

## Términos de Referencia Contratación de Servicios de Consultoría

La presente contratación de Servicios de Consultoría denominada **“Creación de cursos MOOC para la Formación de Competencias Digitales”** forma parte de la ejecución del objetivo N°3 del proyecto el cual establece: **“Modernizar los procesos de enseñanza aprendizaje mediante la actualización de las condiciones tecnológicas, pedagogía digital y su correspondiente estrategia institucional, con el propósito de favorecer las trayectorias académicas de los estudiantes y avanzar hacia la transformación digital de la docencia”** situado en una iniciativa del Fondo de Desarrollo Institucional año 2019 denominado **“Fortalecimiento de las capacidades institucionales para el desarrollo de la docencia en el contexto de las nuevas demandas sociales y transformaciones que enfrenta el sistema de educación superior del país”**, código UCT1999, con financiamiento del Gobierno de Chile a través del Ministerio de Educación.

### **I. Antecedentes generales del proyecto en que se enmarca el Servicio de Consultoría.**

En el marco del Proyecto UCT1999 y en cumplimiento del hito N° 5 asociado a la producción de materiales y recursos para la implementación del Plan de Competencias Digitales para docentes y estudiantes se establece como objetivo de la consultoría:

1. Diseñar e implementar un conjunto de materiales educativos para la formación de estudiantes y docentes en los niveles de competencia 2 y 3 definidos en el Plan de Competencias de la UC Temuco.

#### **Los principales productos que se espera obtener con esta asistencia técnica son:**

- Desarrollar contenidos virtuales.
- Generar una secuencia didáctica para la producción de cursos de competencias digitales.
- Desarrollar materiales diagnósticos y evaluaciones para un entorno virtual.
- Diseñar la metodología y diseño secuencial de contenidos, recursos y actividades para la formación de competencias digitales.
- Implantar en plataforma Educa Blackboard los cursos.
- Desarrollar una actividad de formación con docentes de la universidad.

## II. Identificación del problema o situación a mejorar

### I. ESTADO DE LA SITUACIÓN

El desarrollo de competencias digitales se ha transformado en una necesidad para brindar oportunidades de aprendizaje a los estudiantes dentro de una sociedad cada vez más digitalizada y mediada por las tecnologías para enfrentar los temas de aprendizaje y trabajo.

Los diagnósticos institucionales de la UC Temuco muestran que si bien los estudiantes han desarrollado competencias para aprender el uso de tecnologías sus destrezas están focalizadas principalmente en el uso de herramientas de comunicación y recreación. La pandemia ha agudizado la necesidad de formar las competencias necesarias para aprovechar las tecnologías en el marco de la sociedad digital.

En el marco del desarrollo y planificación de la estrategia de Educación Digital de la Dirección de Tecnología Educativa definida en su plan estratégico 2018-2020 y enmarcada en el Proyecto Institucional de la UCT Virtual 2020-2023, y el proyecto de mejoramiento institucional 1999, se propone la implementación de un *Plan de Formación de Competencias Digitales para estudiantes y docentes* que promueva las principales habilidades y prácticas asociadas al uso, organización y evaluación de la información para los distintos ámbitos del trabajo académico como de las habilidades básica para trabajar con computadores para producir e intercambiar información y usar internet para comunicarse y desarrollar prácticas colaborativas con distintos equipos y grupos de personas vinculados a actividades académicas y de vinculación con la sociedad.

### Conceptualización

Los conceptos de competencia digital, alfabetizaciones digitales y competencia informacional son utilizados habitualmente como sinónimos dentro de los discursos de educación superior. De acuerdo con la definición de la comunidad europea el 2003 la competencia digital se define como:

“Digital competence involves the confident and critical use of Information Society Technology (IST) for work, leisure and communication. It is underpinned by basic skills in ICT: the use of computers to retrieve, assess, store, produce, present and exchange information, and to communicate and participate in collaborative networks via the Internet” (p. 16)

Por su parte la alfabetización digital se entiende como un paraguas conceptual para referirse tanto a las destrezas informacionales (Information skill) como a las destrezas

computacionales (computing literacy), (Beherens, 1994; Tuotminem, Savolainen, Taija, 2005) [i]. La definición de alfabetización digital - incorpora habilidades en el dominio de la información y su comunicación, (Area et. Al., 2012) por lo cual, en muchos casos se utiliza como sinónimo de alfabetización informacional.

Desde el punto de vista formativo un alfabetizado digital debe desarrollar un conjunto de competencias vinculadas tanto con el tratamiento de la información como de las tecnologías. En este sentido esta propuesta incorpora aspectos que buscan preparar adecuadamente a estudiantes y docentes en los distintos ámbitos competenciales asociados al uso de la tecnología y la información para el desarrollo de actividades académicas.

Los recursos tecnológicos, Internet básicamente, ha ido cambiando la forma de acercarse al conocimiento y las modalidades de pensar (Carr, 2010), el uso habitual de la lectura fragmentaria, las búsquedas rápidas y la sobrecarga de información han transformado modalidades de lectura y uso de los contenidos disponibles. Este planteamiento, si se entiende como una práctica cultural asociada a las transformaciones de la sociedad por la tecnología, supone intentar comprender las necesidades de formación que estudiantes de educación superior requieren para aproximarse al trabajo académico y a la vez insertarse adecuadamente en una sociedad en la cual la información es un elemento gravitante para la toma de decisiones. Del mismo modo requiere que los docentes formadores y vinculados a la gestión desarrollen un conjunto de competencias que favorezcan su adaptación a los nuevos entornos y a las nuevas prácticas formativas derivadas de la sociedad digital.

En síntesis, una persona competente en el uso de la información y en las tecnologías digitales es capaz de:

- Determinar el alcance de la información requerida y definir sus problemas de información.
- Acceder a ella con eficacia y eficiencia.
- Evaluar de forma crítica la información y sus fuentes.
- Incorporar la información seleccionada a su propia base de conocimientos.
- Utilizar la información de manera eficaz para acometer tareas específicas.
- Comprender la problemática económica, legal y social que rodea al uso de la información, y acceder a ella y utilizarla de forma ética y legal.
- Generar contenidos y comunicarlos.
- Dimensionar la naturaleza de las relaciones en la sociedad digital.
- Resolver problemas creativamente.
- Relacionarse adecuadamente y fortalecer lazos de cooperación y ciudadanía en la red.

## Marco de Competencias Digitales

La organización de esta propuesta como marco para la formación de competencias digitales ha hecho un esfuerzo por integrar las principales perspectivas y dimensiones a partir de una revisión de las propuestas definidas por los organismos internacionales y por instituciones nacionales, principalmente en el ámbito de las Bibliotecas Nacionales asociadas en el CRUCH. (Ver Tabla 1).

**Tabla 1**

Dimensiones	DigCom (2013)	Unesco	Enlaces (2013)	FECI (Bibliotecas CRUCH)	Iste (2008)
1	Información	Manejo de Información	Información	Búsqueda de información	Investigación y localización efectiva
2	Comunicación	Comunicación y colaboración	Comunicación y colaboración	Comunicación , colaboración	Comunicación y colaboración
3	Seguridad			Derecho de autor, patentes y licencias	
4	Resolución de Problemas	Pensamiento Crítico		Resolución de problemas	Pensamiento Crítico y resolución de problemas
5	Creación de Contenidos	Creatividad e Innovación		Generación de contenidos	Creatividad e Innovación
6		Ciudadanía digital	Convivencia digital		Ciudadanía digital
7		Manejo de tecnología	Tecnología		Funcionamiento y concepto de las TIC

Fuente: elaboración propia

## Antecedentes Institucionales UC Temuco

### Competencia digital de estudiantes y docentes de la UC Temuco

Los diagnósticos desarrollados por la Dirección de Tecnología Educativa nos muestran que estudiantes y docentes como resultado de sus prácticas digitales han desarrollado diversas habilidades en las cuales es necesario profundizar tanto respecto del uso hardware y software como en la intensidad de las competencias informacionales.

Los estudiantes desde el año 2017 al 2020 que ingresan a primer año han mostrado competencias para el uso de la tecnología para espacios de ocio y comunicación principalmente, y en menor grado para sus actividades académicas (Ver Tabla 2).

Tabla 2

Principales actividades	Act1	Act2	Act3
<b>2018</b>	74% Comunicarse con otras personas	49% escuchar música	29% leer
<b>2019</b>	79% Comunicarse con otras personas	62% escuchar música	38% ver películas y series
<b>2020</b>	77% Comunicarse con otras personas	64% escuchar música	41% ver películas y series

Fuente: Diagnóstico perfil tecnológico 2020

La Tabla 3 es bastante más clara en mostrar las actividades de los estudiantes en una frecuencia diaria, en la cual se observa que solo el 11% utiliza diariamente Internet para actividades académicas.

Tabla 3

Normalmente utilizan Internet <i>todos los días</i> para:	%
Comunicarse (Como una herramienta de comunicación a través de WhatsApp, Messenger, Skype...)	63%
Realizar actividades lúdicas y de ocio (jugar, chatear, navegar en redes sociales...)	51%
Realizar actividades académicas y formativas (hacer trabajos, buscar información)	11%
Realizar actividades laborales	3%
Realizar actividades de gestión y administración (agenda, programación)	5%

Fuente: Diagnóstico perfil tecnológico 2020

Por otro lado, las herramientas digitales que utilizan son aquellas de más fácil uso y la tendencia es estable tal como se observa en la Tabla 4.

Tabla 4

Año	Herramientas digitales		
2017	81% Buscadores de información (Google, Yahoo, Bing)	64% Herramientas de usuario y programas básicos como Word, Power Point.	67% Sistemas de comunicación (Correo electrónico, WhatsApp)
2018	74% Buscadores de información (Google, Yahoo, Bing)	60% Espacios de interacción social (Facebook, Pinterest)	56% Sistemas de comunicación (Correo electrónico, WhatsApp)
2019	84% Sistemas de comunicación (Correo electrónico, WhatsApp, videoconferencia)	76% Espacios de interacción social (Twitter, Facebook, Messenger, Telegram, Instagram, Pinterest)	70% Buscadores de información (Google, Yahoo, Bing)

2020	80% Sistemas de comunicación (Correo electrónico, WhatsApp, videoconferencia)	77% Espacios de interacción social (Twitter, Facebook, Messenger, Telegram, Instagram, Pinterest)	67% Buscadores de información (Google, Yahoo, Bing)
------	--	--	--

Fuente: Diagnóstico perfil tecnológico 2020

### III. Metodologías (cualitativas/cuantitativas) e instrumentos a utilizar

#### Metodología de trabajo

Se desarrollarán las siguientes actividades:

#### ***Asesoría al docente en la adaptación del contenido***

- Capacitaciones docentes: “Ambientes virtuales de aprendizaje”  
Sesión 1: Transformación Y Desarrollo de contenidos. (Opcional)  
Sesión 2: Metodología del trabajo y manejo de formatos.
- Estructura del curso: Se asesora al autor de contenido en la estructura del curso mediante la aplicación de los resultados de aprendizaje.
- Metodología: Sugerencias de implementación de las herramientas que se van a incorporar en la plataforma mediante el uso de diferentes recursos.

#### ***Mediación pedagógica del Contenido***

- Revisión de correspondencia de contenidos.
- Envío de observaciones para el docente.
- Adaptación para cohesión de material.
- Propuesta de actividades y evaluaciones con respecto al contenido.
- Selección de contenidos interactivos.

#### ***Producción del contenido***

- Diseño de piezas gráficas.
- Desarrollo del contenido multimedia.

#### ***Validación del Contenido***

- Revisión integral del curso con roles asignados.
- Comprobación de funcionalidad de recursos y actividades.

**Publicación LMS Blackboard**

- Configuración de plantillas dentro de plataforma.
- Configuración De las actividades de aprendizaje plataforma.
- Configuración de los recursos pedagógicos a usar.
- Publicación curso plataforma.

**Entrega Final**

Firma de acta de entrega en conformidad

Todas las acciones se realizan por medio de reuniones sincrónicas semanales y revisión por parte del equipo DTE.

**IV. Actividades requeridas (se mencionan las más críticas o relevantes de acuerdo al tipo de trabajo a efectuar)**

1. Asesoría al docente en la adaptación del contenido.
2. Desarrollo de diseño instruccional para cada actividad formativa definida.
3. Diseño de actividades para el trabajo en entornos virtuales.
4. Desarrollo de materiales reutilizables en distintos sistemas e implantación en plataforma institucional.
5. Coordinación con contraparte institucional para revisión de avances
6. Validación de proceso de elaboración.

**V. Tiempo virtual asociado a actividades.**

Actividad	Tiempo (horas)	Tiempo no presencial (horas)
Diseño Instruccional	-	200
Producción	-	250
Validación y entrega	30	-

Total: 480 horas.

Se espera cronológicamente, que la presente Consultoría no supere los 4 meses de ejecución.

**VI. Contribuciones de los consultores para ampliar o mejorar los TdR.**

Se considerarán sugerencias y recomendaciones metodológicas y específicas que el experto realice con el propósito de mejorar los términos de referencia, considerando su conocimiento y experiencia en el tema.

**VII. Precisar Resultados/ Informes / Productos (cada uno debe estar asociado a fechas específicas o plazos definidos).**

- Informe de entrega N°1 que considere la recepción del contenido completo del módulo 1. (2 semanas desde la fecha de firma del contrato)
- Informe de entrega N°2 que considere la realización de los cursos 1 y 2. (10 semanas desde la fecha de firma del contrato)
- Informe de entrega N°3 que considere la realización de los cursos 3 y 4. (16 semanas desde la fecha de firma del contrato)

**VIII. Referencias o fuentes de información importantes para el consultor.**

- Entrega de los contenidos de cada curso por sesiones
- Revisión de las entregas parciales

**IX. Contribución del Contratante al trabajo que efectuará el Consultor.**

El Profesional encargado del desarrollo de contenidos propios de la FTP para los diversos módulos será aporte institucional, además, él prestará apoyo en la convocatoria a reuniones de levantamiento de información y jornadas de validación de la propuesta.

**X. Perfil de la Consultora**

CRITERIO	ESPECIFICACIONES	% VALORACIÓN
1. Vínculo a la educación superior	Al menos 5 años de experiencia en trabajos asociados a educación superior: - Experiencia en consultoría y trabajo con equipos docentes.	35%
2. Experiencia en adecuación y equipamiento de espacios formativos	Al menos 3 años de experiencia en diseño y desarrollo de cursos. Experiencia en proyectos asociados a diseño de cursos online.	35%

3. Conocimiento y trabajo en plataforma Blackboard	Certificación en la plataforma LMS Blackboard.	30%													
<p><b>XI. Contraparte técnica (IES)</b></p> <p>a) <b>Mónica Kaechele. Directora DTE</b> Correo: <a href="mailto:mkaechele@uct.cl">mkaechele@uct.cl</a></p> <p>b) <b>Claudio Palma. Asesor pedagógico DTE</b> Correo: <a href="mailto:cpalma@uct.cl">cpalma@uct.cl</a></p> <p>c) <b>Ricardo Ulloa. Diseñador DTE–</b> Correo: <a href="mailto:juan.ulloa@uct.cl">juan.ulloa@uct.cl</a></p> <p>d) <b>Natalia Díaz. Administradora plataforma Educa-Blackboard</b> Correo: <a href="mailto:ndiaz@uct.cl">ndiaz@uct.cl</a></p>															
<p><b>XII. Arreglos Administrativos</b></p>															
<p>- El monto máximo asignado a la consultoría es de \$15.000.000 con impuestos incluidos. - El pago se realizará en 2 cuotas, contra entrega de productos.</p>															
<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="228 1142 342 1226">Cuota N°</th> <th data-bbox="342 1142 829 1226">Detalle producto</th> <th data-bbox="829 1142 1092 1226">Plazo</th> <th data-bbox="1092 1142 1339 1226">% del monto total a pagar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="228 1226 342 1352">1</td> <td data-bbox="342 1226 829 1352">Informe de entrega N°1 y N°2 detallados en punto VII.</td> <td data-bbox="829 1226 1092 1352">10 semanas desde la fecha de firma del contrato</td> <td data-bbox="1092 1226 1339 1352">50%</td> </tr> <tr> <td data-bbox="228 1352 342 1478">2</td> <td data-bbox="342 1352 829 1478">Informe de entrega N°3.</td> <td data-bbox="829 1352 1092 1478">16 semanas desde la fecha de firma del contrato</td> <td data-bbox="1092 1352 1339 1478">50%</td> </tr> </tbody> </table>	Cuota N°	Detalle producto	Plazo	% del monto total a pagar	1	Informe de entrega N°1 y N°2 detallados en punto VII.	10 semanas desde la fecha de firma del contrato	50%	2	Informe de entrega N°3.	16 semanas desde la fecha de firma del contrato	50%			
Cuota N°	Detalle producto	Plazo	% del monto total a pagar												
1	Informe de entrega N°1 y N°2 detallados en punto VII.	10 semanas desde la fecha de firma del contrato	50%												
2	Informe de entrega N°3.	16 semanas desde la fecha de firma del contrato	50%												
<p>1. Documento para solicitar pago: Factura.</p> <p>El pago por parte de la institución se realizará con la recepción conforme de los productos, según conste en el acta elaborada por la Contraparte técnica.</p>															
3. Datos de la Institución ( <i>para efectos de emisión de la boleta o factura</i> )	<p>Nombre: Universidad Católica de Temuco RUT: 71.918.700-5 Dirección: Manuel Montt 56, Temuco Giro: Educación.</p>														