



PRINCIPIOS ORIENTADORES **PARA LA EDUCACIÓN DIGITAL**

en la Universidad Católica de Temuco

Propuesta elaborada por:

Equipo Centro de Innovación en Aprendizaje, Docencia y Tecnología Educativa (CINAP)
bajo la dirección de Mónica Kaechele, Directora.

Revisión por: Comité Estratégico DGD / **Fecha:** 29 de octubre de 2019



<https://cinap.uct.cl>



cinap_uct

INTRODUCCIÓN

Este documento se orienta a presentar una visión compartida y actualizada en relación al desarrollo de la Educación Digital en nuestra universidad. La Educación Digital, es el uso de las tecnologías y los recursos digitales en los procesos de enseñanza aprendizaje tanto en modalidad presencial como en las nuevas modalidades e-learning. Su desarrollo implica organizar institucionalmente un ecosistema flexible, integrado y asequible.

La Universidad Católica de Temuco se basa para el desarrollo de la formación de sus estudiantes en el Modelo Educativo institucional. El uso de las tecnologías para el aprendizaje (TAC) es uno de los cinco ejes del Modelo y explicita que estas son fundamentales para (i) facilitar el diseño de entornos educativos centrados en el estudiante y en la colaboración; (ii) fomentar los niveles de autonomía en el estudiante; (iii) formar profesionales con competencias sólidas en la búsqueda y valoración de la información; y (iv) favorecer las competencias específicas en cada ámbito profesional usando las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Junto con lo anterior, el Modelo Educativo considera la formación del estudiante desde un punto de vista integral, basado en una visión humanista cristiana de la persona y enraizado tanto en las características sociales y culturales de la región como en las necesidades de un mundo globalizado. Desde este enfoque, la universidad busca facilitar el acceso y uso de la tecnología a los y las estudiantes, por medio de implementar ambientes de aprendizaje enriquecidos con tecnología, entornos virtuales de aprendizaje y fomentar el desarrollo de prácticas digitales de calidad, con la finalidad de aprovechar la potencialidad de la tecnología para aumentar las oportunidades de aprendizaje.

Contexto global e institucional para la educación digital

El acceso y accesibilidad implica tener presente dos tipos de acciones. Por un lado, la disponibilidad de recursos tecnológicos (computadores, Tablet, u otros dispositivos similares; software de análisis de datos, productividad u otras herramientas profesionales) y el desarrollo de Recursos Educativos digitales de libre acceso para la comunidad educativa de modo de facilitar que nuestros estudiantes, independientemente de sus características y situaciones específicas, puedan acceder a los recursos provistos por la universidad para su proceso de formación. Por otro lado, significa acortar las brechas vinculadas con las competencias digitales para disponer de los recursos e información disponibles. Nuestros estudiantes provienen de diferentes comunas rurales de la Región, y tal como muestran informes nacionales, el nivel de conectividad es el más bajo del país, 136 localidades de la región no tienen acceso a Internet (Informe Subtel). Esta situación implica que un grupo importante de estudiantes no han tenido las oportunidades de desarrollar las competencias necesarias – desde el punto de vista digital - para enfrentar sus procesos académicos.

Con el fin de dar cuenta de la importancia de avanzar en el desarrollo de la Educación Digital, la Universidad ha creado la Dirección de Tecnología Educativa, que tiene como objetivo principal orientar y dar lineamientos respecto de la incorporación del uso de tecnologías para el aprendizaje (TAC) en la formación tanto de pregrado, posgrado y formación continua.

En el marco de esta Dirección, la primera acción concretada ha sido el desarrollo de un diagnóstico institucional que implicó la aplicación de dos instrumentos para estudiantes y uno para los docentes, desde los cual podemos señalar algunos aspectos de contexto los cuales se atienden en los lineamientos de este documento.

a) El acceso a computadores por parte de nuestros/as estudiantes se ha ido equiparando con otras universidades, no obstante aún tenemos un 26% de estudiantes que no acceden al uso de computadores y por tanto se requiere avanzar en esta materia. Al mismo tiempo el 99,6% tiene acceso a teléfonos móviles (Informe Institucional: Características del Perfil Tecnológico, 2018).

b) La conectividad representa uno de los aspectos de mayor relevancia hoy en día (Políticas nacionales y agenda digital). Si bien nuestros estudiantes en un 82% señalan tener conectividad, esta es aún un problema para el 18% de ellos/as y requiere, de acuerdo a los datos del diagnóstico también optimizarse al interior de la universidad (Informe Institucional: Características del Perfil Tecnológico, 2018).

c) El diagnóstico muestra que las competencias digitales tanto de docentes como estudiantes requieren centrarse en dos líneas definidas: a) para la producción de recursos o los criterios para curaduría de objetos digitales y b) el uso de las TAC para apoyar competencias de producción de conocimiento.

d) Las competencias digitales requieren ser fortalecidas para la búsqueda, organización, evaluación de información, con la finalidad de crear, producir e intercambiar conocimiento en comunidades específicas, profesionales y académicas.

A partir de lo anterior los principios asociados al uso de tecnología para el aprendizaje (TAC) debieran tener presentes aspectos de equidad digital, esto es reducir brechas en acceso y tipos de uso; inclusión educativa, esto es promover prácticas para que todos y todas aprovechen al máximo las tecnologías para desarrollar sus potencialidades e implica implementar procesos de alfabetización para fortalecer las competencias digitales para el siglo XXI; usar las tecnologías disponibles para promover prácticas educativas de calidad, centradas en la experiencia educativa del estudiantes y su conexión con el mundo laboral.

Principios orientadores de la educación digital en la UC Temuco

En este marco, se presentan a continuación seis principios generales para desarrollar la estrategia de educación digital al interior de la universidad, que están orientados a la experiencia del estudiante y a desarrollar estrategias que fomenten el aprendizaje activo y colaborativo, con el fin de que la comunidad universitaria pueda apropiarse y beneficiarse de lo que ofrece el mundo digital para desarrollar sus actividades, cultivar el diálogo y desarrollarse personal y profesionalmente. Estos principios son:

- > Equidad e inclusión digital.
- > Compromiso estudiantil con su aprendizaje
- > Calidad del contenido digital.
- > Experiencias de aprendizaje digital significativas
- > Evaluación pertinente y retroalimentación oportuna.
- > Ciudadanía digital.
- > Ética y seguridad digital.

1. Equidad e inclusión digital

Al incorporar tecnología, se ha de tener presente la situación y condiciones de nuestros estudiantes para garantizar que todos y todas, independiente de sus condiciones personales, sociales o culturales, puedan acceder al uso de esta, a partir de sus necesidades, intereses y demandas formativas en igualdad de condiciones.

Identificar las necesidades y fortalecer una apropiación adecuada de las tecnologías, incorporando metodologías colaborativas que faciliten la flexibilidad y la adaptabilidad del uso de diversas herramientas a partir de necesidades y prácticas de uso diferentes.

2. Compromiso estudiantil con su aprendizaje.

La tecnología en educación superior debe considerarse como un vehículo que permita a los y las estudiantes conectar sus metas de aprendizaje con su proyección profesional. Generar acceso a oportunidades de aprendizaje

individual y colaborativo, en contextos múltiples, flexibles, formales e informales. La tecnología debe alinear los intereses y necesidades de los y las estudiantes con los contenidos curriculares, sus itinerarios formativos y comunidades profesionales. Usar la tecnología para el aprendizaje de las áreas disciplinarias que incluya dispositivos y recursos educativos centrados en los ámbitos de desempeño profesional y que permitan tomar responsabilidad de su proceso de aprendizaje. La tecnología debe facilitar la documentación del proceso de aprendizaje y las competencias que desarrollan durante su itinerario formativo con el fin de fortalecer las competencias de aprender a aprender en base a sus propias evidencias de aprendizaje.

3. Calidad del contenido digital

Buscamos proveer a los y las estudiantes de contenido digital de alta calidad y de la formación necesaria para evaluar contenidos que favorecen su aprendizaje permanente. Un elemento indispensable para el aprendizaje en entornos virtuales es la disponibilidad de contenidos digitales. En el proceso formativo de la comunidad estudiantil es indispensable asegurar el acceso a contenidos de alta calidad, que faciliten los procesos de aprendizaje. Junto con lo anterior, formar las competencias para conocer y evaluar aquellos objetos o recursos de aprendizaje digitales que favorecerán el aprendizaje permanente en las distintas disciplinas y campos profesionales.

4. Experiencias de aprendizaje digital significativas

Los actuales recursos tecnológicos (computadores, Tablet, programas computacionales, teléfonos, entre otros) favorecen el desarrollo de experiencias de aprendizaje colaborativas, activas y centradas en el estudiante. Favorecer el uso de formatos interactivos en modalidades con apoyo de tecnología como en sistemas b-learning o full e-learning. Usar estrategias basadas en la investigación, la conexión con el mundo real o el uso de dispositivos que faciliten el acceso a contenidos complejos (Uso de RED). Implementar prácticas digitales en donde la forma de uso de la tecnología sea más relevante que la herramienta en sí misma.

5. Evaluación pertinente y retroalimentación oportuna con TIC

Usar tecnología digital para mejorar el proceso de aprendizaje, incorporando sistemas que faciliten la retroalimentación efectiva y oportuna para el estudiante. Por ejemplo, el uso de tecnología móviles (que conocemos como m-learning) y las distintas aplicaciones disponibles permiten conectar la retroalimentación oportuna y ajustada con el seguimiento del aprendizaje.

Al mismo tiempo, el uso de los sistemas de big data y analítica permiten a docentes y directivos tener información adecuada para tomar decisiones sobre la mejora de su enseñanza y reflexionar en base a evidencias sobre el proceso y resultado de las acciones formativas.

6. Ciudadanía digital.

Se promueve la apropiación de la tecnología para desarrollar la ciudadanía digital, es decir, el proceso formativo debe fortalecer las competencias para actuar colaborativamente en la resolución de problemas que afectan a la sociedad en contextos específicos de actuación personal y profesional. Una educación que desarrolle habilidades para entender, analizar y evaluar el impacto de las tecnologías digitales en contextos sociales, económicos y culturales.

7. Ética y seguridad digital

Las tecnologías digitales permean nuestra vida social. Se requiere desarrollar las competencias para decidir sobre los límites legales, éticos y culturales de compartir información y de usar información en la red. De igual forma es necesario desarrollar la comprensión sobre las oportunidades y los riesgos potenciales a nivel social y técnico, del uso de Internet.

Estos lineamientos son un marco de acción y necesitan transformarse en medidas concretas en las aulas, en la formación docente y en los apoyos institucionales para asegurar que todos y todas aprovechen las oportunidades académicas y de desarrollo personal que brinda el uso de las tecnologías en la actualidad y por tanto, puedan aportar a la región y el país, comprendiendo el desafío de ser personas y profesionales de una sociedad tecnológicamente más complejizada.



PRINCIPIOS ORIENTADORES **PARA LA EDUCACIÓN DIGITAL**

en la Universidad Católica de Temuco

Propuesta elaborada por:

Equipo Dirección de Tecnología Educativa bajo la dirección de Mónica Kaechele, Directora

Revisión por: Comité Estratégico DGD / **Fecha:** 29 de octubre de 2019



<https://cinap.uct.cl>



cinap_uct