

Metodología para el desarrollo de competencias *eLearning* en Global Campus Nebrija

Documento marco

Versión	Fecha	Motivo de modificación	Elaboración	Revisión	Aprobación
V.0	23/03/2018	Nueva creación	Cristina Villalonga		



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
1.1. Objetivo	5
2. DEFINICIÓN. MODELO DE COMPETENCIAS <i>ELEARNING</i>	8
2.1. Competencias académicas en el marco del EEES	8
2.2. Las competencias del siglo XXI. Modelos	10
2.2.1. Framework for 21st Century Competencies and Student Outcomes	10
2.2.2. The Citizenship Education Framework	11
2.2.3. Competencias según los pilares de la educación de la UNESCO	12
2.3. Competencias digitales para la ciudadanía y para la docencia	13
2.3.1. DigComp 2.1. Marco de competencia digital de la ciudadanía	14
2.3.2. DigCompEdu. Marco de competencia digital de los educadores y de los centros educativos	14
2.4. Modelo de competencias <i>eLearning</i> de Global Campus Nebrija	19
2.4.1. Definición de las competencias <i>eLearning</i>	20
2.4.2. Modelo	21
3. METODOLOGÍA EDUCATIVA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS <i>ELEARNING</i>	24
C1. Información y alfabetización informacional	25
C2. Comunicación y colaboración	26
C3. Recursos y creación digital	28
C4. Seguridad	30
C5. Resolución de problemas	31
C6. Pedagogía digital transversal	33
C7. Empoderamiento y ética en el aprendizaje digital	36
REFERENCIAS	39



Introducción

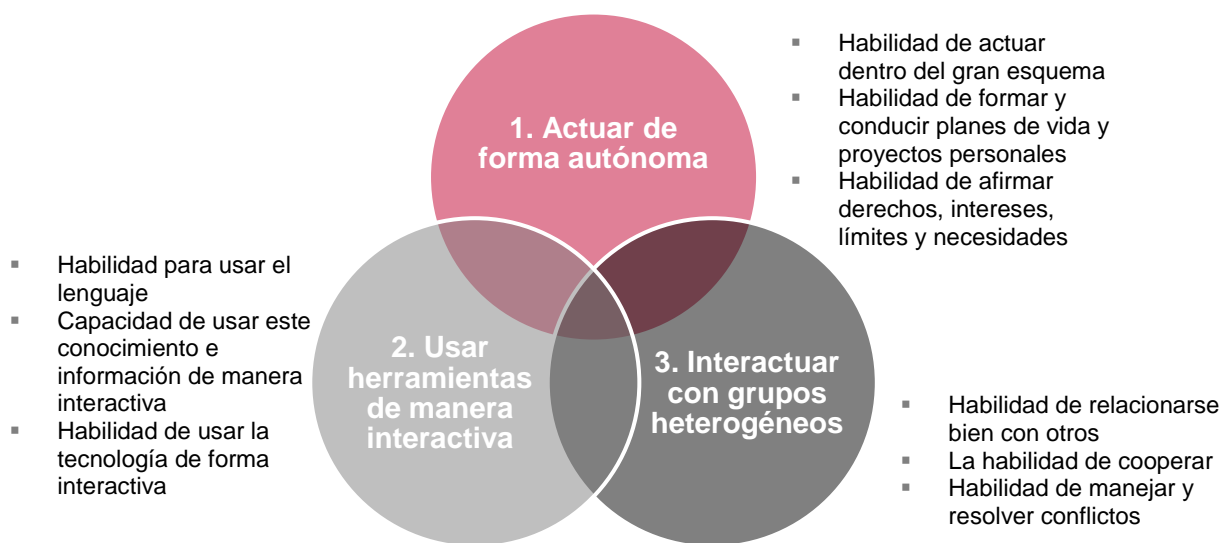
Metodología para el desarrollo de competencias
eLearning en Global Campus Nebrija

¹ Imagen extraída del banco de imágenes de la Universidad, Shutterstock.

1. Introducción

En el contexto universitario actual es imprescindible hablar de competencias en sus múltiples dimensiones. En el Espacio Europeo de Educación Superior el concepto “competencia” (*skill, capabilities, competency, attributes, learning outcom*) está unido al proceso de armonización transparente de títulos, así como a la vinculación de la formación universitaria con el ámbito profesional y la movilidad internacional. Esto lleva a la definición de un conjunto de competencias y habilidades para los diferentes niveles educativos, tal y como se recoge en los diversos marcos. Pero va mucho más allá. Además de las competencias propias de los programas académicos, es importante atender a un **conjunto de competencias, habilidades, valores y actitudes de los estudiantes** para su desarrollo tanto profesional como personal. Según indica la OCDE una competencia es más que conocimientos y destrezas «involucra la habilidad de enfrentar demandas complejas, apoyándose en y movilizando recursos psicosociales (incluyendo destrezas y actitudes) en un contexto en particular» (OCDE, 1997, p. 3). Según el Proyecto DeSeCo (*Definition and Selection of Competencies*), en el marco de la Unión Europea, las **competencias clave para el desarrollo de la ciudadanía**, en un contexto caracterizado por el cambio, la complejidad y la interdependencia, se clasifica en tres categorías:

Figura 1. Competencias clave para el desarrollo de la ciudadanía DeSeCo



Fuente: OCDE, 1997

El National Research Council (2012) establece el desarrollo las competencias del siglo XXI de los ciudadanos a tres niveles: cognitivo, interpersonal e intrapersonal, tal y como se muestra a continuación:

Figura 2. Competencias del siglo XXI



Fuente: National Research Council, 2012

En la Universidad Nebrija, es el **Instituto de Competencias Profesionales (INCP)** el que lidera la formación en las enseñanzas de Grado en cuanto a las competencias intrapersonales e interpersonales, así como en relación a la búsqueda activa de empleo. Éstas se llevan a cabo a través de un proyecto transversal e interdisciplinar que aplica su propia metodología (combinación de *masterclass*, proyectos, tutorización, trabajo en equipo, simulaciones, etc.) para cada una de las áreas establecidas y adaptadas a las necesidades de los estudiantes de la universidad.

1.1. Objetivo

Desde **Global Campus Nebrija**, a través del presente documento, se propone una metodología para el desarrollo de las competencias requeridas en el entorno digital, adaptadas al contexto de la Universidad Nebrija. En concreto, **se recogen las líneas metodológicas básicas para el desarrollo de competencias eLearning.**

Y es que el ámbito digital cuenta con características concretas que requieren de metodologías específicas, apoyadas en la tecnología y su enfoque pedagógico (Pedagogía Digital), para que los estudiantes puedan desarrollar, de la misma manera, el conjunto de habilidades requeridas en el siglo XXI para convertirse en ciudadanos y profesionales competentes.

Los diferentes enfoques metodológicos propuestos parten de la propia definición de un **Modelo de Competencias eLearning de Global Campus Nebrija**², que contempla tanto las **competencias académicas** (básicas, generales, específicas y transversales) como aquellas requeridas en el contexto actual y, de manera específica, las **competencias digitales y mediáticas**.

Aunque el foco del documento es describir las competencias *eLearning* del alumnado de Global Campus, se considera de interés para la institución incluir el Marco de Competencia Digital Docente. Recogidos ambos (Competencia Digital de la Ciudadanía y Competencia Digital Docente) en el marco **DigComp 2.1** y el **DigCompEdu**, respectivamente.

² Es importante resaltar que esta definición parte del modelo pedagógico de Global Campus, recogido en la Metodología para la enseñanza y el aprendizaje de GCN, así como la Guía y la Metodología MOOC.



Definición

Modelo de competencias
eLearning Global Campus Nebrija

³ Imagen extraída del banco de imágenes de la Universidad, Shutterstock.

2. Definición. Modelo de competencias eLearning

Para la definición del modelo de competencias *eLearning* de Global Campus se han tenido en cuenta **tres ejes principales**:

- **Competencias académicas en el marco del EEES**
- **Competencias del siglo XXI. Modelos**
- **Competencias digitales para la ciudadanía y para los centros educativos**

A continuación se desarrolla cada uno de los puntos indicados para, de manera seguida, mostrar el modelo de competencias *eLearning* de Global Campus propuesto.

2.1. Competencias académicas en el marco del EEES

En el contexto del EEES, la competencia es definida como el «conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes que se adquieren o desarrollan mediante experiencias formativas coordinadas, las cuales tienen el propósito de lograr conocimientos funcionales que den respuesta de modo eficiente a una tarea o problema de la vida cotidiana y profesional que requiera un proceso de enseñanza y aprendizaje». Éstas deben reflejarse, de la misma manera, en los resultados de aprendizaje evaluables en el alumnado de una determinada titulación. El MEC, por su parte, define las competencias como la «combinación de conocimientos, habilidades (intelectuales, manuales, sociales, etc.), actitudes y valores que capacitarán a un titulado para afrontar con garantías la resolución de problemas o la intervención en un asunto en un contexto académico, profesional o social determinado».

Desde el punto de vista académico, los títulos de Grado y Posgrado oficiales cuentan con una serie de **competencias básicas, generales, específicas y transversales**:

- **Competencias básicas:** corresponden a las establecidas en el Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior para el nivel de Grado, Máster y Doctorado. Se concretan en:

Tabla 1. Competencias básicas MECES 2. Grado

Competencias básicas MECES 2. Grado	
CB1	Que los estudiantes hayan de mostrado poseer y comprender conocimientos de un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de textos avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
CB2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
CB3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
CB5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Fuente: MECES, 2011

Tabla 2. Competencias básicas MECES 3. Máster

Competencias básicas MECES 3. Máster	
CB6	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
CB7	Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
CB8	Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
CB9	Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
CB10	Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida auto-dirigido o autónomo.

Fuente: MECES, 2011

Tabla 3. Competencias básicas MECES 4. Doctorado

Competencias básicas MECES 4. Doctorado	
CB11	Comprensión sistemática de un campo de estudio y dominio de las habilidades y métodos de investigación relacionados con dicho campo.
CB12	Capacidad de concebir, diseñar o crear, poner en práctica y adoptar un proceso sustancial de investigación o creación.
CB13	Capacidad para contribuir a la ampliación de las fronteras del conocimiento a través de una investigación original.
CB14	Capacidad de realizar un análisis crítico y de evaluación y síntesis de ideas nuevas y complejas.
CB15	Capacidad de comunicación con la comunidad académica y científica y con la sociedad en general acerca de sus ámbitos de conocimiento en los modos e idiomas de uso habitual en su comunidad científica internacional.
CB16	Capacidad de fomentar, en contextos académicos y profesionales, el avance científico, tecnológico, social, artístico o cultural dentro de una sociedad basada en el conocimiento.

Fuente: MECES, 2011

Global Campus cuenta entre sus titulaciones (modalidad *online* y semipresencial), programas tanto de Grado como de Máster, con lo que este conjunto de competencias deben ser consideradas en el diseño del modelo. Aunque no se cuenta de manera directa con Doctorados, se considera de interés recoger las competencias básicas, puesto que puede ser de interés para los estudiantes que se encuentran cursando un doctorado.

- **Competencias específicas:** corresponden a las competencias académicas específicas de cada una de las titulaciones y se recoge en la memoria oficial del programa.
- **Competencias generales:** corresponden a las competencias generales de la Universidad Nebrija, pero adaptadas al contexto de cada una de las titulaciones.
- **Competencias transversales:** se refieren a las competencias comunes a todas las titulaciones de la Universidad. En esta propuesta se incluyen competencias transversales comunes a las titulaciones de Global Campus. Sin embargo, a nivel general de la institución, es desde el **grupo TRANSLab** que se está definiendo el **Modelo de Educación Transversal de la Universidad Nebrija**, centrado en los valores de la institución y vehiculado a través de la digitalización (ecosistema digital); la metodología de enseñanza (transversalidad didáctica, docente e investigadora); la internacionalización (diversidad lingüística-idiomas, programas internacionales, etc.) y las competencias (profesionales, cívicas y académicas).

2.2. Las competencias del siglo XXI. Modelos

El contexto actual se caracteriza por ser cambiante. Los ritmos se han acelerado, las relaciones se han globalizado, las estructuras de trabajo se han visto modificadas, etc. En definitiva, los contextos sociales, profesionales y culturales han cambiado y se requieren, para los diferentes ámbitos, competencias y habilidades que permitan el desarrollo completo de los estudiantes tanto como ciudadanos como profesionales.

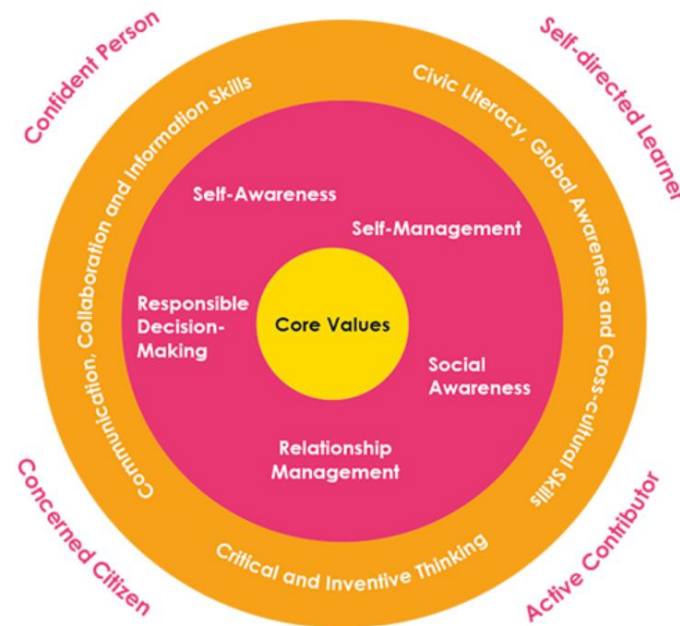
A continuación se recogen algunos de los modelos para el desarrollo de las competencias del siglo XXI.

2.2.1. Framework for 21st Century Competencies and Student Outcomes

El Ministerio de Educación de Singapur establece un modelo de competencias que ubica en el centro los valores (*Core Values*), puesto que son los valores los que definen el carácter, creencias, actitudes y acciones de los estudiantes. Este modelo define las competencias en tres niveles:

- **Competencias sociales y emocionales:** responsabilidad, relaciones positivas, autogestión y conciencia de sí mismo.
- **Competencias para desarrollarse en la globalidad:** Alfabetización cívica, conciencia global y habilidades culturales; Pensamiento crítico y creativo; Comunicación, colaboración e información.
- **Competencias cívicas:** Confianza en sí mismo; Aprendizaje auto-dirigido; Ciudadano seguro y comprometido y un contribuidor activo.

Tabla 4. 21st Century Competencies and Students Outcome



Fuente: Ministry of Education Singapore, 2015

2.2.2. The Citizenship Education Framework

El modelo propuesto por el Ministerio de Educación de Ontario está dividido en cuatro categorías de competencias:

Tabla 5. The Citizenship Education Framework

Categoría	Competencias	Valores
Identidad: Identidad personal como miembro de varias comunidades	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar y desarrollar el sentido de conexión con la comunidad a nivel local, nacional y global ▪ Desarrollar el sentido de la identidad cívica ▪ Considerar y respetar otras perspectivas ▪ Investigar las dimensiones morales y éticas de las diferentes situaciones 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interconexión ▪ Creencias y valores ▪ Autoeficacia ▪ Cultura ▪ Perspectiva ▪ Comunidad
Cualidades: rasgos del carácter, valores, hábitos de la mente	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Explorar los hechos desde el punto de vista de los derechos personales y sociales y la responsabilidad ▪ Demostrar auto respeto, respeto por los demás y empatía ▪ Desarrollar actitudes que motiven el compromiso cívico ▪ Trabajar de manera colaborativa y crítica 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Inclusión ▪ Equidad ▪ Empatía y respeto ▪ Derechos y responsabilidades ▪ Libertad ▪ Cohesión social ▪ Justicia ▪ Ciudadanía ▪ Colaboración y cooperación
Participación activa: trabajar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dar voz a las informaciones relevantes para la comunidad 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Toma de decisiones ▪ Influencia

por el bien común en las comunidades locales, nacionales y globales	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Adoptar roles de liderazgo en la comunidad ▪ Participar ▪ Investigar los hechos controvertidos ▪ Solucionar problemas de manera colaborativa e innovadora ▪ Construir relaciones positivas, tanto a nivel individual como grupal 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Resolución de conflictos ▪ Liderazgo ▪ Voluntariado ▪ Administración
Estructuras: Poder y sistemas sociales	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollar y entender la importancia de las normas y las leyes ▪ Desarrollar y entender cómo la política, la economía y las instituciones sociales afectan a las vidas ▪ Desarrollar y entender las dinámicas de poder ▪ Desarrollar y entender las dinámicas y la complejidad de las relaciones con y entre los sistemas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Democracia ▪ Normas y leyes ▪ Instituciones ▪ Poder y autoridad ▪ Sistemas

Fuente: Ontario Ministry of Education, 2013

2.2.3. Competencias según los pilares de la educación de la UNESCO

Es a partir de la publicación del Informe Delors (1996), que se proponen una serie de competencias, revisadas en 2015, relacionadas con los siguientes pilares:

Tabla 6. Tipos de aprendizajes y competencias para el siglo XXI

Pilar	Competencias
Saber conocer	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cimentar conocimientos de contenidos sólidos e integrados ▪ Comprometerse con el aprendizaje a lo largo de la vida ▪ Ser capaz de aprender en el ámbito de la interdisciplinariedad ▪ Ser capaz de desarrollarse en cuatro ámbitos relevantes: (1) concienciación mundial (2) finanzas, economía, empresa y emprendimiento; (3) civismo; (4) salud y bienestar
Aprender a hacer	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establecer un vínculo entre conocimientos y habilidades, aprendizajes y competencias, aprendizaje inerte y aprendizaje activo, conocimiento codificado y conocimiento tácito, y aprendizajes creativos y aprendizajes adaptadores ▪ Desarrollar el pensamiento crítico ▪ Ser capaz de llevar a cabo la resolución de problemas simples y complejos ▪ Comunicar y colaborar eficazmente ▪ Ser creativo e innovador ▪ Alfabetizarse o adquirir conocimientos en el ámbito de la información, los medios de comunicación y las tecnologías ▪ Alfabetizarse o adquirir conocimientos en el ámbito de las TIC

Aprender a ser	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencias sociales e interculturales ▪ Ser capaz de tomar la iniciativa, tener autonomía y responsabilidad personal ▪ Desarrollar competencias de producción de sentido ▪ Competencias meta-cognitivas ▪ Competencias de pensamiento emprendedor ▪ Aprender a aprender y hábitos de aprendizaje a lo largo de la toda la vida
Aprender a vivir juntos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buscar y valorar la diversidad ▪ Trabajo en equipo e interconexión ▪ Ciudadanía cívica y digital ▪ Competencia global ▪ Competencia intercultural

Fuente: UNESCO, 2015

2.3. Competencias digitales para la ciudadanía y para la docencia

La competencia digital es una de las competencias clave en el contexto actual. El grupo de investigación JRC-Sevilla de la Comisión Europea establece, sobre el aprendizaje y las competencias clave, diferentes marcos que integran las **competencias digitales de la ciudadanía**. Son de especial interés para el diseño de un modelo de desarrollo de competencias *eLearning* los siguientes: DigComp (Competencia digital de la ciudadanía); DigComEdu (Competencia digital para la docencia); SELFIE (Competencia digital de los centros educativos) y OpenEdu Framework (Marco Europeo de Educación Abierta). A continuación se detallan los dos marcos con mayor impacto para la creación de un modelo de competencias *eLearning*: DigComp 2.1 y DigCompEdu.

2.3.1. DigComp 2.1. Marco de competencia digital de la ciudadanía⁴

Se trata del modelo para el desarrollo de la competencia digital de la ciudadanía desarrollado en el marco de la Unión Europea. Se establecen cinco áreas competenciales concretadas en 21 niveles de competencia:

Tabla 7. Áreas y categorías para el desarrollo de las competencias digitales requeridas por la ciudadanía

Área competencial	Categorías
1. Información y alfabetización informacional	1.1. Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenido digital. 1.2. Evaluación de información, datos y contenido digital. 1.3. Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenido digital.
2. Comunicación y colaboración	2.1. Interacción mediante tecnologías digitales. 2.2. Compartir a través de tecnologías digitales. 2.3. Participación ciudadana a través de tecnologías digitales. 2.4. Colaboración mediante tecnologías digitales. 2.5. Netiqueta. 2.6. Gestión de la identidad digital
3. Creación digital	3.1. Desarrollo de contenidos digitales. 3.2. Integración y reelaboración de contenidos digitales. 3.3. Derechos de autor y licencias. 3.4. Programación.
4. Seguridad	4.1. Protección de dispositivos. 4.2. Protección de datos personales y privacidad. 4.3. Protección de la salud y del bienestar. 4.4. Protección del entorno.
5. Resolución de problemas	5.1. Resolución de problemas técnicos. 5.2. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas. 5.3. Uso de la tecnología digital de forma creativa. 5.4. Identificación de lagunas en la competencia digital.

Fuente: JRC-Sevilla, Comisión Europea, 2017

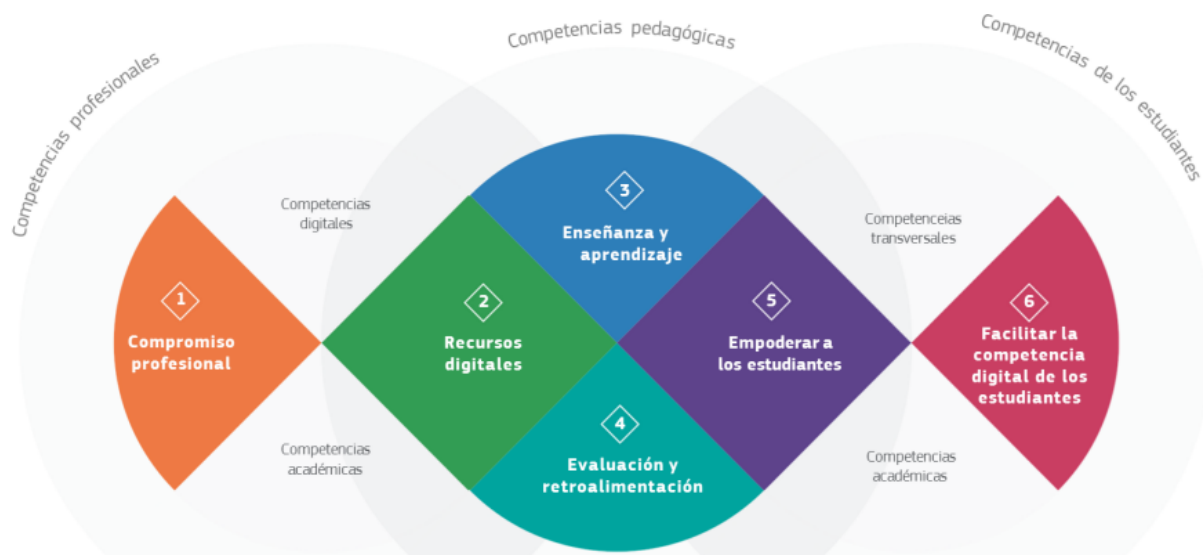
2.3.2. DigCompEdu. Marco de competencia digital de los educadores y de los centros educativos⁵

El marco DigCompEdu propone un modelo de competencia digital para los centros de educación y para el desarrollo de la competencia digital docente. El objetivo es sintetizar todos los modelos y herramientas existentes y trabajar con un marco de referencia común a nivel europeo.

⁴ Véase: [http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_\(online\).pdf](http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_(online).pdf)

⁵ Véase: <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>

Figura 3. Modelo DigCompEdu



Fuente: JRC-Sevilla, Comisión Europea, 2017

El modelo se concreta en las siguientes categorías y competencias:

Figura 4. Visión general del marco DigCompEdu y sus relaciones



Fuente: JRC-Sevilla, Comisión Europea, 2017

Tabla 8. Áreas y categorías para el desarrollo de las competencias digitales en el marco DigCompEdu

Área competencial	Categorías
1. Compromiso profesional	1.1. Comunicación y organización 1.2. Colaboración profesional 1.3. Práctica reflexiva 1.4. Desarrollo profesional continuo digital
2. Recursos digitales	2.1. Elegir recursos digitales 2.2. Crear y modificar 2.3. Administrar, proteger y compartir
3. Enseñanza y aprendizaje <i>Usar herramientas digitales para mejorar e innovar</i>	3.1. Enseñanza 3.2. Guía 3.3. Aprendizaje colaborativo 3.4. Aprendizaje auto-dirigido
4. Pedagogía digital <i>Usar herramientas digitales para mejorar e innovar</i>	4.1. Formatos de evaluación 4.2. Analizar pruebas 4.3. Retroalimentación y planificación
5. Empoderar a los estudiantes <i>Usar herramientas digitales para mejorar e innovar</i>	5.1. Accesibilidad e inclusión 5.2. Diferenciación y personalización 5.3. Participación activa
6. Facilitar la competencia digital de los estudiantes	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

Fuente: JRC-Sevilla, Comisión Europea, 2017

Este marco es el más completo en cuanto a los modelos de competencia digital. Parte de un enfoque holístico e integra la visión de expertos e investigadores de primer nivel en el ámbito de la educación digital.

Desde el punto de vista de la competencia digital docente, este modelo tiene por objetivo su implementación en los centros educativos para la mejora de la docencia en este ámbito. Se concibe para ser aplicado por los equipos docentes partiendo de la idea de que existen seis niveles: (1) novatos; (2) exploradores; (3) integradores; (4) expertos; (5) líderes y (6) pioneros. Estos niveles corresponden a las fases de desarrollo de las competencias digitales:

Figura 5. Progresión de la competencia



Fuente: JRC-Sevilla, Comisión Europea, 2017

Del paso de un nivel a siguiente se requiere el siguiente desarrollo:

- **A1-A2:** Reflexionar y compartir.
- **A2-B1:** Uso pertinente y variación.
- **B1-B2:** Estrategia y diversificación.
- **B2-C1:** Reflexionar y compartir.
- **C1-C2:** Crítica y renovación.

Si bien la aplicación de este marco es importante para el desarrollo de la competencia digital docente, a través de la presente propuesta se pretende **trasladar este conjunto de competencias también a los estudiantes, trabajando la adaptación de las mismas a las necesidades de los aprendices.**

A continuación se muestra el detalle de competencias para cada una de las categorías descritas:

Tabla 9. Síntesis de los descriptores de competencia DigCompEdu

1. Compromiso profesional	2. Recursos Digitales	3. Pedagogía Digital	4. Evaluación y Retroalimentación	5. Empoderar a los Estudiantes	6. Facilitar la Competencia Digital de los Estudiantes
<p>1.1 Comunicación de la organización Utilizar las tecnologías digitales para mejorar la comunicación organizacional con estudiantes, padres y terceros. Contribuir a desarrollar y mejorar las estrategias de comunicación organizacional.</p> <p>1.2 Colaboración profesional Utilizar las tecnologías digitales para colaborar con otros educadores, compartiendo conocimientos y experiencias; innovando prácticas pedagógicas de manera colaborativa. Utilizar redes colaborativas profesionales como fuente de desarrollo profesional.</p> <p>1.3 Práctica reflexiva Reflexionar, evaluar críticamente y desarrollar activamente la propia práctica pedagógica digital y la de su comunidad educativa.</p> <p>1.4 Desarrollo Profesional Continuo Digital (CPD) Utilizar fuentes y recursos digitales para el desarrollo profesional continuo.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>2.3 Administrar, proteger y compartir recursos digitales Organizar contenidos digitales y ponerlos a disposición de los estudiantes, padres u 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.</p>	<p>3.1 Enseñanza Integrar dispositivos y recursos digitales en el proceso de enseñanza, a fin de mejorar la eficacia de las prácticas de enseñanza. Adaptar adecuadamente los las bases, administrar y orquestar las intervenciones de enseñanza digital. Experimentar y desarrollar nuevos formatos y métodos pedagógicos de instrucción.</p> <p>3.2 Guía Utilizar herramientas y servicios digitales para mejorar la interacción con los estudiantes, de forma individual y colectiva, dentro y fuera de la sesión de aprendizaje. Utilizar las tecnologías digitales para ofrecer orientación y asistencia oportuna y específica. Experimentar y desarrollar nuevas formas y formatos para ofrecer orientación y apoyo.</p> <p>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.</p> <p>3.4 Aprendizaje auto-dirigido Utilizar las tecnologías digitales para apoyar los procesos de aprendizaje auto-dirigidos, es decir, para permitir que los estudiantes planifiquen, supervisen y reflexionen sobre su propio aprendizaje, evidencien el progreso, compartan conocimientos y presenten soluciones creativas.</p>	<p>4.1 Estrategias de evaluación Utilizar herramientas digitales para la evaluación formativa y sumativa. Mejorar la diversidad y la idoneidad de los formatos y enfoques de evaluación.</p> <p>4.2 Analizar pruebas Generar, seleccionar, analizar críticamente e interpretar la evidencia digital de la actividad digital, del rendimiento y del progreso de los estudiantes, con el fin de informar la enseñanza y el aprendizaje.</p> <p>4.3 Retroalimentación y planificación Utilizar herramientas digitales para proporcionar retroalimentación puntual y oportuna a los estudiantes. Adaptar adecuadamente las estrategias de enseñanza y proporcionar apoyo orientado, basado en la evidencia generada por las herramientas digitales utilizadas. Ayudar a los estudiantes y padres a entender la evidencia proporcionada por las herramientas digitales y utilizarlas para la toma de decisiones.</p>	<p>5.1 Accesibilidad e inclusión Asegurar la accesibilidad a los recursos y a las actividades de aprendizaje, para todos los estudiantes, incluyendo aquellos con necesidades especiales. Considerar y responder a las expectativas digitales de los estudiantes, sus habilidades, usos digitales e ideas erróneas, así como las restricciones contextuales, físicas o cognitivas para el uso de herramientas digitales.</p> <p>5.2 Diferenciación y personalización Utilizar herramientas digitales para atender las diversas necesidades de aprendizaje de los estudiantes, por ejemplo permitiéndoles seguir diferentes vías y metas de aprendizaje, ofreciendo enfoques y herramientas alternativas, y permitiendo a los estudiantes avanzar a diferentes velocidades hacia objetivos de aprendizaje individuales.</p> <p>5.3 Participación activa de los estudiantes Utilizar herramientas digitales para fomentar el compromiso activo y creativo de los estudiantes con un tema. Utilizar tecnologías digitales para fomentar las competencias transversales y la expresión creativa de los estudiantes. Abrir el aprendizaje a contextos del mundo real, involucrar a los estudiantes en actividades prácticas, en la investigación científica, la resolución de problemas complejos, la expresión creativa.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>6.4. Bienestar Tomar medidas para asegurar el bienestar físico, psicológico y social de los estudiantes cuando usen tecnologías digitales. Potenciar a los estudiantes para que manejen riesgos y utilicen las tecnologías digitales para apoyar su propio bienestar social, psicológico y físico.</p> <p>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.</p>

Joint
Research
Centre

Fuente: JRC-Sevilla, Comisión Europea, 2017

2.4. Modelo de competencias *eLearning* de Global Campus Nebrija

En base a los tres enfoques trabajados (de las competencias académicas, las competencias para los ciudadanos del siglo XXI y las competencias digitales), se plantea un modelo de competencias *eLearning* para las titulaciones de Global Campus Nebrija. Tras el análisis del conjunto de competencias que se recogen desde cada uno de los enfoques, se han **seleccionado, definido y adaptado aquellas competencias con mayor relación con los rasgos propios de la enseñanza *eLearning***. Es importante destacar que en el proceso de definición del modelo se han tenido en cuenta los siguientes aspectos:

1. La propuesta **se centra en las competencias *eLearning***. De esta manera, se ha decidido **no abordar las competencias académicas** de manera directa y específica, cuya responsabilidad depende de cada una de las facultades y departamentos académicos. Pese a ello, se incluyen en el modelo, puesto que se encuentran implícitas en cada uno de los programas de Global Campus.
2. De la misma manera, también se ha considerado poner el foco en aquellas **competencias cuyo desarrollo implique el entorno digital**.
3. En esta propuesta se han tenido en cuenta las **directrices institucionales referidas a las competencias trabajadas por el INCP**.
4. Respecto a las **competencias transversales**, en el modelo se integran aquellas que tienen mayor nivel de relación con la enseñanza y el aprendizaje en el ámbito digital. De esta manera, tal y como se apunta en apartados anteriores, se tendrán en cuenta las **directrices institucionales que se marquen desde la unidad TRANSLab**, encargada de liderar el Modelo de Educación Transversal de la Universidad Nebrija. Por el momento, se recogen las referidas a: **digitalización, internacionalización, metodología, competencias y valores** (solidaridad, sostenibilidad y ética).



2.4.1. Definición de las competencias *eLearning*

C1. Información y alfabetización informacional

- 1.1. Navegar, buscar y filtrar información, datos y contenido digital
- 1.2. Evaluar la información, datos y contenido digital
- 1.3. Almacenar y recuperar información, datos y contenido digital
- 1.4. Elegir recursos digitales
- 1.5. Compartir recursos digitales

C2. Comunicación y colaboración

- 2.1. Interaccionar mediante tecnologías digitales
- 2.2. Compartir a través de tecnologías digitales
- 2.3. Participar de forma activa como ciudadanos a través de tecnologías digitales
- 2.4. Colaborar y trabajar en equipo mediante tecnologías digitales en diferentes contextos
- 2.5. Aplicar la Netiqueta
- 2.6. Gestionar la identidad digital
- 2.7. Interactuar con grupos heterogéneos
- 2.8. Comunicar en múltiples contextos

C3. Recursos y creación digital

- 3.1. Desarrollar contenidos digitales
- 3.2. Integrar y reelaborar de contenidos digitales
- 3.3. Aplicar los derechos de autor y licencias
- 3.4. Programar

C4. Seguridad

- 4.1. Proteger los dispositivos
- 4.2. Proteger los datos personales y privacidad
- 4.3. Proteger los la salud y el bienestar
- 4.4. Proteger el entorno

C5. Resolución de problemas

- 5.1. Resolver problemas técnicos
- 5.2. Identificar necesidades y respuestas tecnológicas
- 5.3. Usar la tecnología digital de forma creativa
- 5.4. Identificar las lagunas en la competencia digital
- 5.5. Usar herramientas de manera interactiva

C6. Pedagogía digital transversal

- 6.1. Relacionar los conceptos
- 6.2. Aplicar estrategias de aprendizaje
- 6.3. Aplicar el aprendizaje colaborativo
- 6.4. Aplicar el aprendizaje auto-dirigido
- 6.5. Comprender los formatos de evaluación
- 6.6. Analizar las pruebas de evaluación
- 6.7. Comprender la retroalimentación y planificación
- 6.8. Comprometerse al desarrollo profesional continuo digital
- 6.9. Aplicar la autoevaluación positiva
- 6.10. Aprender a través de la interdisciplinariedad

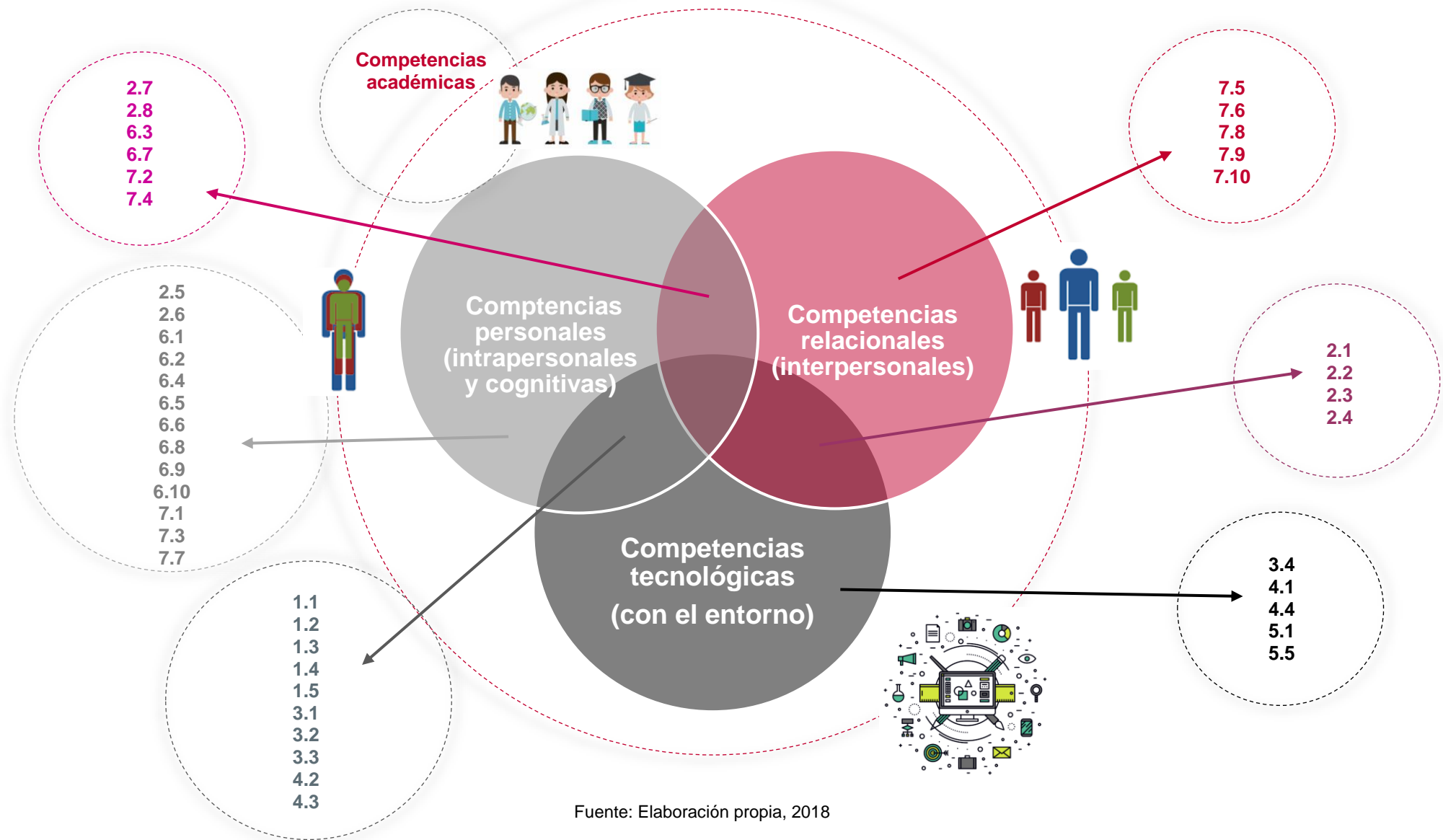
C7. Empoderamiento y ética en el aprendizaje digital

- 7.1. Actuar de forma autónoma
- 7.2. Comprometerse con el aprendizaje y la comunidad
- 7.3. Aplicar la creatividad e innovación
- 7.4. Aplicar la intercreatividad
- 7.5. Liderar proyectos y acciones
- 7.6. Trabajar de manera ética y cívica en la comunidad
- 7.7. Aplicar la reflexión y el pensamiento crítico
- 7.8. Comprender el contexto local, nacional y global
- 7.9. Respetar la diversidad con apertura intelectual
- 7.10. Mostrar empatía con los miembros de la comunidad
- 7.11. Trabajar las relaciones sociales y emocionales

2.4.2. Modelo

El modelo de competencias *eLearning* de Global Campus, en base a las competencias establecidas, cuenta con tres áreas de desarrollo competencial por parte de los estudiantes: **competencias personales**, **competencias relacionales** y **competencias tecnológicas**. En cada una de las áreas se ubican las categorías competenciales establecidas, así como en sus interacciones, tal y como se muestra a continuación:

Figura 6. Modelo de competencia eLearning y categorías





Metodología

Desarrollo de competencias *eLearning*

⁶ Imagen extraída del banco de imágenes de la Universidad, Shutterstock.

3. Metodología educativa para el desarrollo de competencias *eLearning*

Global Campus Nebrija parte, para la propuesta de una metodología para el desarrollo de competencias *eLearning*, de un modelo educativo adaptado al entorno digital. Es a través de la **Metodología para la enseñanza y el aprendizaje de GCN** que se dibujan las líneas generales pedagógicas de las titulaciones *online* y semipresenciales de la Universidad Nebrija. En este marco se establece el enfoque tecno-metodológico de los programas *eLearning* a través de la definición de:

- Tipología de **programas** y **estudiantes** (ampliación de conocimientos, reciclaje profesional y habilitante)
- **Roles** en el proceso de enseñanza y aprendizaje GCN: estudiante, docente, gestor/a y facilitador/a
- Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje: **tecnología educativa** (Office365, Blackboard Learn, Redes sociales o plataforma MOOC)
- **Contenido**: procedimiento de creación, formatos y herramientas (archivos textuales, presentaciones PPT, vídeos, audios, Kaltura y otras herramientas integradas)
- **Comunicación** (síncrona-asíncrona): herramientas y estrategias (Blackboard Collaborate, foro, anuncio o chat)
- **Colaboración**: herramientas y estrategias (Wiki, OneDrive)
- **Evaluación**: herramientas y estrategias (actividades, evaluaciones, P2P, Portfolio digital)
- **Recursos digitales**: herramientas y plataformas (Enlaces, Odysseus-Biblioteca)
- **Formación** al alumnado y profesorado
- Modelo didáctico y **teorías de aprendizaje** (cognitivismo-instruccionismo, construccionismo, conectivismo)
- **Itinerarios** y guías de aprendizaje (abiertos, personalizados)

Este modelo, llevado a los entornos abiertos de aprendizaje, se traslada a través de la **Metodología MOOC de Global Campus**, para su aplicación a los cursos online masivos y abiertos (MOOC), así como a las otras variantes esta tipología de cursos como, por ejemplo, los SPOC. En este marco se define:

- Tipo de **curso** y **plataforma**
- **Diseño** del curso
- **Estructura, contenido y secuencia didáctica**
- **Evaluación**
- **Canales de comunicación** y nivel de **interacción**
- **Roles**

Es a partir de estos dos marcos, especialmente la *Metodología para la enseñanza y el aprendizaje*, que se proponen las siguientes líneas metodológicas para el desarrollo de competencias *eLearning*, en base a los criterios que se recogen en la siguiente tabla para cada una de las categorías competenciales:

Tabla 10. Metodología para el desarrollo de competencias C1

C1. Información y alfabetización informacional								
Búsqueda crítica de información en el proceso de aprendizaje en el estudio de asignaturas de Grado y Posgrado, realización de actividades formativas y actividades de investigación (TFG o TFM).								
COMPETENCIA	Ámbito académico de aplicación	Entorno tecnológico	Contenido-herramienta-recurso	Comunicación	Colaboración	Evaluación	Teoría de aprendizaje	Itinerario
1.1. Navegar, buscar y filtrar información, datos y contenido digital	Estudio personal; Realización de trabajos; Organización	Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; <i>Apps</i> ; Otros	Red; Cursos Bb; Odysseus	En red	Redes; Comunidades; Cursos	Selección crítica; Evaluación de fuentes	Conectivismo	Personalizado. Estrategias para la búsqueda y filtrado de información
1.2. Evaluar la información, datos y contenido digital	Estudio personal; Realización de trabajos; Organización	Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; <i>Apps</i> ; Otros	Red; Cursos Bb; Odysseus	En red	Redes; Comunidades; Cursos; PLE	Evaluación crítica; Reflexión; Análisis de datos; Relación de conceptos	Cognitivismo; Construcciónismo; Conectivismo	Personalizado
1.3. Almacenar y recuperar información, datos y contenido digital	Estudio personal; Realización de trabajos; Organización	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; <i>Apps</i> ; Otros	Carpetas OneDrive; Yammer; Portfolio de curso; Espacios personales; <i>Apps</i>	En red. Puesta en común de criterios	Redes; Comunidades; Cursos; PLE	Criterios de búsqueda	Cognitivismo; Construcciónismo; Conectivismo	Personalizado; Comunitario/Colaborativo
1.4. Elegir recursos digitales	Estudio personal; Realización de trabajos; Organización	Blackboard Learn; Redes sociales; <i>Apps</i> ; Otros	Red; Cursos Bb; Odysseus	En red. Puesta en común de criterios	Redes; Comunidades; Cursos; PLE	Selección crítica según criterio personal	Cognitivismo; Construcciónismo; Conectivismo	Personalizado

1.5. Compartir recursos digitales	Estudio personal; Realización de trabajos grupales; Organización	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; <i>Apps</i> ; Otros	Cursos Bb; OneDrive grupo; Yammer; Foros; Wiki; Blog	En red. Compartir en foros, wikis,	Redes; Comunidades; Cursos; PLE	Selección crítica según criterio común	Construccionismo; Conectivismo	Comunitario/ Colaborativo
--	--	---	--	---------------------------------------	---------------------------------------	--	-----------------------------------	------------------------------

Fuente: Elaboración propia, 2018

Tabla 11. Metodología para el desarrollo de competencias C2

C2. Comunicación y colaboración								
Interacción y construcción conjunta de conocimientos, así como trabajo en equipo y colaboración, en las asignaturas de Grado y Posgrado. Respeto de las normas de comportamiento (Netiqueta), adecuado con el contexto académico (Universidad Nebrija). Construcción de la identidad digital del estudiante.								
COMPETENCIA	Ámbito académico de aplicación	Entorno tecnológico	Contenido-herramienta-recurso	Comunicación	Colaboración	Evaluación	Teoría de aprendizaje	Itinerario
2.1. Interaccionar mediante tecnologías digitales	Estudio personal; Realización de trabajos grupales; Participación en sesiones sincrónicas; Debates en foro	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; <i>Apps</i> ; Otros	Cursos Bb; OneDrive grupo; Yammer; Foros; Wiki; Chat (Skype Pro); Correo; Videoconferencia	Comunicación sincrónica y asincrónica Aprendizaje dialógico Debates	Construcción colaborativa a través de herramientas de comunicación	Evaluación de la participación activa y construcción colaborativa; Trabajo en equipo	Construccionismo	Comunitario/ Colaborativo
2.2. Compartir a través de tecnologías digitales	Estudio personal; Realización de trabajos grupales; Participación en sesiones sincrónicas; Debates en foros	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; <i>Apps</i> ; Otros	Cursos Bb; OneDrive grupo; Yammer; Foros; Wiki; Blog; Correo; Videoconferencia	Comunicación sincrónica y asincrónica Aprendizaje dialógico Debates	Compartir a través de herramientas de comunicación	Evaluación de la participación activa y construcción colaborativa; Trabajo en equipo	Conectivismo; Construccionismo	Comunitario/ Colaborativo

2.3. Participar de forma activa como ciudadanos a través de tecnologías digitales	Realización de trabajos grupales; Participación en sesiones síncronas; Debates en foros	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; <i>Apps</i> ; Otros	Cursos Bb; OneDrive grupo; Yammer; Foros; Wiki; Blog; Correo; Videoconferencia	Comunicación síncrona y asíncrona Aprendizaje dialógico Debates	Comunidad de aprendizaje	Evaluación de la participación activa y construcción colaborativa; Trabajo en equipo	Conectivismo; Construcciónismo	Comunitario/Colaborativo
2.4. Colaborar y trabajar en equipo mediante tecnologías digitales en diferentes contextos	Realización de trabajos grupales; Participación en sesiones síncronas; Debates en foros	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; <i>Apps</i> ; Otros	Cursos Bb; OneDrive grupo; Yammer; Foros; Wiki; Blog; Videoconferencia	Comunicación síncrona y asíncrona Aprendizaje dialógico Debates	Comunidad de aprendizaje	Evaluación de la participación activa y construcción colaborativa; Trabajo en equipo	Conectivismo; Construcciónismo	Comunitario/Colaborativo
2.5. Aplicar la Netiqueta	Realización de trabajos grupales; Participación en sesiones síncronas; Debates en foros	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; <i>Apps</i> ; Otros	Normas de comportamiento	Comunicación síncrona y asíncrona Aprendizaje dialógico Debates	Normas de la comunidad	Respeto de todas las personas participantes	Conectivismo; Construcciónismo	Personalizado; Comunitario/Colaborativo
2.6. Gestionar la identidad digital	Identidad y huella digital	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; <i>Apps</i> ; Otros	Información personal disponible; fotografías; avatar; tono de las comunicaciones	Comunicación sobre el "yo digital" y las relaciones con otros en los entornos digitales	Normas de la comunidad. Cómo nos ven los demás	Autoconocimiento; Autocrítica; Autoevaluación	Conectivismo; Construcciónismo	Personalizado
2.7. Interactuar con grupos heterogéneos	Realización de trabajos grupales; Participación en sesiones síncronas;	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; <i>Apps</i> ; Otros	Cursos Bb; OneDrive grupo; Yammer; Foros;	Comunicación adaptada a los diferentes contextos (lenguaje); Diversidad;	Videoconf.; Foro; Chat (Skype pro); Yammer; OneDrive; Correo	Análisis de la situación comunicativa; Toma de decisiones; Trabajo en equipo	Conectivismo; Construcciónismo	Personalizado; Comunitario/Colaborativo

	Debates en foros; Prácticas profesionales		Wiki; Blog; Videoconferencia	Capacidad de adaptación Aprendizaje dialógico Debates				
2.8. Comunicar en múltiples contextos	Realización de trabajos grupales; Participación en sesiones sincronas; Debates en foros; Prácticas profesionales	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; Apps; Otros	Cursos Bb; OneDrive grupo; Yammer; Foros; Wiki; Blog; Videoconferencia	Comunicación adaptada a los diferentes contextos (lenguaje); Diversidad; Capacidad de adaptación	Colaboración en diferentes entornos	Análisis de la situación comunicativa; Toma de decisiones	Conectivismo; Construccionismo	Personalizado; Comunitario/ Colaborativo

Fuente: Elaboración propia, 2018

Tabla 12. . Metodología para el desarrollo de competencias C3

C3. Recursos y creación digital								
Diseño y creación de contenidos digitales, tanto de manera individual como colectiva, aplicando los derechos de autor correspondientes. Programar herramientas y aplicaciones educativas para el aprendizaje.								
COMPETENCIA	Ámbito académico de aplicación	Entorno tecnológico	Contenido-herramienta-recurso	Comunicación	Colaboración	Evaluación	Teoría de aprendizaje	Itinerario
3.1. Desarrollar contenidos digitales	Estudio personal; Realización de trabajos individuales-grupales; TFG/TFM	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; Apps; Otros	Archivo Vídeo Kultura Fotografía Podcast Infografía Mapa conceptual Presentación	Comunicación sincrona y asincrona; Estrategia de difusión de contenido	Proyectos colaborativos	Criterios académicos; Rúbricas de evaluación; Autoevaluación; Creatividad	Cognitivismo; Construccionismo; Conectivismo	Personalizado; Comunitario/ Colaborativo

			Escenarios Simulaciones					
3.2. Integrar y reelaborar de contenidos digitales	Estudio personal; Realización de trabajos individuales-grupales; TFG/TFM	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; Apps; Otros	Archivo Vídeo Kaltura Fotografía Podcast Infografía Mapa conceptual Presentación Escenarios Simulaciones	Comunicación síncrona y asíncrona	OneDrive; Kaltura; Odysseus Cultura procomún; Cultura remix Proyectos colaborativos	Criterios académicos; Rúbricas de evaluación; Autoevaluación; Creatividad	Cognitivismo; Construccionismo; Conectivismo	Personalizado; Comunitario/ Colaborativo
3.3. Aplicar los derechos de autor y licencias	Realización de trabajos individuales-grupales; TFG/TFM	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; Apps; Otros	Archivo Vídeo Kaltura Fotografía Podcast Infografía Mapa conceptual Presentación Escenarios Simulaciones	Solicitar permisos correspondientes si aplica	Contenidos procomún; Creative Commons; Conocimiento de licencias	Análisis de licencia	Cognitivismo; Construccionismo; Conectivismo	Personalizado; Comunitario
3.4. Programar	Estudio personal; Realización de trabajos grupales; Organización	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; Apps; Otros	Escenarios Simulaciones Configuraciones	Comunicación síncrona y asíncrona	Programación colaborativa; Contenidos procomún; Creative Commons; Conocimiento de licencias	Evaluación técnica	Conectivismo; Conectivismo;	Personalizado

Fuente: Elaboración propia, 2018

Tabla 13. Metodología para el desarrollo de competencias C4

C4. Seguridad								
Ser conscientes de los riesgos del entorno digital, pese a encontrarse en un entorno tecnológico académico y social seguro. Proteger los dispositivos de uso personal/comunitario y los datos. Evitar conductas extremas respecto al uso de la tecnología (tecnofobia y tecnofilia)								
COMPETENCIA	Ámbito académico de aplicación	Entorno tecnológico	Contenido-herramienta-recurso	Comunicación	Colaboración	Evaluación	Teoría de aprendizaje	Itinerario
4.1. Proteger los dispositivos	Estudio personal; Realización de trabajos grupales; Organización	PC/MAC Dispositivos móviles;	Configuraciones	Comunicación síncrona y asíncrona	Cultura en red	Análisis crítico y toma de decisiones	Cognitivismo; Construccionismo; Conectivismo	Personalizado
4.2. Proteger los datos personales y privacidad	Privacidad	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; Apps; Otros	Configuraciones	Comunicación síncrona y asíncrona	Cultura en red	Análisis crítico; toma de decisiones	Cognitivismo; Construccionismo; Conectivismo	Personalizado
4.3. Proteger la salud y el bienestar	Bienestar	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; Apps; Otros	Usos saludables (conductas tecnófobas y tecnófilas)	Comunicación síncrona y asíncrona; Aplicar netiqueta; Cuidar el lenguaje emocional	Cultura en red (Habilidades para la vida)	Análisis crítico; toma de decisiones	Cognitivismo; Construccionismo; Conectivismo	Personalizado
4.4. Proteger el entorno	Privacidad	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; Apps; Otros	Configuraciones	Comunicación síncrona y asíncrona	Cultura en red	Análisis crítico; toma de decisiones	Cognitivismo; Construccionismo; Conectivismo	Personalizado

Fuente: Elaboración propia, 2018

Tabla 14. Metodología para el desarrollo de competencias C5

C5. Resolución de problemas								
Resolver problemas utilizando la tecnología de manera crítica, identificando necesidades y respuestas y las lagunas de la competencia digital, haciendo un uso de las herramientas creativo e interactivo. El desarrollo de este conjunto de competencias se puede realizar de manera tanto individual como colectiva, utilizando los diferentes medios y canales de la universidad. Por ejemplo, para las incidencias tecnológicas, es necesario contactar con SSII y para las incidencias sobre el uso de las herramientas con Global Campus Nebrija (Gestor/a eLearning).								
COMPETENCIA	Ámbito académico de aplicación	Entorno tecnológico	Contenido-herramienta-recurso	Comunicación	Colaboración	Evaluación	Teoría de aprendizaje	Itinerario
5.1. Resolver problemas técnicos	Estudio personal; Realización de trabajos grupales; Sesiones Participación en síncronas; Organización; TFG/TFM	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; Apps; Otros	Configuraciones; Edición de documentos; Videoconf.	Comunicación síncrona y asíncrona Utilizar los sistemas de la Universidad: Ticket a SSII	Compartir la solución de problemas; Búsqueda de soluciones más allá del entorno conocido (Red)	Feedback sobre la solución del problema; Proactividad	Cognitivismo- Instruccionismo	Personalizado
5.2. Identificar necesidades y respuestas tecnológicas	Estudio personal; Realización de trabajos grupales; Sesiones Participación en síncronas; Organización; TFG/TFM	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; Apps; Otros	Configuraciones; Edición de documentos; Videoconf.	Comunicación síncrona y asíncrona Utilizar los sistemas de la Universidad: Ticket a SSII	Compartir necesidades y respuestas en red	Análisis crítico del entorno; Creatividad; Proactividad	Conectivismo; Construccionismo	Personalizado; Comunitario
5.3. Usar la tecnología digital de forma creativa	Estudio personal; Realización de trabajos grupales; Sesiones Participación en síncronas;	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; Apps; Otros	Edición de documentos: Archivo Vídeo Kaltura Fotografía Podcast Infografía	Comunicación síncrona y asíncrona	Proyectos colaborativos	Análisis crítico herramientas para su elección; Creatividad	Conectivismo; Construccionismo	Personalizado; Comunitario

	Organización; TFG/TFM		Mapa conceptual Presentación Escenarios Simulaciones					
5.4. Identificar las lagunas en la competencia digital	Estudio personal; Realización de trabajos grupales; Sesiones Participación en síncronas; Organización; TFG/TFM	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; <i>Apps</i> ; Otros	Cursos Bb; OneDrive grupo; Yammer; Foros; Wiki; Blog; Videoconfe- rencia	Comunicación síncrona y asíncrona	Proyectos colaborativos	Análisis crítico de competencias; Creatividad; Proactividad	Conectivismo; Construccio- nismo	Personalizado; Comunitario
5.5. Usar herramientas de manera interactiva	Estudio personal; Realización de trabajos grupales; Sesiones Participación en síncronas; Organización; TFG/TFM	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; <i>Apps</i> ; Otros	Archivo Vídeo Kaltura Fotografía Podcast Infografía Mapa conceptual Presentación Escenarios Simulaciones	Comunicación síncrona y asíncrona	Proyectos colaborativos	Análisis crítico herramientas; Creatividad; Intercreatividad	Conectivismo; Construccio- nismo	Personalizado; Comunitario

Fuente: Elaboración propia, 2018

Tabla 15. Metodología para el desarrollo de competencias C6

C6. Pedagogía digital transversal								
Aplicar la pedagogía digital para los sistemas de enseñanza y aprendizaje, desde la relación de los conceptos a la aplicación de diferentes estrategias de aprendizaje en los entornos digitales. Aprender de manera colaborativa en comunidades diversas y heterogéneas a través de las herramientas tecnológicas. Aplicar el aprendizaje auto-dirigido, comprendiendo y analizando los formatos de evaluación y aplicando la auto-evaluación positiva. Comprometerse al aprendizaje continuado en entornos cambiantes desde el enfoque transversal e interdisciplinar.								
COMPETENCIA	Ámbito académico de aplicación	Entorno tecnológico	Contenido-herramienta-recurso	Comunicación	Colaboración	Evaluación	Teoría de aprendizaje	Itinerario
6.1. Relacionar los conceptos	Estudio personal; Realización de trabajos grupales; Participación en sesiones sincrónicas; TFG/TFM	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; Apps; Otros	Contenido académico en múltiples formatos	Comunicación sincrónica y asincrónica	Construcción colaborativa de conocimiento	Actividades; Evaluaciones P2P; TFG/TFM; Rúbricas de evaluación	Cognitivismo; Conectivismo; Construccionismo	Personalizado; Comunitario/ Colaborativo
6.2. Aplicar estrategias de aprendizaje	Estudio personal; Realización de trabajos grupales; Participación en sesiones sincrónicas; TFG/TFM	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; Apps; Otros	Archivo Vídeo Kaltura Fotografía Podcast Infografía Mapa conceptual Presentación Escenarios Simulaciones	Comunicación sincrónica y asincrónica Aprendizaje dialógico Debates	Construcción colaborativa de conocimiento	Actividades; Evaluaciones P2P; TFG/TFM; Rúbricas de evaluación	Cognitivismo; Conectivismo; Construccionismo	Personalizado; Comunitario/ Colaborativo
6.3. Aplicar el aprendizaje colaborativo	Realización de trabajos grupales; Sesiones Participación en sesiones sincrónicas;	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; Apps; Otros	Contenido académico en múltiples formatos	Comunicación sincrónica y asincrónica Aprendizaje dialógico Debates	Construcción colaborativa de conocimiento	Actividades; Evaluaciones P2P; TFG/TFM; Rúbricas de evaluación	Conectivismo; Construccionismo	Comunitario/ Colaborativo

6.4. Aplicar el aprendizaje auto-dirigido	Estudio personal; Realización de trabajos; TFG/TFM	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; <i>Apps</i> ; Otros	Contenido académico en múltiples formatos	Aprendizaje dialógico	Aprender de la comunidad	Actividades; Evaluaciones P2P; TFG/TFM; Rúbricas de evaluación	Conectivismo; Construccionismo	Personalizado
6.5. Comprender los formatos de evaluación	Estudio personal; Realización de trabajos grupales; Participación en sesiones síncronas; TFG/TFM	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; <i>Apps</i> ; Otros	Contenido académico en múltiples formatos	Comunicación síncrona y asíncrona Aprendizaje dialógico Debates	Participación activa a través de las herramientas	Actividades; Evaluaciones P2P; TFG/TFM; Rúbricas de evaluación	Cognitivismo; Conectivismo; Construccionismo	Personalizado; Comunitario/ Colaborativo
6.6. Analizar las pruebas de evaluación	Estudio personal; Realización de trabajos grupales; Participación en sesiones síncronas; TFG/TFM	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; <i>Apps</i> ; Otros	Contenido académico en múltiples formatos	-	-	Análisis crítico Actividades; Evaluaciones P2P; TFG/TFM; Rúbricas de evaluación	Cognitivismo; Conectivismo; Construccionismo	Personalizado; Comunitario/ Colaborativo
6.7. Comprender la retroalimentación y planificación profesional continua digital	Estudio personal; Realización de trabajos grupales; Participación en sesiones síncronas; TFG/TFM; Organización	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; <i>Apps</i> ; Otros	Contenido académico en múltiples formatos	Interpretar las comunicaciones a través de las diferentes herramientas	-	Comprender la retroalimentación y convertirla en conocimiento	Cognitivismo; Conectivismo; Construccionismo	Personalizado
6.8. Comprometerse al desarrollo	Estudio personal; Realización de trabajos grupales; Participación en sesiones	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; <i>Apps</i> ; Otros	Contenido académico en múltiples formatos	Participación activa a través de las herramientas	Participación activa a través de las herramientas. Compromiso con la comunidad	Enfrentarse de manera crítica y reflexiva a la evaluación	Cognitivismo; Conectivismo; Construccionismo	Personalizado

	síncronas; TFG/TFM; Organización							
6.9. Aplicar la autoevaluación positiva	Estudio personal; Realización de trabajos grupales; Participación en sesiones síncronas; TFG/TFM; Organización	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; <i>Apps</i> ; Otros	Contenido académico en múltiples formatos	Participación activa y auto-reflexiva a través de las herramientas	Proyectos colaborativos	Autoevaluación positiva en base a los criterios establecidos	Cognitivismo; Conectivismo; Construccionismo	Personalizado
6.10. Aprender a través de la interdisciplinar idad	Estudio personal; Realización de trabajos grupales; Participación en sesiones síncronas; TFG/TFM; Organización	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; <i>Apps</i> ; Otros	Contenido académico en múltiples formatos: enfoque interdisciplinar	Comunicarse con diferentes ámbitos y disciplinas a través de las herramientas	Colaborar en la interdisciplinariedad a través de las herramientas	Analizar de manera crítica y reflexiva la evaluación	Conectivismo; Construccionismo	Personalizado; Comunitario/ Colaborativo

Fuente: Elaboración propia, 2018

Tabla 16. Metodología para el desarrollo de competencias C7

C7. Empoderamiento y ética en el aprendizaje digital								
Empoderarse del proceso de aprendizaje en el entorno digital y afrontarlo de manera ética. Comprometerse con el proceso y la comunidad, aplicando la creatividad, innovación e intercreatividad. Utilizar la tecnología y los medios de forma empoderada y democrática.								
COMPETENCIAS	Ámbito académico de aplicación	Entorno tecnológico	Contenido-herramienta-recurso	Comunicación	Colaboración	Evaluación	Teoría de aprendizaje	Itinerario
7.1. Actuar de forma autónoma	Estudio personal; Realización de trabajos grupales; Participación en sesiones sincrónicas; TFG/TFM; Organización	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; <i>Apps</i> ; Otros	Contenido académico en múltiples formatos	Comunicación sincrónica y asincrónica Conocer las fuentes y su veracidad	Proyectos colaborativos	Análisis crítico y reflexivo; Autoevaluación; Rúbricas; Proactividad	Cognitivismo; Conectivismo; Construccionismo	Personalizado
7.2. Comprometerse con el aprendizaje y la comunidad	Realización de trabajos grupales; Participación en sesiones sincrónicas;	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; <i>Apps</i> ; Otros	Contenido académico en múltiples formatos	Comunicación sincrónica y asincrónica Aprendizaje dialógico Debates	Proyectos colaborativos	Análisis crítico Actividades; Evaluaciones P2P; TFG/TFM; Rúbricas de evaluación	Conectivismo; Construccionismo	Personalizado; Comunitario/ Colaborativo
7.3. Aplicar la creatividad e innovación	Estudio personal; Realización de trabajos grupales; Participación en sesiones sincrónicas; TFG/TFM; Organización	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; <i>Apps</i> ; Otros	Contenido académico en múltiples formatos	Comunicación sincrónica y asincrónica Aprendizaje dialógico Debates	Proyectos colaborativos	Análisis crítico Actividades; Evaluaciones P2P; TFG/TFM; Rúbricas de evaluación; Creatividad	Conectivismo; Construccionismo	Personalizado; Comunitario/ Colaborativo

7.4. Aplicar la intercreatividad	Realización de trabajos grupales; Participación en sesiones sincronicas	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; Apps; Otros	Contenido académico en múltiples formatos	Comunicación sincrónica y asincrónica Aprendizaje dialógico Debates	Proyectos colaborativos	Análisis crítico Actividades; Evaluaciones P2P; TFG/TFM; Rúbricas de evaluación; Creatividad; Intercreatividad	Cognitvismo; Conectivismo; Construccio-nismo	Personalizado
7.5. Liderar proyectos y acciones	Realización de trabajos grupales; Participación en sesiones sincronicas; TFG/TFM;	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; Apps; Otros	Contenido académico en múltiples formatos	Comunicación sincrónica y asincrónica Aprendizaje dialógico Debates	Líder de proyectos colaborativos	Análisis crítico Actividades; Evaluaciones P2P; TFG/TFM; Rúbricas de evaluación; Creatividad; Proactividad	Conectivismo; Construccio-nismo	Personalizado
7.6. Trabajar de manera ética y cívica en la comunidad	Realización de trabajos grupales; Participación en sesiones sincronicas; TFG/TFM;	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; Apps; Otros	Contenido académico en múltiples formatos	Comunicación sincrónica y asincrónica Aprendizaje dialógico Debates	Proyectos colaborativos	Análisis crítico Actividades; Evaluaciones P2P; TFG/TFM; Rúbricas de evaluación	Cognitvismo; Conectivismo; Construccio-nismo	Personalizado; Comunitario/ Colaborativo
7.7. Aplicar la reflexión y el pensamiento crítico	Estudio personal; Realización de trabajos grupales; Participación en sesiones sincronicas; TFG/TFM;	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; Apps; Otros	Contenido académico en múltiples formatos	Comunicación sincrónica y asincrónica	Proyectos colaborativos	Análisis crítico Actividades; Evaluaciones P2P; TFG/TFM; Rúbricas de evaluación	Cognitvismo; Conectivismo; Construccio-nismo	Personalizado
7.8. Comprender el contexto local, nacional y global	Estudio personal; Realización de trabajos grupales; Participación en sesiones sincronicas;	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; Apps; Otros	Contenido académico en múltiples formatos	Comunicación sincrónica y asincrónica	Proyectos colaborativos	Análisis crítico Actividades; Evaluaciones P2P; TFG/TFM; Rúbricas de evaluación	Conectivismo; Construccio-nismo	Personalizado

	TFG/TFM; Organización							
7.9. Respetar la diversidad con apertura intelectual	Estudio personal; Realización de trabajos grupales; Participación en sesiones síncronas; TFG/TFM; Organización	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; <i>Apps</i> ; Otros	Contenido académico en múltiples formatos	Comunicación síncrona y asíncrona	Proyectos colaborativos	Análisis crítico Actividades; Evaluaciones P2P; TFG/TFM; Rúbricas de evaluación	Cognitivismo; Conectivismo; Construcción	Personalizado; Comunitario/ Colaborativo
7.10. Mostrar empatía con los miembros de la comunidad	Realización de trabajos grupales; Participación en sesiones síncronas; TFG/TFM;	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; <i>Apps</i> ; Otros	Contenido académico en múltiples formatos	Comunicación síncrona y asíncrona Aprendizaje dialogico Debates	Proyectos colaborativos	Análisis crítico Actividades; Evaluaciones P2P; TFG/TFM; Rúbricas de evaluación	Cognitivismo; Conectivismo; Construcción	Personalizado; Comunitario/ Colaborativo
7.11. Trabajar las relaciones sociales y emocionales	Realización de trabajos grupales; Participación en sesiones síncronas;	Office365; Blackboard Learn; Redes sociales; Plataforma MOOC; <i>Apps</i> ; Otros	Contenido académico en múltiples formatos	Comunicación síncrona y asíncrona Aprendizaje dialogico Debates	Proyectos colaborativos	Análisis crítico Actividades; Evaluaciones P2P; TFG/TFM; Rúbricas de evaluación; Proactividad	Cognitivismo; Conectivismo; Construcción	Personalizado; Comunitario/ Colaborativo

Fuente: Elaboración propia, 2018

Referencias

- EU Science Hub (2017). European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. Recuperado desde: <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/european-framework-digital-competence-educators-digcompedu>
- EU Science Hub (2017). DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use. Recuperado desde: <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-21-digital-competence-framework-citizens-eight-proficiency-levels-and-examples-use>
- European Comission (2017). Evaluar la competencia digital docente. Recuperado desde: https://ec.europa.eu/jrc/sites/jrcsh/files/digcompedu_leaflet_es-nov2017pdf.pdf
- Global Campus Nebrija (2016). Metodología para la enseñanza y el aprendizaje Global Campus. Recuperado desde: <http://www.nebrija.com/nebrija-global-campus/pdf/metodologia-ensenanza-aprendizaje.pdf>
- Globla Campus Nebrija (2016). Metodología de enseñanza y para el aprendizaje para cursos MOOC. Recuperado desde: <https://www.nebrija.com/nebrija-global-campus/pdf/metodologia-MOOC.pdf>
- Ministry of Education Singapore (2015). 21st Century Competencies. Framework for 21st Century Competencies ans Student Outcomes. Recuperado de: <https://www.moe.gov.sg/education/education-system/21st-century-competencies>
- Ontario Public Service (2016). 21st Century Competencies. Recuperado de: http://www.edugains.ca/resources21CL/About21stCentury/21CL_21stCenturyCompetencies.pdf
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (1997). La definición y selección de competencias clave. Resumen Ejecutivo. Recuperado desde: <http://deseco.ch/bfs/deseco/en/index/03/02.parsys.78532.downloadList.94248.DownloadFile.tmp/2005.dscexecutivesummary.sp.pdf>
- UNESCO (1996). La educación encierra un tesoro. Recuperado desde: http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF
- UNESCO (2015). El futuro del aprendizaje 2. ¿Qué tipo de aprendizaje se necesita en el siglo XXI? Recuperado desde: <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002429/242996s.pdf>