



Módulo “Aprender con TIC”

Eje 2. Competencias digitales para aprender con TIC

Bienvenido/a al Eje 2

Te contamos qué propuesta tenemos para este segundo eje.

▶ **Objetivo**

Comprender el momento actual en relación a la enseñanza y el aprendizaje e identificar cuáles son las competencias digitales más requeridas para estudiar.

▶ **Contenidos**

- Las Tecnologías de la Información y la Comunicación -TIC
- Ventajas y dificultades de las TIC
- El impacto de las TIC en la educación
- Competencias digitales
- Educación digital
- Búsquedas de información en Internet
- Otras herramientas que colaboran en nuestro estudio

▶ Las Tecnologías de la Información y la Comunicación -TIC

¿Cuándo hablamos de TIC, a qué nos referimos?

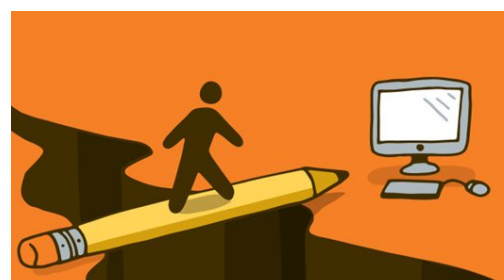


TIC, refiere a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, que son un conjunto de herramientas desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro. Es decir que todas las herramientas que sirven como *soportes, dispositivos y canales que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información* de la forma más variada, las consideramos TIC.

▶ Ventajas y dificultades de las TIC

Gracias a los avances científicos-tecnológicos y la gran revolución que significó la computación y el acceso a Internet, desde cualquier dispositivo (el celu, una compu o tablet) podemos conectar y desde allí acceder a innumerables servicios y aplicaciones con distintos objetivos y finalidades, como inscribirse a una carrera (usando SIU-Guaraní, el sistema que utilizan todas las universidades de Argentina) y poder cursarla a distancia sin moverte de tu casa, con todas las ventajas que ello implica, a través de los campus virtuales presentados en el Eje 1. Es cierto que con estas tecnologías estamos al alcance de más conocimientos, de producirlos y compartirlos y por eso la demanda de herramientas TIC, en la educación, es más alta y exigente.

Pero sabemos también que esta nueva realidad nos plantea injustas desigualdades socioculturales entre los



que pueden acceder a las TIC y los que no, perdiéndose todas las posibilidades que ellas te brindan; a esto se lo conoce como **brecha tecnológica o de acceso**.

▶ El impacto de las TIC en la educación

Como vimos en este ecosistema social, las tecnologías son imprescindibles, sumamente importantes y necesarias. Sin lugar a dudas



cambiaron nuestras formas de acceder a la información, comunicarnos y aprender incidiendo en casi todos los aspectos de nuestra vida: el mundo del trabajo, la salud, la educación, el entretenimiento. “Su gran impacto en todos los ámbitos

de nuestra vida hace cada vez más difícil que podamos actuar eficientemente prescindiendo de ellas” (Salinas, 2004)

En el ámbito educativo, las TIC han impactado fuertemente, la facilidad de acceso a la información, como así también el acceso a una diversidad de materiales de estudio (multimedias, simulaciones, con elementos de realidad virtual, realidad aumentada), permiten que los estudiantes adquieran una mayor autonomía de búsqueda y al mismo tiempo contenidos más dinámicos e interactivos para potenciar el aprendizaje. También cambió la forma de comunicarse, de realizar trabajos grupales, de crear presentaciones o contenidos digitales y de compartirlo por distintos medios y canales, elevando la participación creando e intercambiando información y conocimientos en una comunidad de pares, gracias a tecnologías que permiten trabajar de manera colaborativa, como *Google Drive* o las *wikis*, por mencionar algunas.

Un escenario que se está visualizando, gracias a la posibilidad de contar con estas TIC, es un modelo de **educación híbrida**. Esto supone que a lo largo de tu carrera podrás asistir a la universidad de manera presencial y en otros momentos de manera remota o a distancia alternadamente, utilizando distintos soportes y sistemas tecnológicos para seguir aprendiendo, como es el caso de las **herramientas de videoconferencia** hoy tan conocidas para realizar “clases sincrónicas” a distancia, los campus virtuales con sus “**aulas virtuales**” diseñadas para que puedas acceder a la información, la comunicación y crear conocimiento en cualquier momento y lugar de manera asincrónica (sin necesidad de estar conectados al mismo tiempo), o las “**aulas híbridas**” cuya tecnología posibilita tomar una clase o seguir una actividad de manera presencial y/o a distancia de forma simultánea.

Por otra parte, cada vez más se considera que cada uno debe aprender a lo largo de la vida, ya no alcanza el período de estudio que lleva el cursado de una carrera solamente, dado que el conocimiento está en permanente transformación, es necesario actualizarse, investigar, capacitarse a lo largo del desarrollo de un oficio o una profesión, en este sentido, las TIC favorecen este proceso de *educación permanente*.

Las competencias digitales

Entendemos que, así como nos enseñaron a leer y escribir desde la primera infancia (alfabetización en lectoescritura), nos ayudaron a identificar que las letras forman palabras, que hay distintos tipos de textos, aprendimos a reconocerlos y a escribir siguiendo determinadas normas ortográficas, creemos que también, en este ecosistema donde cada vez tienen más presencia las TIC, es sumamente necesario aprender a utilizarlas, debemos conocer cómo se usan para sacar el mejor provecho

de acuerdo a nuestros intereses para participar de estas nuevas sociedades de la información y el conocimiento.

Para ello, se espera que un estudiante:

1) pueda contar con las TIC adecuadas para acceder, es decir, tener un dispositivo tecnológico (Celu, compu, tablet) para acceder a Internet desde cualquier lugar, y tener los programas necesarios para acceder a cualquier servicio, y al mismo tiempo...

2) sepa utilizarlas, conocer cómo funcionan, qué potencialidades tiene cada tecnología o cada aplicación, saber para qué sirven, cómo usarlas de la mejor manera posible para resolver un problema, entre otras capacidades.

Sabemos que son dos cuestiones distintas y que ambas refieren a la **brecha digital** en un sentido más amplio. Abrimos hilo en esta parte porque creemos que de arranque es clave entender estas diferencias:

En el primer caso, se habla de **brecha tecnológica o de acceso**, se refiere a las posibilidades que tienen las personas de acceder a este recurso. Aquí entran en juego, entre otras, las diferencias socioeconómicas entre las personas y entre los países, ya que la digitalización requiere de inversiones e infraestructuras muy costosas para las regiones menos desarrolladas y para las zonas rurales (pensemos en zonas más desfavorecidas o pueblos donde la conexión es casi nula o directamente inexistente).

El segundo caso considera la **brecha de uso o de conocimiento**. Hace referencia a la falta de competencias digitales que impide el manejo de la tecnología y los saberes necesarios para hacer un buen uso de la red y sacarle el mayor partido posible. Por ejemplo, en lo relativo a conocer cómo acceder a información de calidad, pensemos en la importancia que

tiene tener esos conocimientos siendo un estudiante, cualquier profesional o ciudadano para informarse, actualizarse, aprender.

En este sentido, consideramos que es clave identificar cuáles son esas “competencias digitales” y porqué hay que formarse en esta línea para mejorar nuestros aprendizajes, trabajar, colaborar en grupos, entre otras cuestiones.

¿Cuáles son las competencias digitales más importantes?



Hay distintas perspectivas que abordan la necesidad de educar a los estudiantes en un mundo digital. Se entiende que “La competencia digital (CD) es

aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad”¹. Para ser digitalmente competente² se necesita desarrollar una serie de conocimientos, destrezas y actitudes organizadas en torno cinco grandes áreas:

¹Ministerio de Educación y Ciencia del Gobierno de España. Disponible en: <http://educalab.es/documents/10180/12809/MarcoComunCompeDigiDoceV2.pdf>

² Las competencias mencionadas se extraen del Marco de Competencia Digital para estudiantes de grado (2016). Adaptación de DIGCOMP. Disponible en: <https://repositoriorebiun.org/handle/20.500.11967/65>

- 1. La información, alfabetización informacional y el tratamiento de datos:** identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar información digital, evaluar su finalidad y relevancia.
- 2. La comunicación y colaboración:** comunicar en entornos digitales, compartir recursos en línea, conectar y colaborar con otras personas mediante herramientas digitales, interactuar y participar de manera responsable en comunidades y redes; conciencia intercultural.
- 3. La creación de contenido digital:** crear y editar nuevos contenidos (textos, imágenes, videos...), integrar conocimientos y reelaborar contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos
- 4. La seguridad:** protección personal, protección de datos y de la identidad digital, uso de seguridad, uso seguro y sostenible.
- 5. La resolución de problemas:** identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones para seleccionar las herramientas digitales apropiadas según la necesidad o finalidad, resolver problemas conceptuales y técnicos a través de medios digitales, uso creativo de la tecnología, actualizar la competencia propia y la de otros.

Cada una de estas competencias deben ser reconocidas y ejercitadas para poder desenvolverse en un mundo digital, y en los entornos educativos en particular, pero para eso es necesario formarse y capacitarse en esa línea.

Enfoque en la educación digital para formar en competencias digitales

Con este enfoque en el desarrollo de las competencias para aprender con TIC, toda institución educativa debe apostar a la educación digital, para

que, los estudiantes y futuros graduados, puedan insertarse plenamente en la cultura contemporánea y en la sociedad del futuro. De este modo, el eje no está puesto en la tecnología en sí misma, sino en la dinámica social y en las competencias que como estudiantes y ciudadanos se requieren para desarrollarse plenamente en el mundo académico, profesional y social en general.

Como estudiante tenés el derecho a educarte en esta línea: necesitas que te ayuden a reconocer los distintos entornos de enseñanza y aprendizaje, cómo usar los dispositivos, cómo trabajar con otros en red, cómo buscar información de calidad, crear tus contenidos y compartirlos para participar en la vida universitaria y aprender.

La universidad en este sentido, y la UNER en particular, viene trabajando con distintas estrategias que se acercan a este enfoque, como ser:

- formación a través de cursos de capacitación,
- herramientas para que accedas al estudio a distancia,
- dispositivos tecnológicos,
- tutoriales para conocer cómo se utiliza una herramienta y
- espacios de consulta técnicos para que hagas tus consultas al respecto, entre otras.



Búsquedas de información en Internet

Con el objetivo de introducirlos en dicho enfoque, en este apartado haremos zoom para introducirlos en la competencia que refiere a la **información y la representación**. Esta competencia es fundamental, porque entre otras cosas, permite que:

“ubiquen, organicen, analicen, evalúen, sinteticen, usen y reelaboren de modo crítico información de diversas fuentes y medios, entendiendo las características y la retórica de lo digital”³

Hoy se accede de manera ágil a la información, lo importante es saber gestionar dicha información, esto es, saber encontrar buena información en función de nuestras necesidades, saber seleccionarla, saber guardarla o almacenarla para disponer de ella.

Supongamos que debes presentar un trabajo práctico para una materia donde, entre otras cosas, se solicitan los datos actualizados respecto a un tema de buena fuente, si se recurre a Internet:



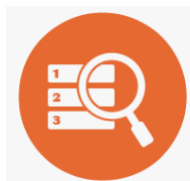
¿Qué criterios conocés para encontrar la información que se necesita?,
¿Cómo valoras esa información para decidir si utilizarla o no?, ¿Qué medios utilizas para encontrarla?

Después de buscar en varias páginas finalmente un estudiante decidió tomar los datos desde el “posteo” de un seguidor, desconociendo la fuente (quién generó la información) ni cómo se armó o construyó (si forma parte de una mera opinión o se basó en una investigación por ejemplo) ¿Estás de acuerdo con las decisiones que tomó este estudiante?

Recordá entonces que en función de las actividades formativas en la universidad, pero también para desempeñarnos en la vida cotidiana, contar con buena información, saber encontrarla orientándose en ciertas características y seleccionarla adecuadamente, se convierte en una de las competencias más importantes para sumergirse en el entorno digital, porque en Internet podemos encontrar gran cantidad de información, pero encontrar la que necesitamos exige una gran capacidad, que ¡por suerte!! se puede y debe ejercitar.

³ Extraído del documento Competencias de Educación Digital ya citado.

Como estudiantes es estratégico aprender a identificar los medios o



buscadores disponibles, lo que éstos nos permiten hacer, siguiendo **criterios de búsquedas de calidad** si queremos ser competentes aprendiendo mediados por TIC. Entre los materiales, te dejamos info sobre los buscadores y los criterios o características más utilizadas para ejercitarse en las búsquedas de información de calidad en la web.

Otras herramientas que colaboran en nuestro estudio



Hoy disponemos de muchísimas aplicaciones que nos ayudan a la hora de organizar nuestro estudio y aprender.

La cuestión es identificar, en función de lo que queremos realizar, la herramienta o el recurso digital que más se ajuste a nuestros objetivos. La otra cuestión, y que hace la diferencia, como ya dijimos, es saber usarla para sacar el máximo potencial de la misma en la actividad que se debe realizar.

Qué actividades los estudiantes realizan habitualmente mediados por TIC:

1) Actividades del aula virtual, generalmente las herramientas que se usan son los Foros (de debate o de consultas), los Cuestionarios, el envío de trabajos a través de las Tareas del aula, entre otras.

En el Eje 1 ya abordamos varios de ellos, explicando su uso mediante tutoriales que se encuentran en el Portal del Área de Educación a Distancia de la Secretaría Académica.



UNER: virtual

Te recordamos su enlace para que puedas consultarlos cuando necesites: <http://virtual.uner.edu.ar/>

2) Almacenamiento y gestión de la información.

Los “marcadores sociales” son plataformas que permiten guardar, organizar, compartir y administrar de forma general tus páginas web favoritas y tus archivos online en la nube. Básicamente, tienen la misma finalidad que los favoritos que se guardan en el navegador, con una diferencia importante: están siempre disponibles, no importa que navegador u ordenador estés usando.

Ejemplos de marcadores sociales son:



En este video se explica brevemente en qué consiste este tipo de herramientas, cómo y para qué se utilizan: [canalTIC: Marcadores sociales](#)

Si te interesa comenzar a utilizar Diigo, te recomendamos este videotutorial breve: [DIIGO Tutorial básico en 3 minutos](#)

3) Trabajos colaborativos

donde se comparten documentos y donde el foco está puesto en la escritura colaborativa, cómo empatizar con otros, reconocer las reglas de juego para comunicarnos mejor, y resolver problemas aplicando distintas TIC.









Uno de los servicios más utilizados al momento en este sentido es **Google Drive**, entre otras cosas, porque accedemos fácilmente a una cuenta gratuita al crear un Gmail y porque la mayoría de los teléfonos inteligentes tienen este paquete de aplicaciones instalado.

Dentro de los formatos de escritura colaborativa que permite Drive, encontramos: documentos (similar a Word), hojas de cálculo (similar a Excel), presentaciones (similar a Power Point) y formularios (utilizados para realizar encuestas, por ej.).

Si te interesa comenzar a utilizar Drive con fines educativos, o mejorar tu práctica, te sugerimos este videotutorial: [**COMPARTIR y COLABORAR en archivos con otras personas en Google DRIVE**](#)

4) Producción de trabajos en diferentes formatos: La creación de presentaciones y contenidos multimedia ya no está limitada a informáticos y diseñadores gráficos. Hay una gran cantidad de herramientas que permiten crear materiales multimedia de forma sencilla.

A la hora de seleccionar qué herramienta utilizaremos, debemos tener en cuenta nuestros objetivos, el tipo de información a mostrar, y el público al que nos vamos a dirigir. A continuación te mostramos algunas de las aplicaciones más utilizadas en cada campo.

<p>Crear presentaciones multimedia</p>	 
<p>Diseñar infografías y editar imágenes</p>	 
<p>Grabar y editar audio</p>	
<p>Editar videos</p>	

5) Conectarse virtualmente. Es muy posible que durante el 2020 o el corriente año, hayas utilizado alguna de las aplicaciones para videoconferencias ya sea para cursar el colegio, comunicarte con familia y amigos o realizar reuniones de trabajo.

En el tope del ranking de las más utilizadas, sin dudas encontramos a:



Con esta info que compartimos, te invitamos a que navegues por el Eje 2 para encontrar algunas actividades que pensamos para vos.



Este material fue elaborado por el Area de Educación a Distancia. Secretaría Académica. Universidad Nacional de Entre Ríos en el marco del Programa de Acompañamiento hacia la UNER, organizado por la misma universidad.