



**FACULTAD DE SOCIEDAD, CULTURA Y CREATIVIDAD
ESCUELA DE EDUCACIÓN E INNOVACIÓN**

ESPECIALIZACIÓN EN GESTIÓN EDUCATIVA

**CARACTERIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES EN DOCENTES
DE LA FACULTAD DE ARTES ASAB**

TRABAJO DE GRADO

AUTORES

Paola Janneth Corzo Morales

Magda Milena Moreno Ordóñez

Dayana Rodríguez Sotelo

José Ferney Vargas Cuero

ASESOR

Luis Miguel Martínez Luengas

**BOGOTÁ D.C.
2023**

Agradecimientos

Queremos agradecer a

La Facultad de Artes ASAB, a su decana Dora Lilia Marín Díaz, al maestro Guillermo Bocanegra coordinador del Grupo TIC, y al grupo de docentes por su apoyo e interés en participar de este trabajo.

También a nuestras familias, amigos, compañeros y a todos aquellos que nos brindaron su apoyo incondicional durante este proceso de aprendizaje.

Resumen

Este trabajo tiene como objetivo identificar las brechas en las competencias digitales de los docentes de la Facultad de Artes ASAB y proponer un plan de mejora para la integración efectiva de la tecnología en la educación. La importancia de las competencias digitales en los docentes, ha aumentado debido a la evolución de la tecnología que ha venido cambiando la forma de entender y de relacionarse con el mundo. A partir de la aplicación de la encuesta de competencias digitales se logró identificar y caracterizar las necesidades de los profesores para desarrollar habilidades aplicadas al proceso de enseñanza y aprendizaje con la mediación de herramientas tecnológicas. Los resultados obtenidos llevaron a la formulación de un plan de mejoramiento que incorpora estrategias de integración mediante la capacitación, mentorías y reconocimiento, comunidades de aprendizaje y colaboración, y desarrollo profesional.

Palabras Clave: competencias del docente, educación, tecnología, integración, disparidad tecnológica.

Abstract

This work aims to identify the gaps in the digital qualifications of the teachers at the Faculty of Arts ASAB and propose an improvement plan for the effective integration of technology in education. The importance of digital qualifications among teachers has increased due to the evolution of technology, which has been changing the way of understanding and interacting with the world. Through the application of the digital competencies survey, it was possible to identify and characterize the needs of teachers to develop skills applied to the teaching and learning process with the use of technological tools. The results obtained led to the formulation of an improvement plan that incorporates integration strategies through training, mentoring and recognition, learning and collaboration communities, and professional development.

Keywords: teacher qualifications, education, technology, integration, technological gap.

Tabla de Contenido

1. Introducción	5
2. Marco referencial	6
Competencias Digitales Docentes	6
Tecnología Educativa	7
Integración Tecnológica	8
3. Metodología	9
Población y Muestra	10
Técnicas e Instrumentos	10
4. Resultados	11
5. Propuesta de mejoramiento institucional	15
6. Conclusiones	19
Referencias Bibliográficas	21
Anexo A.	23

1. Introducción

Este trabajo se fundamenta en identificar las brechas en las competencias digitales de los docentes de la Facultad de Artes ASAB, con el propósito de brindar herramientas digitales que puedan apropiarse e integrar en su práctica pedagógica en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Para responder a la pregunta de investigación, este trabajo se fundamentó en la creciente demanda de habilidades digitales en la educación superior y la necesidad de preparar a los docentes para enfrentar los desafíos en un entorno educativo cada vez más tecnológico. Los antecedentes de la Facultad de Artes ASAB, específicamente en el informe de integración tecnológica presentado por la docente, Luisa Vargas (2022), indicaron que muchos docentes carecían de las competencias digitales necesarias o desconocían las aplicaciones que les permitirían aprovechar las herramientas tecnológicas en sus clases, o que limita la calidad de la enseñanza y la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

El primer paso fue evaluar el nivel actual de las competencias digitales de los docentes, con estos resultados identificar las necesidades en el desarrollo de habilidades tecnológicas para finalmente proponer estrategias de capacitación docente que mejoren sus competencias.

La importancia de este trabajo radica en la necesidad institucional de implementar programas de capacitación y desarrollo docente específicos para mejorar las competencias digitales en la Facultad de Artes ASAB. Esto se alinea con las políticas de la universidad como el Plan Educativo (2022) y la resolución de creación del Comité Institucional de Planes Tic-UD y Educación Virtual (2022), que enfatizan el fortalecimiento de las competencias en TIC y el reconocimiento a docentes en la producción de contenidos digitales. Además, contribuye a los esfuerzos de los grupos de trabajo de las facultades, que buscan formar a la comunidad universitaria en el uso de las TIC en procesos académicos y orientar el diseño y adquisición de plataformas tecnológicas para el desarrollo de programas académicos. En resumen, esta investigación busca proponer estrategias que permitan cerrar las brechas en las competencias digitales y promover una educación de alta calidad en un contexto digital en las artes.

Objetivos

Objetivo General

Identificar las brechas en las competencias digitales de los docentes de la Facultad de Artes ASAB, con el propósito de mejorar la integración efectiva de las tecnologías educativas.

Objetivos Específicos

- a. Evaluar el nivel actual de las competencias digitales de los docentes.
- b. Identificar las necesidades en el desarrollo de habilidades tecnológicas.
- c. Proponer estrategias de capacitación docente que mejoren sus competencias.

2. Marco referencial

Competencias Digitales Docentes

En el ámbito de las competencias digitales docentes, es importante destacar la importancia de la formación de los educadores para aprovechar el potencial de la tecnología educativa y fomentar la innovación pedagógica. Como señala Francesc Pedró, director de la sección de Políticas Educativas y TIC de la Unesco, en el prólogo del libro de Cervera, Esteve-González y Lázaro Cantabrana "¿Cómo abordar la educación del futuro? Conceptualización, desarrollo y evaluación desde la competencia digital docente" (2019), en todo el mundo la formación de los docentes es vista como el requisito por excelencia para que la tecnología educativa pueda ser aprovechada como una ventana de oportunidad para la innovación pedagógica. (p. 7)

Con base a lo señalado por Ala-Mutka et al (2008) y Krumsvik (2008), un primer acercamiento a las competencias digitales es su capacidad para comprender, evaluar críticamente y utilizar medios digitales en diversos contextos, subrayando la necesidad de que el profesorado no solo sea un usuario de la tecnología, sino que también sea capaz de aplicarla con criterios pedagógicos y didácticos y con conciencia ética y moral. En el contexto nacional, se plantea la incorporación de estas competencias para elevar el desempeño de los docentes y fortalecer la comunidad educativa en su conjunto. Es por esto que constantemente se habla de procesos de innovación y de articulación desde las aulas a todos los procesos de formación que se generan desde los centros educativos.

Sin embargo, es relevante señalar la complejidad de definir exactamente qué abarcan las competencias digitales, dado que existen múltiples interpretaciones y dimensiones. Como menciona Cervera (2013), "resulta complejo encontrar una definición que incluya y sintetice todos los elementos y dimensiones que componen la competencia digital, ya que existen múltiples y variadas definiciones" (p. 31)

Desde una perspectiva más amplia, es necesario una evaluación constante sobre las competencias digitales requeridas por los docentes para garantizar que estén preparados para enfrentar los desafíos de un entorno educativo cada vez más digital. La evolución constante de la tecnología y su impacto en la educación requieren que los docentes estén en constante actualización y reflexión sobre su práctica pedagógica. En el campo de las artes, esto cobra importancia puesto que existe un énfasis curricular en las áreas prácticas y por ello se requiere examinar cómo el uso efectivo de la tecnología puede enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, promoviendo la creatividad y la participación activa de los estudiantes.

Tecnología Educativa

Diversos autores, como Gutiérrez (2003), Majo y Marqués (2002), y Millán (1997), han puesto de relieve que, para un desarrollo socialmente integrado, se necesita de una alfabetización digital en un mundo en constante avance. Esto implica que los docentes deben incursionar en el uso de las TIC y su incorporación en el aula, además de participar activamente en la planeación, selección de contenidos, investigación, diseño de actividades y proyectos educativos, y la evaluación del progreso de los alumnos (Gutiérrez, 2003). Esta perspectiva sobre el papel del docente implica entonces una transformación en su rol, pasando de un mero transmisor de conocimiento a un facilitador del aprendizaje en un entorno digital.

Como señala Pérez (2002), la importancia de las TIC no radica únicamente en ser un canal que posibilita el acceso a la información y la comunicación a través de la red, sino también en su capacidad para mejorar el proceso de aprendizaje y colaborar en el desarrollo de habilidades y competencias en los estudiantes. De igual modo, estas son el elemento más importante para que se desarrollen cierto tipo de competencias digitales en el entorno escolar. Esteve y Gisbert (2011) subrayan que la competencia digital abarca una amplia gama de habilidades, conocimientos y actitudes en aspectos tecnológicos, informacionales, multimedia y

comunicativos, lo cual refleja la complejidad de la alfabetización digital en un mundo digital en constante evolución.

Indiscutiblemente, las competencias digitales han ganado un papel destacado en los distintos niveles educativos, como han señalado Almerich, Suárez, Jornet, Orellana (2011) y otros en sus investigaciones. De hecho, las competencias digitales se han considerado una de las ocho competencias clave para el aprendizaje permanente según el INTEF (2017). Este reconocimiento subraya la importancia de preparar a los docentes para un mundo digital y resalta la necesidad de una sólida formación en tecnología educativa. Dado esta perspectiva, se requiere un compromiso integral no solo en la promoción de la alfabetización digital sino también en la integración efectiva de las TIC en el proceso educativo.

Integración Tecnológica

En las áreas de formación y desarrollo docente, el planteamiento de Beates (2001) subraya la importancia de considerar tanto la infraestructura tecnológica como la enseñanza con tecnología en un plan tecnológico (p. 79). Esto implica que la sola adopción de dispositivos y herramientas digitales no es suficiente; también es necesario que exista un impacto significativo en el ámbito académico, mejorando los procesos de enseñanza-aprendizaje, y generando cambios en los métodos tradicionales de enseñanza utilizados por los docentes. Desde esta perspectiva, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) deben entrar a apoyar la innovación pedagógica y la mejora del aprendizaje de los estudiantes.

El diseño educativo es esencial para la efectiva integración de la tecnología en la educación. Esto implica reorganizar contenido, actividades, interacción y evaluación, diferenciándose de los métodos tradicionales. La verdadera integración curricular se logra cuando las tecnologías se incorporan de manera natural en el ambiente de aprendizaje, desempeñando funciones educativas clave. Es por ello, que se requiere pensar más allá del uso instrumental de las herramientas digitales, involucrando estrategias tecnológicamente mediadas para la construcción de conocimiento y desarrollo de competencias que lleven incluso a propuestas de innovación en la educación.

Por otra parte, Area (2010) plantea la relevancia de que las universidades ofrezcan a la ciudadanía una educación superior, donde, entre otras metas, se les forme como sujetos

competentes para afrontar los complejos desafíos de la cultura, del conocimiento, de la ciencia, y de las relaciones sociales de este siglo XXI. Campión y Nalda (2012) enfatizan que los docentes deben adquirir competencias digitales para utilizar eficazmente la web más reciente de tal manera que puedan encaminar a los estudiantes hacia la construcción del conocimiento.

Desde esta perspectiva, una integración tecnológica efectiva de las TIC requiere un diseño y planificación de ambientes de aprendizaje que combinen aspectos pedagógicos, tecnológicos, disciplinarios y contextuales para poder así, enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, contribuyendo a la formación de estudiantes y preparándolos para los desafíos de la sociedad actual. El desarrollo de estrategias que fomenten la innovación pedagógica a través de la tecnología se convierten en un reto particular para alcanzar estos objetivos.

3. Metodología

La metodología de esta investigación se basa en un enfoque cualitativo. Siguiendo el enfoque propuesto por Hernández-Sampieri y Mendoza (2014), este método permite al investigador iniciar el proceso mediante la examinación de los hechos y la revisión de los estudios previos, lo que facilita la generación de una teoría coherente con las observaciones de lo que ocurre.

Es importante destacar que los datos recopilados a través de la encuesta no tienen la intención de generalizar los resultados. La muestra se seleccionó con el propósito de situar y contextualizar los hallazgos para fortalecer el análisis correspondiente.

El enfoque adoptado fue principalmente descriptivo y exploratorio. En un primer momento la aplicación de la encuesta estandarizada proporciona datos sobre los distintos niveles de uso de las tecnologías. Luego se utilizarán estos resultados para realizar la identificación y profundización de las necesidades encontradas y la subsecuente propuesta de capacitación.

El enfoque adoptado se centra principalmente en aspectos descriptivos y exploratorios. Inicialmente, la encuesta estandarizada proporciona datos sobre los distintos niveles de uso de las tecnologías. Posteriormente, estos resultados se utilizan para identificar y profundizar en las necesidades encontradas, lo que, a su vez, sienta las bases para la propuesta de plan de mejoramiento.

Población y Muestra

La población objetivo de este estudio estuvo compuesta por los docentes de la Facultad de Artes ASAB. La muestra se compuso a partir de las respuestas brindadas en la encuesta e incluye resultados de los distintos programas académicos de la facultad, lo que refleja la diversidad en las áreas de estudio de la institución.

Técnicas e Instrumentos

La recolección de datos se realizó con base en el instrumento suministrado por el Centro de Investigación en Innovación Educativa del Politécnico Grancolombiano y validado por la comunidad académica para la realización de consultorías (ver anexo A). Según Lazarsfeld (1971, pp. 193-194), la encuesta se concibe como una técnica que se caracteriza por la renuncia a la guía de las suposiciones y observaciones del investigador, y en su lugar, opta por dejarse conducir por las opiniones, actitudes y preferencias del público con el propósito de adquirir conocimientos específicos. Es por esto que este instrumento habilita una exploración sistemática de lo que otras personas saben, sienten, manifiestan o creen, mediante la aplicación de preguntas respecto a los antecedentes de los profesores en formación en TIC, para luego evaluar la percepción acerca de estas competencias en distintos niveles, que son necesarias para los docentes que laboran en la Universidad.

El uso de una encuesta estructurada y el análisis de los resultados son instrumentos fundamentales para enriquecer un proyecto, ya que proporcionan una evaluación objetiva de la situación actual. Las encuestas estructuradas permiten recopilar datos precisos de una población, en este caso, los docentes de la Facultad de Artes ASAB, sobre sus competencias digitales. Estas encuestas estandarizadas brindan una visión general de la situación, permitiendo identificar áreas de fortaleza y debilidad en términos de competencias digitales.

El análisis de los resultados, por su parte, agrega profundidad al proyecto al desglosar las respuestas y proporcionar información detallada sobre las necesidades específicas de desarrollo de habilidades tecnológicas. Esto es fundamental para diseñar estrategias de capacitación efectivas y enfocadas en cerrar las brechas identificadas. En conjunto, la encuesta estructurada y el análisis de los resultados brindan una base sólida para la toma de decisiones informadas, permitiendo a los responsables del proyecto abordar las necesidades identificadas con estrategias

concretas y adaptadas a la situación real de los docentes que permitan fortalecer su formación y crecimiento profesional.

4. Resultados

Los resultados finales reflejan una variabilidad significativa en las competencias digitales de los docentes de la Facultad de Artes ASAB. En general, la mayoría de los docentes se sitúa en niveles medios y bajos en diversas competencias digitales. No obstante, un pequeño grupo destacó al exhibir un mayor dominio de las herramientas digitales. Estas disparidades evidencian la existencia de brechas en las competencias digitales de los docentes, lo que subraya la necesidad de desarrollar estrategias de mejora en este ámbito.

Los bajos niveles en las competencias digitales, estarían relacionados con la resistencia al cambio en la cultura de integración de las tecnologías de la información. En un entorno previamente presencial, salir de la zona de confort presenta desafíos significativos, especialmente cuando se considera que la mayoría de los profesores encuestados informaron tener una experiencia en el uso de herramientas digitales menor a 2 años. Esto coincide con la pandemia y la inmersión obligatoria en el uso de herramientas digitales que contribuye a las brechas significativas entre el óptimo esperado y los niveles reales de uso. Además, es importante destacar que el posible desconocimiento de tecnologías emergentes en el campo de las artes también puede estar contribuyendo a estos niveles bajos de competencia digital.

Adicional a una promoción de una cultura de enseñanza aprendizaje, también se requiere una inversión en infraestructura para avanzar es una integración más efectiva de las tecnologías de la información. En estos aspectos, es necesario el compromiso de la alta dirección no solo en el desarrollo de políticas institucionales, sino también en la incorporación e implementación de estas tecnologías. Por ello, es esencial brindar oportunidades de capacitación acorde a las necesidades específicas de los docentes, de forma presencial como posibilidades de aprendizaje en línea. Esto permitirá mejorar las competencias digitales necesarias para aprovechar las tecnologías digitales en general, y aquellas específicas que estén surgiendo en el contexto de las artes.

Objetivo General: Identificar las brechas en las competencias digitales de los docentes de la Facultad de Artes ASAB con el propósito de mejorar la integración efectiva de las tecnologías educativas.

Los datos recopilados proporcionan una visión clara de las brechas en las competencias digitales de los docentes en varios aspectos de su práctica pedagógica, desde la planificación hasta la comunicación, colaboración y gestión de tecnologías digitales y de investigación, las cuales se enuncian a continuación:

1. Brecha en la Creación de Ambientes Virtuales Innovadores: La mayoría de los docentes tienden a utilizar tecnologías digitales de manera reactiva, adaptándose a las necesidades inmediatas en lugar de crear ambientes virtuales innovadores. Esto indica una brecha en la capacidad de diseñar entornos digitales que promuevan la innovación y mejoren la experiencia de aprendizaje.
2. Brecha en la Promoción de la Colaboración: Aunque algunos profesores promueven la colaboración en el aula, muchos tienen margen para mejorar la promoción del trabajo en equipo y la colaboración utilizando herramientas digitales. Hay un potencial para fomentar una mayor colaboración entre docentes y estudiantes en entornos digitales.
3. Brecha en la Gestión de Riesgos Tecnológicos: A pesar de que algunos profesores hacen un uso responsable de las tecnologías digitales, solo un número limitado está evaluando los riesgos y proponiendo mejoras. Esto señala una brecha en la capacidad de gestionar adecuadamente los riesgos asociados con la implementación de tecnologías digitales en la educación.
4. Brecha en la Creación de Materiales Didácticos Abiertos: Aunque una cantidad significativa de profesores comparte materiales didácticos en la red, hay oportunidades para mejorar la creación de materiales didácticos abiertos siguiendo estándares que faciliten la búsqueda y accesibilidad. Esta brecha se relaciona con la promoción de recursos educativos abiertos.
5. Brecha en la Configuración Efectiva de Entornos Personales de Aprendizaje (PLE): Aunque la mayoría de los profesores utilizan herramientas digitales para gestionar contenidos e información, existe margen para configurar PLE de manera más efectiva.

Esta brecha sugiere oportunidades para optimizar la gestión personal de recursos y conocimientos digitales.

6. Brecha en la Investigación Basada en el Uso de Tecnologías Digitales: La investigación relacionada con el uso de espacios y tecnologías digitales es limitada y necesita expandirse. Esta brecha destaca la necesidad de promover la investigación educativa basada en tecnologías digitales y su impacto en la enseñanza y el aprendizaje.

Objetivos Específicos:

1. Evaluar el nivel actual de las competencias digitales de los docentes.

Los datos han evaluado de manera efectiva el nivel de competencia de los docentes en áreas clave de uso de tecnología digital, lo que cumple con el primer objetivo específico. Se puede concluir que los profesores de la Facultad de Artes ASAB se encuentran en una amplia gama de niveles de competencia digital, desde niveles básicos hasta avanzados. Existen brechas significativas en sus habilidades digitales, lo que demuestra la necesidad de una evaluación y desarrollo más precisos.

2. Identificar las necesidades en el desarrollo de habilidades tecnológicas.

Los resultados identifican claramente las áreas en las que los docentes necesitan desarrollar habilidades tecnológicas, como la creación de ambientes virtuales innovadores, la promoción de la colaboración y la gestión de riesgos tecnológicos. Los cuales se detallan a continuación:

- Creación de ambientes virtuales innovadores y modificación de espacios de aprendizaje con tecnologías digitales: Muchos profesores están utilizando tecnologías digitales de manera reactiva en lugar de proactiva. Existe una necesidad de desarrollar habilidades para la creación de ambientes de aprendizaje más innovadores que aprovechen al máximo las tecnologías digitales.
- Evaluación de riesgos y propuesta de mejoras en la implementación de tecnologías digitales: La gestión de riesgos y la responsabilidad en el uso de tecnologías digitales son áreas que requieren desarrollo. Los profesores deben adquirir habilidades para evaluar los riesgos asociados con la tecnología y proponer mejoras en la implementación de innovaciones tecnológicas.

- Creación de materiales didácticos abiertos y configuración efectiva de Entornos Personales de Aprendizaje (PLE): Aunque algunos profesores comparten materiales didácticos en la red, se necesita mejorar la creación de materiales didácticos abiertos siguiendo estándares que faciliten la búsqueda y accesibilidad. Además, se puede fortalecer la configuración efectiva de Entornos Personales de Aprendizaje (PLE) para un aprendizaje más personalizado y efectivo.

3. Proponer estrategias de capacitación docente que mejoren sus competencias.

Los resultados proporcionan información valiosa para la propuesta de estrategias de capacitación docente. Se pueden desarrollar programas de formación específicos para abordar las necesidades identificadas en las competencias digitales.

Estas estrategias son las siguientes:

- Capacitación y Desarrollo Profesional Personalizado.
- Comunidades de Aprendizaje y Colaboración.
- Mentoría y Reconocimiento.

Las capacitaciones específicas para fortalecer las competencias digitales de los profesores de la Facultad de Artes ASAB deben estar diseñadas para abordar las brechas identificadas y promover una integración efectiva de las tecnologías educativas. Algunas recomendaciones incluyen:

Ofrecer talleres y cursos que aborden aspectos técnicos esenciales, como el manejo de herramientas digitales, la creación y edición de contenidos multimedia, el uso de plataformas de aprendizaje en línea, y la configuración de entornos personales de aprendizaje. Estas capacitaciones deben ser escalables, desde niveles básicos hasta avanzados, para satisfacer las necesidades individuales de los docentes.

Capacitar a los docentes en el diseño de experiencias de aprendizaje en línea efectivas. Esto incluye cómo crear actividades interactivas, fomentar la participación de los estudiantes y evaluar el aprendizaje en un entorno digital.

Fomentar la investigación educativa basada en el uso de tecnologías digitales. Los docentes deben recibir capacitación en la realización de investigaciones de calidad, el análisis de datos y la publicación de hallazgos en revistas académicas. Esto contribuirá a cerrar la brecha en competencias investigativas.

Promover la participación en comunidades de práctica y brindar capacitación en herramientas de colaboración en línea. Los docentes pueden aprender a colaborar en proyectos conjuntos, compartir mejores prácticas y fortalecer su desarrollo profesional.

Capacitar a los docentes en la evaluación efectiva de las competencias digitales de los estudiantes y en el uso de tecnología para proporcionar retroalimentación personalizada. Esto es fundamental para cerrar el ciclo de aprendizaje.

Identificar y capacitar a líderes en tecnología educativa que puedan servir como referentes para difundir prácticas innovadoras en toda la facultad.

Estas capacitaciones deben ser adaptadas a las necesidades específicas de los docentes y brindar oportunidades para la práctica y la aplicación práctica de las habilidades adquiridas. La implementación exitosa de estas capacitaciones contribuirá a cerrar las brechas en las competencias digitales de los profesores y fortalecer la integración efectiva de las tecnologías educativas en la Facultad de Artes ASAB.

5. Propuesta de mejoramiento institucional

El rápido avance de la tecnología y el aumento en la demanda de habilidades digitales en la educación superior hacen imperativo que los docentes estén bien preparados en este aspecto. Basado en lo mencionado antes, es necesario abordar las diferencias en las competencias pedagógicas y tecnológicas del personal docente, lo que refleja el cambio en el uso de tecnologías digitales en el aula. En este entorno tecnológico en constante evolución, la integración efectiva de herramientas digitales en la enseñanza puede contribuir a elevar la calidad de la educación en la Facultad de Artes ASAB.

Por consiguiente, se plantea como objetivo general de la propuesta el fortalecer el desarrollo de competencias digitales de los docentes de la Facultad de Artes ASAB, se proponen diversas estrategias integradas. Esto implica llevar a cabo programas de capacitación preferiblemente personalizados en las áreas que se puedan identificar de mayor interés para los

profesores. Al mismo tiempo, se recomienda implementar estrategias de formación que impulsen el uso de fuentes digitales para la evaluación y otro tipo de actividades académicas e investigativas que contribuyan a una integración más efectiva de la tecnología.

El plan de mejoramiento busca impactar la gestión académica en sus procesos de diseño pedagógico, práctica pedagógica y gestión de aula. Estas estrategias se centran en la formación personalizada, la colaboración y el apoyo entre pares, y el reconocimiento de los docentes que destacan en la integración de tecnologías educativas. Esto ayudará a cerrar las brechas y mejorar la integración efectiva de las tecnologías educativas en la Facultad de Artes ASAB logrando un impacto significativo en la calidad de la educación.

El primer objetivo específico consiste en ofrecer programas de capacitación con el fin de aumentar el porcentaje de participación en este tipo de espacios, reflejando así un mayor compromiso y desarrollo de habilidades en el uso de herramientas digitales por parte de los docentes.

Estrategia 1: Capacitación y Desarrollo Profesional Personalizado:

Diseñar programas de capacitación adaptados a las necesidades individuales de los docentes, abordando específicamente las competencias digitales identificadas como brechas. Proporcionar opciones de formación en línea y presencial, y brindar oportunidades de aprendizaje continuo.

- **Evaluación Individual de Competencias:** Realizar una evaluación de competencias digitales para cada docente, identificando sus fortalezas y debilidades. Esto proporcionará una visión clara de las áreas en las que necesitan desarrollo.
- **Plan de Formación Personalizado:** Con base en la evaluación de competencias, desarrollar planes de formación personalizados para cada docente. Estos planes pueden incluir cursos en línea, talleres presenciales y recursos específicos para mejorar las competencias digitales identificadas.
- **Seguimiento y Evaluación Continua:** Establecer un sistema de seguimiento y evaluación para monitorear el progreso de cada docente en su desarrollo de competencias digitales. Proporcionar retroalimentación y ajustar los planes de formación según sea necesario.

El segundo objetivo específico propone a mediano plazo de generar una serie de proyectos que produzcan recursos educativos digitales de alta calidad. Además, se sugiere la organización de espacios centrados en las tecnologías digitales en las artes, lo que promoverá la interacción y la adquisición de conocimientos entre los docentes.

Estrategia 2: Comunidades de Aprendizaje y Colaboración:

Fomentar la creación de comunidades de docentes que compartan experiencias y recursos relacionados con el uso de tecnologías digitales. Promover la colaboración entre pares y el intercambio de mejores prácticas.

- **Grupos de Discusión en Línea:** Crear grupos de discusión en línea o foros donde los docentes puedan compartir experiencias, recursos y soluciones a desafíos relacionados con la integración de tecnologías digitales en el aula.
- **Sesiones de Compartir y Aprender:** Organizar sesiones regulares donde los docentes puedan presentar proyectos relacionados con la integración de tecnología y recibir retroalimentación constructiva de sus colegas.
- **Proyectos Colaborativos:** Fomentar proyectos de colaboración entre docentes que involucren el desarrollo y la implementación de actividades digitales en el aula. Esto promoverá el trabajo en equipo y el aprendizaje entre pares.

El tercer objetivo específico busca impulsar el desarrollo de competencias investigativas y proponer estrategias que estimulen la realización de proyectos de investigación relacionados con la innovación mediada por las TIC. Como resultado, se esperaría un aumento en la cantidad de proyectos de investigación que incorporan tecnologías digitales.

Estrategia 3: Mentoría y Reconocimiento:

Establecer programas de mentoría entre docentes con competencias digitales sólidas y aquellos que buscan cerrar brechas. Reconocer y recompensar a los docentes que lideren la innovación en el uso de tecnologías digitales en la enseñanza. La mentoría y el reconocimiento pueden motivar a los demás a mejorar sus competencias.

- **Programa de Mentoría:** Establecer un programa de mentoría en el que docentes con competencias digitales sólidas se asocien con aquellos que buscan mejorar sus habilidades. Los mentores brindarán orientación, apoyo y retroalimentación.
- **Premios a la Innovación:** Reconocer y premiar a los docentes que demuestren una integración efectiva de tecnologías digitales en su enseñanza. Esto servirá como incentivo para otros docentes.
- **Jornadas de Compartir Éxito:** Organizar eventos o jornadas donde los docentes que han tenido éxito en la integración de tecnologías digitales compartan sus experiencias, estrategias y lecciones aprendidas con el resto del cuerpo docente.

Estas actividades clave ayudarán a implementar las estrategias de capacitación, colaboración y mentoría, y contribuirán a cerrar las brechas en las competencias digitales de los docentes mientras mejoran la integración de tecnologías educativas en la Facultad de Artes ASAB.

6. Conclusiones.

Con base en los objetivos específicos mencionados y los hallazgos percibidos, podemos concluir que las encuestas realizadas revelan una variabilidad significativa en el nivel actual de competencias digitales de los docentes de la facultad. Aunque algunos docentes demuestran un dominio sólido de las herramientas digitales, la mayoría se encuentra en niveles medios y bajos, evidenciando una diversidad de habilidades digitales dentro del cuerpo docente.

Existe una disposición general para integrar tecnologías digitales en la enseñanza, pero hay diferencias significativas en los niveles de competencia y enfoque. Para mejorar la competencia de los profesores en el uso de herramientas digitales en su proceso pedagógico, es esencial implementar una estrategia integral que incluya capacitación, intercambio de mejores prácticas, mentoría y evaluación entre pares. Fomentar la reflexión y la innovación en la práctica pedagógica será fundamental para impulsar la adopción efectiva de las TIC en el aula.

Se identificaron necesidades críticas en el desarrollo de habilidades tecnológicas entre los docentes. Estas necesidades se relacionan con la resistencia al cambio y la falta de experiencia en el uso de tecnologías digitales especialmente en un entorno previamente presencial. Además, se destaca la importancia de abordar el poco conocimiento sobre tecnologías emergentes en el campo de las artes.

A pesar de la variedad de niveles de competencia, se observa un patrón común de adopción reactiva en lugar de proactiva en el uso de tecnologías digitales. La mayoría de los profesores utilizan estas tecnologías en respuesta a necesidades inmediatas, pero existe un amplio margen de mejora en áreas clave. Para mejorar la competencia, es fundamental promover una adopción más proactiva de la tecnología, la responsabilidad en su uso y la promoción de la innovación en la enseñanza.

Con el fin de desarrollar las competencias digitales de los docentes, se propone implementar estrategias de fortalecimiento mediante capacitaciones personalizadas y adaptadas a las necesidades específicas de los docentes según su área de enseñanza. Estas estrategias buscan fomentar un enfoque más efectivo en la integración de la tecnología en la enseñanza, promoviendo la participación activa de los docentes en programas de formación que aborden tanto aspectos pedagógicos como tecnológicos. Adicionalmente, se sugiere un énfasis en el

desarrollo de competencias investigativas mediante la incorporación de tecnologías digitales en proyectos de investigación.

En mayor proporción, los docentes se encuentran en niveles bajos o medios en estas competencias, lo que podría limitar su capacidad para llevar a cabo investigaciones de alta calidad y liderar iniciativas de innovación en el ámbito de la educación. Es crucial desarrollar programas de formación en investigación y el uso efectivo de tecnologías digitales en este contexto.

En resumen, el trabajo concluye que es esencial abordar la diversidad de habilidades digitales entre los docentes mediante estrategias de capacitación que se centren en sus necesidades específicas, con un enfoque en la integración de la tecnología en la enseñanza y la promoción de competencias investigativas. También, se destaca la importancia de fomentar la colaboración entre docentes, evaluar y mejorar la infraestructura tecnológica, promover el uso ético y seguro de las tecnologías digitales, y promover activamente la inclusión digital en el entorno educativo. Estas recomendaciones pueden contribuir significativamente al fortalecimiento de las competencias digitales de los docentes en la Facultad de Artes ASAB y a una integración exitosa de la tecnología en la educación.

Adicionalmente, se recomienda a la facultad promover su identidad digital a través de campañas de sensibilización. En este sentido, se planea crear una campaña en la que los docentes participen activamente en la construcción y difusión de la identidad digital de la institución. Esto fomentará una mayor sensibilización y compromiso con la identidad de la facultad por parte de la comunidad académica.

Referencias Bibliográficas

- Ala-Mutka, K., Punie, Y., & Redecker, C. (2008). Digital competence for lifelong learning. JRC Technical Notes. Luxembourg: Office for Official Publications of the European Communities. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/256460657_Digital_Competence_for_Lifelong_Learning_Policy_Brief/
- Almerich, G., Suárez, J., Jornet, J. y Orellana, N. (2011). Las competencias y el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) por el profesorado: estructura dimensional. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 13(1), 28-42. Recuperado de <http://redie.uacb.mx/vol13no1/contenido-almerichsuarez.html/>.
- Area, M. (2010). ¿Por qué formar en competencias informacionales y digitales en la educación superior? En Area, M. (coord.). (2010). *Competencias formacionales y digitales en educación superior*. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)* 7(2), 2-4.
- Beates, T. (2001). *Cómo gestionar el cambio tecnológico. Estrategias para los responsables de centros universitarios*. España: Gedisa.
- Campión R., y Nalda, F. (2012). La web 2.0 en escena. *Píxel-Bit Revista de Medios y Educación*, 41(1), 19-30.
- Cervera, M. G., Esteve-González, V., & Lázaro Cantabrana, J. L. (2019). *¿Cómo abordar la educación del futuro? Conceptualización, desarrollo y evaluación desde la competencia digital docente (1.ª ed.)*. Barcelona: Ediciones OCTAEDRO, S.L.
- Esteve, F.M. y Gisbert, M. (2011). El nuevo paradigma de aprendizaje y las nuevas tecnologías. *Revista de Docencia Universitaria*, 9(3), 55-73.
- Gutiérrez, A. (2003). *Alfabetización digital. Algo más que ratones y teclas*. Barcelona, España: Gedisa.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación (6a. ed. --)*. México D.F.: McGraw-Hill.

- INTEF. (2017). Marco Común de Competencia Digital Docente. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. España. Recuperado de:
<http://educalab.es/documents/10180/12809/MarcoComunCompeDigiDoceV2.pdf/>.
- Krumsvik, R. (2008). Situated learning and teachers' digital competence. *Education and Information Technologies*, 13(4), 279-290. Recuperado de
<http://link.springer.com/article/10.1007%2Fs10639-008-9069-5#page-1> Law, N., & Chow, A. (2008).
- Lazarsfeld, Paul, F; Sewell, William H; Wilensky, Harold (1971). *La Sociología en las profesiones*. Buenos Aires, Paidós.
- Majo, P., y Marqués, P. (2002). *La revolución educativa en la era Internet*. Barcelona, España: Praxis.
- Millán, J. (1997). *De redes y saberes*, Madrid, Santillana.
- Pérez, A. (2002). Elementos para el análisis de la interacción educativa en los nuevos entornos de aprendizaje. *Pixel-bit revista de medios y educación*, 19, 49-61.
- Universidad Distrital Francisco José de Caldas. (2022). Plan Indicativo 2022-2025: Por una Universidad orientada a la acción con ideas que construyen.
<http://planeacion.udistrital.edu.co:8080/plan-indicativo-trienal/>
- Universidad Distrital Francisco José de Caldas. (2022). Resolución No. 323 “Por medio de la cual se crea el Comité Institucional de Planes Tic-UD y Educación Virtual”.
https://sgral.udistrital.edu.co/xdata/rec/res_2022-323.pdf/
- Vargas T., Luisa F. (2022). Informe de integración tecnológica en Facultad de Artes ASAB

A continuación, se presenta una rúbrica que evalúa la percepción acerca de las competencias de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) que son necesarias para cualquier docente que labora en el claustro.

En la rúbrica aparecen unos descriptores organizados en cuatro niveles de competencia digital: Nivel Principiante (N1), Nivel Medio (N2), Nivel Experto (N3) y Nivel Transformador (N4). Debe marcar solo uno de los niveles en los que se encuentra.

Rúbrica Competencia TIC docente

Competencia Pedagógica Descriptor 1.1. Planificación docente y Competencia Digital.	
N0: No se identifica con ninguno de los niveles del 1 al 4	
N1: Planifica actividades de (EA) donde contempla el uso de las tecnologías digitales.	
N2: Incorpora en la planificación didáctica: la búsqueda, tratamiento, almacenamiento y difusión de la información digital en diferentes formatos.	
N3: Incorpora en la planificación didáctica el buen uso de las tecnologías digitales orientadas hacia al manejo pertinente de información, la publicación de productos y el trabajo colaborativo.	
N4: Diseña actividades que favorecen el desarrollo de competencias (transversales, orientadas al trabajo autónomo y colaborativo) que impliquen habilidades complejas: resolver problemas, inferir, comunicar..., donde se haga un uso especializado de las tecnologías digitales.	

Competencia Pedagógica Descriptor 1.2. Las tecnologías digitales como facilitadoras del aprendizaje.	
N0: No se identifica con ninguno de los niveles del 1 al 4	
N1: Utiliza herramientas digitales de apoyo en el aula para la realización de actividades de (EA).	
N2: Desarrolla actividades con los estudiantes que explican la resolución de problemas de forma colaborativa mediante el uso de recursos tecnológicos digitales.	
N3: Realiza actividades con los estudiantes que implican: el análisis de un problema en grupo, la propuesta de soluciones alternativas, la negociación de los resultados y su publicación haciendo uso complejo de los recursos tecnológicos digitales.	
N4: Estimula el aprendizaje autónomo y el trabajo colaborativo mediante procesos de investigación que conducen a la transformación y creación de conocimientos haciendo uso de recursos tecnológicos digitales.	

Competencia Pedagógica Descriptor 1.3. Estrategias metodológicas para la integración de las TIC.	
N0: No se identifica con ninguno de los niveles del 1 al 4	
N1: Reconoce las orientaciones de la unidad académica para la incorporación de las tecnologías digitales en el aula y las tiene en cuenta en sus programaciones didácticas.	
N2: Desarrolla actividades donde incorpora los recursos digitales en función de las orientaciones metodológicas y de los recursos de los que dispone la institución.	
N3: Incorpora los recursos digitales en actividades significativas (funcionales, transversales y que favorecen la autonomía) que implican el uso de las tecnologías digitales para construir y compartir el conocimiento.	
N4: Propone nuevas estrategias metodológicas innovadoras y sirve de modelo docente para la integración de las TIC.	

Competencia Pedagógica Descriptor 1.4. Práctica pedagógica	
N0: No se identifica con ninguno de los niveles del 1 al 4	
N1: Utiliza las evaluaciones de los estudiantes para reflexionar acerca de las estrategias pedagógicas mediadas por TIC llevadas al aula.	
N2: Implementa en las prácticas pedagógicas estrategias mediadas por TIC teniendo en cuenta disposiciones de la unidad académica que se han obtenido a partir de la evaluación entre pares.	
N3: Diseña ambientes virtuales de aprendizaje para la institución que surgen de la reflexión de su práctica de aula.	
N4: Transforma sus prácticas pedagógicas a partir de investigaciones de la reflexión de su práctica pedagógica.	

Competencia Tecnológica Descriptor 2.1. Ambientes de aprendizaje y espacios con tecnologías digitales	
N0: No se identifica con ninguno de los niveles del 1 al 4	
N1: Utiliza las tecnologías digitales de aula: Pizarra digital interactiva (PDI), dispositivos fijos y móviles, en función de cada situación de (EA).	
N2: Adecua las actividades de (EA) a partir de la incorporación de las tecnologías digitales en los espacios académicos disponibles en la unidad académica.	
N3: Modifica los espacios de (EA) con tecnologías digitales para mejorar y optimizar la infraestructura disponible a partir de unos criterios institucionales.	
N4: Utiliza herramientas digitales especializadas para diseñar ambientes virtuales innovadores que favorecen espacios de (EA).	

Competencia Tecnológica Descriptor 2.2. Infraestructuras tecnológicas digitales.	
N0: No se identifica con ninguno de los niveles del 1 al 4	
N1: Hace un uso responsable de los espacios y tecnologías digitales, utilizando un protocolo para resolver incidencias.	
N2: Incorpora a su práctica innovaciones haciendo un uso responsable de los espacios y tecnologías digitales, evaluando los riesgos de su implementación.	
N3: Resuelve incidencias que pueden surgir de la implementación de innovaciones o de la utilización de las tecnologías digitales y hace propuestas de mejora para promover su utilización.	
N4: Gestiona el uso de las tecnologías digitales y promueve el diseño de recursos para brindar las orientaciones necesarias para acceder a la infraestructura tecnológica y resolver los problemas.	

Competencia Tecnológica Descriptor 2.3. Acceso libre a la información, creación y difusión de material didáctico con licencias abiertas.	
N0: No se identifica con ninguno de los niveles del 1 al 4	
N1: Comparte materiales didácticos elaborados y distribuidos en abierto en la red.	
N2: Elabora materiales didácticos abiertos y los comparte en la red siguiendo un estándar que facilite la búsqueda y accesibilidad.	
N3: Organiza los Recursos Educativos Abiertos (REA) por tipo y áreas en función de las necesidades de la unidad académica.	
N4: Potencia el uso de (REA) mediante la creación y/o difusión de repositorios abiertos de materiales didácticos.	

Competencia Tecnológica Descriptor 2.4. Entorno personal de aprendizaje (PLE).	
N0: No se identifica con ninguno de los niveles del 1 al 4	
N1: Utiliza diferentes aplicaciones de escritorio y web para gestionar los contenidos del aula y acceder a la información.	
N2: Configura su (PLE) utilizando herramientas digitales para el aprendizaje, fuentes de información y red personal de aprendizaje.	
N3: Colabora con los docentes de la unidad académica en la creación de sus (PLE).	
N4: Asesora en el uso de los (PLE) en la unidad académica.	

Competencia Tecnológica Descriptor 2.5. Gestión de tecnologías digitales y aplicaciones.	
N0: No se identifica con ninguno de los niveles del 1 al 4	
N1: Identifica los espacios con tecnologías digitales, selecciona los recursos y las herramientas existentes para el trabajo en el aula.	
N2: Utiliza de manera responsable y segura, los espacios, recursos y herramientas adecuadas para las diferentes situaciones de (EA).	
N3: Combina el uso de diferentes tecnologías digitales e incorpora innovaciones en función de su potencialidad analizando de forma reflexiva el rendimiento de los estudiantes a partir de su utilización.	
N4: Investiga situaciones de (EA) basadas en la utilización de los espacios y tecnologías digitales e innova a partir de los resultados obtenidos.	

Competencia Tecnológica Descriptor 2.6. Ética y seguridad.	
N0: No se identifica con ninguno de los niveles del 1 al 4	
N1: Respeta los derechos de autor en sus materiales docentes y utiliza las tecnologías digitales personales de forma responsable y segura.	
N2: Fomenta el uso ético de las tecnologías digitales siendo un referente durante las actividades con los estudiantes.	
N3: Sirve de referente para otros profesionales sobre el uso responsable y seguro de las tecnologías digitales.	
N4: Promueve estudios acerca del uso responsable, ético y seguro de las tecnologías digitales, que den respuesta a las necesidades y fomenten soluciones novedosas.	

Competencia Comunicación y Colaboración Descriptor 3.1. Comunicación, difusión y transferencia del conocimiento.	
N0: No se identifica con ninguno de los niveles del 1 al 4	
N1: Utiliza herramientas digitales para comunicarse y compartir sus conocimientos con otros docentes.	
N2: Gestiona recursos abiertos en red para publicar sus experiencias y compartirlas.	
N3: Capacita docentes, mediante actividades reconocidas por la institución, en el uso de las tecnologías digitales para compartir y crear conocimientos.	
N4: Sirve de referente en el uso de recursos tecnológicos para difundir y compartir su conocimiento, transformando la institución educativa en una unidad académica de innovación al servicio de la comunidad.	

Competencia Comunicación y Colaboración Descriptor 3.2. Gestión de contenidos digitales.	
N0: No se identifica con ninguno de los niveles del 1 al 4	
N1: Accede y comenta los contenidos distribuidos en diferentes espacios digitales.	
N2: Utiliza los espacios digitales de la unidad académica como editor de alguno de ellos con el objetivo de compartir conocimientos y experiencias.	
N3: Utiliza un espacio digital propio como medio para publicar y difundir su conocimiento profesional y hacer participar a la comunidad educativa.	
N4: Gestiona espacios virtuales para difundir el conocimiento colectivo y para fortalecer la comunicación y la interacción entre los miembros de la comunidad educativa.	

Competencia Comunicación y Colaboración Descriptor 3.3. Colaboración mediante herramientas digitales	
N0: No se identifica con ninguno de los niveles del 1 al 4	
N1: Orienta a nivel de aula actividades de (EA) enfocadas a la colaboración mediante la creación de documentos compartidos que fortalecen el trabajo en equipo.	
N2: Utiliza las tecnologías digitales con los estudiantes en situaciones de (EA) para elaborar productos colaborativos a través de canales digitales diversos.	
N3: Capacita a los docentes de la unidad académica o institución en el uso de medios digitales de colaboración.	
N4: Utiliza las herramientas digitales de colaboración para investigar acerca de la usabilidad para favorecer procesos de (EA), compartiendo los resultados a través de redes profesionales.	

Competencia Comunicación y Colaboración Descriptor 3.4. Comunidades de aprendizaje virtuales: formales, no formales e informales.	
N0: No se identifica con ninguno de los niveles del 1 al 4	
N1: Utiliza materiales docentes compartidos en red para la actividad académica en el aula.	
N2: Utiliza el aprendizaje en red como medio de formación permanente y promueve la participación de estudiantes en comunidades virtuales.	
N3: Promueve la participación de estudiantes en comunidades virtuales como estrategia de aprendizaje colaborativo y fomenta el aprendizaje en red entre los miembros de la unidad académica.	
N4: Gestiona un ecosistema de aprendizaje digital entre los miembros de la unidad académica y otras instituciones en la consolidación de comunidades y/o redes de aprendizaje interinstitucionales.	

Competencia Gestión	
Descriptor 4.1. Evaluación, tutoría y seguimiento de los estudiantes.	
N0: No se identifica con ninguno de los niveles del 1 al 4	
N1: Utiliza recursos digitales para la tutoría y seguimiento de los estudiantes (registrar asistencia y valoraciones, enviar mensajes, ...)	
N2: Utiliza escenarios educativos digitales para evaluar, hacer seguimiento al aprendizaje de los estudiantes y mejorar los procesos de realimentación.	
N3: Utiliza recursos digitales para compartir la evaluación y el seguimiento de los estudiantes con otros profesionales de la unidad académica (facultad, departamento, escuela, instituto, corporación, carrera, posgrado, ...), para mejorar los resultados teniendo en cuenta el despliegue de estrategias didácticas digitales.	
N4: Gestiona y utiliza recursos digitales (entornos, portafolios digitales, ...) para hacer el seguimiento escolar, la evaluación de los estudiantes a nivel de la unidad académica y utilizar los resultados para investigar la incorporación de las TIC en los procesos de (EA).	

Competencia Gestión	
Descriptor 4.2. Evaluación y recuperación de contenidos digitales.	
N0: No se identifica con ninguno de los niveles del 1 al 4	
N1: Reconoce las diferentes fuentes de información y contenidos digitales para la docencia y almacena los recursos disponibles.	
N2: Orienta en su práctica de aula, la valoración de contenidos digitales y los organiza considerando diferentes tipos de almacenamiento.	
N3: Evalúa la calidad de los recursos y diferencia las licencias que permiten reutilizarlos para incorporarlos a nivel de aula y la unidad académica.	
N4: Capacita a los docentes de la institución para evaluar de manera crítica las fuentes de información, perfiles académicos y comunidades a las cuales pertenece.	

Competencia Gestión	
Descriptor 4.3. Identidad digital de la institución.	
N0: No se identifica con ninguno de los niveles del 1 al 4	
N1: Conoce la identidad digital de la unidad académica, la necesidad de respetar los modelos documentales y protocolos relativos a la identificación visual.	
N2: Incorpora a sus documentos y espacios virtuales la identificación visual de la unidad académica e institucional.	
N3: Participa en el mejoramiento de la imagen institucional en los espacios virtuales de la unidad académica.	
N4: Transforma los espacios virtuales de la unidad académica velando por transmitir una identidad digital de la propia institución.	

Competencia Gestión Descriptor 4.4. Gestión de la Institución	
N0: No se identifica con ninguno de los niveles del 1 al 4	
N1: Identifica elementos de la gestión de la unidad académica, que pueden ser mejorados a partir de la incorporación de las tecnologías digitales, en las diferentes actividades realizadas.	
N2: Adopta políticas de la institución en beneficio de la unidad académica, para el uso de tecnologías digitales que contribuyen a la dinamización de procesos de gestión.	
N3: Propone acciones para optimizar la gestión institucional a partir del uso de las tecnologías digitales que permiten integrar los procesos y hacerlos más efectivos.	
N4: Lidera acciones para optimizar los procesos integrados a la gestión institucional desde el uso de las tecnologías digitales.	

Competencia Gestión Descriptor 4.5. Formación Permanente	
N0: No se identifica con ninguno de los niveles del 1 al 4	
N1: Participa en actividades de formación profesional que son orientadas por la unidad académica, reconocidas por la administración educativa y están relacionadas con las tecnologías digitales.	
N2: Gestiona su plan de formación de manera permanente, de acuerdo a las necesidades de desarrollo profesional, mediante actividades de educativas que están relacionadas con las tecnologías digitales y la innovación educativa, y son reconocidas por la administración educativa.	
N3: Transforma su práctica docente, mediante la incorporación de las tecnologías digitales a la misma, incorporando los conocimientos obtenidos en las actividades de formación: "transferencia de la formación".	
N4: Participa como formador en actividades de capacitación permanente del profesorado relacionadas con las tecnologías digitales.	

Competencia de Gestión Descriptor 4.6. Participación ciudadana	
N0: No se identifica con ninguno de los niveles del 1 al 4	
N1: Participa en los diferentes escenarios digitales promoviendo acciones socialmente responsables.	
N2: Realiza actividades pedagógicas que favorecen el empoderamiento de las tecnologías y promoción de una ciudadanía digital en los estudiantes.	
N3: Promueve actividades de capacitación a en la unidad académica con el propósito de promover la participación responsable en el mundo digital.	
N4: Desarrolla proyectos con otros profesionales de la comunidad educativa hacia la participación y promoción de la ciudadanía digital.	

Competencia de Gestión Descriptor 4.7. Inclusión digital.	
N0: No se identifica con ninguno de los niveles del 1 al 4	
N1: Potencia el acceso y uso de las tecnologías digitales por parte de todos los estudiantes con la intención de compensar las desigualdades.	
N2: Participa en la organización de la atención a la diversidad de la unidad académica ejerciendo acciones para compensar las desigualdades a nivel de acceso y uso de las tecnologías digitales.	
N3: Promueve la utilización de los espacios y recursos tecnológicos digitales de la unidad académica mediante la participación en acciones orientadas a la compensación de las desigualdades.	
N4: Capacita a los integrantes de la unidad académica con acciones orientadas a la generalización del uso, la gestión y la difusión de buenas prácticas en el uso de las tecnologías digitales.	

Competencia Investigativa Descriptor 5.1. Tratamiento de la información y creación de conocimiento.	
N0: No se identifica con ninguno de los niveles del 1 al 4	
N1: Enseña a realizar búsquedas de información accediendo a diferentes fuentes de diversa tipología, teniendo en cuenta procedimientos definidos.	
N2: Enseña a utilizar fuentes de información de diferente tipología atendiendo a criterios de calidad, veracidad y pertinencia.	
N3: Enseña a clasificar, ordenar y seleccionar la información desde diferentes fuentes aplicando criterios de calidad, veracidad y pertinencia, promoviendo una valoración crítica de los recursos digitales.	
N4: Enseña a crear y transformar la información en conocimiento, que previamente se ha almacenado y recuperado, siguiendo un sistema que le permita hacer un uso compartido.	

Competencia Investigativa Descriptor 5.2. Proyectos de incorporación de las tecnologías digitales.	
N0: No se identifica con ninguno de los niveles del 1 al 4	
N1: Sigue las directrices acordadas a nivel de unidad académica sobre el uso de las tecnologías digitales en la docencia.	
N2: Forma parte activa de los equipos de la unidad académica y aporta su experiencia y conocimientos sobre las tecnologías digitales.	
N3: Lidera un equipo de trabajo de la facultad o unidad académica haciéndose cargo de gestionar la utilización de las tecnologías digitales en las prácticas pedagógicas.	
N4: Coordina proyectos interdisciplinarios o interinstitucionales en torno a la incorporación de las tecnologías digitales en la docencia.	

Competencia Investigativa Descriptor 5.3. Liderazgo en el uso de las tecnologías digitales.	
N0: No se identifica con ninguno de los niveles del 1 al 4	
N1: Utiliza las tecnologías digitales con los estudiantes haciendo de referente en cuanto a su uso.	
N2: Integra las tecnologías digitales a la docencia y comparte experiencias con los colegas, siendo un referente de incorporación TIC.	
N3: Coordina el uso de las tecnologías siendo un modelo de curación de contenidos y recursos digitales a nivel de la unidad académica.	
N4: Asesora a la unidad académica en la utilización y gestión de las tecnologías digitales y difunde la experiencia y las buenas prácticas.	

Competencia Investigativa Descriptor 5.4. Identidad y presencia digital.	
N0: No se identifica con ninguno de los niveles del 1 al 4	
N1: Usa la identificación digital profesional en las comunicaciones y mantiene su perfil actualizado en los espacios virtuales de la unidad académica.	
N2: Tiene un perfil digital y un currículum profesional actualizado online.	
N3: Utiliza las redes sociales y profesionales como medio de comunicación e interacción profesional, que le facilita conectarse con otros investigadores.	
N4: Utiliza las redes para el desarrollo profesional en la divulgación de resultados de las investigaciones y promueve el uso e importancia a los miembros de la unidad académica.	