UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TEMUCO

CINAP
CENTRO DE INNOVACIÓN EN APRENDIZAJE
DOCENCIA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA
DIRECCIÓN GENERAL DE DOCENCIA
VICERRECTORÍA ACADÉMICA

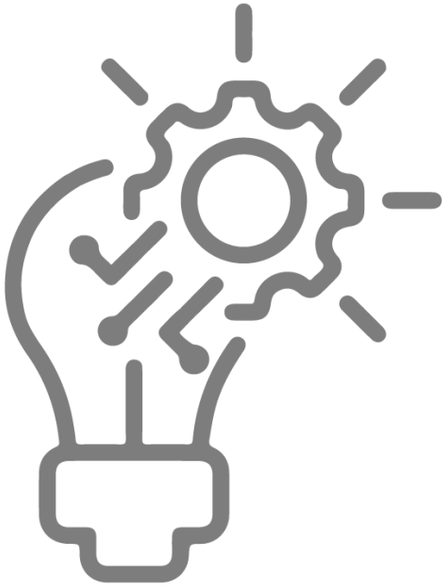
COMPETENCIAS DIGITALES
ESTUDIANTES 2024

Presentación

En un mundo cada vez más interconectado y digital, las competencias digitales se han convertido en habilidades esenciales para el desarrollo académico, profesional y personal de los estudiantes. La Universidad Católica de Temuco a través de su Centro de Innovación en Aprendizaje, Docencia y Tecnología Educativa (CINAP) ha implementado la "Evaluación de las Competencias Digitales en Estudiantes" con el objetivo de conocer la autopercepción de los estudiantes respecto al desarrollo de estas competencias en diversos contextos. Este informe presenta los resultados obtenidos a partir de la aplicación de dicho instrumento, que fue respondido por un total de 2.043 estudiantes.

El propósito fundamental de esta evaluación es identificar y analizar las fortalezas y áreas de mejora en las competencias digitales de nuestros estudiantes. A través de esta información, la universidad podrá ofrecer apoyos, servicios y recursos específicos que contribuyan a fortalecer y potenciar estas habilidades, esenciales en un entorno académico que cada vez demanda mayor interacción con herramientas tecnológicas.

Los resultados se presentan desagregados por facultad, lo que permite un análisis más detallado y contextualizado de las percepciones de los estudiantes. A medida que avancemos en el informe, se profundizará en las diferentes competencias evaluadas, tales como la alfabetización digital, la comunicación en línea, la gestión de la información y la creación de contenido digital. Este análisis permitirá a las Unidades Académicas de la Universidad Católica de Temuco puedan formular estrategias efectivas y personalizadas para potenciar las competencias digitales de su comunidad estudiantil, preparando así a los futuros profesionales para enfrentar los desafíos del mundo contemporáneo.



Reporte "Competencias Digitales Estudiantes"
Universidad Católica de Temuco

Se presentan los resultados del instrumento "Evaluación de las Competencias Digitales en estudiantes de la Universidad Católica de Temuco". El propósito del instrumento es conocer la autopercepción que tienen las y los estudiantes en relación al desarrollo de las competencias digitales en el contexto académico, profesional, personal y social. Los resultados de este instrumento ayudarán a ofrecer apoyos, servicios y recursos pertinentes que permitan fortalecer y potenciar las competencias digitales.

La encuesta fue contestada por un total de **2.043 estudiantes.** En la tabla adjunta se puede observar la participación porcentual desagregada por Facultad.

A medida que avance en el informe se profundizará en las diferentes competencias evaluadas.

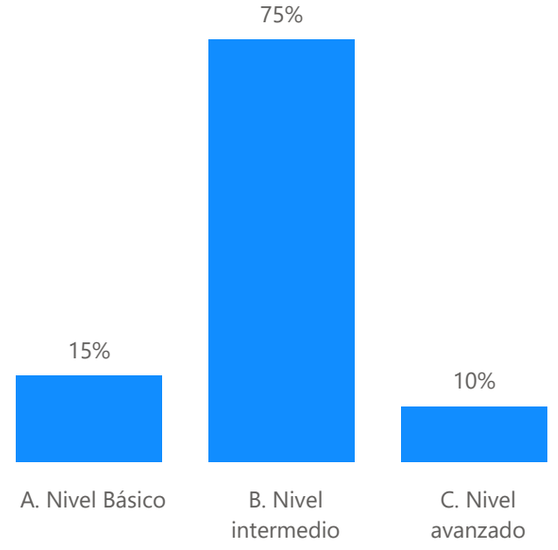
Facultad	Estudiantes
Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño	7%
Facultad de Ciencias de la Salud	19%
Facultad de Ciencias Juridicas, Economicas y administrativas	11%
Facultad de Ciencias Religiosas y Filosofia	0%
Facultad de ciencias Sociales y Humanidades	8%
Facultad de Educacion	16%
Facultad de Ingenieria	15%
Facultad de Recursos Naturales	9%
Facultad Tecnica	5%
Vicerrectoria Academica	9%

Los resultados de la encuesta presenta información interesante con respecto al desarrollo y el nivel alcanzado por los y las estudiantes de la UC Temuco en las diferentes competencias digitales.

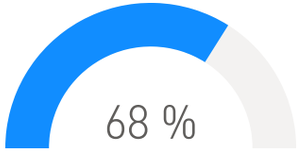
En general, el 75% de los estudiantes se autoperciben en un nivel intermedio, el 15% en un nivel básico y solo el 10% en un nivel avanzado. Un nivel intermedio refleja que los estudiantes no solo logran identificar diferentes aspectos relacionados a las competencias digitales, sino que además, analizan, describen, distinguen, seleccionan y logran organizar diferentes tareas, documentos o actividades digitales.

Las competencias que presentan mejores resultados son las 1,4, 2,6 y 5 con niveles alcanzados que oscilan entre el 60% y 68% de los puntajes totales. La competencia mas débiles es la 3 alcanzando solo un 49%.

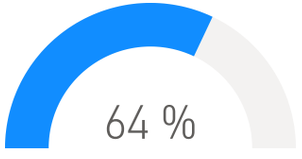
Porcentaje de estudiantes por cada nivel



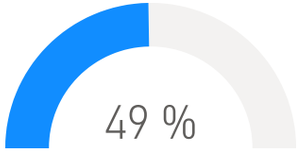
1. Información y alfabetización digital



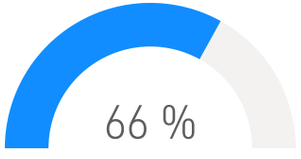
2. Comunicación y colaboración



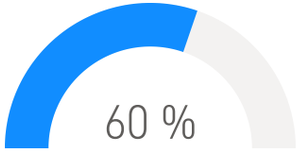
3. Creación de contenidos digitales



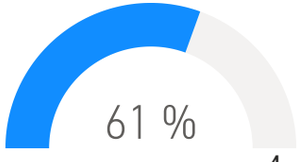
4. Seguridad e identidad digital



5. Resolución de problemas tecnológicos y de competencias digitales



6. Ciudadanía digital

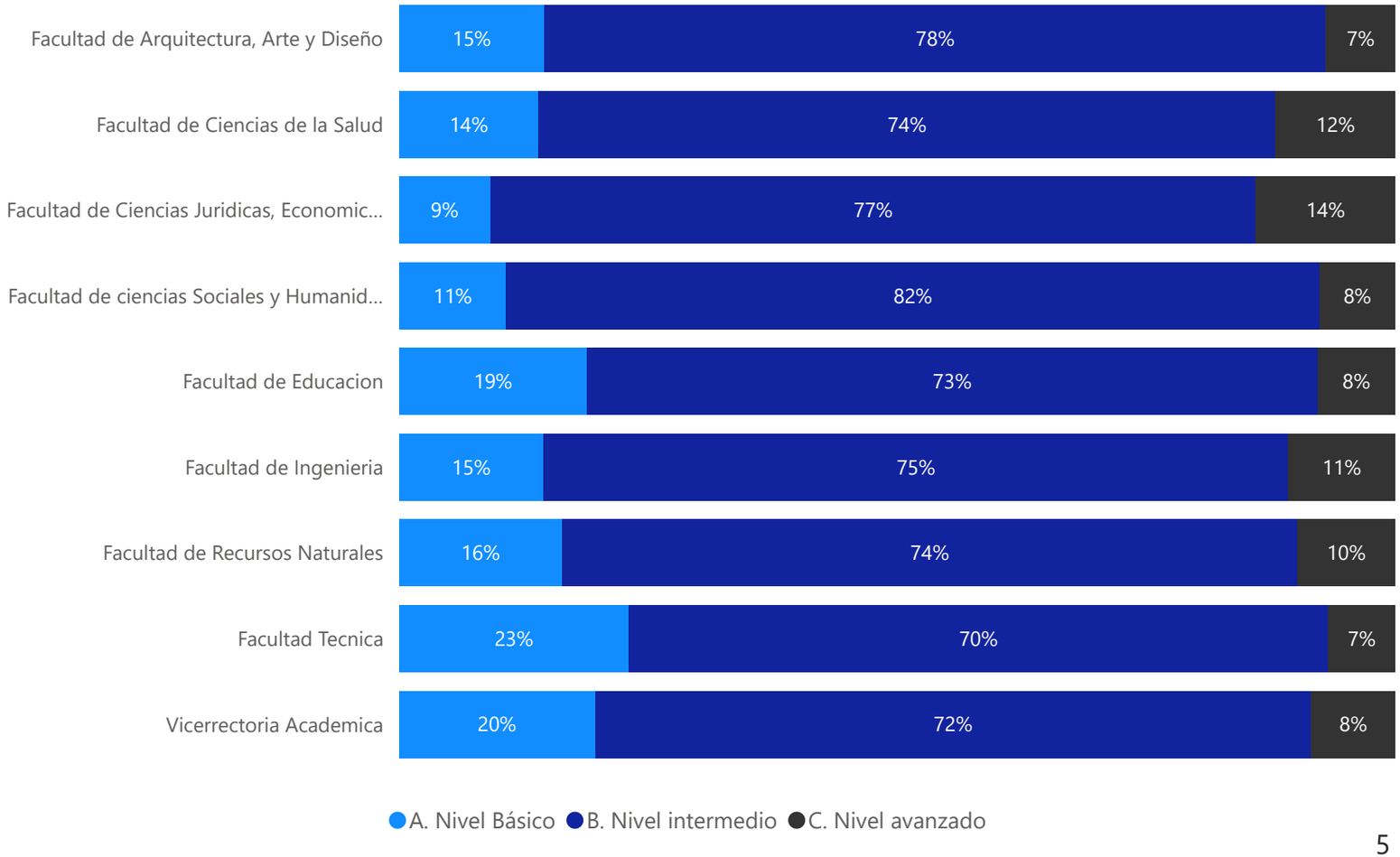


La comparación entre facultades nos ayuda a visualizar de manera transversal los resultados de la encuesta en la universidad.

En general las facultades que presentan un mayor porcentaje de estudiantes en nivel avanzado son la Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Administrativa, Facultad de Ciencias de la Salud y la Facultad de Ingeniería con 14%, 12% y 11% respectivamente.

Las facultades que presentar mayores porcentajes de estudiantes en niveles básicos son la Facultad Técnica, Facultad de Educación y Facultad de Recursos Naturales con 23%, 19% y 16% respectivamente.

Porcentajes de estudiantes por cada nivel alcanzado

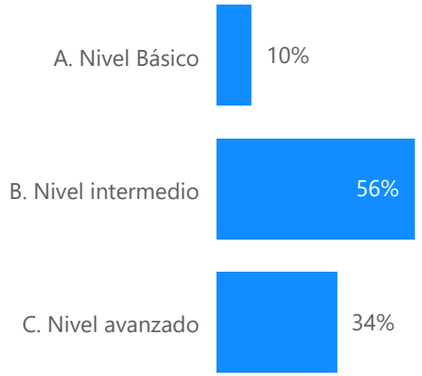


Competencia 1: Información y alfabetización digital

Esta competencia es una de las competencias que presenta mejores resultados, solo el 10% de los estudiantes son catalogados como Nivel Básico.

El ítem más descendido es aquel que tiene relación con la gestión y organización de archivos y documentos en plataformas especificas de almacenamiento como Google Drive (64%).

Y el ítem fuerte es aquel relacionado a saber evaluar la confiabilidad de diferentes fuentes de información, datos y contenido en línea (72%)

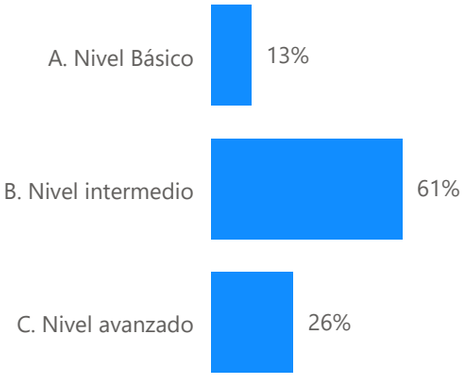


Competencia 2: Comunicación y colaboración

Esta es una de las competencia que en general presenta una mayor participación en niveles intermedios, con un 61% de la muestra.

Los ítems más descendidos tienen relación con la participación activa en grupos en línea sobre pasatiempos favoritos (52%) y utilizar diferentes practicas de referencias bibliográficas y atribuciones de autoría (61%).

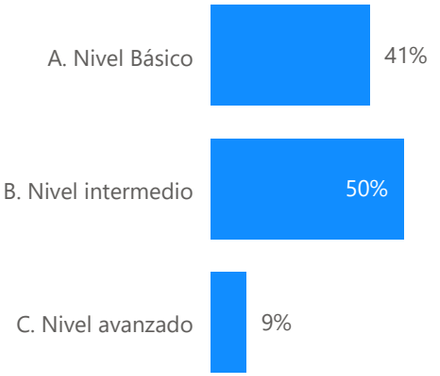
Por otra parte, los mejores resultados tienen relación con saber como proteger su reputación en línea (79%).



Competencia 3: Creación de contenidos digitales

Esta es sin duda la competencia más bajas de la muestra, el 41% de los estudiantes solo alcanzan el nivel básico.

Los ítems más descendidos tienen relación a utilizar instrucciones y secuencias lógicas para la realización de distintas tareas como por ejemplo implementar formulas en Excel (40%) y la utilización de datos e información de fuentes con licencias adecuadas, procurando proporcionar enlaces a las fuentes originales (54%).

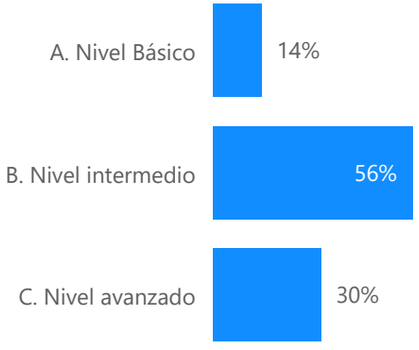


Competencia 4: Seguridad e identidad digital

Esta es una de las competencia que en general presenta una mayor participación en niveles intermedios, con un 56% de la muestra.

El ítem más descendido tiene relación con saber cómo proteger su información personal y mantener su privacidad en entornos digitales (50%), utilizando por ejemplo un VPN personalizado.

El ítem que presenta mejores resultados tiene que ver con la utilización de contraseñas segura y uso de autentificación de dos factores (77%).

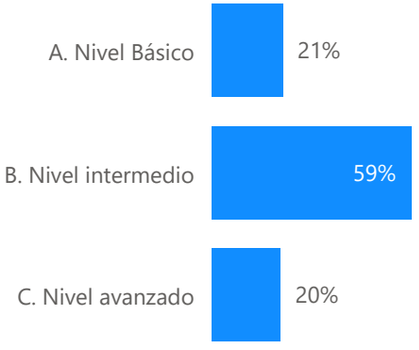


Competencia 5: Resolución de problemas tecnológicos y de competencias digitales

En general el 59% de los estudiantes alcanzan el nivel intermedio.

Los ítems más descendidos tienen relación con buscar y reconocer oportunidades para el aprendizaje de nuevas tecnologías a través de cursos en líneas (41%).

Y resolver problemas técnicos relacionados al manejo de dispositivos tecnológicos (67%).

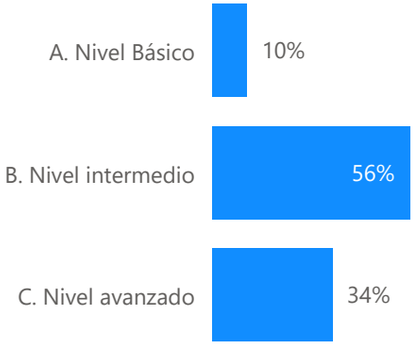


Competencia 6: Ciudadanía digital

Esta es una de las competencias fuertes de la muestra, el 34% de los estudiantes son catalogados en nivel avanzado y el 56% en nivel intermedio.

El ítem más descendido de esta competencia tiene relación con el hecho de que los estudiantes se unan a discusiones en línea sobre temas sociales importantes, compartiendo sus opiniones de manera respetuosa (46%).

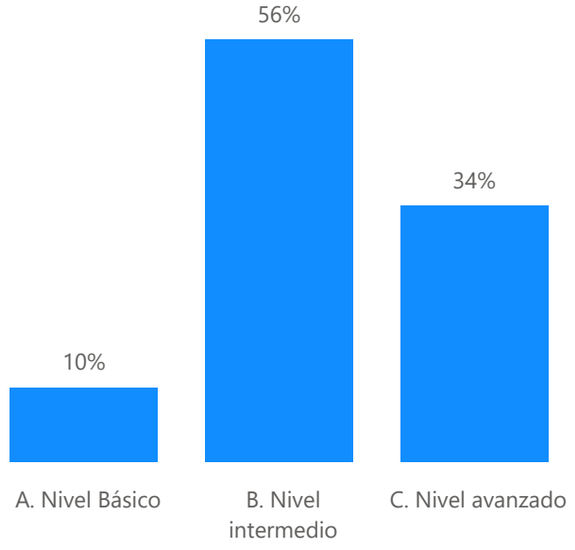
Por otra parte, los mejores resultados están presenten en el reconocimiento de instituciones públicas y privadas y saber como realizar diferentes tipos de tramites en línea (78%).



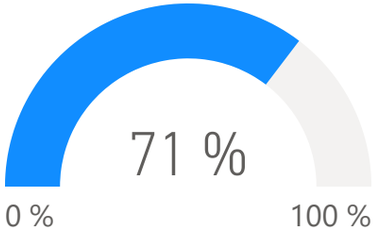
Competencia 1: Información y alfabetización digital

Utiliza distintas estrategias para resolver problemas de información en entornos digitales, para el desarrollo de sus actividades académicas, personales y profesionales, implementando sistemas de búsqueda, selección, evaluación, organización de información y contenidos digitales para la generación de conocimientos.

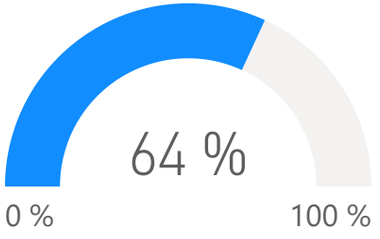
Porcentaje de estudiantes por cada nivel



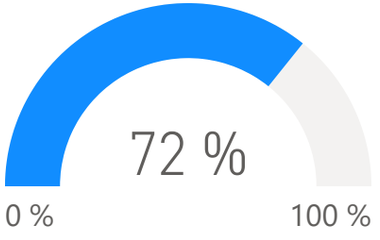
Puntaje alcanzado por cada ítem



Cuando necesito información sobre un tema específico, planifico cómo buscar y seleccionar datos, contenidos e información adecuada, y sé cómo navegar por las fuentes digitales de manera efectiva.



Organizo la información, datos y contenidos de manera que sea fácil encontrarlos y guardarlos en lugares apropiados, como Google Drive, iCloud, OneDrive, Dropbox o incluso en mi propio servidor.

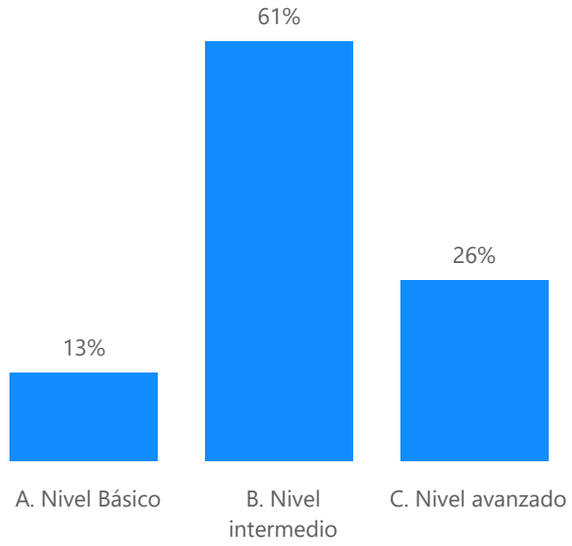


Puedo evaluar la confiabilidad de diferentes fuentes de información, datos y contenidos en línea, y sé cómo identificar bases de datos y recursos digitales confiables.

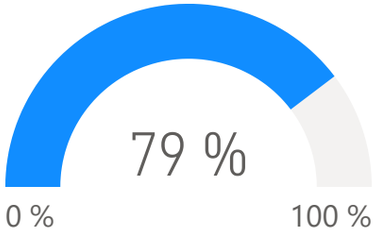
Competencia 2: Comunicación y colaboración

Se comunica en espacios virtuales a través de tecnologías y soportes diversos con normas éticas de comunicación, respetando la diversidad e inclusión, igualdad de acceso, intercambiando información y contenidos en un contexto académico, profesional y personal, colaborando con otros y participando en comunidades y redes de relevancia.

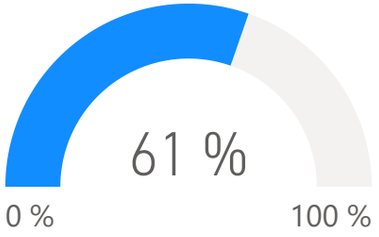
Porcentaje de estudiantes por cada nivel



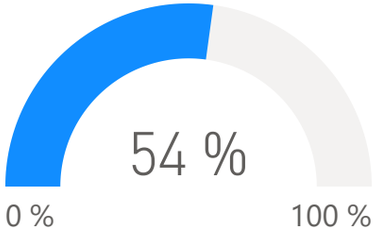
Puntaje alcanzado por cada ítem



Manejo varias identidades digitales de manera responsable y sé cómo proteger mi reputación en línea y solucionar problemas que puedan surgir en internet.



Conozco las normas de comportamiento adecuadas y las habilidades técnicas necesarias para interactuar en entornos digitales y utilizar tecnologías de manera ética, usando diversas prácticas de referencias y atribuciones de autoría, según el contexto.

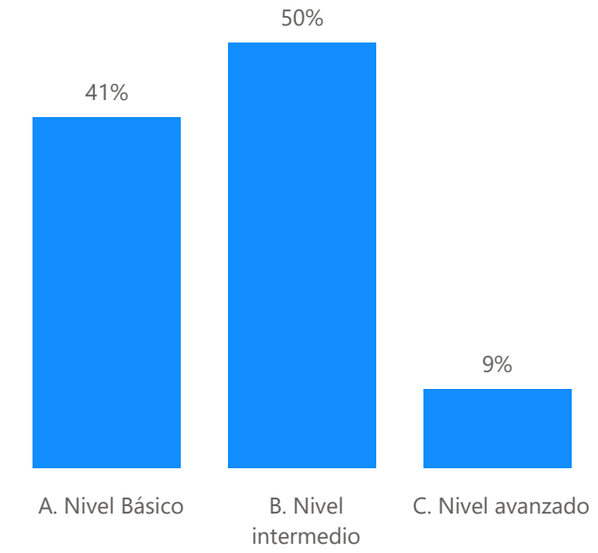


Sé qué servicios digitales utilizar para aprender, desarrollarme y participar en la sociedad, y también cómo contribuir y co-crear datos, recursos y conocimientos en línea.

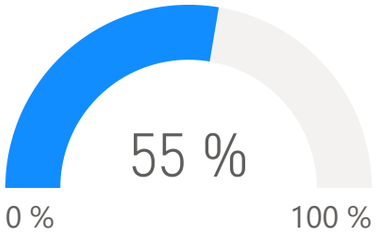
Competencia 3: Creación de contenidos digitales

Genera contenidos originales, adaptados y seleccionados a través del uso de herramientas tecnológicas en un contexto de actividades académicas y profesionales, con el fin de mejorar la gestión del conocimiento para la construcción de su propio aprendizaje y contribución a las comunidades. Aplicando saberes sobre derecho de autor, patentes y licencias.

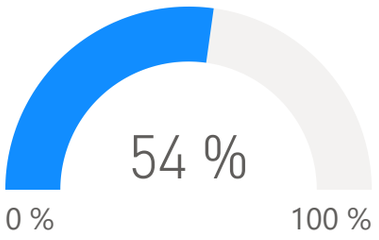
Porcentaje de estudiantes por cada nivel



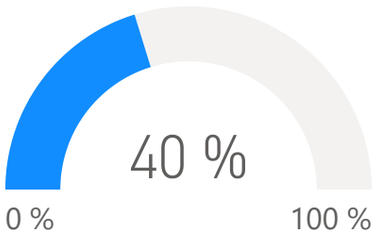
Puntaje alcanzado por cada ítem



Diseño contenidos digitales en diferentes formatos y adaptados a la audiencia y al medio de comunicación, como videos, infografías o presentaciones, integrando información relevante para crear materiales originales y



Entiendo las diferentes normas de derechos de autor y licencias de datos, información y contenidos digitales, asegurándome de respetar los derechos de los creadores y atribuir el crédito adecuadamente.

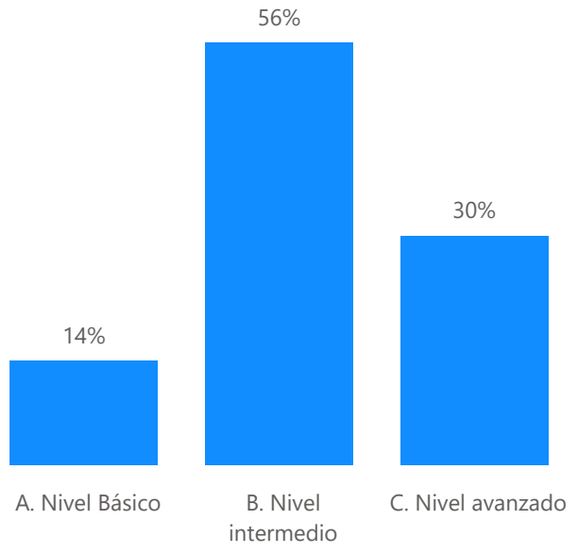


Organizo instrucciones y secuencias lógicas para que un programa ejecute una tarea específica o resuelva un problema dado, utilizando lenguajes de programación y herramientas adecuadas.

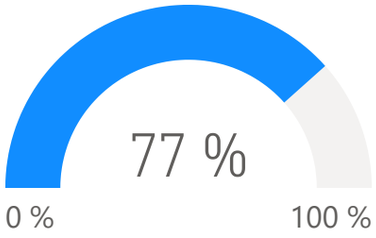
Competencia 4: Seguridad e identidad digital

Utiliza en forma segura, consciente y responsable, valorando la protección de información, datos personales e identidad digital. Autocuidado, problemática económica, legal y social que rodea su uso.

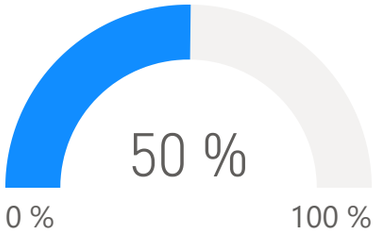
Porcentaje de estudiantes por cada nivel



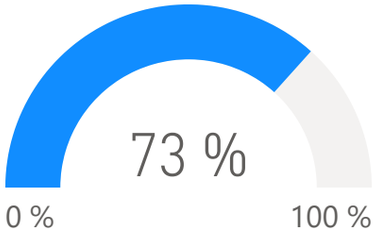
Puntaje alcanzado por cada ítem



Aplico medidas de seguridad adecuadas para proteger mis dispositivos y contenidos digitales, y puedo identificar posibles riesgos y amenazas en línea.



Sé cómo proteger mi información personal y mantener mi privacidad en entornos digitales sin poner en riesgo mi seguridad ni la de otros.

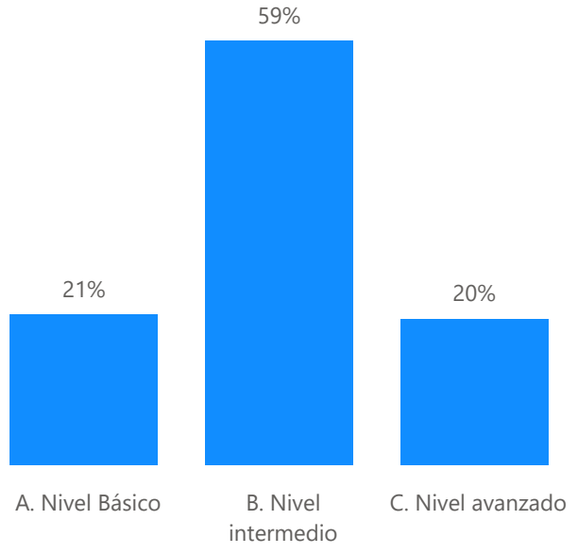


Reconozco las formas adecuadas de cuidar mi bienestar físico y emocional mientras uso tecnologías digitales y cómo evitar riesgos en línea.

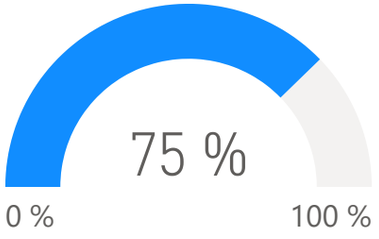
Competencia 5: Resolución de problemas tecnológicos

Resuelve problemas en el entorno digital propios de las necesidades tecnológicas, haciendo uso de conocimientos, patrones y habilidades técnicas. Utiliza tecnología en forma creativa identificando las acciones de mejora en competencias digitales y retroalimentando la de otros.

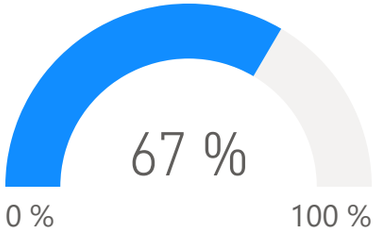
Porcentaje de estudiantes por cada nivel



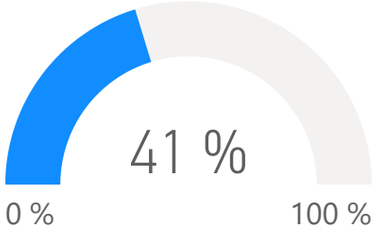
Puntaje alcanzado por cada ítem



Identifico mis necesidades tecnológicas y busco las herramientas digitales adecuadas para resolver problemas y satisfacer esas necesidades.



Resuelvo problemas técnicos con las soluciones más adecuadas y puedo crear nuevas soluciones relacionadas con el manejo de mis dispositivos y el uso de tecnologías digitales.

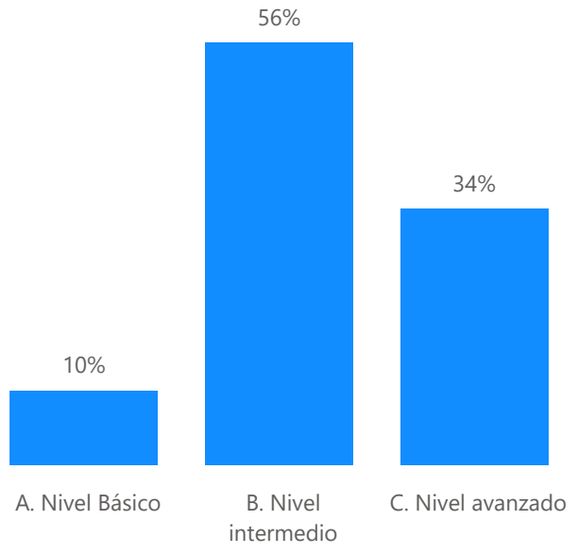


Comparo distintas opciones para mejorar y actualizar mi competencia digital, y reconozco las oportunidades de autodesarrollo y el aprendizaje de nuevas tecnologías.

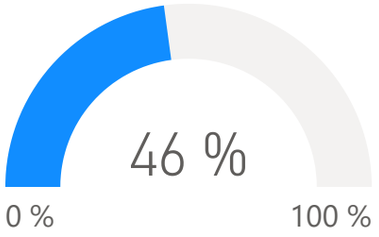
Competencia 6: Ciudadanía digital

Se desenvuelve en una sociedad democrática en un entorno digital, de manera responsable, informada, segura, ética, libre y participativa, ejerciendo y reconociendo sus derechos digitales y comprendiendo el impacto de éstas en su vida personal, profesional y de su entorno.

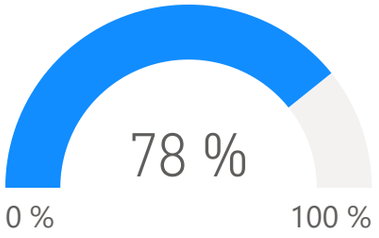
Porcentaje de estudiantes por cada nivel



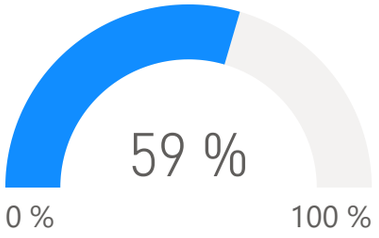
Puntaje alcanzado por cada ítem



Participo de forma segura en una sociedad democrática y desarrollo mis competencias digitales, mostrando un comportamiento ético, solidario, con pensamiento crítico y capacidad de análisis en el entorno digital.



Reconozco las instituciones públicas y privadas y sé cómo realizar trámites en línea, respetando los derechos y contribuyendo a un entorno digital seguro.



Comparo diferentes formas eficientes de proteger el medio ambiente en entornos digitales, y aplico soluciones para reducir el impacto de las tecnologías digitales en el medio ambiente.