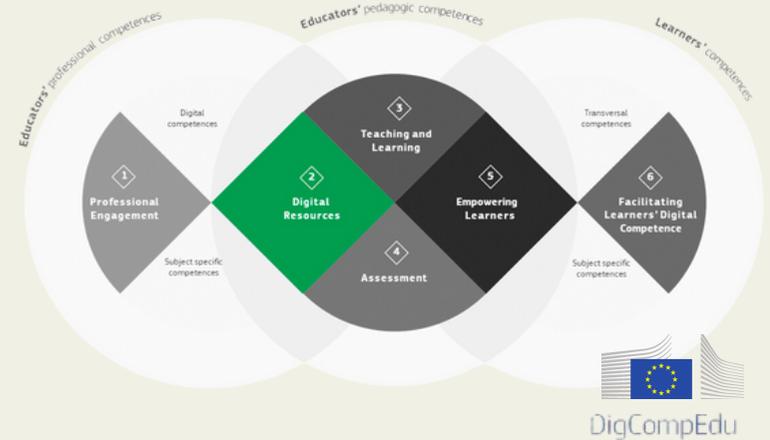


CUTIE

Competences for Universities using Technology
in education and Institutional Empowerment



UNIVERSIDAD DE MURCIA



ÁREA 02 CONTENIDOS DIGITALES

Dada la gran variedad y riqueza de **contenidos digitales**, se deben identificar los que mejor encajen con los objetivos de aprendizaje, grupo o estilo de aprendizaje, crear recursos propios o modificar otros ya existentes para reforzar el aprendizaje. Por ello, se deben respetar las normas de **copyright** y atribución de las obras.

RAMA DE CONOCIMIENTO:

Artes y Humanidades



¿CÓMO AFECTA AL ESTUDIANTE EN POSITIVO Y EN NEGATIVO QUE EL DOCENTE TENGA ADQUIRIDAS LAS **COMPETENCIAS DEL ÁREA**?



1 SELECCIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES



Los estudiantes reciben acceso a **recursos digitales actualizados** y **materiales gráficos, organizativos, etc. de calidad**, teniendo en cuenta la fiabilidad y accesibilidad de la fuente de origen (**proyecto EDIA y Procomun del INTEF, ...**).



Los alumnos pueden recibir **materiales desactualizados** o irrelevantes, afectando a la calidad de su aprendizaje.



2 CREACIÓN Y MODIFICACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES



Se dispone de contenidos específicos adaptados, incluyendo **materiales interactivos y multimedia**. Además, la publicación de recursos como **blogs** o la difusión a través **redes sociales** ayuda a crear redes profesionales.



Es un error abusar de **recursos genéricos**, disminuyendo la personalización, interés y relevancia de los contenidos.



3 PROTECCIÓN, GESTIÓN E INTERCAMBIO DE CONTENIDOS DIGITALES



Aprender a **generar licencias (abiertas)** en contenidos propios. Además, a través de una **atribución** se pueden reusar, mejorar o modificar otras obras o parte de ellas, según sus restricciones.



Riesgo de compartir contenido **sin gestionar su seguridad** adecuadamente: **derechos, acceso, ...**, lo que puede ocasionar problemas legales y éticos.

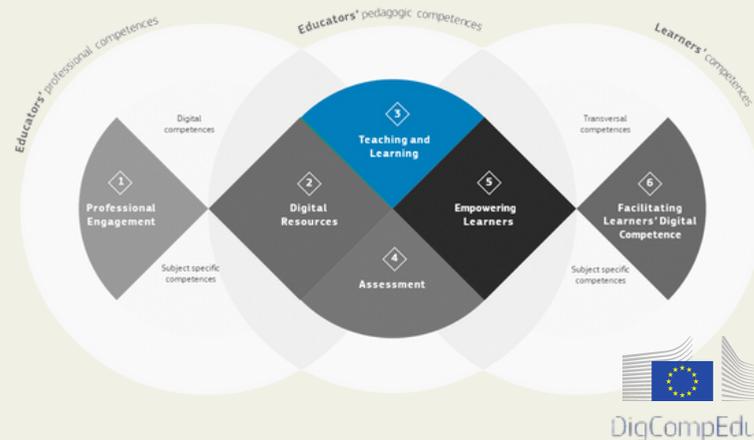


CUTIE

Competences for Universities using Technology
in education and Institutional Empowerment



UNIVERSIDAD DE MURCIA



ÁREA 03 ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Esta competencia digital específica del docente reside en su capacidad para **administrar** el uso de tecnologías digitales en diferentes fases del proceso de enseñanza-aprendizaje: diseño, planificación e implementación. Para ello, debe diseñar nuevas formas para **guiar** y acompañar al alumnado en tareas autorreguladas y colaborativas.

RAMA DE CONOCIMIENTO:

Artes y Humanidades



¿CÓMO AFECTA AL ESTUDIANTE EN POSITIVO Y EN NEGATIVO QUE EL DOCENTE TENGA ADQUIRIDAS LAS COMPETENCIAS DEL ÁREA?



1 ENSEÑANZA

La **implementación** de tecnologías para crear **lecciones interactivas** mejora la participación e interés del alumnado (p.ej. **flipped classroom o aula invertida**).



El desconocimiento y la falta de planificación didáctica conlleva que se enseñen materiales o recursos **obsoletos** y **poco innovadores**.



2 ORIENTACIÓN Y APOYO AL APRENDIZAJE

El uso de tecnologías aumenta el tiempo y las **posibilidades de aprendizaje dentro y fuera de las clases**, adaptándose a sus necesidades y respondiendo a **dudas inmediatas**.



Prescindir de formatos novedosos como **videoconferencias** imposibilita **guiar o tutorizar** al alumnado de forma remota.



3 APRENDIZAJE COLABORATIVO

Facilita los proyectos y **actividades colaborativas en línea**, fomentando el intercambio de ideas y el trabajo en equipo.



Se desaprovechan las oportunidades de trabajar en proyectos colaborativos y desarrollar **habilidades de trabajo en equipo**.



4 APRENDIZAJE AUTOREGULADO

Las tecnologías aportan **evidencias de su progreso** y permiten planificar y reflexionar sobre su trabajo, además de para exponerlo (p.ej. **portfolio digital**).



Se reducen las posibilidades de que el alumnado pueda **compartir** sus conocimientos o encontrar soluciones creativas.



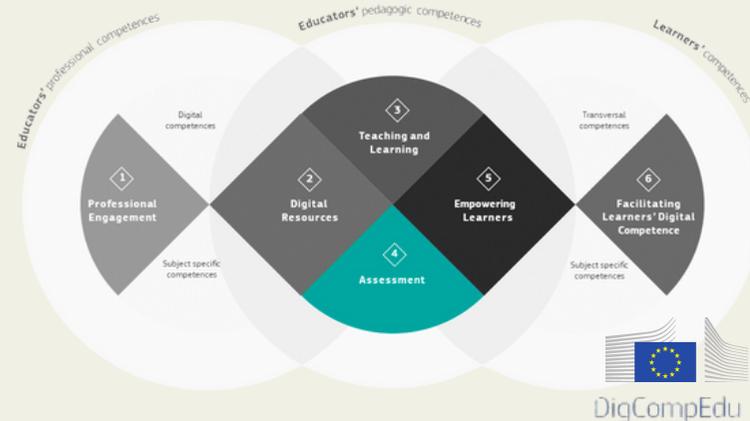


CUTIE

Competences for Universities using Technology
in education and Institutional Empowerment



UNIVERSIDAD
DE MURCIA



ÁREA 04 EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

El enfoque de incluir las nuevas tecnologías en la evaluación persigue los objetivos básicos de mejorar las **estrategias de evaluación** ya existentes y promocionar la **innovación**. Además de eso, debe facilitar el manejo de datos, la monitorización del progreso y la aportación de retroalimentación o feedback para readaptar las estrategias

RAMA DE CONOCIMIENTO:

Artes y Humanidades



¿CÓMO AFECTA AL ESTUDIANTE EN POSITIVO Y EN NEGATIVO QUE EL DOCENTE TENGA ADQUIRIDAS LAS **COMPETENCIAS DEL ÁREA**?



1 ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

El alumnado recibe o participa en **evaluaciones diversas y dinámicas** utilizando una variedad de **herramientas digitales y no-digitales**, siendo conscientes de su aprendizaje y de los beneficios y desventajas de cada método.



Las **evaluaciones** pueden ser **menos variadas y menos efectivas** para captar la comprensión real de los estudiantes.



2 ANALÍTICAS DE APRENDIZAJE

El alumnado utiliza datos aportados por herramientas digitales para **monitorizar su progreso** (p.ej. **e-portfolio o portafolios electrónico**) y el docente puede adaptar las estrategias de enseñanza según sea necesario.



Menor capacidad para aprovechar **los resultados** y el análisis de datos **en la mejora** del proceso y la autoevaluación.



3 RETROALIMENTACIÓN, PROGRAMACIÓN Y TOMA DE DECISIONES

Las tecnologías proporcionan feedback detallado y oportuno, y se utilizan los datos para mejorar la planificación y la toma de decisiones académicas.



Feedback menos detallado al obviar las tecnologías y menos capacidad para tomar decisiones informadas basadas en datos académicos.

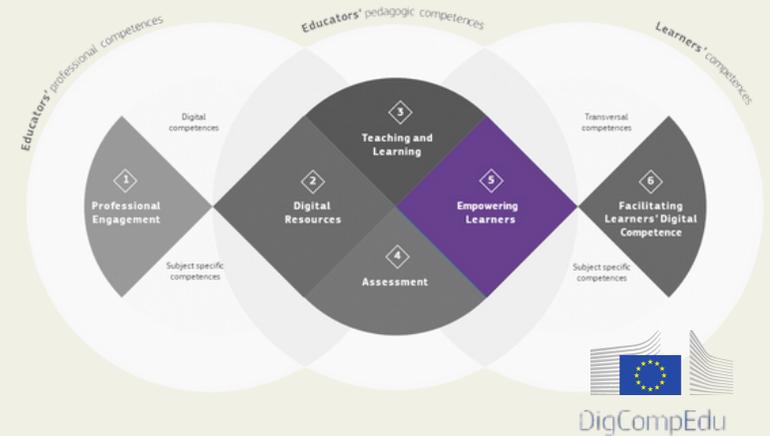


CUTIE

Competences for Universities using Technology
in education and Institutional Empowerment



UNIVERSIDAD
DE MURCIA



ÁREA 05 EMPODERAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES

Desde una pedagogía centrada en el alumnado, se refiere a la competencia del profesor/a para impulsar su capacidad del alumno/a de implicarse **activamente** en su proceso de aprendizaje buscando soluciones a los problemas, además de asegurar la **accesibilidad** y la **inclusión** de personas con necesidades especiales.

RAMA DE CONOCIMIENTO:

Artes y Humanidades



¿CÓMO AFECTA AL ESTUDIANTE EN POSITIVO Y EN NEGATIVO QUE EL DOCENTE TENGA ADQUIRIDAS LAS COMPETENCIAS DEL ÁREA?



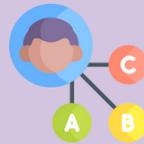
1 ACCESIBILIDAD E INCLUSIÓN



Se alcanza una práctica más **accesible** para todo tipo de estudiantes, en especial aquellos con **necesidades especiales** (*dislexia, TDAH, altas capacidades*, etc.).



Los y las estudiantes con discapacidad pueden **encontrar barreras para acceder a los materiales digitales**, lo cual afecta a su actual desempeño y rendimiento académico.



2 PERSONALIZACIÓN



Se contemplan **diferentes rutas de aprendizaje, niveles y velocidades** cuando se diseñan, seleccionan o implementan actividades de aprendizaje digital.



Los contenidos y métodos de enseñanza son menos adaptables a las necesidades individuales, y **no pueden seguirse itinerarios** personalizados.



3 COMPROMISO ACTIVO DE LOS ESTUDIANTES CON SU PROPIO APRENDIZAJE



Las estrategias y herramientas digitales les motivan a participar activamente. P. ej. **usar otros sentidos, manipular objetos virtuales, variar el problema generado para intentar descubrir su estructura**, etc.



Menor motivación y participación activa de los estudiantes, **afectando negativamente a su desarrollo crítico y creativo**.

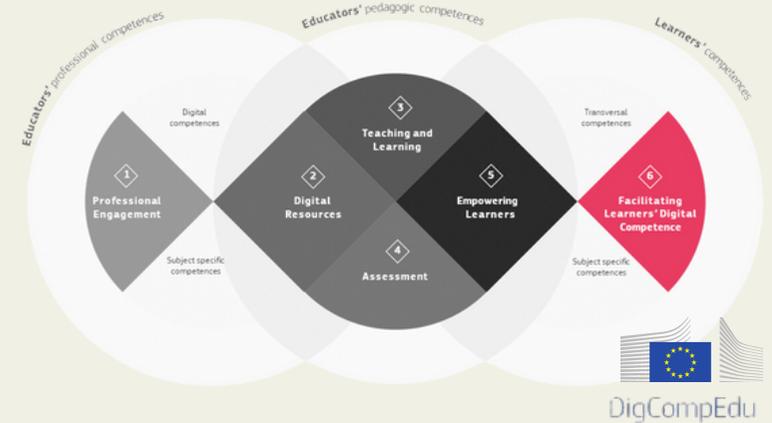


CUTIE

Competences for Universities using Technology
in education and Institutional Empowerment



UNIVERSIDAD DE MURCIA



ÁREA 06 DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DE LOS ESTUDIANTES

Los docentes deben impulsar y **facilitar el uso transversal de la competencia digital** en sus estudiantes a través de la propuesta de actividades cognitivas y la entrega de tareas digitales, entre ellas, de creación de contenidos, fomentando la participación colaborativa y reflexionando sobre los **riesgos del uso** de las tecnologías digitales.

RAMA DE CONOCIMIENTO:

Artes y Humanidades



¿CÓMO AFECTA AL ESTUDIANTE EN POSITIVO Y EN NEGATIVO QUE EL DOCENTE TENGA ADQUIRIDAS LAS COMPETENCIAS DEL ÁREA?



1 INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA

Se enseña a **evaluar críticamente la información** y a utilizar fuentes confiables en Internet.



Los estudiantes pueden tener **dificultades para evaluar** la calidad de las **fuentes** y la información.



2 COMUNICACIÓN

Comunicación efectiva y fluida utilizando las TIC fomentando un intercambio de ideas enriquecedor.



La **comunicación** puede ser **menos efectiva** y menos fluida, limitando el intercambio de ideas.



3 CREACIÓN DE CONTENIDO

Crear, editar y compartir contenidos digitales, como blogs y presentaciones, en **diferentes formatos gráficos**.



Menores oportunidades para desarrollar **habilidades creativas** en la creación de contenido digital.



4 USO RESPONSABLE

Crear contenido y conocimiento nuevo, original y relevante entendiendo **cómo se acredita** con **copyright** y **licencias**.



Falta de orientación sobre su uso ético, privacidad y seguridad virtual.



5 RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Entornos digitales personalizados y ajustados a las necesidades personales.



Dificultades para resolver **problemas técnicos** y utilizar las TIC para superar desafíos.

