

Sello CCB 2022



Bibliotecas Universitarias

“CODIUS: COMpetencias DIGitales en la Universidad de Sevilla”

Denominación: Biblioteca de la Universidad de Sevilla

Localidad (Provincia): Sevilla.

Comunidad Autónoma: Sevilla.

Responsable del proyecto: Rosario Gil García.

Título del proyecto: CODIUS: COMpetencias DIGitales en la Universidad de Sevilla.

Ámbito y tipología

Tipología de biblioteca: Biblioteca universitaria.

Objetivos de la Convocatoria en los que se enmarca el proyecto:

- Desarrollar las competencias informacional y mediática.

Descripción del Proyecto

Breve explicación del proyecto

CODIUS , COMpetencias DIGitales en la US, es el nombre genérico de 25 cursos virtuales ofertados en el curso académico 2021/2022, por el Vicerrectorado de Estudiantes de la Universidad de Sevilla, US, e impartidos por la Biblioteca, la BUS, con el asesoramiento pedagógico del Servicio de Innovación Docente. Son de carácter voluntario y tienen un reconocimiento académico de 2 créditos. El destinatario es el alumnado de nuevo ingreso de los 25 centros propios.

CODIUS se centra en la adquisición de la competencia de Aprender a aprender y de las Competencias digitales (nivel básico), abordando las 5 áreas del modelo competencial, A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe, DIGCOMP. Se compone de contenidos teóricos, multimedia y prácticos, haciendo hincapié en las competencias más importantes para que el estudiantado conozca la US y sea competente en las Competencias digitales. La metodología utilizada es la gamificación.

Objetivos

- Contribuir a la consecución del Plan estratégico de la US, actuando en la Línea 5, Orientar el diseño hacia los usuarios mediante...“la formación de la comunidad universitaria en Competencias digitales transversales.
- Cumplir con el artículo 20 del Estatuto de Estudiantes de la Universidad de Sevilla, en el que la

Universidad se compromete a ofertar" programas de acogida para estudiantes de nuevo ingreso".

- Fortalecer el vínculo del alumnado con la universidad, ayudando a reducir las tasas de abandono forjando un sentimiento de pertenencia a la institución.
- Favorecer la adquisición y el desarrollo de las competencias y habilidades del alumnado de nuevo ingreso como individuos sociales capaces de seguir aprendiendo de forma autónoma durante toda la vida.
- Dotar al alumnado de nuevo ingreso de Competencias digitales basadas en el marco DIGCOMP, abordando todas las áreas: Información y tratamiento de datos, Comunicación y Colaboración, Creación de contenidos, Seguridad y Resolución de problemas.
- Dotar al alumnado de nuevo ingreso de la competencia Aprender a aprender.
- Crear unas experiencias de aprendizaje positivas, a través de la metodología de la gamificación.
- Conocer los principales servicios y recursos de información que la Biblioteca ofrece.

Población objeto

El público objeto es el alumnado de nuevo ingreso de los 25 centros propios de la Universidad de Sevilla. En el curso 2021/2022 son 10.559 estudiantes (datos obtenidos el 18 de noviembre de 2021). Sus características y procedencia son muy diferentes, así como el nivel que poseen en las Competencias digitales. Pertenecen de la Generación Z, ciudadanos multitareas, acostumbrados a estudiar con internet, y a tener recompensas inmediatas; por el contrario, su tiempo de atención es menor que en otras generaciones.

Para este colectivo la entrada en la universidad puede ser abrumadora, y la adquisición de Competencias digitales es básica, no solo para encarar esta etapa con éxito, sino también para su futuro laboral. Por ello debíamos articular un producto acorde a sus necesidades y teniendo en cuenta sus características.

Metodología

Esta actividad se desarrolla de forma virtual a través de BlackBoard Learn y utiliza la metodología de la gamificación, técnica de aprendizaje basada en la mecánica de los juegos. La finalidad no es ganar un juego, sino favorecer la creación de experiencias de aprendizaje positivas.

CODIUS es un galeón famoso por sus exploraciones en el que el estudiante, en el papel de grumete, debe superar pruebas y retos para embarcarse en él, para navegar, para terminar la travesía y la exploración con éxito. Cada reto superado (hay más de 50 retos) implica la consecución de una insignia o logro que se atesora en un cofre de tesoros, creándose un sistema de recompensas. Únicamente cuando obtiene 29 insignias el estudiante accede a la Gran Prueba, necesaria para la superación del curso, pero si continúa jugando y alcanza, al menos, 45 logros obtiene una recompensa final (relacionada con el servicio de préstamo) que debe solicitar al capitán del CODIUS. En la memoria adjunta se detalla el storytelling (personajes, fases, logros y sistema de recompensas).

El alumnado se responsabiliza de la organización de su trabajo y de la adquisición de las diferentes competencias, asumiendo la responsabilidad y el control del proceso personal de aprendizaje, pero siempre tutelado por un equipo de bibliotecarios.

Si el estudiante no desea participar en la versión lúdica podrá acceder a los contenidos en pdf y a las evaluaciones de forma tradicional.

Fases y Líneas de actuación

2019: La BUS presenta el proyecto a los cargos académicos: redefinición el curso COE, Curso de Orientación al Estudio, creando un nuevo producto, centrado en las Competencias digitales.

2020:

- Creación de alianzas con otros servicios: Vicerrectorado de Estudiantes, el Servicio de Innovación Educativa...
- Se organiza el curso Nuevas técnicas de formación para un servicio de excelencia. Gamificación, para el personal bibliotecario formador.
- Análisis del curso COE para detectar fortalezas y debilidades; de la metodología de la gamificación y de los contenidos del DIGCOMP.

2021:

- Creación del grupo de trabajo de 11 bibliotecarios.
- Selección y creación de contenidos y análisis de las herramientas más idóneas.
- Diseño y creación del storytelling del proyecto, primando su interconexión con Sevilla
- Adquisición de Genial.ly Master, herramienta para la gamificación
- Gestiones con el Vicerrectorado de Estudiantes y con el Servicio de Ordenación Académica para la asignación de 2 créditos
- Gestión de los espacios virtuales con el Servicio de Informática y Telecomunicaciones.
- Diseño, creación y adaptación de las evaluaciones

2021-2022: Impartición de los 25 cursos; campañas de marketing haciendo hincapié en redes sociales.

2022: Gestión de los cursos CODIUS para el curso académico 2022-2023. Análisis de mejoras.

Resultados/Logros

El curso lo han realizado 2.771 estudiantes, lo que supone el 26,6 % del alumnado de nuevo ingreso, aunque en varios centros se sobrepasa este porcentaje, por ejemplo, la Facultad de Ciencias Económicas con un 78,7 %, seguido por la Escuela Superior de Ingeniería con un 62,5%, Ciencias de la Educación con un 57 %, Comunicación con un 34,2 %, Bellas Artes con un 29,3 %

Según la encuesta de satisfacción, la valoración global del CODIUS es de 4,41 sobre 5 y el 94 % de los estudiantes recomendarían el curso

Se ha ido difundiendo en el Binus (Boletín Interno de la US), en las pantallas informativas de las Bibliotecas como canal para llegar al alumnado en toda su extensión y en redes sociales.

Esto ha implicado crear productos relacionados con el mar, la aventura y piezas de carácter explicativo para realizarlo. Tuits en Twitter, post en Facebook e Instagram (post y stories) Y YouTube. Los vídeos de 1 minuto recogen la información básica resumida y en toda difusión se enlazaba a una información más completa y link de acceso. Toda comunicación ha sido inclusiva y, como apoyo a la virtualidad, también se crearon carteles explicativos y se repartieron marcapáginas (2 diseños) en las Bibliotecas de la Universidad de Sevilla. Las acciones comunicativas de la BUS procuran adaptarse a las nuevas tendencias (imágenes, gifs, vídeos).

Indicadores de evaluación

Realización: Respecto al equipo humano, un grupo de trabajo de 11 bibliotecarios con experiencia en la formación en Competencias digitales creó y seleccionó contenidos, definió las herramientas que se debían utilizar y cómo; estas son: Blackboard, Genial.ly, Canva, Kaltura Capture, Google Drive, Polimedia, Clipchamp, bancos gratuitos de imágenes, vídeos y sonidos... Además, 53 bibliotecarios han estado dinamizando y tutorizando el CODIUS. En el inicio del proyecto el Servicio de Innovación Educativa proporcionó apoyo metodológico.

Resultados: De los 2.771 estudiantes que han superado el curso, el 29 % (803) ha alcanzado al menos 45 retos, yendo más allá del aprobado y avanzando en su aprendizaje través del juego. Esto muestra

que hemos creado una experiencia positiva de aprendizaje dentro de la Universidad y ayudado a la adaptación del estudiante a su nuevo entorno. La gamificación ha ayudado a que el alumnado cree experiencias positivas con la institución.

Impacto: La buena acogida del proyecto, evidenciado por el número de estudiantes que lo han realizado y por los datos obtenidos por la encuesta de satisfacción, ha permitido su continuidad en el curso 2022/2023.

Dentro de la comunidad bibliotecaria, el curso ha obtenido, en las XIII Jornadas de Buenas Prácticas y Gestión del conocimiento de la BUS (2021), el Premio al mejor proyecto innovador. Es un reconocimiento que parte de todos los profesionales de la BUS.

Igualdad de género y/o atención a la diversidad en el proyecto

Explicación de la aportación a la igualdad de género y/o a la atención a la diversidad en los objetivos y finalidad del proyecto

El objetivo del CODIUS es dotar al alumnado, sin distinción de género o situación social, de las Competencias digitales necesarias para afrontar su paso por la Universidad y, sobre todo, ayudarles a que sean competentes digitales. Para ello hemos utilizado un lenguaje inclusivo, siguiendo las pautas marcadas en la Guía para una comunicación inclusiva en la Biblioteca de la Universidad de Sevilla

Al ser un proyecto muy visual, se ha puesto especial cuidado en las imágenes utilizadas para romper con estereotipos de género.

Desarrollo de la contribución a la igualdad de género y/o a la atención a la diversidad en las actividades/actuaciones y resultados del proyecto

En el proyecto hemos cuidado el lenguaje inclusivo. En el storytelling hemos utilizado, siempre que ha sido posible, personajes "neutros" con los que todos los estudiantes puedan Identificarse: el protagonismo de la aventura recae, no es un alumno o una alumna, sino en un grumete, (elemento neutro) y cuando ha sido necesario ponerle cara hemos recurrido a imágenes femeninas y masculinas en la misma proporción. En la memoria adjunta se detalla cuáles son estos personajes.

Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 a los que contribuye el proyecto

ODS y metas asignados

- 4. Educación de calidad
- 8. Trabajo decente y crecimiento económico
- 17. Alianzas para lograr los objetivos

Explicación de la contribución del proyecto a cada uno de los ODS y metas que se hayan asignado al proyecto

Los cambios producidos en un mundo postpandémico han favorecido un aumento de los entornos digitales en todos los ámbitos: ser competente digital es, cada vez más, un elemento imprescindible en este entorno digitalizado y serlo facilitará una mejor inserción en el mercado laboral.

CODIUS contribuye a la adquisición de las Competencias digitales por parte del alumnado universitario. Con ello se reduce la brecha digital entre los estudiantes procedentes de diferentes realidades culturales

Como parte del proceso hemos contado, en nuestro equipo de revisores, con un grupo becado,

jóvenes estudiantes que están aprendiendo en la BUS, para la revisión de las dinámicas del juego. El curso, por tanto, colabora a:

Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.

4.3 De aquí a 2030, asegurar el acceso igualitario de todos los hombres y las mujeres a una formación técnica, profesional y superior de calidad, incluida la enseñanza universitaria.

4.4 De aquí a 2030, aumentar considerablemente el número de jóvenes y adultos que tienen las competencias necesarias, en particular técnicas y profesionales, para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento.

4.7 De aquí a 2030, asegurar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible.

Objetivo 8: Promover el crecimiento económico inclusivo y sostenible, el empleo y el trabajo decente para todos.

8.5 De aquí a 2030, lograr el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todas las mujeres y los hombres, incluidos los jóvenes.

Cooperación con otros sectores o entidades

Identificación del sector o la entidad con la que colaboran y modos y formas de colaboración que llevan a cabo.

CODIUS es el resultado de la estrecha colaboración de varios servicios de la Universidad de Sevilla:

- El Vicerrectorado de Estudiantes proporciona el soporte normativo necesario para su impartición y la concesión de acreditaciones.
- Ordenación Académica: autoriza la concesión de los 2 créditos.
- La Biblioteca Universitaria diseña el curso, define qué herramientas son necesarias y cómo se interconectan dentro de la plataforma de enseñanza virtual para permitir gamificar. Crea contenidos relacionados con las Competencias digitales y dinamiza el curso.
- El Servicio de Asistencia a la Comunidad Universitaria (SACU) crea los contenidos de la competencia Aprender a aprender.
- El Servicio de Innovación Educativa ofrece asesoramiento en cuestiones didácticas y apoyo técnico y logístico en la creación de material audiovisual.
- El Servicio de informática y Comunicaciones gestiona la creación de los 25 espacios virtuales y el alta del alumnado en ellos.

Documentación adicional

Enlaces /url al proyecto

- [Memoria del proyecto: De Sevilla a lo desconocido, embarcamos en el CODIUS. Se explica, de forma interactiva y con aportación de vídeos ilustrativos, el proceso de creación y puesta en marcha del CODIUS y los resultados obtenidos.](#)
- [Página web del curso, donde se puede acceder a los contenidos en abierto.](#)
- [Una aventura en la BUS: nos embarcamos en el CODIUS \(presentación del proyecto en las XIII Jornadas de Buenas Prácticas y Gestión del conocimiento de la BUS \(2021\).](#)