Competencia Digital Docentes UCT

2024

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TEMUCO

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

Este informe recoge los principales resultados del instrumento que mide el desarrollo de las competencias digitales en los docentes de la Universidad Católica de Temuco. La encuesta fue contestada por un total de **180 docentes** durante el mes de enero 2024. En la tabla adjunta se puede observar la participación desagregada por Facultad.

A medida que avance en el informe, se profundizará en los temas relacionados a cada competencia digital.

FACULTAD	% Docentes participantes
FAC. DE ARQUITECTURA, ARTES Y DISEÑO	6%
FAC. DE CIENCIAS DE LA SALUD	12%
FAC. DE CIENCIAS JURÍDICAS, ECONÓMICAS Y ADMINISTRATIVAS	8%
FAC. DE CIENCIAS RELIGIOSAS Y FILOSOFIA	6%
FAC. DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES	14%
FAC. DE EDUCACION	19%
FAC. DE INGENIERIA	13%
FAC. DE RECURSOS NATURALES	22%
FAC. TECNICA	2%
VICERRECTORIA ACADEMICA	3%

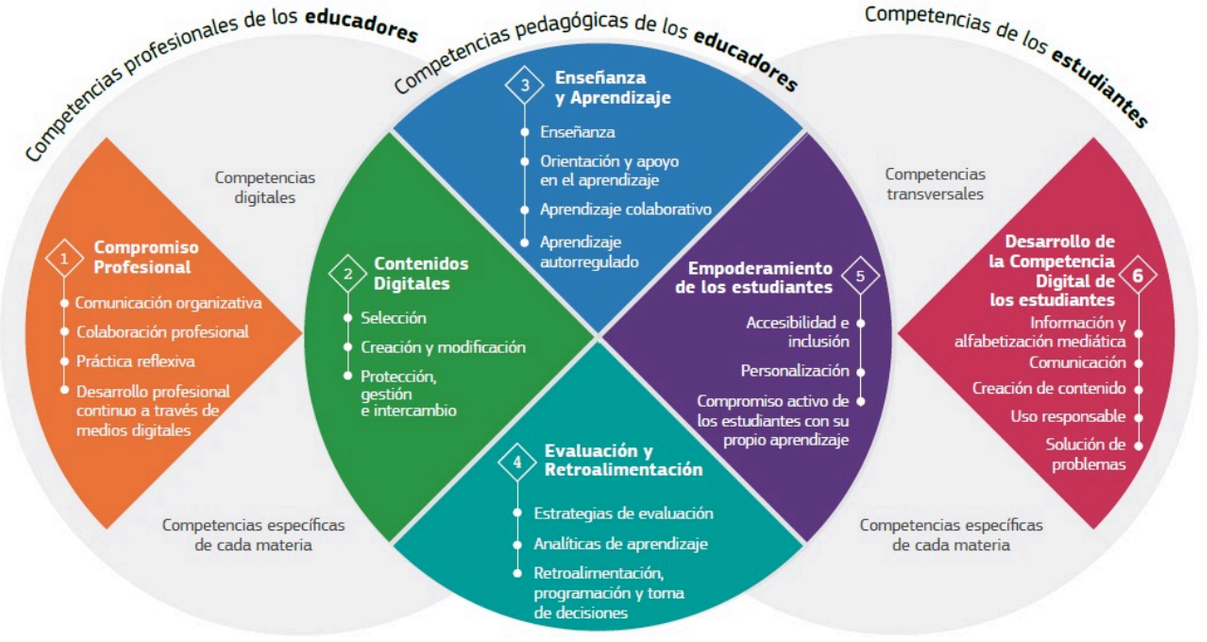


Figura 2. Marco DigCompEdu: dimensiones, áreas e indicadores de competencia digital docente (Redecker, 2017, p. 19). Figura tomada de la traducción del INTEF (España).

Resultados generales de la encuesta

Los niveles de capacitación en competencias digitales docentes (CDD) de DigCompEdu se analizan y evalúan utilizando un modelo de progresión basado en seis niveles (desde A1 hasta C2). La propuesta de este modelo de progresión es dar visibilidad a un **proceso de desarrollo continuo del docente y no precisamente como una métrica o medida de evaluación**. En general los docentes presentan buenos resultados en la encuesta, sólo el 2% se clasificó como principiante (A1), el 87% de los docentes están entre los niveles intermedios y avanzado, lo que significa que están en una etapa de estrategia, versatilidad, reflexión, intercambio, crítica y renovación en temas relacionados a las tecnologías digitales.

Nivel Básico

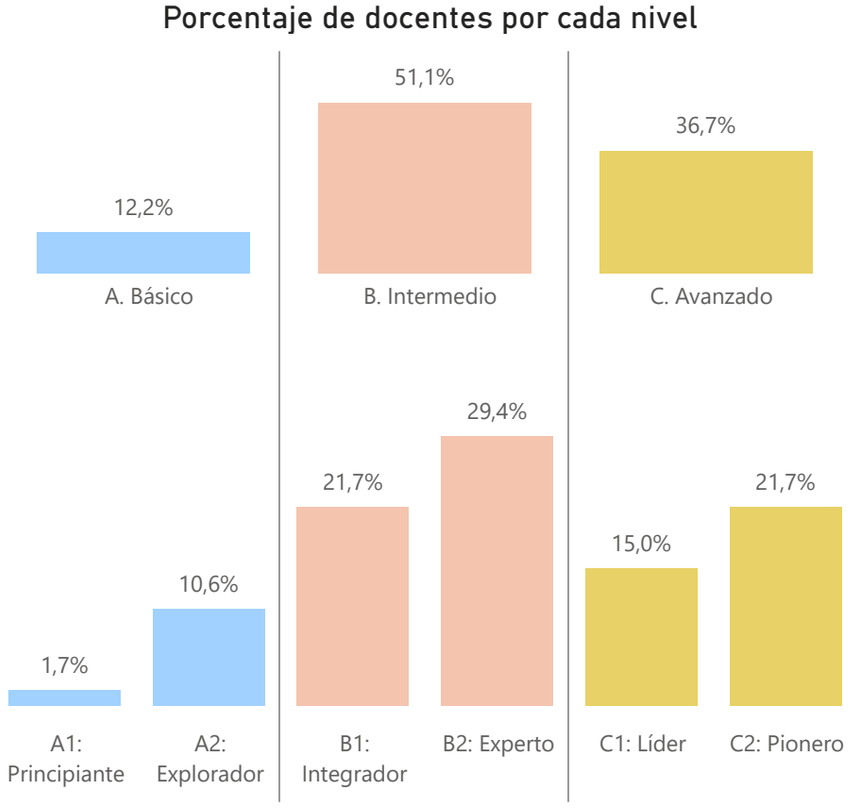
- Principiante (A1): aquellos que tienen poco contacto con las tecnologías digitales
- Explorador (A2): aquellos que utilizan las tecnologías digitales en algunas áreas sin un enfoque coherente

Nivel Intermedio

- Integrador (B1): docentes que ya experimentan las tecnologías digitales en una variedad de contextos y propuestas
- Expertos (B2): utilizan las tecnologías digitales con seguridad, crítica y creatividad

Nivel Avanzado

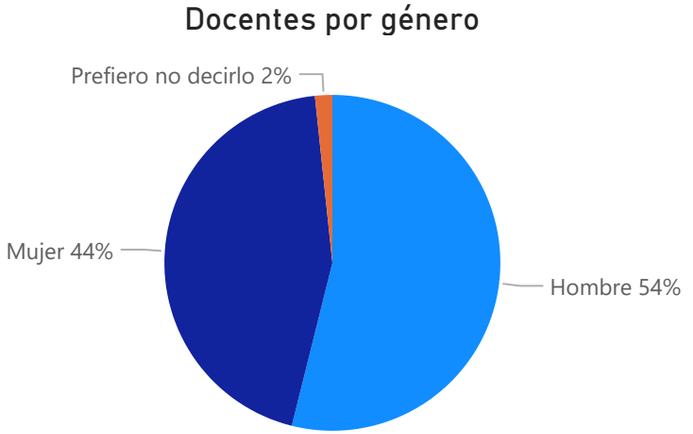
- Líder (C1): los docentes ya cuentan con un enfoque consistente en el uso de las tecnologías digitales para enriquecer sus prácticas profesionales
- Pionero (C2): uso innovador y complejo de las tecnologías digitales, pudiendo emprender también a partir de ello nuevos enfoques pedagógicos

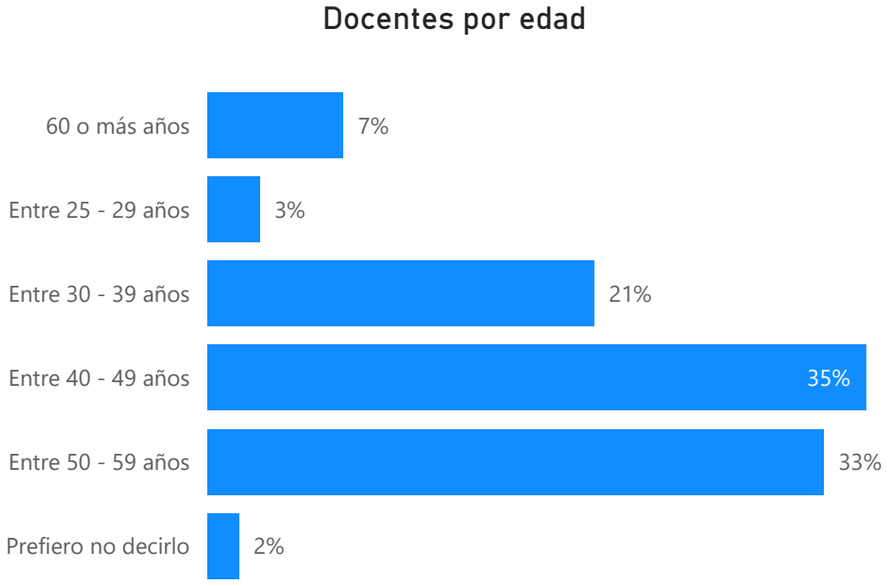


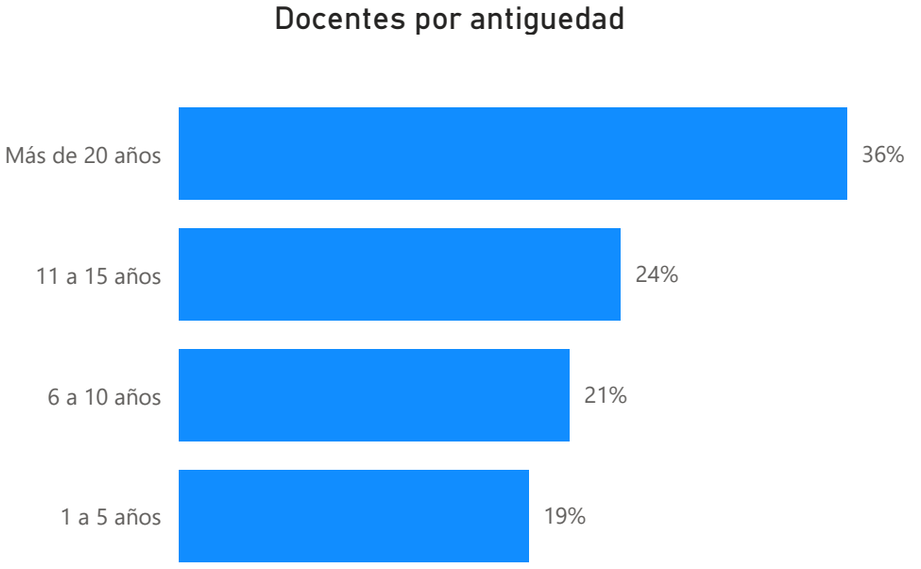
Perfil sociodemográfico de los docentes

Los datos sociodemográficos nos describen una muestra participante relativamente equilibrada con respecto variable de sexo; donde el 44% son mujeres y el 54% son hombres. Con respecto a la edad; el 68% de la muestra tienen entre 40 y 59 años.

Por antigüedad en su actividad profesional, mayormente son docentes experimentados, pues el 60% de los encuestados señala una antigüedad mayor a 10 años como docente universitario.





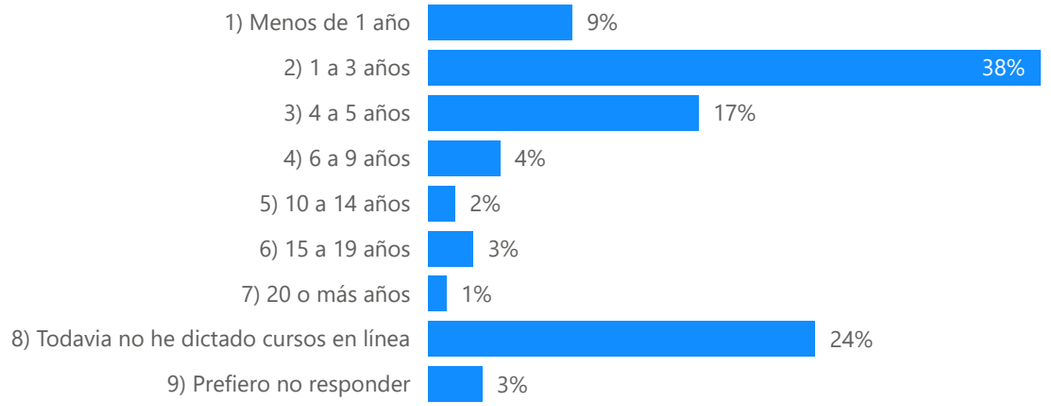


Perfil técnico de los docentes

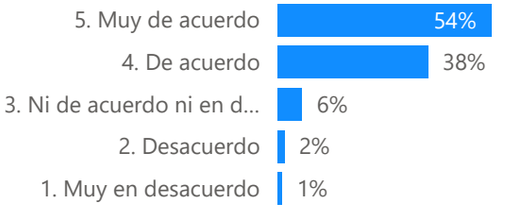
De forma general se observa que los docentes manifiestan poseer conocimientos técnicos amplios y una más que suficiente experiencia con las tecnologías. De forma sintética y uniendo en una misma interpretación los datos de las respuestas en positivo (la suma de las opciones “de acuerdo” y “muy de acuerdo”), los datos finales resultantes son los que se muestran en la descripción de los gráficos de la derecha. Podemos observar que en general son docentes que usan ordenadores e Internet con solvencia, además de que les gusta curiosear y explorar nuevas herramientas, sin embargo, parecieran que las redes sociales no son su fuerte.

Otro dato interesante de evaluar es que, aun cuando el 60% de la muestra declara poseer más de 10 años de experiencia como docente, solo 38% de la muestra lleva uno o tres años haciendo cursos en línea o cursos en modalidad virtual, de hecho, el 24% de la muestra todavía no ha dictado cursos en línea.

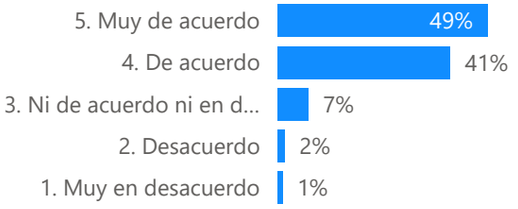
Docentes por antiguedad dictando cursos en línea



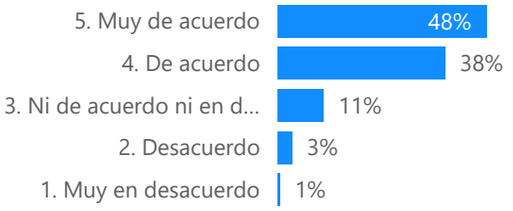
Un **92%** señala que usa Internet de forma competente;



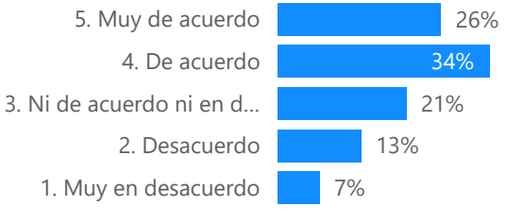
Un **90%** señala que tiene facilidad para usar ordenadores y dispositivos;



Un **86%** afirma que están abiertos y curiosos por la exploración de nuevos aplicativos y programas;



Y el porcentaje más bajo pero aun así importante, es el de un **60%** de los docentes que declaran usar redes sociales



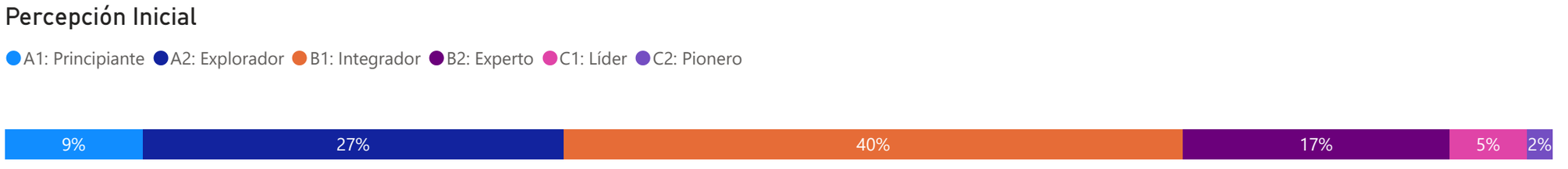
¿Se autoperciben como competentes digitalmente estos docentes?

Al responder el cuestionario los docente realizan un ejercicio de reflexión, pues se incluye una pregunta general sobre su percepción de competencia digital docente al inicio y se repite al final del mismo. En esa pregunta se le pide que se posicione en un nivel, desde A1 (principiante) hasta C2 (pionero). Este proceso de reflexión que se induce al ir respondiendo a las preguntas podría provocar que el docente cambiara su autopercepción inicial, de hecho esto ocurre pero en muy bajos porcentajes. Los datos nos muestran que el proceso de responder al cuestionario no provoca un gran cambio significativo en la percepción de competencia digital docente.

En los siguientes gráficos se muestra la autopercepción del docente respecto a sus competencias digitales al inicio y al final del cuestionario.

Se puede observar que existe poca variación en todos los niveles de competencia (Básico A, Intermedio B y Avanzado C).

- El porcentaje de docentes que se encuentran en el nivel Básico, A1 (Principiante) y A2 (Explorador), presenta una leve disminución en la situación final, siendo 7% y 26% respectivamente.
- Un 57% de los docentes se autoevaluaron inicialmente como pertenecientes al nivel Intermedio (B1-Integrador y B2-Experto), al final de la encuesta el 64% de los docentes se autoevaluaron en el nivel intermedio.
- En el caso del nivel Avanzado (C1-Líder y C2-Pionero), se produjo un descenso desde la percepción inicial a la percepción final, pasando del 7% a un 3%, respectivamente.



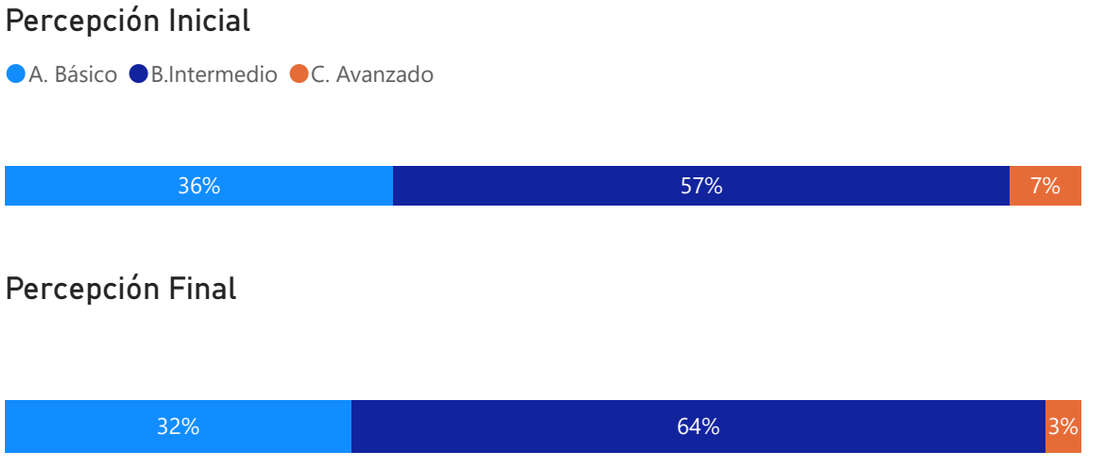
¿Se auto perciben como competentes digitalmente estos docentes?

Los datos de percepción se vuelven más interesantes al observar los cambios existentes tiendo en cuenta en primer lugar una mirada general de los tres niveles. Como se menciono en el apartado anterior, existen diferencias en todos los niveles digitales, existiendo al finalizar el instrumento; una disminución en los docente que se auto perciben con un nivel básico, una aumento en los docentes que se auto perciben con un nivel avanzado y una disminución en los docentes que se auto perciben en el nivel experto.

Al observar los datos desagregados para cada una de las instancias de percepción, inicial en las filas y final en las columnas, se desprende la variación existente para cada uno de los niveles. Por ejemplo, el 9% de los docentes que se declararon inicialmente sentirse en el nivel básico subieron a niveles intermedios B1. El 5% de los docentes que se declararon inicialmente sentirse en un nivel Avanzado bajaron a niveles intermedios (4%) y básico (1%) respectivamente.

En términos generales, el 60% de los docentes mantuvieron su nivel de percepción inicial, mientras que el 40% cambio de alguna manera, positiva o negativamente, su percepción final.

Percepciones iniciales (filas) y Finales (columnas) cruzadas	A1: Principiante	A2: Explorador	B1: Integrador	B2: Experto	C1: Líder	C2: Pionero
A1: Principiante	3%	4%	1%			
A2: Explorador	3%	15%	8%		1%	
B1: Integrador		5%	32%	3%	1%	
B2: Experto		1%	5%	12%		
C1: Líder		1%	1%	3%	1%	
C2: Pionero					1%	1%



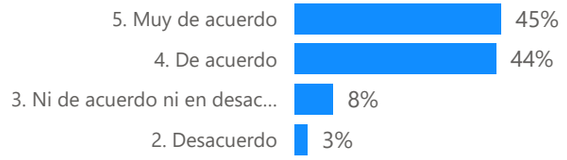
¿Cómo perciben su entorno de trabajo?

El equipo de meta red TIC declara que la digitalización debe ser no solamente un objetivo de desarrollo profesional para los docentes, sino también un objetivo estratégico de las instituciones universitarias. Por ello es importante revisar qué responden los docentes a las preguntas sobre el espacio de trabajo que les facilita la UCTemuco. Para analizar estos datos, se unirán en una misma interpretación las respuestas positivas ("de acuerdo" y "muy de acuerdo"), pues facilitan la interpretación.

En general, los resultados muestran que los docentes consideran el entorno como un elemento favorable y bien dotado para el uso de tecnologías digitales. Esta percepción pone de manifiesto que la UC Temuco sí cuenta con la infraestructura necesaria, asumiendo entonces que la tecnología no es una preocupación ni un problema, sino una de las fortalezas del proceso de digitalización propuesto por el CINAP.

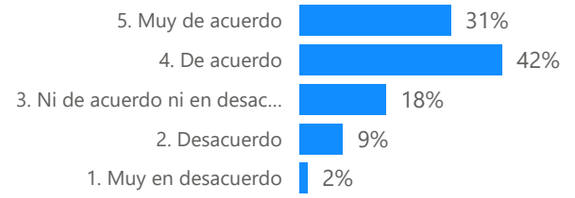
Los resultados obtenidos aparecen sintetizados en la descripción de los gráficos que pueden verse a la derecha. En general se aprecian elevados porcentajes de respuesta favorable al valorar la infraestructura institucional, siendo el dato más bajo de los ítems el relacionado a la conexión a Internet, donde solo el 64% de los docentes señalan que es confiable y rápida.

Un **89%** considera que la institución promueve el uso de tecnologías;

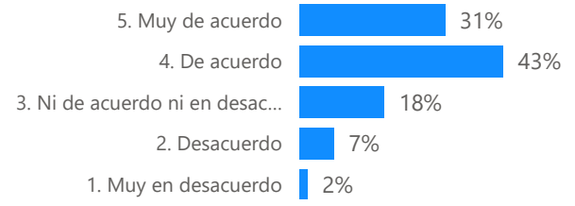


El **64%** afirma que la conexión a internet es "confiable y rápida";

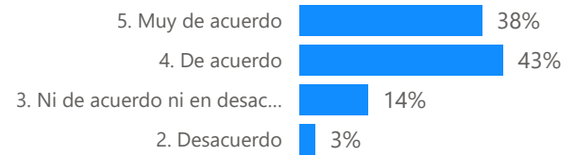
El **73%** está de acuerdo en que la universidad invierte en mejorar y actualizar las infraestructuras para promover el uso de herramientas digitales;



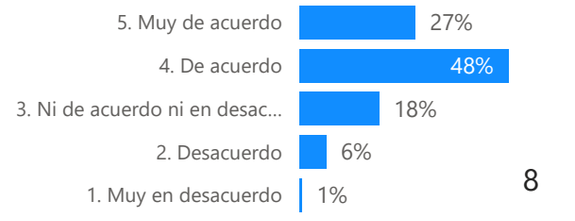
El **74%** está de acuerdo en que la universidad cuenta con un soporte técnico para auxiliar a los docentes;



El **81%** opina que la universidad, de forma global, sí apoya el desarrollo de competencias digitales;



El **75%** esta de acuerdo en afirmar que los estudiantes tienen acceso a las tecnologías digitales;

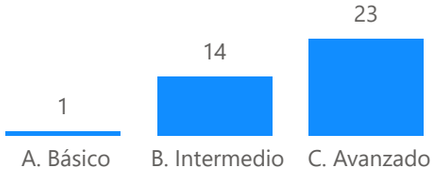


Y por último, ¿Qué herramientas digitales declaran que usan con mayor frecuencia?

Los recursos más utilizados por los docentes son los de tipo multimedia y presentaciones visuales, se destaca ver y crear vídeos, escuchar música, uso de presentaciones y uso de entornos de aprendizaje en línea.

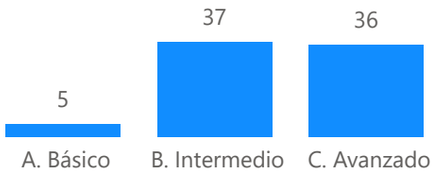
Los gráficos de barras permiten hacer un análisis más profundo con respecto a conocer el nivel de competencia digital alcanzado por los docentes que realizan cada una de las actividades evaluadas. Por ejemplo; solo el 21% de los docentes declaran realizar actividades del tipo blogs y wikis, sin embargo, quienes la utilizan presentan en su mayoría un nivel de competencia digital avanzado (23 docentes). Lo mismo ocurre con actividades en entornos de aprendizaje en línea y carteles digitales, mapas mentales y herramientas de planificación.

El **21%** de los docentes utilizan blogs o wikis;

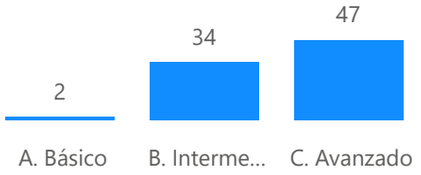


El **87%** de los docentes utilizan presentaciones;

El **57%** de los docentes utilizan aplicaciones o juegos interactivos;



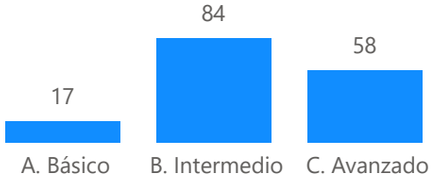
El **46%** de los docentes utilizan carteles digitales o mapas mentales;



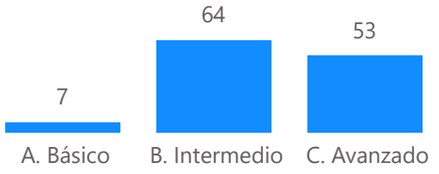
El **74%** de los docentes utilizan encuestas digitales

El **51%** de los docentes utilizan entornos de aprendizaje en línea;

El **88%** de los docentes ven vídeos y escuchan música;



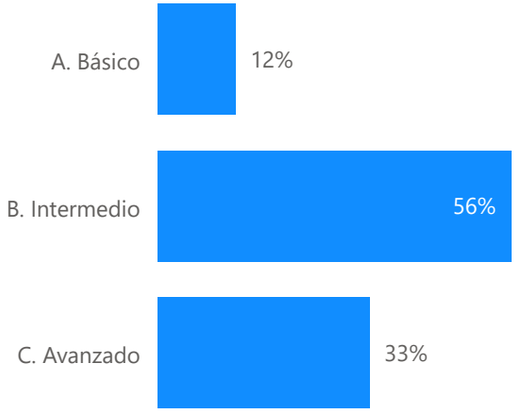
El **68%** de los docentes crean vídeos y audios;



Área 1: Compromiso Profesional

Esta área expresa la capacidad de utilizar las tecnologías digitales para mejorar la comunicación y colaboración entre compañeros de trabajo, así como invita a reflexionar sobre su práctica y formación continua. En general presenta buenos resultados ya que casi el 90% de los docentes se clasifican en nivel intermedio y avanzado.

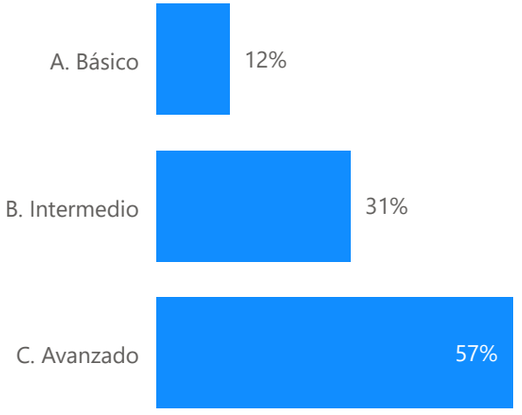
La competencia que más destaca es el uso de diferentes canales digitales para mejorar la comunicación con los estudiantes como con los colegas.



Área 2: Contenidos digitales

La selección, creación y modificación de materiales digitales es una parte importante del proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta área se ocupa de estos temas y otros que involucran la protección y el intercambio de contenido digital utilizado por los docentes. Esta es una de las áreas más fuertes de la facultad ya que el 63% de los docentes se clasifican en el nivel avanzado.

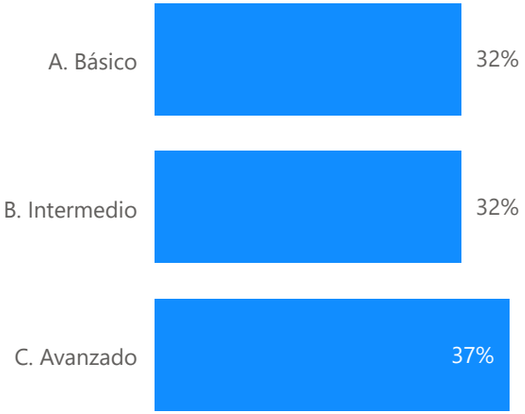
La competencia que más destaca es utilizar diferentes sitios de Internet y estrategias de búsqueda para encontrar y seleccionar diferentes contenidos digitales.



Área 3: Enseñanza y aprendizaje

La principal competencia de esta área está relacionada con la enseñanza: tareas de planificación e implementación de tecnologías digitales en las diferentes fases del proceso de enseñar. Adicionalmente también se observan otros aspectos como la orientación para el uso de tecnologías y el aprendizaje colaborativo. Esta área se presenta como una de las más débiles de la facultad ya que el 17% de los docentes se clasifica en el nivel básico y el 46% en el nivel intermedio.

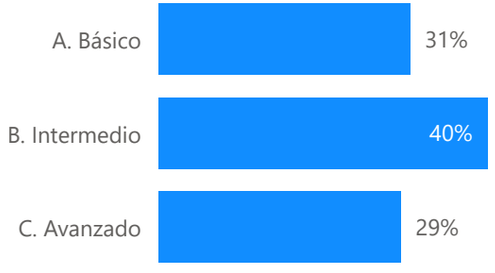
La competencia más débil tiene relación con saber valorar y entender cuándo, cómo y porqué utilizar tecnologías digitales para la enseñanza.



Área 4: Evaluación y Retroalimentación

Esta área considera las estrategias de evaluación, formativas o sumativas, que utilizan tecnologías digitales.. Esta área se presenta como una de las más débiles de la facultad debido a que el 26% de los docentes están clasificados en el nivel básico.

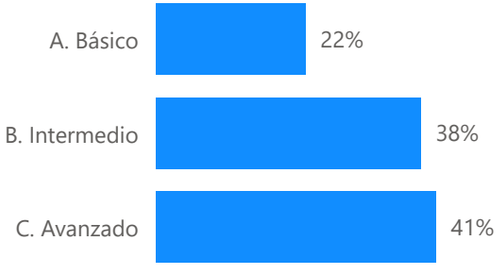
La competencia que obtiene menores puntajes esta relacionada al uso herramientas digitales de evaluación para monitorizar el progreso de los estudiantes.



Área 5: Empoderamiento de los estudiantes

Las tecnologías digitales pueden contribuir a mejorar la participación y formación de los estudiantes. En este ámbito se pretende analizar las competencias que pueden mejorar la inclusión y accesibilidad al mundo digital, permitiendo nuevas formas de aprendizaje y experiencias personalizadas. Esta es una de las áreas fuertes de la facultad ya que el 54% de los docentes se clasifican en el nivel avanzado.

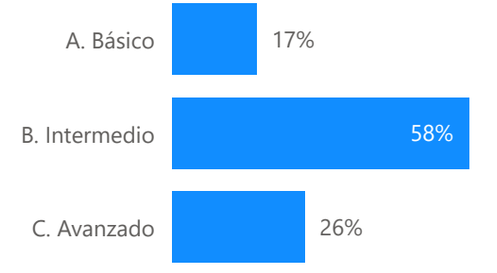
La competencia que más destaca tiene relación con el hecho de que cuando los docentes crean tareas digitales para los estudiantes, tienen en cuenta y abordan posibles dificultades prácticas o técnicas que puedan surgir.



Área 6: Desarrollo de la competencia digital de los estudiantes

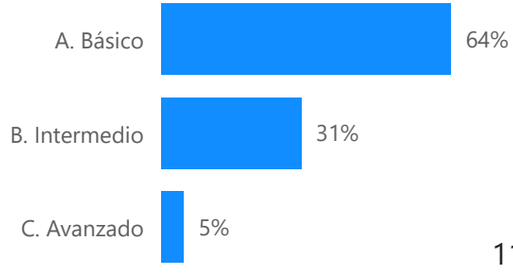
Entendiendo las competencias digitales como competencias transversales, la propuesta del área 6 es tratar temas que facilitan tareas como la resolución de problemas y la colaboración y comunicación a través de recursos digitales. Esta área presenta en su mayoría niveles intermedios.

La competencia más destacada es la capacidad de configurar tareas que requieran a los estudiantes crear contenido digital, sin embargo la competencia más débil tiene relación con abordar con mayor profundidad temas relacionados al uso de tecnología de manera segura y responsable.



Área 7: Educación abierta

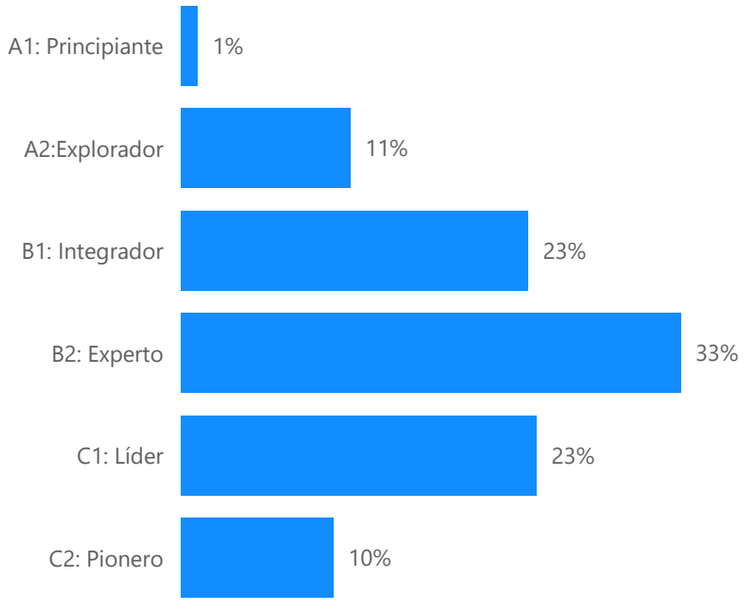
Las competencias de esta área se refieren al uso de recursos educativos con licencia abierta y acciones del docente en la publicación de sus contenidos y datos de investigación también en abierto. Las competencias se denominan de la siguiente manera: Recursos Educativos Abiertos, Prácticas Educativas Abiertas y Ciencia Abierta. Definitivamente esta el área más débil con un 71% de los docentes clasificados en el nivel básico. Las competencias más disminuidas tienen relación con adoptar practicas educativas abiertas que permitan hacerlas mas inclusivas y publicar investigaciones en revistas científicas abiertas.



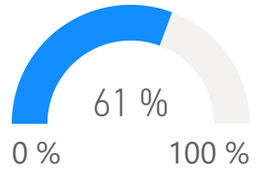
Área 1: Compromiso profesional

Esta área se focaliza en los aspectos directamente vinculados con el desarrollo profesional docente: para qué y cómo el profesorado utiliza las tecnologías digitales en su quehacer profesional, cómo interactúa con todos los agentes educativos y sociales que de un modo u otro pueden estar vinculados a su ejercicio profesional diario. El modelo define esta área como "uso de las tecnologías digitales para la comunicación, la colaboración y el desarrollo profesional" (Redecker, 2017, p. 16), añadiendo como matiz de vital importancia el hecho de que este compromiso profesional es no solamente asumido como mejora individual, sino con conciencia de la mejora y la innovación de las organizaciones y del sistema en su conjunto.

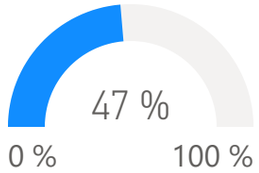
Porcentaje de docentes por cada nivel



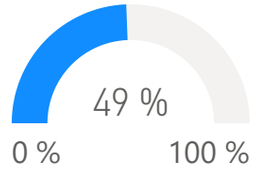
Puntaje alcanzado por cada competencia



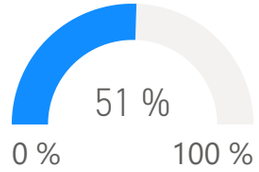
Utilizo diferentes canales digitales para mejorar la comunicación con los estudiantes y compañeros cuando es necesario. (Por ejemplo: correos electrónicos, el sitio web de la organización educativa, sistema de gestión del aprendizaje –LMS-).



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



Desarrollo activamente mi competencia digital para la docencia.

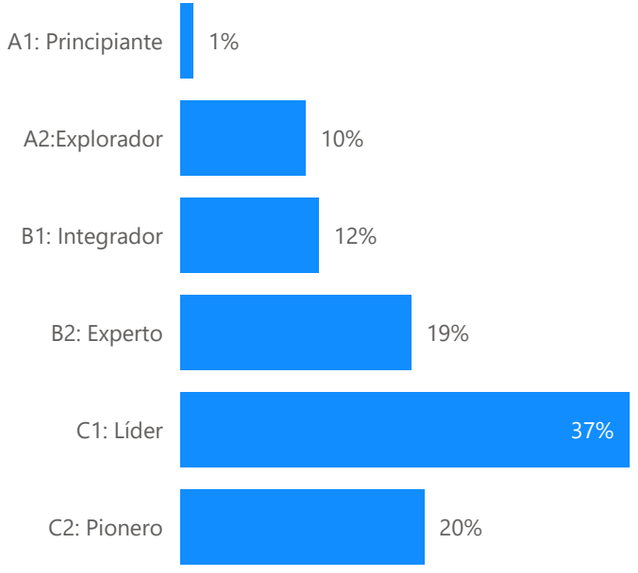


Participo en cursos de formación en línea cuando se presenta la oportunidad. (Por ejemplo, cursos en línea, MOOC, webinars, conferencias virtuales…)

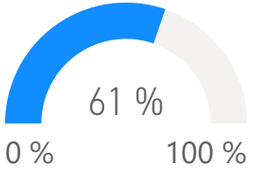
Área 2: Contenidos digitales

Esta área se define como la "búsqueda, creación e intercambio de contenidos digitales" (Redecker, 2017, p. 16). Junto con otras 3 áreas (área 3 de enseñanza y aprendizaje, área 4 sobre evaluación y retroalimentación y el área 5 vinculada al empoderamiento de los estudiantes) constituye el núcleo del modelo, la dimensión central que gira en torno a las competencias pedagógicas de los educadores. Para entender esta área hay que pensar en el uso educativo de los recursos digitales, lo cual abarca no solamente diseñar y producir nuestros propios recursos, sino también la capacidad para seleccionar, reutilizar, gestionar, modificar y compartir. En el marco de estas capacidades hemos de analizar que son recursos para promover un aprendizaje efectivo por parte de los estudiantes, lo cual implica considerar sus características y sus necesidades cuando abordamos todos esos procesos relacionados con la utilización de recursos digitales en los procesos formativos. También se incluyen aquí los aspectos relacionados con la propiedad intelectual y los derechos de autor, aspectos fundamentales a la hora de reusar o compartir recursos. Y por último es importante igualmente no olvidar los indicadores sobre protección de datos personales y seguridad en el uso de información.

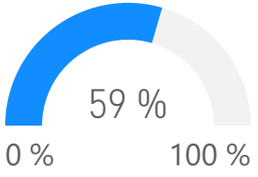
Porcentaje de docentes por cada nivel



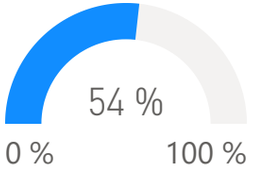
Puntaje alcanzado por cada competencia



Utilizo diferentes sitios de Internet y estrategias de búsqueda para encontrar y seleccionar diferentes contenidos digitales.



Creo mis propios recursos digitales y modifico otros existentes para adaptarlos a mis necesidades.

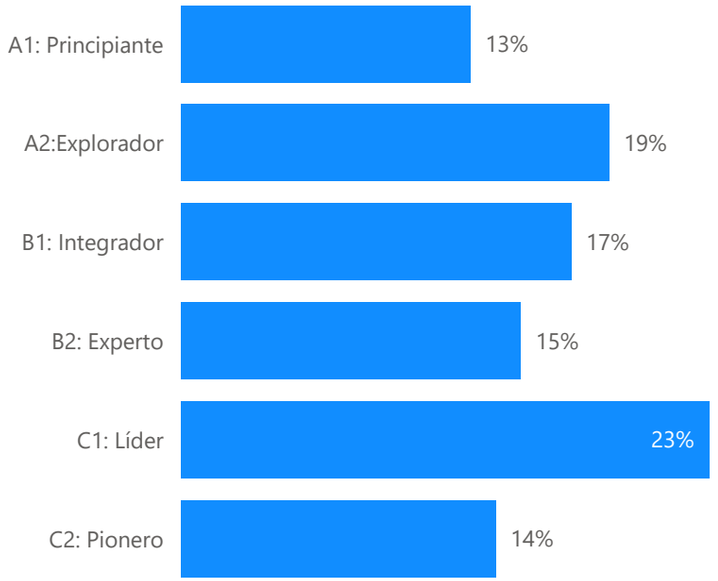


Protejo de forma efectiva los datos personales como, por ejemplo, exámenes, calificaciones o datos personales.

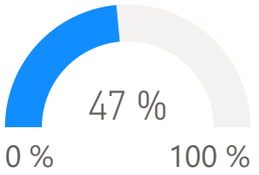
Área 3: Enseñanza y aprendizaje

Es difícil nivelar la importancia de mayor o menor de unas áreas en relación con otras, pero si tuviéramos que hacerlo, el área 3 de enseñar y aprender estaría sin duda entre las más relevantes. Definida por los autores (Redecker, 2017, p. 16), es la "gestión y organización del uso de las tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje". Estamos aludiendo aquí a cómo los docentes utilizan las tecnologías digitales como herramientas en todas las fases del proceso de enseñar, desde las fases iniciales de diseño y planificación, hasta las situaciones de interacción y evaluación, y llegando a usarlas para el empoderamiento de los estudiantes.

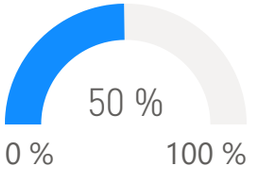
Porcentaje de docentes por cada nivel



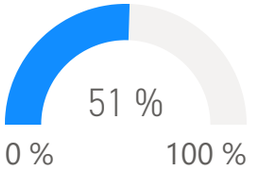
Puntaje alcanzado por cada competencia



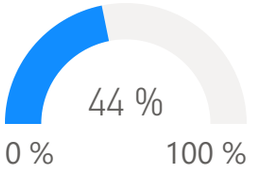
Valoro con atención cómo, cuándo y por qué usar tecnologías digitales en el aula con mis estudiantes, para garantizar que aporten valor añadido



Superviso las actividades e interacciones de mis estudiantes en los entornos colaborativos en línea que utilizamos.



Cuando mis estudiantes trabajan en grupo, utilizan tecnologías digitales para adquirir y plasmar los conocimientos.

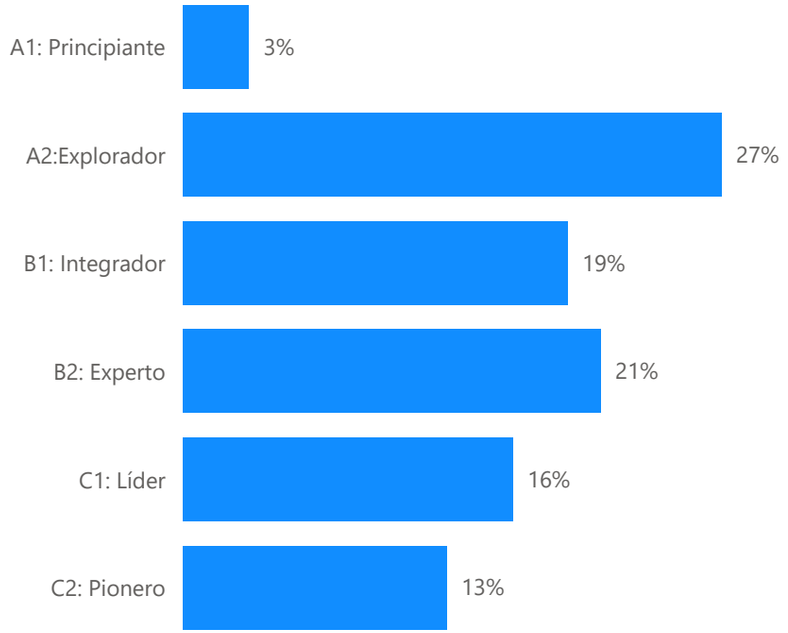


Utilizo tecnologías digitales para permitir a mis estudiantes planificar, documentar y monitorizar su propio aprendizaje.

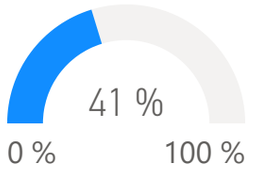
Área 4: Evaluación y retroalimentación

La evaluación es una parte importante del proceso de enseñanza y aprendizaje, trata sobre cómo integrar las tecnologías digitales en este proceso y cómo pueden enriquecer las estrategias de evaluación, ya sea formativa o sumativa (Redecker, 2017, p.21). El uso de tecnologías digitales en los procesos de evaluación tiene el potencial de generar datos que representan conceptos e incluso aquellos que están asociados a la interacción entre estudiante e instrumento de evaluación. Además, las buenas estrategias de evaluación permiten al docente monitorear adecuadamente la evolución del estudiante, brindándole una adecuada y oportuna retroalimentación sobre su aprendizaje.

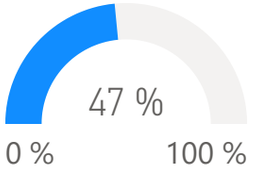
Porcentaje de docentes por cada nivel



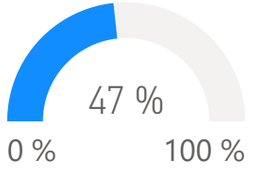
Puntaje alcanzado por cada competencia



Uso herramientas digitales de evaluación para monitorizar el progreso de los estudiantes.



Analizo todos los datos disponibles para identificar de manera efectiva a los estudiantes que necesitan apoyo adicional.

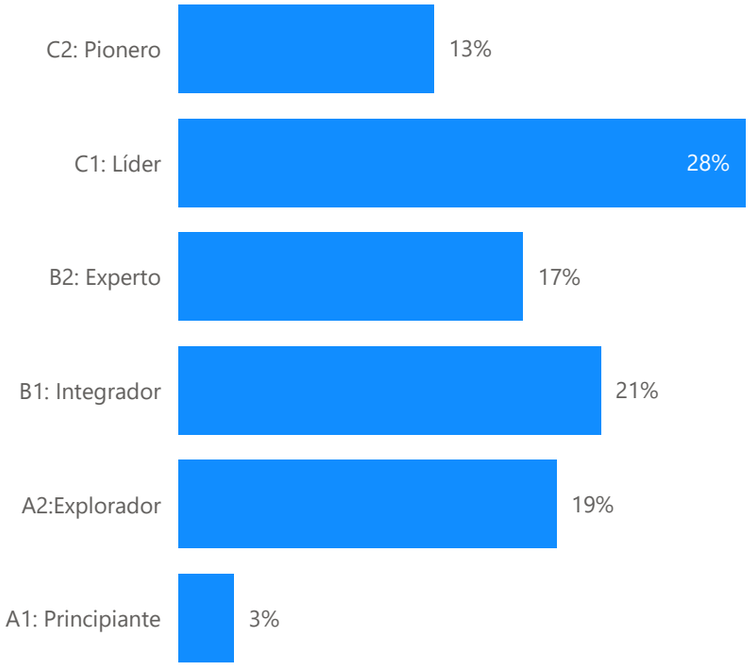


Uso tecnologías digitales para proporcionar retroalimentación.

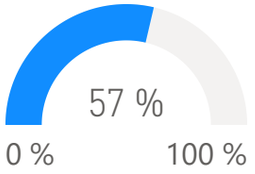
Área 5: Empoderamiento de los estudiantes

Una de las fortalezas clave de las tecnologías digitales en la educación es su potencial para impulsar la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje y su autonomía. Además, las tecnologías digitales se pueden utilizar para ofrecer actividades de aprendizaje adaptadas al nivel de competencia de cada estudiante, sus intereses y necesidades de aprendizaje. Sin embargo, al mismo tiempo, se debe tener cuidado de no exacerbar las desigualdades existentes (p. ej. en el acceso a las tecnologías digitales) y garantizar la accesibilidad para todos los estudiantes. El área 5 aborda estos problemas.

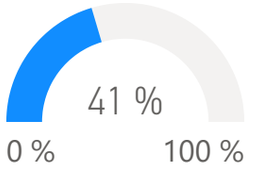
Porcentaje de docentes por cada nivel



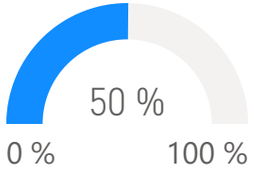
Puntaje alcanzado por cada competencia



Cuando creo tareas digitales para los estudiantes, tengo en cuenta y abordo posibles dificultades prácticas o técnicas. P.ej. acceso igualitario a dispositivos y recursos digitales; problemas de interoperabilidad y conversión; falta de habilidades digitales



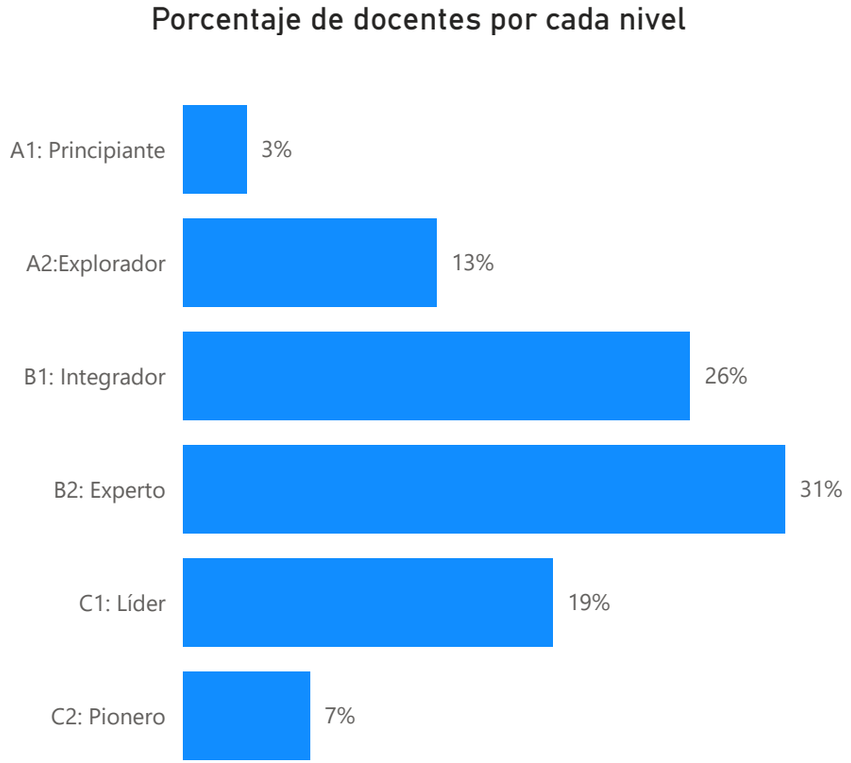
Utilizo tecnologías digitales para ofrecer a los estudiantes opciones de aprendizaje personalizadas. (Por ejemplo: doy diferentes tareas digitales a los estudiantes para abordar las necesidades de aprendizaje individuales, preferencias e intereses)



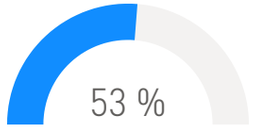
Uso tecnologías digitales para que los estudiantes participen activamente en clase o en línea.

Área 6: Desarrollo de la competencia digital de los estudiantes

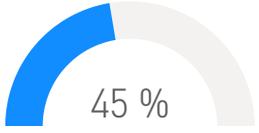
El marco DigCompEdu proporciona un conjunto de cinco competencias para designar los esfuerzos de los docentes para promover el desarrollo de las competencias digitales de sus estudiantes. Esto revela la importancia de la formación docente y la formación de nuevas generaciones de profesionales. Las competencias están asociadas al desarrollo de aspectos básicos de la alfabetización digital, acciones comunicativas que incorporan el uso de tecnologías de la información y la comunicación y el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas. A continuación se presentará cada una de las cinco competencias, discutiendo los resultados obtenidos en esta campaña y destacando los principales.



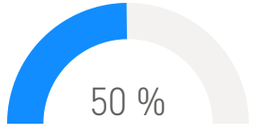
Puntaje alcanzado por cada competencia



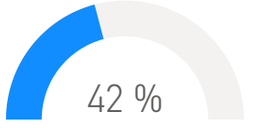
Enseño a los estudiantes cómo evaluar la fiabilidad de la información.



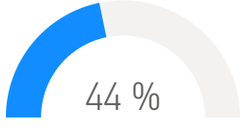
Configuro tareas que requieren que los estudiantes utilicen medios digitales para comunicarse y colaborar entre sí o con una audiencia externa.



Configuro tareas que requieran a los estudiantes crear contenido digital. (Por ejemplo: vídeos, audios, fotos, presentaciones digitales, blogs o wikis)



Enseño a los estudiantes a utilizar la tecnología digital de manera segura y responsable.

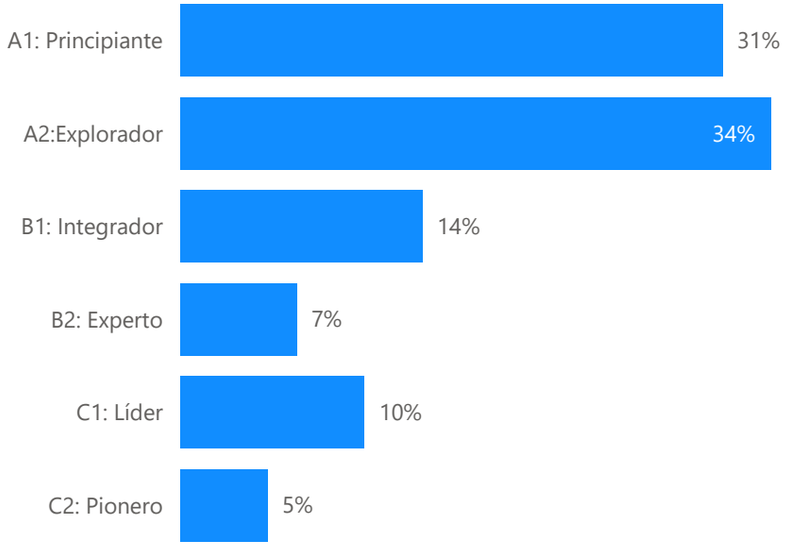


Animo a los estudiantes a utilizar las tecnologías digitales de manera creativa para resolver problemas concretos.

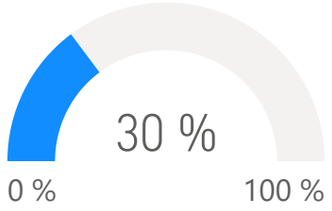
Área 7: Educación abierta

La apertura de la educación consiste en eliminar o reducir las barreras económicas, tecnológicas, geográficas e institucionales que pueden obstruir la entrada al conocimiento. Tiene que ver con la creación de las condiciones propicias para que cualquiera pueda estudiar y aprender de manera formal o no formal. La apertura en la investigación consiste en eliminar las barreras para acceder a los datos y los resultados de investigación y también en ampliar la participación en los procesos de investigación, adoptando, así, el enfoque de ciencia en abierto. Es llamativo ver que mas del 70% de los docentes alcanzan niveles básicos en esta competencia.

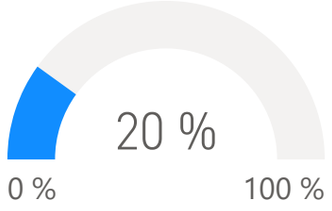
Porcentaje de docentes por cada nivel



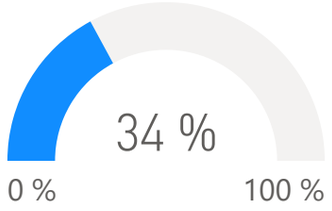
Puntaje alcanzado por cada competencia



Sé cómo encontrar y utilizar licencias abiertas en recursos educativos.



Adopto prácticas educativas abiertas en mi docencia para hacerla más inclusivas.



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