

CONVOCATORIA DE TRABAJOS PARA LA COORDINACIÓN DE LA ELABORACIÓN DE MATERIAL FORMATIVO EN COMPETENCIAS DIGITALES EN EL CONTEXTO DEL PLAN UNIDIGITAL

3. 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.
4. Dentro del Plan Unidigital (R.D. 641/2021 de 17 de julio, plan para la modernización y digitalización del sistema universitario español), el proyecto colaborativo DigComEdu-FyA, donde participan 32 universidades españolas, tiene como objetivo el desarrollo de elementos de formación para mejorar las competencias digitales del profesorado universitario. Este proyecto es coordinado por la Universidad de Alcalá (UAH)
5. En una primera fase, cada universidad ha mostrado las unidades formativas que puede aportar. Esto ha permitido identificar aquellas áreas y niveles que necesitan desarrollarse. En este punto, el Vicerrectorado de Infraestructuras y Sostenibilidad 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 equipos de trabajo que se encarguen de la generación, coordinación y revisión de material formativo dentro de las seis áreas propuestas dentro del marco DigComEdu y una dentro del marco OpenEdu (ver Tabla 1). En total, estas siete áreas están formadas por 25 competencias. Los niveles de aptitud en cada una de ellas, que son recogidos en el Modelo DigCompEdu son: A1 (Novel); A2 (Explorador/a); B1 (Integrador/a); B2 (Experto/a); C1 (Líder) y C2 (Pionero/a).

Código Seguro De Verificación	6527s75hnbr5M37UdDUI2w==	Estado	Fecha y hora	
Firmado Por	Iván Ubero Martínez - Director Área de Inversiones	Firmado	09/01/2024 11:39:15	
Observaciones		Página	1/21	
Url De Verificación	https://portafirmas.unileon.es/verifirma/code/6527s75hnbr5M37UdDUI2w==			
Normativa	Este informe tiene carácter de copia electrónica auténtica con validez y eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Ley 39/2015).			

Áreas	Competencias
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. En el Anexo II se incluyen los descriptores de cada una de las competencias se detallan los niveles de cada una de ellas.

Dentro de las áreas y competencias, la ULe tiene el compromiso de realizar las siguientes áreas y niveles, que serán definidas como prioritarias en esta convocatoria:

- 3.1 Enseñanza (niveles A1 y A2)
- 4.1 Estrategias de evaluación (niveles A1 y A2)

Esta convocatoria estará sujeta a la vigencia del plan UniDigital (junio de 2024). Por lo tanto, se establece el siguiente esquema de plazos:

- Periodo de solicitud. Abarca desde la publicación de este documento hasta el 21 de enero de 2024.
- Publicación de los grupos seleccionados: 8 de febrero. Se publicarán además una lista de grupos reserva.

Código Seguro De Verificación	6527s75hnbr5M37UdDUI2w==	Estado	Fecha y hora
Firmado Por	Iván Ubero Martínez - Director Área de Inversiones	Firmado	09/01/2024 11:39:15
Observaciones		Página	2/21
Url De Verificación	https://portafirmas.unileon.es/verifirma/code/6527s75hnbr5M37UdDUI2w==		
Normativa	Este informe tiene carácter de copia electrónica auténtica con validez y eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Ley 39/2015).		



- Una vez publicada esta lista, cada grupo seleccionado presentará un informe mensual con el trabajo realizado.
- Si trascurrido el primer mes no hay avances significativos, el trabajo podría reasignarse a uno de los grupos reserva.
- Finalización de los trabajos: 12 de abril de 2024.
- Valoración y revisión: 10 de mayo de 2024.
- Podrán abrirse nuevos plazos de solicitud si quedasen fondos sin asignar de otras convocatorias asociadas a Unidigital.

2 Cuantía y condiciones de los incentivos

- 2.1 El importe total de los incentivos contemplados bajo la presente convocatoria se fija en 20.000€ y se financiará con cargo a la aplicación presupuestaria 18.02.16.322B.3.03.640.01.
- 2.2 Se asignarán incentivos económicos a todas las solicitudes publicadas en el grupo de asignados una vez desarrollen el contenido.
- 2.3 Estas dotaciones serán de 3000€ por módulo prioritario (ver punto 1) y 2000€ para el resto.
- 2.4 Los docentes con derecho a incentivo económico serán aquellos que hayan participado en la generación del material presentado, y así lo hayan indicado en la memoria de solicitud de la convocatoria.
- 2.5 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 2.3.
- 2.6 El reparto de los incentivos se hará de forma proporcional a la participación de cada uno de los docentes con derecho a incentivo económico.
- 2.7 La cuantía máxima a percibir por personal será de 4000€, con independencia del número de solicitudes que presente.
- 2.8 A criterio de la comisión de valoración, el material audiovisual generado podrá estar disponible en la mediateca de la ULe. No podrá usarse este material para optar a las convocatorias del plan Unidigital:
 - Generación y publicación de contenidos docentes en abierto
 - Creación de MOOCS
- 2.9 En ningún caso la generación del material implicará un reconocimiento explícito en la hoja de servicios ni será reconocida como carga docente.

Código Seguro De Verificación	6527s75hnbr5M37UdDUI2w==	Estado	Fecha y hora	
Firmado Por	Iván Ubero Martínez - Director Área de Inversiones	Firmado	09/01/2024 11:39:15	
Observaciones		Página	3/21	
Uri De Verificación	https://portafirmas.unileon.es/verifirma/code/6527s75hnbr5M37UdDUI2w==			
Normativa	Este informe tiene carácter de copia electrónica auténtica con validez y eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Ley 39/2015).			

3 Características de los trabajos

Por cada módulo que se desarrolle se deberá generar una breve ficha explicando objetivos y contenidos del módulo. Además, esta ficha debe incluir la siguiente información:

- Dimensionamiento y modelo.
- Si el curso es atendido o desatendido.
- Personas clave.
- Accesibilidad.

A continuación, y a modo orientativo, se proponen las siguientes recomendaciones:

3.1 Dimensionamiento y modelo:

La duración de los cursos debería ser entre 6 y 12 horas, dependiendo del nivel del módulo y la competencia. Como límite se establece que el tiempo dedicado a superar un módulo no exceda de las 20 horas.

Por lo tanto, se recomienda que los cursos que preparan para adquirir un nivel C sean más largos que los que preparan para adquirir las competencias con nivel B o A. La dedicación temporal se agrupa en los 4 elementos siguientes, siendo los dos primeros, obligatorios:

- a) Contemplar entre 3 y 6 horas de trabajo personal. Este trabajo debería consistir en leer el material escrito y visualizar el material audiovisual creado.
 - a. Material Escrito: Para cada módulo de 3 horas es conveniente generar un documento de entre 1.600 y 2.000 palabras (4-5 páginas en Word)
 - b. Material Audiovisual: Para cada 3 horas, extraer los 2 o 3 conceptos fundamentales del texto para generar los videos. Cada vídeo debería tener una duración máxima de 6 minutos (850 palabras en el guion)
- b) Una vez completada la etapa de estudio, se establece un tiempo aproximado de 3 horas para el trabajo de interacción, que estará basado en test de autoevaluación

Adicionalmente podrán incorporarse, entre otros, los siguientes elementos:

- c) Trabajo personal. El trabajo personal debe consistir en poner en práctica lo aprendido y puede realizarse en grupo si hay varios profesores o profesoras de una misma materia siguiendo el curso
- d) Trabajo para la evaluación por pares del trabajo realizado en el punto anterior. Cada participante en el curso deberá evaluar el trabajo de varias personas, de la misma forma que su trabajo recibe varias evaluaciones.

3.2 Atendidos y desatendidos

Código Seguro De Verificación	6527s75hnbr5M37UdDUI2w==	Estado	Fecha y hora	
Firmado Por	Iván Ubero Martínez - Director Área de Inversiones	Firmado	09/01/2024 11:39:15	
Observaciones		Página	4/21	
Url De Verificación	https://portafirmas.unileon.es/verifirma/code/6527s75hnbr5M37UdDUI2w==			
Normativa	Este informe tiene carácter de copia electrónica auténtica con validez y eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Ley 39/2015).			

El volumen esperado de docentes que sigan los elementos formativos es elevado. El modelo general de curso será de MOOCs desatendidos. No obstante, también se contempla que los módulos puedan tener una primera etapa de tutorización.

A modo orientativo, los módulos atendidos tendrían el siguiente esquema temporal:

- Abierto durante 6 meses.
- Las primeras 4-6 semanas, hay un proceso de tutorización.
- El resto del tiempo, puede seguirse de manera autónoma.

Se puede establecer que cada módulo pueda cursarse o repetirse anualmente. También puede incorporarse un sistema automático de seguimiento y motivación para la persona que haya cursado el módulo lo ponga en práctica.

En todo caso, el coste de la tutorización de las dos primeras ediciones ya está incluido en la cuantía inicial (ver punto 2.5).

3.3 Personas clave en el elemento formativo.

En la propuesta de módulos, el grupo de trabajo deberá identificar las personas claves que van a participar en la generación de un módulo formativo. Por lo tanto, en la solicitud se deberá identificar:

- Autor/a de los contenidos. Se encarga de desarrollar el contenido del elemento, mediante material escrito.
- Tutor/a del curso. Se encarga del seguimiento de quienes participan en el elemento formativo.
- Diseñador instruccional. Ayudar a elegir los contenidos que deben aparecer en los videos y como deben ser para tener éxito.
- Personas que aparecen en los vídeos

3.4 Accesibilidad.

Los contenidos que se desarrollen deberán tener nivel AA del W3C

- Audiodescripción
- Todos los vídeos generados deberán estar subtítulos.

3.5 Derechos de autor.

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.

Código Seguro De Verificación	6527s75hnbr5M37UdDUI2w==	Estado	Fecha y hora	
Firmado Por	Iván Ubero Martínez - Director Área de Inversiones	Firmado	09/01/2024 11:39:15	
Observaciones		Página	5/21	
Uri De Verificación	https://portafirmas.unileon.es/verifirma/code/6527s75hnbr5M37UdDUI2w==			
Normativa	Este informe tiene carácter de copia electrónica auténtica con validez y eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Ley 39/2015).			

4 Requisitos de los solicitantes

- 4.1 Podrá concurrir a la presente convocatoria todo el personal de la ULe que a fecha de cierre de la convocatoria tenga vinculación contractual, estatutaria o funcional con la ULe en cualquiera de las figuras existentes
- 4.2 Se podrá concurrir a título individual o colectivo, agrupándose en este último caso en equipos de trabajo en los que un miembro del equipo actuará de responsable (coordinador).

5 Formalización y presentación de las solicitudes

- 5.1 El plazo de presentación de solicitudes permanecerá abierto desde el día de la publicación de la convocatoria hasta el 19 de enero de 2024.
- 5.2 Cada docente o equipo de docentes podrá solicitar incentivos para tantos módulos como considere adecuado.
- 5.3 Las solicitudes se formalizarán rellenando la memoria correspondiente de la que se distribuye una plantilla con instrucciones simplificadas.
- 5.4 La persona responsable (coordinador/a) enviará la solicitud a través del registro telemático de la ULe (Sede Electrónica ULe) o de cualquiera de los registros de la Universidad, con el asunto "Unidigital - Convocatoria DigComEdu".

6 Procedimiento de valoración de las solicitudes

- 6.1 La valoración de las solicitudes se llevará a cabo por una comisión compuesta por:
 - Presidente: Vicerrector de Infraestructuras y Sostenibilidad.
 - Vocales: Director Área de Ule Online
 - Secretario: Director Área de Inversiones.
- 6.2 Las solicitudes serán valoradas a partir de la revisión de la solicitud y de los materiales generados, siguiendo lo indicado en el Anexo I.

7 Apoyo al personal docente

Las dudas y cuestiones al respecto de esta convocatoria deberán dirigirse a iubem@unileon.es con el asunto Convocatoria-DigComEdu.

8 Referencia de género

En coherencia con el valor de la igualdad de género, todas las menciones y denominaciones que, en virtud del principio de economía del lenguaje, se efectúan en género masculino cuando no hayan sido sustituidos por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino.

Código Seguro De Verificación	6527s75hnbr5M37UdDUI2w==	Estado	Fecha y hora	
Firmado Por	Iván Ubero Martínez - Director Área de Inversiones	Firmado	09/01/2024 11:39:15	
Observaciones		Página	6/21	
Url De Verificación	https://portafirmas.unileon.es/verifirma/code/6527s75hnbr5M37UdDUI2w==			
Normativa	Este informe tiene carácter de copia electrónica auténtica con validez y eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Ley 39/2015).			



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU



Código Seguro De Verificación	6527s75hnbr5M37UdDUI2w==	Estado	Fecha y hora
Firmado Por	Iván Ubero Martínez - Director Área de Inversiones	Firmado	09/01/2024 11:39:15
Observaciones		Página	7/21
Url De Verificación	https://portafirmas.unileon.es/verifirma/code/6527s75hnbr5M37UdDUI2w==		
Normativa	Este informe tiene carácter de copia electrónica auténtica con validez y eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Ley 39/2015).		



Anexo I. Criterios para la valoración de las solicitudes

Los criterios para la valoración de las solicitudes serán los siguientes, baremándose cada criterio con un valor cuantitativo mínimo de "0" y máximo de "10":

Criterios	Ponderación
Propuesta de módulo. Ficha donde se indiquen objetivos y contenidos.	20 %
Experiencia en investigación y docencia relacionados con el área (ver Tabla I) donde está englobado el módulo propuesto.	20 %
Experiencia en las técnicas a desarrollar en el módulo propuesto.	15 %
Experiencia en creación de vídeos formativos.	15 %
Experiencia en el uso de la tecnología en el ámbito de la docencia y de la innovación docente.	15 %
Experiencia en gestión y coordinación de grupos de trabajo.	15 %

En el Anexo II se resumen los descriptores y niveles de cada una de las competencias definidas en la Tabla I. Estos descriptores deberán tenerse en cuenta la definir contenidos y objetivos de los módulos.

Se requiere obtener una puntuación mínima 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.

Código Seguro De Verificación	6527s75hnbr5M37UdDUI2w==	Estado	Fecha y hora	
Firmado Por	Iván Ubero Martínez - Director Área de Inversiones	Firmado	09/01/2024 11:39:15	
Observaciones		Página	8/21	
Uri De Verificación	https://portafirmas.unileon.es/verifirma/code/6527s75hnbr5M37UdDUI2w==			
Normativa	Este informe tiene carácter de copia electrónica auténtica con validez y eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Ley 39/2015).			

Anexo II. Descriptores de Competencia

Área 1: Compromiso profesional

1.1. Comunicación de la organización.

Utilización de los diferentes canales digitales para mejorar la comunicación con los estudiantes y compañeros cuando es necesario. (Por ejemplo: correos electrónicos, blogs, el sitio web de la organización educativa, sistema de gestión del aprendizaje –LMS–, apps, etc.)

- Nivel A1. Uso canales básicos de comunicación digital (por ejemplo: correo electrónico o sistema de mensajería instantánea).
- Nivel A2. Identificar diferentes soluciones digitales para comunicarme de manera eficaz.
- Nivel B1. Combinar diferentes canales de comunicación (por ejemplo: correo electrónico, mensajería instantánea o el sitio web de la organización).
- Nivel B2. Analizar y evaluar los canales de comunicación para elegir los que considero más efectivos para el propósito comunicativo.
- Nivel C1. Reflexionar, programar y adaptar las estrategias de comunicación en función de las necesidades.
- Nivel C2. Planear con confianza y adaptar la estrategia de comunicación digital utilizando una variedad de tecnologías digitales para satisfacer las necesidades comunicativas en el contexto de los interlocutores.

1.2. Colaboración profesional.

Uso tecnologías digitales cuando es necesario para trabajar junto a otros compañeros dentro y fuera de mi organización educativa.

- Nivel A1. Compartir información entre compañeros de trabajo en unidades compartidas o vía correo electrónico.
- Nivel A2. Además del correo electrónico y las unidades compartidas, intercambiar materiales e ideas con los compañeros en entornos de colaboración en red (por ejemplo, a través de videoconferencia o mediante entornos de aprendizaje virtuales y otras herramientas en línea).
- Nivel B1. Intercambiar ideas, experiencias y materiales con compañeros tanto de la propia institución como de otras (por ejemplo, en una red profesional en línea).
- Nivel B2. Experimentar con herramientas innovadoras para la colaboración en línea con compañeros de dentro y fuera de la institución.
- Nivel C1. Crear conjuntamente materiales con otros profesores en una red en línea
- Nivel C2. En conjunto, crear, reutilizar y compartir materiales con otros profesores y estudiantes en una red en línea.

Código Seguro De Verificación	6527s75hnbr5M37UdDUI2w==	Estado	Fecha y hora
Firmado Por	Iván Ubero Martínez - Director Área de Inversiones	Firmado	09/01/2024 11:39:15
Observaciones		Página	9/21
Url De Verificación	https://portafirmas.unileon.es/verifirma/code/6527s75hnbr5M37UdDUI2w==		
Normativa	Este informe tiene carácter de copia electrónica auténtica con validez y eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Ley 39/2015).		



1.3. Práctica reflexiva

Desarrollar activamente la competencia digital para la docencia.

- Nivel A1. Mejorar la competencia digital para la docencia a través de la reflexión y la experimentación.
- Nivel A2. Usar diferentes recursos para desarrollar la competencia digital docente.
- Nivel B1. Aprovechar la red de compañeros para inspirar la aplicación de diferentes prácticas de enseñanza digital.
- Nivel B2. Validar las prácticas de enseñanza digital debatiendo con los compañeros la mejor manera de usar las tecnologías para innovar y mejorar mi práctica educativa.
- Nivel C1. Aprovechar la red de compañeros para obtener ideas y validación de las prácticas, así como asistir a diferentes cursos de desarrollo de competencias digitales, en línea o presenciales, para mejorar y certificar las prácticas docentes.
- Nivel C2. Dirigir la innovación docente utilizando tecnologías digitales en la propia institución

1.4. Desarrollo profesional continuo digital.

Participar en cursos de formación en línea cuando se presenta la oportunidad. Por ejemplo: cursos en línea, MOOCs, webinars o conferencias virtuales.

- Nivel A1. Interés por realizar formación.
- Nivel A2. Participar en formación en línea una o dos veces.
- Nivel B1. Probar diferentes cursos de formación en línea cuando se ha presentado la oportunidad.
- Nivel B2. Participar en diferentes tipos de formación en línea que puedan ayudar a mejorar las competencias docentes.
- Nivel C1. Diseñar y ofrecer formación en línea para los compañeros en mi institución.
- Nivel C2. Acreditación profesional para el uso de diferentes tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje.

Código Seguro De Verificación	6527s75hnbr5M37UdDUI2w==	Estado	Fecha y hora
Firmado Por	Iván Ubero Martínez - Director Área de Inversiones	Firmado	09/01/2024 11:39:15
Observaciones		Página	10/21
Url De Verificación	https://portafirmas.unileon.es/verifirma/code/6527s75hnbr5M37UdDUI2w==		
Normativa	Este informe tiene carácter de copia electrónica auténtica con validez y eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Ley 39/2015).		



Área 2: Contenidos digitales

1.1. 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

1.2. 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.

1.3. 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

Código Seguro De Verificación	6527s75hnbr5M37UdDUI2w==	Estado	Fecha y hora
Firmado Por	Iván Ubero Martínez - Director Área de Inversiones	Firmado	09/01/2024 11:39:15
Observaciones		Página	11/21
Url De Verificación	https://portafirmas.unileon.es/verifirma/code/6527s75hnbr5M37UdDUI2w==		
Normativa	Este informe tiene carácter de copia electrónica auténtica con validez y eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Ley 39/2015).		



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 aplico 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

3.1. Enseñanza

Integrar dispositivos y recursos digitales en el proceso de enseñanza, a fin de mejorar la eficacia de las prácticas de enseñanza. Adaptar adecuadamente las bases, administrar y orquestar las intervenciones de enseñanza digital. Experimentar y desarrollar nuevos formatos y métodos pedagógicos de instrucción.

- Nivel A1. Uso básico del equipamiento disponible (por ejemplo: pizarras digitales, proyectores o entornos de docencia virtual cuando enseñe en línea).
- Nivel A2. Utilizar una gran variedad de recursos y herramientas digitales en las clases.
- Nivel B1. Probar diferentes métodos de docencia según las tecnologías digitales elegidas.
- Nivel B2. Seleccionar y probar diferentes enfoques de docencia para encontrar los que mejor funcionan.
- Nivel C1. Desarrollar un portafolio propio de actividades, tecnologías y métodos de enseñanza.
- Nivel C2. Utilizar herramientas digitales para implementar metodologías docentes innovadoras y compartirlas en las redes, para que también puedan beneficiarse.

3.2. Guía

Código Seguro De Verificación	6527s75hnbr5M37UdDUI2w==	Estado	Fecha y hora	
Firmado Por	Iván Ubero Martínez - Director Área de Inversiones	Firmado	09/01/2024 11:39:15	
Observaciones		Página	12/21	
Url De Verificación	https://portafirmas.unileon.es/verifirma/code/6527s75hnbr5M37UdDUI2w==			
Normativa	Este informe tiene carácter de copia electrónica auténtica con validez y eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Ley 39/2015).			

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.

- Nivel A1. Usar entornos digitales sin monitorizar la actividad de los estudiantes en los entornos en línea que se utilizan.
- Nivel A2. Seguir las actividades de los estudiantes y sus debates en los entornos digitales que se utilizan.
- Nivel B1. Analizar la actividad en línea de los estudiantes utilizando los métodos y herramientas más apropiados sin intervenir.
- Nivel B2. Analizar e intervenir en las actividades en línea de los estudiantes (por ejemplo, debates) con comentarios motivadores o correctivos.
- Nivel C1. Animar a los estudiantes a participar en actividades en línea haciendo preguntas.
- Nivel C2. Redirigir la actividad en línea de los estudiantes cuando se observa que no funciona o se prevén problemas.

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.

Código Seguro De Verificación	6527s75hnbr5M37UdDUI2w==	Estado	Fecha y hora	
Firmado Por	Iván Ubero Martínez - Director Área de Inversiones	Firmado	09/01/2024 11:39:15	
Observaciones		Página	13/21	
Url De Verificación	https://portafirmas.unileon.es/verifirma/code/6527s75hnbr5M37UdDUI2w==			
Normativa	Este informe tiene carácter de copia electrónica auténtica con validez y eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Ley 39/2015).			

- 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.

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.

- Nivel A1. Animar a los estudiantes a reflexionar sobre su aprendizaje, pero no con tecnologías digitales.
- Nivel A2. Usar, por ejemplo, pruebas para autoevaluación o un blog de la asignatura.
- Nivel B1. Utilizar varias herramientas digitales para que los estudiantes planifiquen, documenten o reflexionen sobre su aprendizaje.
- Nivel B2. Integrar diferentes herramientas digitales para que los estudiantes planifiquen, documenten o reflexionen sobre su progreso.
- Nivel C1. Elegir selectivamente las mejores herramientas digitales para integrar en la docencia, después de probarlas con diferentes tareas de aprendizaje y grupos de estudiantes.
- Nivel C2. Desarrollar aplicaciones o juegos digitales para involucrar a los estudiantes en su propio aprendizaje.

Área 4: Evaluación y retroalimentación

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.

- Nivel A1. Supervisar el progreso de los estudiantes regularmente, pero no por medios digitales.
- Nivel A2. Usar alguna herramienta digital, por ejemplo, registros de entrega de un cuestionario/blog/ actividad, para comprobar el progreso de los estudiantes.
- Nivel B1. Utilizar varias herramientas digitales para monitorizar el progreso de los estudiantes.
- Nivel B2. Integrar el uso de varias herramientas digitales para monitorizar el progreso de los estudiantes.
- Nivel C1. Elegir selectivamente las mejores herramientas digitales y ponerla en práctica con los estudiantes, para evaluar y comprobar el progreso.

Código Seguro De Verificación	6527s75hnbr5M37UdDUI2w==	Estado	Fecha y hora	
Firmado Por	Iván Ubero Martínez - Director Área de Inversiones	Firmado	09/01/2024 11:39:15	
Observaciones		Página	14/21	
Url De Verificación	https://portafirmas.unileon.es/verifirma/code/6527s75hnbr5M37UdDUI2w==			
Normativa	Este informe tiene carácter de copia electrónica auténtica con validez y eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Ley 39/2015).			

- Nivel C2. Desarrollar mis propias aplicaciones y herramientas digitales para seguir el progreso y/o realizar evaluaciones.

4.2. Analizar propuestas

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.

- Nivel A1. Analizar datos académicamente relevantes, como, por ejemplo, las calificaciones.
- Nivel A2. Considerar también los datos sobre la actividad y el comportamiento del estudiante para identificar a los alumnos que necesitan apoyo adicional.
- Nivel B1. Examinar todas las pruebas disponibles para identificar a los estudiantes que necesitan apoyo adicional, para incluir sus emociones y circunstancias individuales.
- Nivel B2. Analizar los datos de los estudiantes para intervenir a tiempo.
- Nivel C1. Ayudar a los estudiantes a analizar la información sobre su rendimiento y otros datos para buscar ayuda cuando creen que la necesitan.
- Nivel C2. Animar a los estudiantes a no solo analizar los datos sobre su rendimiento, sino también a establecer sus propios objetivos de aprendizaje.

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 y madres a entender la evidencia proporcionada por las herramientas digitales y utilizarlas para la toma de decisiones.

- Nivel A1. Proporcionar comentarios constructivos a los estudiantes, pero no en formato digital.
- Nivel A2. Evaluar las ventajas de utilizar métodos digitales para proporcionar comentarios constructivos como, por ejemplo, puntuaciones automáticas en cuestionarios en línea, comentarios o "me gusta" en entornos digitales.
- Nivel B1. Utilizar diferentes métodos digitales para proporcionar retroalimentación y mejorar las prácticas docentes respecto al feedback no digital.

Código Seguro De Verificación	6527s75hnbr5M37UdDUI2w==	Estado	Fecha y hora	
Firmado Por	Iván Ubero Martínez - Director Área de Inversiones	Firmado	09/01/2024 11:39:15	
Observaciones		Página	15/21	
Uri De Verificación	https://portafirmas.unileon.es/verifirma/code/6527s75hnbr5M37UdDUI2w==			
Normativa	Este informe tiene carácter de copia electrónica auténtica con validez y eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Ley 39/2015).			

- Nivel B2. Combinar diferentes enfoques digitales para proporcionar retroalimentación.
- Nivel C1. Elegir las mejores herramientas digitales para la retroalimentación, después de probarlas con diferentes grupos de estudiantes.
- Nivel C2. Desarrollar mis propias aplicaciones o herramientas digitales para proporcionar retroalimentación a los estudiantes.

Área 5: Empoderamiento del estudiantado

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.

- Nivel A1. Trabajar con estudiantes que no tienen problemas utilizando la tecnología digital.
- Nivel A2. Adapto las tareas para minimizar las dificultades.
- Nivel B1. Comentar posibles obstáculos con los estudiantes y perfilo soluciones.
- Nivel B2. Adaptar la tarea, debatir soluciones y ofrecer formas alternativas para completar la tarea.
- Nivel C1. Seleccionar y elegir herramientas que son inclusivas y tienen en cuenta las necesidades de accesibilidad de los estudiantes que lo precisen.
- Nivel C2. Seleccionar y elegir herramientas que son accesibles e inclusivas, así como en formatos de código abierto para permitir una mayor personalización para los estudiantes

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.

- Nivel A1. Proporcionar a los estudiantes recomendaciones sobre recursos adicionales.
- Nivel A2. Proporcionar actividades digitales opcionales para aquellos que están avanzados o que no siguen el mismo ritmo.

Código Seguro De Verificación	6527s75hnbr5M37UdDUI2w==	Estado	Fecha y hora
Firmado Por	Iván Ubero Martínez - Director Área de Inversiones	Firmado	09/01/2024 11:39:15
Observaciones		Página	16/21
Url De Verificación	https://portafirmas.unileon.es/verifirma/code/6527s75hnbr5M37UdDUI2w==		
Normativa	Este informe tiene carácter de copia electrónica auténtica con validez y eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Ley 39/2015).		



- Nivel B1. Utilizar herramientas digitales para ofrecer oportunidades de aprendizaje diferenciadas.
- Nivel B2. Adaptar la docencia a opciones de aprendizaje personalizadas, vinculándolas a las necesidades, preferencias e intereses individuales de los estudiantes.
- Nivel C1. Compensar la personalización con técnicas de aprendizaje colaborativo para mejorar el proceso de aprendizaje.
- Nivel C2. Ayudar a los estudiantes a establecer objetivos y planificar las actividades que sienten que necesitan para mejorar su aprendizaje.

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.

- Nivel A1. Involucrar a los estudiantes activamente en clase, pero no con tecnologías digitales.
- Nivel A2. Utilizar estímulos motivadores, como, por ejemplo, vídeos o animaciones.
- Nivel B1. Involucrar a los estudiantes con los medios digitales en las clases, como, por ejemplo, con documentos de trabajo, juegos o plataformas colaborativas.
- Nivel B2. Hacer que los estudiantes utilicen las tecnologías digitales para investigar, debatir y crear conocimiento.
- Nivel C1. Ayudar a los estudiantes crear, presentar y compartir el conocimiento que crean.
- Nivel C2. Ayudar a los estudiantes a crear, presentar y compartir el conocimiento que crean utilizando las licencias abiertas apropiadas.

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.

Código Seguro De Verificación	6527s75hnbr5M37UdDUI2w==	Estado	Fecha y hora	
Firmado Por	Iván Ubero Martínez - Director Área de Inversiones	Firmado	09/01/2024 11:39:15	
Observaciones		Página	17/21	
Url De Verificación	https://portafirmas.unileon.es/verifirma/code/6527s75hnbr5M37UdDUI2w==			
Normativa	Este informe tiene carácter de copia electrónica auténtica con validez y eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Ley 39/2015).			

- 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 permiten a los estudiantes mejorar poco a poco sus competencias y colaboración.
- Nivel C1. Configurar tareas y trabajos de curso que permiten 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.

Código Seguro De Verificación	6527s75hnbr5M37UdDUI2w==	Estado	Fecha y hora	
Firmado Por	Iván Ubero Martínez - Director Área de Inversiones	Firmado	09/01/2024 11:39:15	
Observaciones		Página	18/21	
Url De Verificación	https://portafirmas.unileon.es/verifirma/code/6527s75hnbr5M37UdDUI2w==			
Normativa	Este informe tiene carácter de copia electrónica auténtica con validez y eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Ley 39/2015).			

- Nivel A2. Intentar integrar el uso de herramientas digitales para los estudiantes en las tareas del curso que se diseñan.
- Nivel B1. Los estudiantes crean contenido digital como parte integral de su estudio.
- Nivel B2. Estructuro 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.

6.4. 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.

- Nivel A1. Informar a los estudiantes de que deben tener cuidado al transmitir información personal en la red.
- Nivel A2. Explicar a los estudiantes las reglas básicas para actuar de forma segura y responsable en entornos en línea.
- Nivel B1. Debatir y acordar con los estudiantes normas de conducta.
- Nivel B2. Facilitar el uso de las normas sociales a los estudiantes en los diferentes entornos digitales que se usan.
- 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. Enseñar a los estudiantes cómo detectar y evaluar la mala praxis en línea y las rutas para denunciarlo si se sienten personalmente ofendidos o atacados

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.

Código Seguro De Verificación	6527s75hnbr5M37UdDUI2w==	Estado	Fecha y hora	
Firmado Por	Iván Ubero Martínez - Director Área de Inversiones	Firmado	09/01/2024 11:39:15	
Observaciones		Página	19/21	
Url De Verificación	https://portafirmas.unileon.es/verifirma/code/6527s75hnbr5M37UdDUI2w==			
Normativa	Este informe tiene carácter de copia electrónica auténtica con validez y eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Ley 39/2015).			

- 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

7.2. Prácticas Educativas abiertas.

Adopto prácticas educativas abiertas en mi docencia para hacerla más inclusiva

- Nivel A1. Aplicar los principios de las Prácticas Educativas Abiertas en mi docencia (por ejemplo, utilizando y compartiendo REA; usando cursos en línea abiertos masivos, MOOC, y cursos en línea gratuitos como referencia, etc.).
- Nivel A2. Además de aplicar los principios de las Prácticas Educativas Abiertas en la docencia, tener en cuenta el acceso y la accesibilidad en los materiales digitales que se produzcan, atendiendo a los estudiantes con necesidades especiales.

Código Seguro De Verificación	6527s75hnbr5M37UdDUI2w==	Estado	Fecha y hora	
Firmado Por	Iván Ubero Martínez - Director Área de Inversiones	Firmado	09/01/2024 11:39:15	
Observaciones		Página	20/21	
Url De Verificación	https://portafirmas.unileon.es/verifirma/code/6527s75hnbr5M37UdDUI2w==			
Normativa	Este informe tiene carácter de copia electrónica auténtica con validez y eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Ley 39/2015).			

- Nivel B1. Además de hacer el accesible para estudiantes con necesidades especiales, utilizar formatos abiertos (por ejemplo, Libre Office) y software de código abierto siempre que sea posible cuando se producen los materiales docentes.
- Nivel B2. Además de aplicar Prácticas Educativas Abiertas en la docencia, compartir abiertamente las prácticas docentes con otros mediante el uso de las tecnologías digitales (por ejemplo: grabando y publicando vídeos docentes, publicando podcasts o manteniendo un blog actualizado, o colaborando en plataformas abiertas o redes sociales).
- Nivel C1. Crear diferentes itinerarios de aprendizaje en los REA que se producen y publicarlos con el fin de permitir la personalización del aprendizaje.
- Nivel C2. Adoptar diferentes Prácticas Educativas Abiertas en la docencia y apoyar a la institución para abrir el acceso al contenido (REA) y cursos a todos los estudiantes

7.3. Investigación y datos en abierto

Publico mi investigación en revistas científicas abiertas, así como mis datos de investigación siempre que sea posible

- Nivel A1. Entender los conceptos básicos de la Ciencia Abierta y utilizo cada vez más las revistas de acceso abierto para reunir evidencias para mi investigación.
- Nivel A2. Publicar la investigación en revistas de acceso abierto, siempre que la elección de la revista dependa del investigador.
- Nivel B1. Poner los datos de investigación disponibles como datos abiertos.
- Nivel B2. Ser considerado un científico abierto y estar involucrado con comunidades científicas abiertas.
- Nivel C1. El objetivo es que los principios de la investigación abierta y colaboración se apliquen en todos los proyectos de investigación en los que se está involucrado, siempre que sea apropiado y factible.
- Nivel C2. Apoyar a la institución en el diseño y cumplimiento de políticas que promuevan y/o recompensen a los profesores que adoptan la Ciencia Abierta y las Prácticas de Investigación Abiertas

Código Seguro De Verificación	6527s75hnbr5M37UdDUI2w==	Estado	Fecha y hora	
Firmado Por	Iván Ubero Martínez - Director Área de Inversiones	Firmado	09/01/2024 11:39:15	
Observaciones		Página	21/21	
Url De Verificación	https://portafirmas.unileon.es/verifirma/code/6527s75hnbr5M37UdDUI2w==			
Normativa	Este informe tiene carácter de copia electrónica auténtica con validez y eficacia administrativa de ORIGINAL (art. 27 Ley 39/2015).			