

¿QUÉ SIGNIFICA DIGCOMPEDU O QUE EL PROFESORADO TENGA COMPETENCIA DIGITAL?



CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS



¿SABES QUÉ ES DIGCOMPEDU Y CÓMO TE AFECTA?



CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS



Área 1: COMPROMISO PROFESIONAL

Esta área se relaciona con 4 competencias muy importantes que realiza el profesorado

Comunicación organizacional: uso que hace de las tecnologías digitales para mejorar la comunicación en tu institución, ya sea cuando las utilizas al comunicarte con tus estudiantes, con colegas o con la misma institución,

Colaboración profesional o aplicación de las tecnologías digitales para trabajar colaborativamente con otros docentes, compartir e intercambiar conocimientos y experiencias e innovar las prácticas pedagógicas de manera conjunta.

Práctica reflexiva cómo aplica la tecnología para reflexionar sobre sus prácticas pedagógicas digitales, o las prácticas pedagógicas de la comunidad educativa en su conjunto, evaluándolas de forma crítica y favoreciendo a su desarrollo.

Desarrollo profesional continuo su capacidad de utilizar fuentes y recursos digitales para favorecer su desarrollo profesional e incorporar nuevos aprendizajes.

1

Compromiso Profesional

- Comunicación organizativa
- Colaboración profesional
- Práctica reflexiva
- Desarrollo profesional continuo a través de medios digitales



Colaboro en el mantenimiento y en la dinamización de las redes sociales de la universidad. Entre las tareas concretas que realiza se encuentran: Publicar noticias de la universidad en las redes sociales con el fin de difundir las actividades de mi universidad hacia la sociedad; o crear contenido informativo, hilos en X y comunidades virtuales con el fin de ayudar a estudiantes de movilidad a participar y conocer sobre sus propios destinos.

Participo en proyectos interdisciplinarios, utilizando plataformas de colaboración como Microsoft Teams para coordinar tareas y estrategias con otros y otras docentes. Por ejemplo, coordino, a través de Microsoft Teams, actuaciones del equipo docente en el desarrollo de proyectos interdisciplinarios con los estudiantes utilizando , como por ejemplo un proyecto de Innovación docente “Ética y cine” donde se trabaja sobre la ética en el mundo empresarial a partir de visionados de películas. Además, utilizamos también otras que son útiles para la gestión de proyectos como Mural, Microsoft Project y Miro.

Participo en proyectos interdisciplinarios, utilizando plataformas de colaboración como Microsoft Teams para coordinar tareas y estrategias con otros y otras docentes.

Por ejemplo, coordino, a través de Microsoft Teams, actuaciones del equipo docente en el desarrollo de proyectos interdisciplinarios con los estudiantes utilizando , como por ejemplo un proyecto de Innovación docente “Ética y cine” donde se trabaja sobre la ética en el mundo empresarial a partir de visionados de películas. Además, utilizamos también otras que son útiles para la gestión de proyectos como Mural, Microsoft Project y Miro.

Sigo a referentes en innovación docente digital con el fin de obtener inspiración tras los resultados de aplicaciones previas con el propósito de actualizar mi docencia de manera más digital, inscribiéndome en todos los webinars y talleres online que imparten. Tras realizar cada uno de los webinars, siempre trato de aplicar aquello que he aprendido.

Aseguro que el acceso al examen esté restringido a los estudiantes autorizados y utilizo plataformas seguras de gestión de exámenes. También implemento medidas para garantizar que solo los estudiantes inscritos y autorizados tengan acceso al examen, utilizando contraseñas seguras y funcionalidades de autenticación según lo especificado en el protocolo.

Área 2: Contenidos digitales

Esta área se relaciona con 3 competencias muy importantes

Selección de recursos digitales capacidad para identificar, evaluar y seleccionar recursos digitales teniendo en cuenta el objetivo de aprendizaje, el contexto, el enfoque pedagógico que aplica y el grupo de alumnos con quienes trabaja.

Creación y modificación de recursos digitales capacidad para modificar y adaptar recursos, teniendo en cuenta las licencias y permisos correspondientes, así como con la creación de nuevos recursos digitales, ya sea de forma individual o en colaboración con otros.

Protección, gestión e intercambio de contenidos digitales la forma en que organiza los contenidos digitales para ponerlos a disposición de los alumnos, padres y otros educadores, así como con la capacidad de proteger la información digital confidencial, y respetar y aplicar correctamente la normativa sobre privacidad y propiedad intelectual.



Contenidos Digitales

- Selección
- Creación y modificación
- Protección, gestión e intercambio



Como docente en Derecho Comunitario, en la preparación de la actividad sobre el análisis de una sentencia, utilizo diferentes herramientas de búsqueda avanzada sobre materiales digitales que ayuden a entender el proceso de una sentencia, tanto su elaboración como su análisis. Selecciono el contenido en función del objetivo propuesto y del nivel de competencias e intereses previos de mi estudiantado y comparto con el claustro docente para que utilice este mismo formato de actividad para su mejor aprovechamiento. Estos materiales son organizados en carpetas en la nube institucional o en mi espacio personal en la nube (GoogleDrive) en función de las diversas extensiones y formatos utilizados (.mov, .pdf, .mp4) y unas de uso propio y otras para compartir con compañeros y alumnado..

Como profesor de matemáticas empresariales creo un tema interactivo, que combina vídeos explicando los contenidos de su materia, e intercalo ejercicios concretos para que los estudiantes deban seleccionar la respuesta correcta de un conjunto de posibles respuestas, y de esta manera pueda avanzar en la visualización del tema cuando encuentra la respuesta acertada.

Como profesor de TIC aplicadas a la educación, colaboro con otros profesores en la creación de una serie de tutoriales en línea sobre el diseño y desarrollo de re-cursos tecnológicos educativos. Utilizamos una herramienta de autor que permite la creación de contenido audiovisual como Camtasia, y utilizamos estándares de empaquetado como SCORM para asegurarnos de que los tutoriales sean compatibles con las aulas virtuales de varias universidades. Adoptamos un sistema de metadatos estandarizado que incluye información sobre el nivel de dificultad, el software específico cubierto y los objetivos de aprendizaje, lo que facilita a otros profesores encontrar y utilizar estos recursos en sus clases.

Elaboro una serie de materiales para aprender estadística usando R, con los contenidos teóricos y prácticos, haciendo uso de ejemplos con conjuntos de datos sencillos. Comparto mis Prácticas Educativas Abiertas (PEA) con otros colegas y la comunidad educativa. Publico materiales de mis cursos bajo licencias abiertas, permitiendo que otros educadores reutilicen y adapten mis recursos.



CIENCIAS SOCIALES Y
JURÍDICAS

Área 3: Enseñanza y aprendizaje

Esta área se relaciona con 4 competencias muy importantes

Enseñanza Tiene que ver con cómo puede utilizar la tecnología para programar intervenciones didácticas digitales y experimentar con nuevos métodos pedagógicos para mejorar la enseñanza y aprendizaje de el estudiantado.

Orientación y apoyo en el aprendizaje que se relaciona con como utiliza las tecnologías para mejorar la interacción individual y colectiva con el alumnado, tanto dentro como fuera del aula, y como puede incorporar nuevas modalidades y herramientas para ofrecerles orientación y seguimiento.

3

Enseñanza y Aprendizaje

Enseñanza

Orientación y apoyo en el aprendizaje

Aprendizaje colaborativo

Aprendizaje autorregulado

Aprendizaje colaborativo es la forma en que capacitas al estudiantado en el uso de tecnología para mejorar la forma en que colaboran, Se comunican y crean conocimiento de forma conjunta

Aprendizaje autorregulado uso de la tecnología para que tus alumnos sean capaces de planificar, supervisar y reflexionar sobre su propio aprendizaje, aportar pruebas de los progresos realizados, compartir ideas y formular soluciones creativas.

Con la intención de llevar a cabo un modelo de enseñanza basado en la gamificación para aumentar la motivación de los estudiantes, integro en la programación del aula, asesorado por la mentora educativa de mi facultad, actividades gamificadas creadas a partir de herramientas como Wooclap, Mentimeter, Quizizz, etc., que además me sirven para identificar los conocimientos previos del alumnado sobre el contenido de tema que pretendo trabajar; y por otro lado, para que puedan repasar ciertos contenidos. Con ayuda de mis compañeros, configuro estos cuestionarios que elaboro con estas herramientas de configuración para adaptarlos al nivel del alumnado; por ejemplo, incorporando o desactivando el límite de tiempo por pregunta-respuesta.

Diseño e implemento, con ayuda de otro docente, una actividad que consiste en la elaboración de una lluvia de ideas entre todo el alumnado para decidir el tema sobre el que se centrará el proyecto de investigación que deben llevar a cabo. Para esta lluvia de ideas, utilizamos una pizarra virtual como Google Jamboard.

Conozco los fundamentos teóricos del aprendizaje autorregulado: la metacognición, la motivación del estudiante, la autoeficacia, la planificación y la retroalimentación. Conozco también las herramientas y estrategias que me permiten implementarlo en el aula y fuera de ellas. Entre ellas: cuestionarios online (Wooclap, Socrative, Kahoot...) que se podrían configurar de tal manera que los estudiantes pueden hacerlos después de manera asíncrona desde cualquier dispositivo cuando quieran; el diseño de podcasts proporcionados al alumnado como material didáctico y de consulta sobre el contenido de la asignatura; el trabajo en grupo a través de documentos compartidos (Onedrive, Genially, MS Teams); la elaboración de mapas conceptuales de los contenidos teóricos (Mural).

He participado en una breve formación institucional sobre Recursos Educativos Abiertos. Después de la capacitación, soy capaz de explicar de manera sencilla qué es un Recurso Educativo Abierto (REA) y reconocer ejemplos básicos, evitando la confusión entre “gratis” y “abierto”.

Área 4 Evaluación y retroalimentación

Esta área se relaciona con 3 competencias muy importantes

Estrategias de evaluación: cómo utiliza las tecnologías digitales para la evaluación formativa y sumativa, mejorando y potenciando la diversidad e idoneidad de los formatos y enfoques de evaluación que aplica.

Analíticas de aprendizaje Se relacionan con la forma en que puedes generar y analizar de forma crítica las estadísticas digitales sobre la actividad, rendimiento y progreso de tu alumnado para la mejora de tus procesos enseñanza y aprendizaje.

Retroalimentación, programación y toma de decisiones cómo utiliza las tecnologías para dar retroalimentaciones oportunas a los estudiantes. adaptar tus estrategias de enseñanza y proporcionar refuerzo específico valiéndote de los datos generados por las tecnologías digitales utilizadas.



Combino diferentes técnicas, medios e instrumentos para recoger datos e información sobre mi alumnado para evaluar los contenidos y competencias de un mismo bloque temático. Para ello, preparo actividades como ensayos y casos prácticos que deben subir al aula virtual cuya calificación queda recogida automáticamente en el libro de calificaciones del campus, así como el registro de la asistencia; exposiciones sobre el tema asignado a cada grupo y debates sobre el contenido que se está trabajando desde una perspectiva ética, que registro utilizando blocs de notas digitales. Utilizo una hoja de cálculo que he configurado para que se vincule a esta la información de las calificaciones del libro de calificaciones y de la parte del bloc de notas para ver de forma desglosada la calificación pero a su vez la total.

Desarrollo materiales explicativos (p. ej., breves vídeos) para facilitar que los estudiantes interpreten correctamente la información presentada referida a la evaluación.

Accedo a la sección de evaluaciones en línea de la plataforma y descargo los resultados del examen en formato digital utilizando la función de exportar una copia para su análisis posterior en una hoja de cálculo. Guardo esta información en la carpeta designada de la nube institucional, asegurándome de seguir los procedimientos de almacenamiento seguro establecidos por la institución. Con mis habilidades básicas de hojas de cálculo, calculo el promedio de las calificaciones, identifico la desviación estándar y destaco áreas de fortaleza y debilidad. Utilizo las herramientas de gráficos de la plataforma para crear visualizaciones simples, como diagramas de barras, para representar la distribución de las calificaciones. Luego, analizo estos diagramas y detecto patrones, como áreas en las que los estudiantes pueden necesitar más apoyo, y ajusto mis estrategias pedagógicas para abordar estas áreas en futuras clases.



**CIENCIAS SOCIALES Y
JURÍDICAS**

**¿CREEES QUE ESO TE AFECTA? ¿SE TE OCURRE?
OTRAS FORMAS EN LAS QUE TE AFECTE?**



CIENCIAS SOCIALES Y
JURÍDICAS

Empoderamiento de los estudiantes

5

Accesibilidad e
inclusión

Personalización

Compromiso activo de
los estudiantes con su
propio aprendizaje

Área 5. Empoderamiento de los estudiantes

Esta área se relaciona con 3 competencias muy importantes

Accesibilidad e inclusión Tiene que ver cómo puede garantizar la accesibilidad a los recursos y actividades de aprendizaje a todos tus estudiantes, incluyendo a que tienen necesidades especiales, dando respuesta a las expectativas y habilidades, así como a las limitaciones en el uso de las tecnologías digitales.

Personalización se relaciona con el uso que haces de las tecnologías digitales para atender las diversas necesidades de aprendizaje de tus estudiantes, permitiéndoles avanzar a diferentes niveles y velocidades y seguir itinerarios y objetivos de aprendizaje individuales.

Compromiso activo de los estudiantes con su propio aprendizaje Tiene que con cómo puede el profesorado utilizar las tecnologías digitales para promover el compromiso activo y creativo de los estudiantes con una materia, integrando las tecnologías digitales en estrategias pedagógicas que potencien las habilidades transversales de los estudiantes, el pensamiento complejo y la expresión creativa.



En el diseño de mi asignatura, creo rutas de aprendizaje diferenciadas según los estilos de aprendizaje identificados en la plataforma, ofreciendo a cada estudiante actividades adaptadas a sus necesidades y preferencias. En este sentido, puedo crear itinerarios de aprendizaje personalizados con herramientas como Symbaloo y Genially.

Durante las clases presenciales, utilizo las herramientas digitales de la universidad, dándole un uso diferente al convencional, como medio principal para comunicarme con un estudiante con dificultades en el habla y en la movilidad. En concreto, utilizo herramientas que permitan la interacción docente-alumno o el chat de la plataforma de videoconferencia (aunque la clase sea presencial, abro una videollamada para que pueda ir participando y preguntando desde el chat de esta) y desde estas pueden hacer preguntas en tiempo real durante la clase y le puedo contestar de inmediato o pueden preguntar o comentar otras cuestiones en cualquier momento del día. Además, las preguntas y respuestas quedan reflejadas en la plataforma, al igual que el resto de sus trabajos.

Propongo a los estudiantes un aprendizaje basado en el desarrollo de un proyecto consistente en crear una empresa, que desarrollarán en grupo, asumiendo todos ellos el rol de socios. Tendrán que simular el proceso de creación de una sociedad limitada, incluida la elaboración de los estatutos sociales. Se les pide que presenten el proyecto en clase, asumiendo los demás estudiantes el rol de posibles inversores. Se les pide que desarrollen un vídeo usando la aplicación Microsoft Flip o bien una presentación con Genially. Aunque son herramientas de sencillo manejo, se les forma en el uso de las mismas y se les da pautas, en relación a la creación del vídeo, sobre cómo hacer un guion y sobre los recursos que pueden emplear y; respecto a la presentación, se le ofrecen orientaciones para que la presentación esté correctamente estructurada, tenga un índice navegable, tenga interactividad. El vídeo se proyecta en clase o se abre para que los demás compañeros puedan verlo (se trata de una actividad moderada) y quién elige la presentación puede hacerla en directo o hacer una grabación de la presentación. Si a otros compañeros de clase les parece interesante el proyecto, pueden invertir en el mismo, a través de comentarios en los foros donde se alojarán los enlaces de las producciones creadas.



CIENCIAS SOCIALES Y
JURÍDICAS

Desarrollo de la Competencia Digital de los estudiantes

6

Información y
alfabetización mediática

Comunicación

Creación de contenido

Uso responsable

Solución de
problemas

Área 6 de Desarrollo de la competencia digital de los estudiantes

Esta área se relaciona con 3 competencias muy importantes

Información y alfabetización mediática tiene que ver con incorporar actividades que requieran a los estudiantes localizar información en entornos digitales; organizar, procesar e interpretar la información, evaluando de forma crítica la credibilidad y fiabilidad de la información y sus fuentes.

Comunicación y colaboración digital Que se relaciona con incorporar actividades para que tus estudiantes utilicen de manera efectiva y responsable las tecnologías digitales para la comunicación, la colaboración y la participación cívica.

Creación de contenido digital Tiene que ver con facilitar a tus estudiantes expresarse a través de medios digitales, y modificar y crear contenidos digitales en diferentes formatos. También se relaciona con entender los derechos de autor y licencias de los contenidos y cómo hacer referencia a las fuentes.

WORK PACKAGE
Empowering HE managers
to further local
development of DTC



Propongo a los estudiantes buscar información preguntando al chat GPT, y depurar la información que obtienen contrastándola y formulando preguntas consecutivas hasta obtener lo que ellos consideren un resultado “aceptable”, que dé respuesta a la información que ellos necesitaban. Después en clase los estudiantes describen el proceso iterativo de búsqueda de información y evaluamos que estrategias les permitieron alcanzar información de mayor calidad e interés.

Pido a los estudiantes que creen videos cortos explicando casos de estudio relevantes para la asignatura de Estrategias para el análisis de la realidad socioeducativa en Educación Social. Para asegurarme de que cumplan con los estándares de calidad, colaboro con colegas más experimentados para desarrollar una lista de verificación simple que incluya aspectos básicos de presentación y contenido relevante

Para el trabajo final de mi asignatura, ofrezco a mis estudiantes la opción de utilizar herramientas digitales de entre las propuestas que prefieran para presentar sus proyectos finales grupales. Algunas opciones podrían incluir la creación de un blog, la producción de un podcast, el desarrollo de un video documental o la elaboración de una presentación multimedia. La tarea consiste en elegir la herramienta más adecuada para expresar sus ideas y argumentos, fomentando así la versatilidad en el uso de tecnologías digitales. Entre las herramientas elegidas, ofrezco una guía sobre cómo aprovechar las funcionalidades de cada una

Ayudo a los alumnos para que diseñen su Curriculum Vitae (CV) y alineen su perfil en redes como LinkedIn con su CV. Hacemos una práctica para identificar profesionales que representen sus motivaciones e intereses laborales, encontrar tipo de información relevante que suelen resaltar y destrezas que exhiben los profesionales de su tipo. De este modo les ayudo a identificar referentes profesionales que les inspiren a la hora de diseñar su carrera profesional, orientar su formación y la elaboración de un perfil publico digital profesional.