



CONVOCATORIA 2023 PARA LA GENERACIÓN DE MATERIAL FORMATIVO EN COMPETENCIAS DIGITALES

El desarrollo de las competencias digitales de la ciudadanía, y de la comunidad universitaria en particular, debe ser uno de los principales objetivos de nuestra sociedad para los próximos años. A medida que las profesiones docentes se enfrentan a las demandas de la era digital, los educadores requieren un conjunto cada vez más amplio de competencias y estrategias digitales. Desde la Unión Europea se ha venido trabajando en un marco común donde se describen y se desarrollan estas competencias. El objetivo es proporcionar un marco de referencia general para los desarrolladores de modelos de competencia digital, es decir, los gobiernos y organismos nacionales y regionales, las organizaciones educativas, los proveedores de formación profesional y los propios educadores.

Desde el Vicerrectorado de Transformación Digital, estamos trabajando en el proyecto DigCompEdu-FyA: Formación y certificación en competencias digitales del profesorado universitario en los marcos DigCompEdu y OpenEdu. Se trata de un proyecto colaborativo, enmarcado en el Plan UniDigital (R.D. 641/2021 de 17 de julio), coordinado por la Universidad de Alcalá y en el que participan 32 universidades públicas españolas. El objetivo de este proyecto es la creación de material y herramientas para la formación y certificación en las competencias digitales docentes definidas por los mencionados marcos, así como aportar procedimientos y herramientas de certificación para estas competencias.

En una primera fase, cada universidad ha indicado las unidades formativas que puede aportar. Esto ha permitido identificar aquellas áreas y niveles que necesitan desarrollarse. En este punto, el Vicerrectorado de Transformación Digital ha resuelto publicar esta convocatoria para la elección de equipos de trabajo que se encarguen de la generación, coordinación y revisión del material formativo necesario de acuerdo con las siguientes bases:

1 Objeto de la convocatoria

La presente convocatoria tiene por objeto promover la generación de módulos formativos en 4 de las siete áreas competenciales de los marcos DigCompEdu y OpenEdu, contribuyendo así en el marco general del proyecto a la adquisición de 25 competencias (ver Tabla I). Los niveles de aptitud en cada una de las competencias a cubrir por el material generado son B1 (Integrador/a) y B2 (Experto/a).

1. Compromiso profesional	1.1. Comunicación de la organización 1.2. Colaboración profesional 1.3. Práctica reflexiva 1.4. Desarrollo profesional continuo digital
2. Contenidos digitales	2.1. Selección de recursos digitales 2.2. Creación y modificación de recursos digitales 2.3. Administrar, proteger y compartir recursos digitales
3. Enseñanza y aprendizaje	3.1. Enseñanza 3.2. Guía 3.3. Aprendizaje colaborativo 3.4. Aprendizaje auto-dirigido
4. Evaluación y retroalimentación	4.1. Estrategias de evaluación 4.2. Analizar propuestas 4.3. Retroalimentación y planificación
5. Empoderamiento del estudiantado	5.1. Accesibilidad e inclusión 5.2. Diferenciación y personalización 5.3. Participación activa de los estudiantes
6. Desarrollo de las competencias digitales del estudiantado	6.1. Información y alfabetización mediática 6.2. Comunicación y colaboración digital 6.3. Creación de contenido digital 6.4. Bienestar 6.5. Solución digital de problemas
7. Educación abierta	7.1. Licencias abiertas de recursos educativos 7.2. Prácticas Educativas abiertas. 7.3. Investigación y datos en abierto

Tabla I: Áreas y competencias.

Dentro de estas áreas y competencias, y en el marco del proyecto DigCompEdu-FyA, la UEx debe generar materiales formativos para las siguientes competencias y niveles competenciales, y que son objeto de esta convocatoria:

- 2.1. Selección de recursos digitales (niveles B1 y B2)
- 2.2. Creación y modificación de recursos digitales (niveles B1 y B2)
- 2.3. Administrar, proteger y compartir recursos digitales (niveles B1 y B2)
- 3.3. Aprendizaje colaborativo (niveles B1 y B2)
- 6.1. Información y alfabetización mediática (niveles B1 y B2)
- 6.2. Comunicación y colaboración digital (niveles B1 y B2)
- 6.3. Creación de contenido digital (niveles B1 y B2)
- 6.5. Solución digital de problemas (niveles B1 y B2)
- 7.1. Licencias abiertas de recursos educativos (niveles B1 y B2)

Por lo tanto, hay que generar material formativo para **18 módulos**, entendiendo “*módulo*” como un curso formativo que desarrolle una competencia en un determinado nivel.



2 Características de los trabajos a realizar

Cada solicitud que se presente a esta convocatoria se hará cargo de, al menos, una competencia de entre las 9 indicadas en la sección anterior y cubriendo los niveles competenciales B1 y B2, es decir, dos módulos formativos. Los descriptores del Anexo I deberán tenerse en cuenta a la hora de definir contenidos y objetivos de los módulos propuestos.

Todos los trabajos deberán cumplir:

- Nivel de accesibilidad: Es obligatorio que todos los vídeos generados incluyan autodescripción y estén subtítulos.
- Licencias de uso y distribución: Los materiales generados utilizarán únicamente elementos sobre los que los docentes tengan permisos de uso explícito, bien por ser de su autoría, o bien por estar distribuidos bajo licencias abiertas o que permitan su utilización pública. Los autores de los contenidos en abierto serán los responsables de comprobar esta circunstancia sobre los distintos elementos que utilicen.

Para facilitar la generación de contenidos, el Anexo II propone una serie de requisitos relacionados con: los distintos tipos de material formativo a elaborar, las horas de dedicación del estudiantado al estudio de dicho material y al tamaño tanto del material audiovisual (minutos) como del material escrito (número de palabras).

3 Requisitos de los solicitantes

Las solicitudes serán efectuadas por equipos de trabajo de no más de 4 personas, y donde una de ellas actuará como responsable. Cada persona sólo podrá pertenecer a un equipo de trabajo. Los equipos de trabajo podrán también contar con expertos en el marco DigCompEdu ajenos a la Universidad de Extremadura.

Cada equipo de trabajo se hará cargo de, al menos, una competencia cubriendo los dos módulos correspondientes a los niveles B1 y B2.

Las personas integrantes de los equipos deberán cumplir:

1. La persona responsable del equipo deberá tener vinculación contractual, estatutaria o funcional con la UEx en cualquiera de las figuras de profesorado existentes a fecha de cierre de la convocatoria, y deberá pertenecer a un grupo de innovación docente recogido en el catálogo de la UEx (https://www.unex.es/organizacion/servicios-universitarios/servicios/sofd/areas/ie/Catalogo_gids)
2. Al menos la persona responsable del equipo deberá haber impartido algún curso/taller relacionado con los marcos DigCompEdu o OpenEdu en los últimos 4 años.



4 Formalización y presentación de las solicitudes

1. El plazo de presentación de solicitudes permanecerá abierto desde el día siguiente de la publicación de la convocatoria hasta el **28 de febrero de 2023**.
2. Las solicitudes se formalizarán cumplimentando el siguiente formulario <https://forms.office.com/e/fgTSDW0ymk>. Toda la información correspondiente a esta convocatoria está disponible en la página Web del Vicerrectorado de Transformación Digital.
3. Cada equipo de trabajo podrá participar en un máximo de 2 competencias.

5 Criterios de valoración de las solicitudes

1. La valoración de las solicitudes se llevará a cabo por una comisión compuesta por:
 - Presidente: Juan Hernández Nuñez, Vicerrector de Transformación Digital.
 - Vocales:
 - Héctor Sánchez Santamaría, Director de la Oficina UEx Online.
 - Arturo Durán Domínguez, Director de Campus Virtual UEx
 - Secretario: Beatriz Rodríguez Caldera
2. Las solicitudes serán valoradas a partir de la revisión de la solicitud siguiendo lo indicado en el Anexo III.

6 Procedimientos de preselección y concesión de incentivos

La evaluación de las solicitudes se organiza en tres fases: una de selección, basada en la valoración de los méritos y documentación aportados en la solicitud, una intermedia de seguimiento y generación de recomendaciones, y una final de concesión definitiva tras la valoración del resultado del trabajo realizado. Será en esta última fase cuando se haga efectiva la dotación económica a los participantes.

Fase de selección

Las propuestas serán valoradas por el comité de evaluación, quien generará un listado priorizado de las propuestas seleccionadas, un listado de las propuestas suplentes y otro de las propuestas rechazadas. La fecha de publicación de estos listados será el **15 de marzo de 2023**.

Fase de seguimiento

Se realizarán reuniones de seguimiento cada 2 semanas para determinar el avance de la ejecución del proyecto, que permitirá aportar recomendaciones para una finalización exitosa del mismo. Es obligatoria la asistencia de, al menos una persona del equipo de trabajo a estas reuniones (preferiblemente la persona responsable).

Si transcurridos dos meses desde la resolución de las propuestas seleccionadas, alguna propuesta no hubiera comenzado con los trabajos de elaboración del curso, dicha propuesta



pasará a ser rechazada y será sustituida, siguiendo el orden establecido, por una de las propuestas de la lista de suplentes.

Los trabajos deberán estar finalizados antes del **15 de septiembre de 2023**.

Fase de concesión

Tras la finalización de los trabajos conducentes a la creación del módulo, el comité de evaluación evaluará el grado de cumplimiento de los compromisos de la propuesta, así como la calidad del resultado final. Se asignarán incentivos económicos a todos los trabajos finalizados que tengan la calidad suficiente a criterio de la comisión de valoración.

La revisión y valoración de los trabajos estará disponible el **30 de septiembre de 2023**.

7 Cuantía y condiciones de los incentivos

1. El importe total de los incentivos contemplados bajo la presente convocatoria es de 36.000,00 €, y se financiará con cargo a la aplicación presupuestaria 18.13 322J 640F5 del plan UniDigital.
2. Los incentivos serán de 4.000,00€ por cada una de las competencias indicadas en el Anexo I (2 módulos).
3. El reparto de los incentivos lo decidirá de forma interna el equipo de trabajo y será comunicado al Vicerrectorado de Transformación Digital antes del **15 de septiembre de 2023**.
4. La cuantía máxima a percibir por docente será de 4.000,00€, con independencia del número de solicitudes que presente.
5. El equipo de trabajo se compromete a tutorizar las dos primeras ediciones del curso. El coste de esta tutorización está incluido dentro de la cuantía indicada en el punto 2.
6. En ningún caso la generación del material implica un reconocimiento explícito en la hoja de servicios ni será reconocida como carga docente.

8 Apoyo al personal docente

Las dudas y cuestiones al respecto de esta convocatoria deberán dirigirse a diruexonline@unex.es con el asunto “[UEx Online] Convocatoria DigComEdu”.



Anexo I. Descriptores de Competencia

Área 2: Contenidos digitales

2.1. Selección de recursos digitales

Identificar, evaluar y seleccionar recursos digitales para la enseñanza y el aprendizaje, entender el copyright aplicable y los requerimientos de accesibilidad.

- Nivel A1. Utilizar Internet para encontrar recursos útiles para la docencia.
- Nivel A2. Utilizar los motores de búsqueda y las plataformas educativas de recursos para encontrar recursos relevantes.
- **Nivel B1. Evaluar y seleccionar los recursos según su idoneidad para los estudiantes.**
- **Nivel B2. Además de comprobar la idoneidad de los recursos para cubrir las necesidades de los alumnos, comparar aplicando otros criterios relevantes (por ejemplo: fiabilidad, calidad, ajuste, diseño, interactividad, etc.).**
- Nivel C1. Comparar recursos aplicando diferentes criterios y colaborando con otros compañeros en el intercambio de recursos adecuados y estrategias de búsqueda.
- Nivel C2. Ser capaz de buscar y seleccionar diferentes recursos digitales para liderar y fomentar el uso de los mismos en mi institución

2.2. Creación y modificación de recursos digitales

Modificar recursos existentes con licencia abierta y otros recursos en los que está permitido. Crear o co-crear nuevos recursos educativos digitales. Considerar el objetivo de aprendizaje específico, el contexto, el enfoque pedagógico y el grupo de estudiantes, al diseñar los recursos digitales y planificar su uso.

- Nivel A1. Buscar en Internet y utilizar diferentes tipos de recursos educativos.
- Nivel A2. Crear presentaciones digitales.
- **Nivel B1. Probar y validar diferentes tipos de recursos.**
- **Nivel B2. Crear diferentes tipos de recursos digitales.**
- Nivel C1. Crear y adaptar recursos digitales. Compartir estos recursos con otros utilizando plataformas de distribución de contenido.
- Nivel C2. Adaptar, usar, compartir y crear recursos interactivos más complejos, como vídeos, pruebas de opción múltiple en línea, aplicaciones de realidad virtual, etc.

2.3. Administrar, proteger y compartir recursos digitales

Organizar contenidos digitales y ponerlos a disposición de los estudiantes y otros educadores. Proteger eficazmente los contenidos digitales sensibles. Respetar las normas de privacidad y derechos de autor. Comprender el uso y la creación de licencias abiertas y recursos educativos



abiertos, incluyendo su correcta atribución.

- Nivel A1. Evitar almacenar datos personales electrónicamente.
- Nivel A2. Proteger los datos personales empleando contraseñas.
- **Nivel B1. Proteger con contraseñas los archivos con datos personales y cambiar ocasionalmente las contraseñas.**
- **Nivel B2. Proteger los datos personales combinando contraseñas difíciles de adivinar con cambios de contraseñas y actualizaciones de software frecuentes.**
- Nivel C1. Revisar con frecuencia las prácticas de protección de datos personales, verificando su eficacia y reemplazándolas cuando es necesario.
- Nivel C2. Proteger los datos digitales y aplicar el RGPD (Reglamento General de Protección de Datos) cuando se trata de temas identificables, como los datos relacionados con los estudiantes.

Área 3: Enseñanza y Aprendizaje

3.3. Aprendizaje colaborativo

Utilizar las tecnologías digitales para fomentar y mejorar las estrategias de aprendizaje colaborativo, por ejemplo, como base para el intercambio colaborativo en grupo, como herramienta para realizar una asignación colaborativa, o como medio para presentar resultados.

- Nivel A1. Integrar las tecnologías digitales en actividades de aprendizaje colaborativo.
- Nivel A2. Identificar oportunidades e implementar tareas para que los estudiantes trabajen de manera colaborativa buscando información en línea o presentando sus resultados en formatos digitales.
- **Nivel B1. Estructurar las actividades del curso que requieren que los estudiantes trabajen en colaboración en grupos, utilizando Internet para encontrar información y presentando sus resultados en formatos digitales.**
- **Nivel B2. Diseñar tareas de curso que requieren que los estudiantes usen entornos colaborativos en línea para intercambiar conocimiento y debatir.**
- Nivel C1. Diseñar tareas de curso que requieren que los estudiantes usen entornos colaborativos en línea para crear y compartir conocimientos.
- Nivel C2. Diseñar actividades curriculares que requieren el uso de tecnologías digitales para mejorar el aprendizaje colaborativo y la creación conjunta y el intercambio de conocimientos.



Área 6: Desarrollo de las competencias digitales del estudiantado

6.1. Información y alfabetización mediática

Incorporar actividades de aprendizaje, tareas/deberes y evaluaciones que requieran que los estudiantes articulen las necesidades de información; encuentren información y recursos en entornos digitales; organicen, procesen, analicen e interpreten información; y comparen y evalúen críticamente la credibilidad y fiabilidad de la información y sus fuentes.

- Nivel A1. Recordar a los estudiantes que no toda la información en línea es fiable.
- Nivel A2. Enseñar a los estudiantes a distinguir entre fuentes fiables y no fiables.
- **Nivel B1. Debatir con los estudiantes cómo verificar la exactitud de la información.**
- **Nivel B2. Debatir con los estudiantes cómo se genera la información y puede distorsionarse.**
- Nivel C1. Debatir con los estudiantes cómo pueden adaptar y producir información que esté libre de datos erróneos, sesgo y manipulación.
- Nivel C2. Debatir con los estudiantes todo lo anterior y enseñar a no compartir información sesgada y engañosa.

6.2. Comunicación y colaboración digital

Incorporar actividades de aprendizaje, tareas/deberes y evaluaciones que requieran que los estudiantes utilicen de manera efectiva y responsable herramientas digitales para la comunicación, la colaboración y la participación cívica.

- Nivel A1. Animar a los estudiantes a descubrir el potencial de la comunicación digital probando diferentes medios.
- Nivel A2. Animar a los estudiantes a utilizar la comunicación digital y a colaborar entre ellos para completar las tareas.
- **Nivel B1. Animar a los estudiantes a utilizar formas digitales para comunicarse y cooperar entre sí y con una audiencia externa.**
- **Nivel B2. Estructurar y establecer tareas que permitan a los estudiantes mejorar poco a poco sus competencias y colaboración.**
- Nivel C1. Configurar tareas y trabajos de curso que permitan a los estudiantes crear conjuntamente conocimiento con sus compañeros y, al mismo tiempo, ayudarles a establecer reglas para la comunicación y la cooperación.
- Nivel C2. Animar a los estudiantes a mejorar sus habilidades de comunicación involucrando no solo a sus compañeros sino también a una audiencia externa como creadores conjuntos de conocimiento.



6.3. Creación de contenido digital

Incorporar tareas/deberes y actividades de aprendizaje que requieran que los estudiantes se expresen a través de medios digitales y que modifiquen y creen contenidos digitales en diferentes formatos. Enseñar a los estudiantes cómo se aplican los derechos de autor y las licencias al contenido digital, cómo hacer referencia a fuentes y aplicar licencias.

- Nivel A1. No implementar este tipo de actividades con los estudiantes porque no cuentan con destrezas digitales suficientes.
- Nivel A2. Intentar integrar el uso de herramientas digitales para los estudiantes en las tareas del curso que se diseñan.
- **Nivel B1. El estudiantado crea contenido digital como parte integral de su estudio.**
- **Nivel B2. Estructura las tareas y los trabajos para aumentar el nivel de dificultad y mejorar sus competencias. Esta es una parte integral del aprendizaje de los estudiantes.**
- Nivel C1. Ayudar a los estudiantes a detectar y evaluar las conductas inadecuadas en entornos digitales para que puedan ser críticos con estos espacios.
- Nivel C2. Animar a los estudiantes a crear y compartir el conocimiento que generan utilizando las licencias abiertas adecuadas.

6.5. Solución digital de problemas

Incorporar actividades de aprendizaje y evaluación que requieran que los estudiantes identifiquen y resuelvan problemas técnicos o transfieran creativamente conocimientos tecnológicos a nuevas situaciones.

- Nivel A1. Crear oportunidades para fomentar la resolución digital de problemas de los estudiantes.
- Nivel A2. Poner en práctica con los estudiantes la resolución digital de problemas que se presenten.
- **Nivel B1. Crear oportunidades para experimentar con soluciones tecnológicas para resolver problemas.**
- **Nivel B2. Integrar oportunidades para la resolución creativa de problemas digitales.**
- Nivel C1. Asegurar la creación de oportunidades inclusivas en la resolución digital de problemas, para que todos los estudiantes puedan beneficiarse.
- Nivel C2. Además de crear oportunidades para que los estudiantes utilicen sus habilidades digitales en la resolución de problemas, dejarles detectar estas oportunidades que surjan por sí mismas.



Área 7: Educación Abierta

7.1. Licencias abiertas de recursos educativos

Encontrar y utilizar licencias abiertas en recursos educativos

- Nivel A1. Poder identificar la licencia de un Recurso Educativo Abierto (REA).
- Nivel A2. Utilizar REA en las clases.
- **Nivel B1. Publicar los materiales que se producen con una licencia abierta.**
- **Nivel B2. Citar correctamente los REA que se utilizan (se modifiquen o no).**
- Nivel C1. Compartir los REA y etiquetarlos correctamente para aumentar su capacidad de búsqueda y posibilidad de encontrarlos.
- Nivel C2. Usar licencias en abierto, compartir los recursos que se crean y apoyar a la institución en la implementación de REA como una práctica de educación en abierto.



Anexo II. Requisitos de dimensionamiento y modelo en la generación de contenido

Como el volumen esperado de docentes que sigan los módulos formativos es elevado, los módulos serán generalmente desatendidos, es decir, carecerán de interacción profesorado-estudiantado.

El tiempo dedicado por el estudiantado a superar un módulo correspondiente a los niveles competenciales B1 y B2 deberá ser de 6 y 9 horas, respectivamente.

La dedicación temporal se agrupa en los elementos siguientes: el trabajo personal y el trabajo en grupo.

El trabajo personal consiste en:

1. Visualización de videos. La duración de cada uno de los videos estará comprendida entre un mínimo de 3 y un máximo de 9 minutos.
2. Lectura de documentación complementaria. Para cada módulo de nivel competencial B1 es conveniente generar documentación de entre 3.200 y 4.000 palabras. Respecto al nivel competencial B2, el documento dispondrá de entre 5.250 y 6.500 palabras.
3. Realización de ejercicios de autoevaluación interactivos en H5P, basados en gamificación o mediante cuestionarios autocorregidos, que deberá suponer un máximo de 3 horas.

La visualización de videos no deberá ser inferior al 50% de las horas de dedicación del estudiante.

El trabajo en grupo, opcional, debe consistir en la puesta en práctica en el aula de lo aprendido en el módulo por varios docentes. Debe suponer un máximo de 3 horas de dedicación.



Anexo III. Criterios para la valoración de las solicitudes

Los criterios para la valoración de las solicitudes se especifican en la Tabla 2. La valoración se hará en base a la información recibida a través del formulario de solicitud.

Se dará prioridad a las solicitudes de equipos de trabajo cuyos integrantes hayan impartido algún curso/taller relacionado con los marcos DigCompEdu u OpenEdu.

Criterios	Ponderación
Prioridad, contenido y plan de trabajo (50%)	
Dimensionamiento y modelo	30 %
Plan de trabajo	20 %
Equipo de trabajo (50%)	
Número de horas impartidas/recibidas por el equipo de trabajo en cursos relacionados con las competencias de los marcos DigCompEdu o OpenEdu recogidas en el Anexo I pertenecientes al Plan de Formación de Profesorado del Servicio de Orientación y Formación Docente (SOFD) de la UEx u ofertas formativas similares de otras universidades.	30 %
Número de videos educativos creados por los integrantes del equipo de trabajo y disponibles al público en plataformas como YouTube o similares. Se valorará que este material esté relacionado las competencias de los marcos DigCompEdu o OpenEdu del Anexo I	20 %

Tabla 2. Criterios a valorar en las solicitudes y su ponderación

Cada apartado se valorará con un valor cuantitativo mínimo de “0” y máximo de “10”. Se requiere obtener una puntuación mínima media de 5 puntos (sobre un total máximo de 10) para que la candidatura sea elegible, de manera que no superar la puntuación mínima será motivo de exclusión en la resolución final de candidaturas seleccionadas.