

Habilidades y Competencias digitales en la educación superior.

Digital skills and competences in higher education.

Autores:

Tatiana Verónica Garcés Aguirre
Universidad Técnica Luis Vargas
Torres **Ciudad:** Esmeraldas
País: Ecuador
Correo electrónico: tati_garces@hotmail.com

Manuel Alfredo Plaza Castillo
Universidad Técnica Luis Vargas
Torres **Ciudad:** Esmeraldas
País: Ecuador
Correo electrónico: placita66@hotmail.com

Ronny Joel Angulo Guerrero
Universidad Técnica Luis Vargas Torres
Ciudad: Esmeraldas
País: Ecuador
Correo electrónico: ronny.angulo@utelvt.edu.ec

Citación/cómo citar este artículo:

Garcés, T., Plaza M y Angulo R. (2023). Habilidades y Competencias digitales en la educación superior.: Revista Social Fronteriza 3(3) pp 85 -97 DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.7978408>

Enviado: febrero 21, 2023 **Aceptado:** abril 29, 2023 **Publicado** mayo 5, 2023



Resumen

Este artículo analiza las competencias digitales en el contexto actual. Las crecientes expectativas de las nuevas tecnologías y sus múltiples usos tienen efectos de gran alcance en todos los ámbitos de la sociedad, especialmente en la educación superior, donde la necesidad no sólo trata de tapar sus efectos. En primer lugar, se revela un panorama teórico de diferentes significados y conceptos relacionados con la competencia digital. Este enfoque proporciona información sobre aspectos relacionados con la alfabetización digital. A continuación, se presentan algunos datos que nos permiten brindar nuevas perspectivas, como la importancia e impacto, y qué competencias digitales deben tener los docentes universitarios en relación a las necesidades actuales de la educación superior. Finalmente, se conocen diferentes expectativas en cuanto a los aspectos que se pueden desarrollar a partir de dichos temas afines.

Palabras claves: Habilidades digitales; Alfabetización digital; TIC; Inclusión.



Abstract

This article analyzes digital skills in the current context. The growing expectations of new technologies and their multiple uses have far-reaching effects in all areas of society, especially in higher education, where the need not only tries to cover up their effects. First, a theoretical overview of different meanings and concepts related to digital competence is revealed. This approach provides information on aspects related to digital literacy. Below are some data that allow us to provide new perspectives, such as the importance and impact, and what digital skills university professors should have in relation to the current needs of higher education. Finally, different expectations are known regarding the aspects that can be developed from said related topics.

Keywords: Digital skills; digital literacy; TIC; Inclusion.



Introducción

No hay duda de que el avance inexorable de la tecnología en el ámbito digital ha transformado muchas áreas de la actividad humana. El uso de Internet ha cambiado el concepto de interactividad. La expansión de la información conduce inevitablemente a cambios en la percepción social que no sólo son significativos, sino que han tenido y seguirán teniendo un gran impacto, acompañados de cambios de tendencia cada vez más rápidos. Como menciona (Zangara, 2009) de los cambios tecnológicos, la sociedad en su conjunto está viviendo una revolución en la forma y forma del uso de los llamados recursos digitales y virtualización de la información, cuyo efecto en el contexto actual es intentar repensar lo que se pensaba. hasta ahora nuevas posibilidades tecnológicas y sus posibles consecuencias La integración de las nuevas tecnologías en el entorno educativo y en la vida cotidiana contribuye al desarrollo de medios digitales y entornos de aprendizaje electrónico, donde los Recursos Educativos Abiertos y los objetos de aprendizaje alcanzan su mejor potencial educativo. (Castro, 2016).

Debido al enorme avance de la tecnología, la sociedad del conocimiento se acerca inevitablemente al progreso tecnológico y su continuo desarrollo, por lo que se ve obligada a adaptarse; como explican (Angulo Ronny, 2021), todos los actores que se enfrentan a este mundo deben lidiar con un código cada vez más complejo pero necesario. Tomando esta cuestión desde otro ángulo, habría que considerar el perfil de los nuevos ciudadanos de este ecosistema general de información que, como los ecosistemas naturales, crea y desarrolla sus propias conexiones (a veces obvias, otras no tanto), dando lugar a una serie de niveles de herencia en el proceso. Si asumimos que este aspecto de la factibilidad de implementación nació en el mismo desarrollo de las TIC, IA, etc., estamos al borde de un cambio generacional sin precedentes.

Metodología

La metodología de investigación que se utilizó fue la cualitativa es un enfoque que se centra en la comprensión y descripción de la realidad social a través de la interpretación de los datos obtenidos de la observación y el análisis de experiencias, narrativas y discursos de los participantes.

En el contexto de la educación superior y las habilidades y competencias digitales, una investigación cualitativa podría involucrar la realización de entrevistas a estudiantes, docentes y expertos en el tema para entender cómo utilizan las tecnologías digitales en su aprendizaje, enseñanza y trabajo, y cómo se perciben la importancia de estas habilidades en su formación académica y profesional.

Para llevar a cabo una investigación cualitativa en este campo, se necesitan ciertas habilidades y competencias digitales, tales como:

1. Habilidad para realizar búsquedas en línea de recursos y fuentes de información relevante para el tema de investigación.
2. Habilidad para utilizar herramientas de análisis de datos cualitativos, como software de análisis de texto.
3. Habilidad para comunicarse y colaborar con otros investigadores, participantes y expertos a través de plataformas en línea, correo electrónico y redes sociales.
4. Habilidad para mantener la privacidad y confidencialidad de los datos obtenidos de los participantes.
5. Competencia para manejar y analizar datos cualitativos en diferentes formatos, incluyendo texto, audio y video.
6. Competencia para aplicar principios éticos, legales en la investigación, incluyendo el consentimiento informado y la protección de los derechos de los participantes.
7. habilidades y competencias digitales en la educación superior podrían incluir:

8. Identificación de las habilidades y competencias digitales más valoradas por los estudiantes y docentes en la educación superior.
9. Descripción de las barreras y desafíos que enfrentan los estudiantes y docentes en el desarrollo de habilidades y competencias digitales en la educación superior.
10. Evaluación del impacto de las habilidades y competencias digitales en el desempeño académico y profesional de los estudiantes y docentes.
11. Identificación de las estrategias pedagógicas y tecnológicas más efectivas para el desarrollo de habilidades y competencias digitales en la educación superior.
12. Descripción de las diferencias entre el desarrollo de habilidades y competencias digitales en diferentes disciplinas y programas académicos.
13. Identificación de las áreas de mejora en la educación superior en relación al desarrollo de habilidades y competencias digitales.

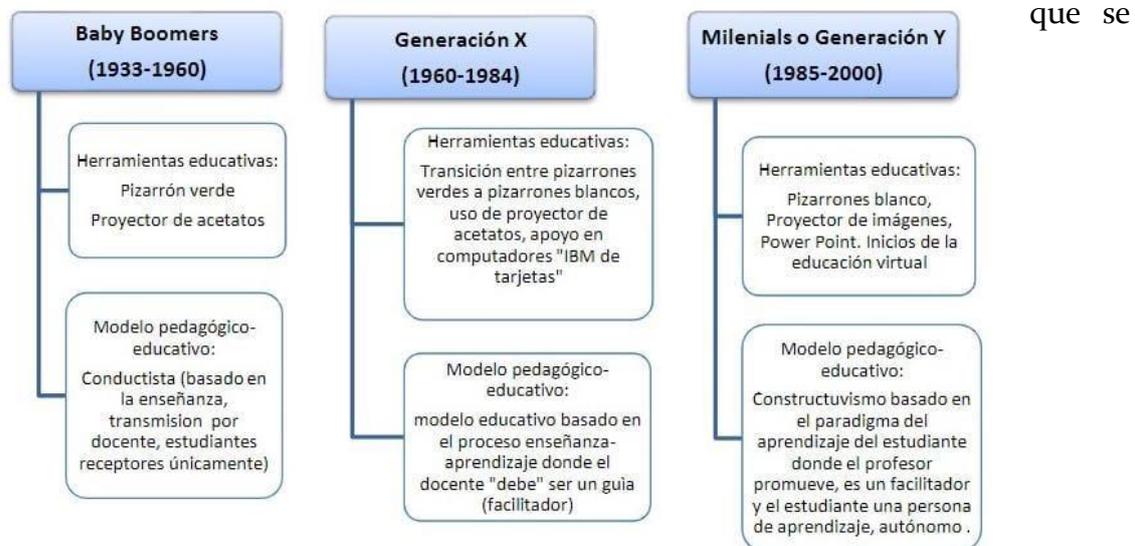
Las habilidades y competencias digitales en la educación superior pueden ser útiles para la toma de decisiones en las instituciones educativas, así como para el diseño de políticas públicas y programas de formación continua para docentes y estudiantes. Además, pueden proporcionar información valiosa para la investigación futura en este campo.

Resultados y Discusión

Se utilizó un estudio estadístico deductivo el fin. comprender el comportamiento de los maestros de todas las edades. Una generación son 62,01 años. La edad media de los profesores de 43,32 años La edad promedio de los maestros del baby boom es de 32,28 años Maestros del Milenio.

Hoy nadie duda del impacto de este fenómeno globalización de las relaciones humanas por medio de herramientas digitales y todo tipo de transacciones. Pero además de las muchas ventajas, también hay algunas desventajas que vale la pena mencionar. El consumidor es uno de ellos, y el consumismo se puede homogeneizar algún valor asociado con el estado de la clase con o sin capacidad para aceptar nuevos proyectos de diferentes departamentos mundo (Semonov, 2004). Para (Zangara, 2009), grandes partidarios del marketing la innovación y el desarrollo tecnológico como fuente de modernización, por lo tanto, crecimiento y progreso ilimitado.

Así que la sociedad debe adaptarse a las nuevas influencias gadgets y tecnologías



desconocían hace apenas unos años; espéralos quienes no lo hagan no podrán participar en la actualización. Competitividad. Estamos hablando de la capacidad de acceder a estos métodos se puede llamar según corresponda a algunos escritores les gusta la "brecha digital", donde atrae a ciertos tipos de personas. grupos indígenas, comunidades marginadas y adultos mayores, de los cuales a otros les resulta muy difícil adquirir información en un entorno nuevo. (Angulo Ronny, 2021)

Imagen 1. Contexto generacional del docente cuando estudió, relacionado con las herramientas educativas y los modelos educativos

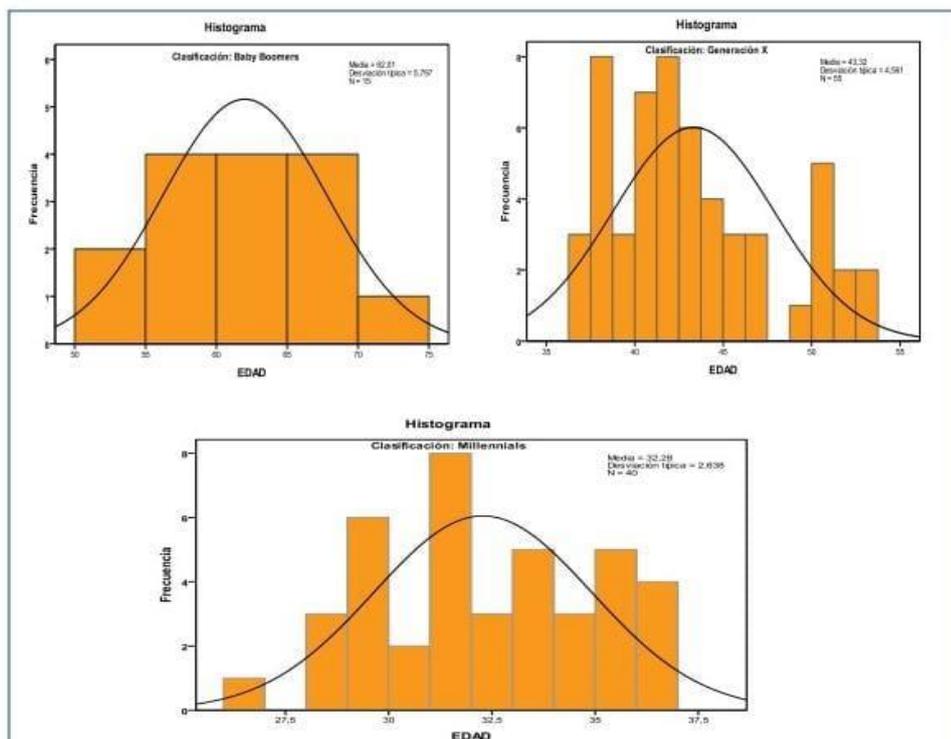
Actualmente no existe ningún problema con el acceso a internet en las universidades, el problema es que los docentes necesitan saber buscar, seleccionar, analizar y utilizar herramientas informáticas en línea en el proceso de enseñanza, lo que conlleva a una nueva forma de enseñar. (Rojas, 2016) Por lo tanto, la responsabilidad del docente no es solo aprender los conocimientos de la materia y transmitirlos, sino que ahora también es la responsabilidad de aprender a usar las herramientas informáticas comunes (TIC), para enseñar a los estudiantes, para encontrar la información correcta sobre el sitio web, discutirla más tarde y contribuir al foro. Hoy en día, los docentes deben comprender las necesidades de aprendizaje de la nueva generación en el siglo XXI, centrarse en el estudiante, promover el autoaprendizaje y desarrollar habilidades para la vida, centrarse en (Angulo Ronny, 2021). Herramientas asincrónicas Esta es una herramienta donde los estudiantes pueden aprender a su propio ritmo. Un ejemplo es una lección o curso en video donde no hay comunicación en tiempo real con el maestro y los estudiantes dependen de herramientas tecnológicas como el correo electrónico para comunicarse con el maestro, foros, agendas o evaluaciones. En este sentido, la educación virtual se define como “un modelo de educación que mejora la calidad de la educación y respeta su flexibilidad o accesibilidad (en cualquier momento, tiempo y espacio). Alcanza su apogeo con la tecnología hasta integrar tres métodos: asíncrono, sincrónico y de autoaprendizaje” (Castro, 2016). Las ventajas de la enseñanza asíncrona son: flexibilidad en el tiempo, contenido (por ejemplo, crear evaluaciones cortas), comunicación (por ejemplo, publicar una agenda de anuncios en el foro).

Cuadro 1. Indicadores estadísticos de la edad del docente por generación.

Fuente: Elaboración propia, plataforma virtual ATRIUM

Estadísticos		Baby Boomers	Generación X	Millennials
N		15	55	40
Media		62,01	43,32	32,28
Mediana		61,81	42,39	32,04
Moda		54	37	27
Desv. típ.		5,80	4,56	2,64
Mínimo		54	37	27
Máximo		73	54	36
Percentiles	25	56,45	39,59	29,89
	50	61,81	42,39	32,04
	75	67,36	46,16	34,32

Fuente:



Elaboración propia, plataforma virtual ATRIUM



De los 311 paralelos detectados, sólo el 31,5% utilizó alguno de los tres Las herramientas asincrónicas también se clasifican según la generación del docente el 100% de los millennials (que representan 111 paralelos) impartieron clases solo al 30,6% utilizó la herramienta. A continuación, se describe una tabla de emergencia distribución del uso entre generaciones:

Cuadro 2. Tabla de contingencia clasificación Vs. Utilizó herramienta.

Fuente: Elaboración propia, plataforma virtual ATRIUM.

			Utilizó herramienta		Total
			NO	SI	
Clasificación	Baby Boomers	Recuento	37	23	60
		% dentro de Clasificación	61,7%	38,3%	100,0%
	Generación X	Recuento	99	41	140
		% dentro de Clasificación	70,7%	29,3%	100,0%
	Millennials	Recuento	77	34	111
		% dentro de Clasificación	69,4%	30,6%	100,0%
Total		Recuento	213	98	311
		% dentro de Clasificación	68,5%	31,5%	100,0%

El 35,5% de los 98 paralelos reflejan el uso de una herramienta de forma asíncrona, se utiliza una tabla de aleatorización para determinar la asignación usando diferentes herramientas, obteniendo 5 de 10 paralelos uso de la agenda como recurso de comunicación para los estudiantes acción para ser tomada. El desglose de ambos se detalla a continuación variable.

Cuadro 3. Tabla de contingencia Vs. Combinación de uso

Fuente: Elaboración propia, plataforma virtual ATRIUM

			combinación_de_uso					Total	
			DEBATE Y AGENDA	DEBATE, TEST Y AGENDA	SOLO AGENDA	SOLO DEBATE	SOLO TEST		TEST Y AGENDA
Clasificación	Baby Boomers	Recuento	6	0	8	8	1	0	23
		% dentro de Clasificación	26,1%	,0%	34,8%	34,8%	4,3%	,0%	100,0%
	Generación X	Recuento	2	2	22	14	0	1	41
		% dentro de Clasificación	4,9%	4,9%	53,7%	34,1%	,0%	2,4%	100,0%
	Millennials	Recuento	7	8	13	5	1	0	34
		% dentro de Clasificación	20,6%	23,5%	38,2%	14,7%	2,9%	,0%	100,0%
Total		Recuento	15	10	43	27	2	1	98
		% dentro de Clasificación	15,3%	10,2%	43,9%	27,6%	2,0%	1,0%	100,0%

Se utilizó una prueba para comparar los grupos de edad de los docentes prueba que para muestras independientes para determinar si existen diferencias significativas en la proporción de diferentes herramientas utilizadas asincrónico.

Conclusiones

Según la investigación realizada sobre el panorama actual de las habilidades y competencias interpersonales, los niveles de competencias relacionadas con el procesamiento de la información y otras habilidades cognitivas superiores son cada vez más necesarios a medida que se extienden más allá de lo profesional. La inteligencia artificial es uno de los campos que necesita renovar el concepto del potencial de las nuevas tecnologías.

A medida que se desarrollen nuevos desarrollos y estos nuevos perfiles se muevan o creen en las universidades en respuesta a las necesidades de toda la, requerirán que las instituciones universitarias replanteen su oferta académica, tal como es. en desarrollo En materia de medio ambiente, la planificación de la oferta debe reconocer oportunidades transversales que se ajusten al perfil TIC requerido. (Ocaña, Valenzuela y Garro, 2019; Gil y Roca-Piera, 2015). Al respecto, Porlán, Espinosa y Sánchez (2018) mencionan que el impacto de las nuevas tecnologías lideradas por la inteligencia artificial (IA) en la educación sigue recibiendo atención a nivel mundial, ya que brinda los mecanismos más accesibles para satisfacer las necesidades del sector. especialmente en países con economías de rápido crecimiento, hay grandes diferencias.

Referencias bibliográficas:

- Angulo Ronny, G. (2021). IMPACTO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN. *Revista Qualitas*.
- Castro, J. (2016). La Educación Superior del Ecuador. Guayaquil, Ecuador.
- HAAG, S. (2004). Management information systems for the.
- Majo, J. y. (2002). La revolución educativa en la era internet. Colección “Compromiso con la.
- Rojas, E. (2016). *Esatado de la banda ancha en america latina*.
- Semonov, A. (2004). *las tecnologias de la informacion y la comunicacion en la formacion docente*.
- Tirado Morqueta, R. (1998). “Las tecnologías avanzadas en la enseñanza: aspectos psicopedagógicos”.
- Zangara, M. (2009). Uso de nuevas tecnologías en la educación una oportunidad para fortalecer la.

Conflicto de intereses

Los autores declaran que este trabajo no presenta conflicto de intereses

