



## COMPETENCIA DIGITAL EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE BACHILLERATO EN EL MARCO DEL NUEVO MODELO EDUCATIVO. EL CASO DE LA UNIDAD ACADÉMICA GUASAVE DIURNA, UAS

**Yolanda Noemí Guerrero Zapata**

Estudiante de doctorado de la Universidad Iberoamericana, Tijuana

Docente adscrita a la Universidad Autónoma de Sinaloa

---

**Área temática:** A.6) Educación en campos disciplinares

**Línea temática:** 4. El papel de las tecnologías en los procesos educativos,

En el marco de los saberes específicos de un campo de conocimiento disciplinar

**Tipo de ponencia:** Reportes parciales o finales de investigación

---

### **Resumen:**

El aprendizaje a lo largo de la vida es una realidad que no detiene ni se modifica. Los jóvenes estudiantes que recién ingresan al bachillerato tienen competencias digitales, pero se desconoce cuán desarrolladas están. El presente es un reporte parcial en proceso para una tesis doctoral, en él se describe la competencia digital como una combinación de conocimientos, competencias, valores y actitudes en contextos diversos bajo las herramientas digitales que la educación del siglo XXI demanda, bajo la optimización de los recursos digitales. Para el aprendizaje de vanguardia, algunas organizaciones internacionales proponen estándares para la organización de conocimientos y competencias. Este trabajo se basa en una metodología cualitativa. Los resultados del cuestionario de "Competencias digitales básicas 2.0 de los estudiantes universitarios", COBADI (marca registrada: 2970648), se analizarán sobre las concepciones de los estudiantes de nuevo ingreso al bachillerato como un diagnóstico de sus competencias digitales. Los resultados esperados serán que los estudiantes de bachillerato logren desarrollar en su esplendor su competencia digital para fines personales, académicos que permitan formarse como ciudadano digital.

**Palabras clave:** competencia digital, modelo educativo, estudiantes de bachillerato.

## Introducción

### Problema

La problemática que atañe a esta investigación se explica al tomar en cuenta la reflexión en la cual se señalan la importancia de un argumento contundente que resuma los problemas y las premisas esenciales que hayan surgido de este, por ejemplo, las recientes investigaciones que se han hecho referente al tema de la competencia digital en bachillerato. Por otra parte, es importante analizar el contexto en la práctica.

De acuerdo a la estructura del sistema educativo mexicano 2014, se establece que el nivel medio superior que se imparte en la modalidad escolarizada atiende generalmente a una población entre 16 y 19 años de edad que hayan obtenido el certificado de secundaria.

En la Unidad Académica Preparatoria Guasave Diurna de la Universidad Autónoma de Sinaloa; al ingresar al primer grado la mayoría de los estudiantes portan un celular, tableta o computadora portátil (laptop) que en algunos casos se sirven de redes abiertas como “México Conectado” (internet en sitios públicos y centros educativos) para navegar por la red y en la mayoría de las veces buscan la conexión para actividades lúdicas, recreativas y de comunicación con sus pares en redes sociales principalmente, en el contexto escolar, esos usos y las competencias digitales son reformuladas al llevarlas al ámbito académico.

Los estudiantes traen conocimiento empírico sobre el uso de la Web y las tecnologías digitales, es ahí donde se plantea la pregunta ¿cuáles son las competencias digitales y comunicativas de los estudiantes de primer grado de la Unidad Académica Preparatoria Guasave Diurna?, ¿qué estrategias de aprendizaje pueden mejorar estas competencias? ¿cómo llevar las competencias digitales al campo académico? Con la finalidad de conocer la percepción de los estudiantes, así como qué tan desarrollada o no tienen la competencia digital.

### Justificación

Para el desarrollo de este apartado es importante la explicación y la evidencia, así como la importancia y claridad del problema en específico; por tal motivo, es que se menciona el orden de los elementos que sustentan esta investigación.

Por tanto, el beneficio e impacto no solo queda para los estudiantes, sino que también la UAP Guasave Diurna se verá beneficiada a través del reconocimiento social por el desempeño de sus estudiantes de nuevo ingreso, bajo la propuesta de innovación para la enseñanza y aprendizaje, sirviendo como modelo para otras instituciones de diversos niveles académicos en el mismo municipio así como en el estado y pensando en un futuro a mediano o largo plazo que pueda ser modelo para instituciones a nivel nacional e internacional.

Siguiendo con lo anterior, otro beneficio para los bachilleratos de la UAS, específicamente la UAP Guasave Diurna pasarán a ser instituciones educativas de nivel medio superior que aprovecharán los recursos y herramientas digitales para el logro de la competencia digital en sus estudiantes a través de actividades

que les permitan colaborar de manera implícita para la adquisición de conocimiento a través del uso de diversas herramientas tecnológicas y digitales que estén al alcance de sus manos dentro de su contexto.

Algo que esta investigación prevé es ofrecer una innovación en la manera de enseñar y aprender de forma colaborativa entre docentes y estudiantes bajo el apoyo de las tecnologías digitales piloteado en la materia de Comunicación Oral y Escrita I y Comunicación Oral y Escrita II.

Otro motivo para realizar esta investigación es la infoxicación sobre los hábitos de consumo informativo que los estudiantes de primer ingreso al bachillerato adquieren, que como docentes deben enseñar a los estudiantes a discernir y/o a discriminar la información académica, así como también encausar su intensivo consumo de internet y redes sociales que supera las cinco horas diarias; pues entre tanta información no sabe cómo utilizarla para generar un aprendizaje.

### **Metodología**

La metodología que se utilizará para esta investigación será cualitativa e interpretativa, a través del método etnográfico. El estudio será realizado en un aula de clase en la materia de comunicación oral y escrita, asimismo se realizarán observaciones en espacios públicos de la Unidad Académica Preparatoria Guasave Diurna, de la Universidad Autónoma de Sinaloa, durante el ciclo escolar 2018-2019.

### **Población**

El universo de estudio en esta investigación, lo representa la matrícula estudiantil de un grupo de primer grado de la UAP Guasave Diurna de la Universidad Autónoma de Sinaloa.

La muestra se refrenda en el grupo 1-24 del turno matutino, en la materia de comunicación oral y escrita, correspondiente a los semestres 1 y 2 del primer grado, integrado por 44 estudiantes de ambos sexos, en el horario comprendido de lunes a viernes de 7 a 12 hrs.

### **Técnicas e instrumentos**

Las técnicas serán la observación directa y la encuesta, en la modalidad de cuestionario digitalizado.

Con el propósito de optimizar los recursos digitales disponibles para un aprendizaje vanguardista, se propone hacer uso del cuestionario de competencias básicas digitales 2.0 (COBADI), en la cual el grupo de 44 estudiantes deberán ingresar a Google Encuestas en la liga que los llevará al cuestionario para conocer la escala de competencia, en conocimiento y uso de las TIC en la comunicación social y aprendizaje colaborativo.

## Análisis y discusión

### Antecedentes del tema investigado

Se propone un modelo de adopción, adaptación, apropiación e innovación propuesta por Krusmvik (2009) en Falcó (2017), donde presenta la adquisición de competencias digitales básicas, adquisición de la competencia didáctica con TIC y la creación de estrategias de aprendizaje.

La forma en que como sociedad ha informado ha evolucionado con el paso del tiempo y de las tecnologías para ello un ejemplo según Litwin, en Liguori (2000), fue el grabado en madera, la escritura alfabética y el tratamiento mecánico, con el surgimiento de la imprenta, en el año 1439 en Occidente, hasta el tratamiento automático contemporáneo de las computadoras.

En los últimos años, las tecnologías digitales han sido punta de partida a un cambio entre la sociedad que han innovado la vida cotidiana, Hernández y Reséndiz (2017), primero con el surgimiento de los teléfonos celulares, después vino el servicio de conexiones a Internet en los hogares, la televisión pasó de ser análoga a digital.

Con el paso de los años, la manera de informarse, de aprender y conocer ha ido cambiando según las necesidades que como sociedad se tienen, no obstante, dentro de la educación también se ha manifestado este cambio a través de diversas reformas educativas que se han implementado para estar a la vanguardia tecnológica.

Estudios recientes, del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2017), indica que la conexión a Internet en los hogares en México es de 47.0 %. Mientras que la Asociación Mexicana de Internet (2017), afirma que los usuarios de Internet en México durante el 2016 en la población de 6 años en adelante, alcanzó un 63%, es decir, 70 millones, entre los que destacan van de 12 a 17 años de edad 21% y de 18 a 24 años de edad 18%, en un empate se encuentran usuarios entre 25 y 34 años de edad, 18%, que suman 57% del perfil internauta mexicano.

Se refleja la evolución que la tecnología ha tenido dentro de la educación en beneficio de estudiantes y sociedad en general, pero entra en duda cuáles son las competencias digitales y competencias comunicativas que traen los estudiantes al ingresar al nivel medio superior y qué tan desarrolladas están, asimismo la duda de dónde las adquirieron si por su paso en la primaria y secundaria, o desde el seno familiar al momento de ingresar al nivel medio superior.

Con la finalidad de que sea detectado en cómo emplear estas competencias para aprender y garantizar aprendizaje académico; variados procesos de enseñanza-aprendizaje empleados por docentes para estudiantes de la UAP Guasave Diurna en la era de la Web. Algunos de los procesos que se le atribuye a este binomio son la creación del conocimiento bajo la implementación de las tecnologías digitales como parte de una innovación en la educación local.

Por otro lado, figura la construcción del conocimiento generada a través de productos, planeaciones, estrategias, entre otros, que están mediados con tecnologías digitales que a su vez fomentan la práctica del docente, además de que, Vázquez (2012), "...difieren en amplitud y profundidad de las requeridas en la vida diaria y el mercado de trabajo..." p. 5

## Acercamiento conceptual

### Competencia

El concepto competencia surge a raíz de que en algunos países desarrollados comienzan a preocuparse por la educación como un problema político, aproximadamente desde el siglo pasado. En ese contexto nace el currículum, inspirado en Bobbitt (1918), cuya intención era darle importancia al qué y cómo enseñar. Tyler por su parte, propuso el modelo lineal dándole importancia a los objetivos, posteriormente aparece el movimiento reconceptualista, y a partir de ahí otros teóricos observaron un proceso de investigación y como una teoría crítica.

Autores como Stenhouse (1991, p. 29) citado por Moreno (2010), afirman que "un currículum es una tentativa para comunicar los principios y rasgos esenciales de un propósito educativo, de forma tal que permanezca abierto a discusión crítica y pueda ser trasladado efectivamente a la práctica", p. 81.

El término competencia, inicia dentro del mundo empresarial y profesional, pero para Moreno (2010), existe una coincidencia entre dos corrientes ideológicas – el mundo laboral y currículum orientado a competencias-.

Por lo anterior, se define el término competencia desde diversas ópticas haciendo un recuento desde el 2000 hacia el 2011:

**Tabla 1:** Definición de competencia

PERRENOUD (2001)	APTITUD PARA ENFRENTAR EFICAZMENTE UNA FAMILIA DE SITUACIONES ANÁLOGAS, MOVILIZANDO A CONCIENCIA Y DE MANERA A LA VEZ RÁPIDA, PERTINENTE Y CREATIVA, MÚLTIPLES RECURSOS COGNITIVOS: SABERES, CAPACIDADES, MICROCOMPETENCIAS, INFORMACIONES, VALORES, ACTITUDES, ESQUEMAS DE PERCEPCIÓN, DE EVALUACIÓN Y DE RAZONAMIENTO.
OCDE (2002)	CAPACIDAD PARA RESPONDER A DEMANDAS COMPLEJAS Y LLEVAR A CABO TAREAS DIVERSAS DE FORMA ADECUADA. SUPONE UNA COMBINACIÓN DE HABILIDADES PRÁCTICAS, CONOCIMIENTOS, MOTIVACIÓN, VALORES ÉTICOS, ACTITUDES, EMOCIONES Y OTROS COMPONENTES SOCIALES Y DE COMPORTAMIENTO QUE SE MOVILIZAN CONJUNTAMENTE PARA LOGRAR UNA ACCIÓN EFICAZ.
DGEAC (2004)	COMBINACIÓN DE DESTREZAS, CONOCIMIENTOS, APTITUDES Y ACTITUDES, Y A LA INCLUSIÓN DE LA DISPOSICIÓN PARA APRENDER, ADEMÁS DEL SABER CÓMO.
MONEREO (2005)	DOMINIO DE UN AMPLIO REPERTORIO DE ESTRATEGIAS EN UN DETERMINADO ÁMBITO O ESCENARIO DE LA ACTIVIDAD HUMANA.
DÍAZ BARRIGA (2006)	COMBINACIÓN DE TRES ELEMENTOS: A) UNA INFORMACIÓN; B) EL DESARROLLO DE UNA HABILIDAD; C) PUESTOS EN ACCIÓN EN UNA SITUACIÓN.
ZABALZA (2008)	MOVILIZACIÓN DE ACTITUDES, HABILIDADES Y CONOCIMIENTOS DE MANERA ORQUESTADA PARA HACER FRENTE A SITUACIONES DIVERSAS (PROBLEMAS, TAREAS, ROLES) DE FORMA EFICAZ EN UN CONTEXTO DETERMINADO.
SEP (2010)	CAPACIDAD DE RESPONDER A DIFERENTES SITUACIONES E IMPLICA UN SABER HACER (HABILIDADES) CON SABER (CONOCIMIENTOS), ASÍ COMO LA VALORACIÓN DE LAS CONSECUENCIAS DE ESE HACER (VALORES Y ACTITUDES).
SEP (2011)	CAPACIDAD O CONJUNTO DE CAPACIDADES QUE SE CONSIGUEN POR LA MOVILIZACIÓN COMBINADA E INTERRELACIONADA DE CONOCIMIENTOS, HABILIDADES, ACTITUDES, VALORES, MOTIVACIONES Y DESTREZAS, ADEMÁS DE CIERTAS DISPOSICIONES PARA APRENDER Y SABER.

**Fuente:** El portafolio un recurso de evaluación auténtica en preescolar. Hernández (2017).

A grandes rasgos, una competencia es evidencia de la práctica de conocimientos (saber ser), habilidades (saber hacer), actitudes y valores para el logro de propósitos en contextos y situaciones diversas.

### Competencia digital

Al día de hoy, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) siguen dando mucho de qué hablar en su uso, adaptación, y adopción a diferencia de las TIC y la educación social, por lo tanto, es importante ahondar en este ámbito del conocimiento.

De acuerdo a Ferreiro (2011), asume que la competencia digital se contempla en sentido restringido ya que sólo contempla habilidades, actitudes y conocimientos de cara a la información, dejando de lado uno de los principios básicos de la Web 2.0, la producción.

Sin embargo, y desde la perspectiva de Pérez y Delgado (2012), desarrollan el concepto de competencias digital como la combinación de conocimientos, habilidades y capacidades, en conjunción con valores y actitudes, para alcanzar objetivos con eficacia y eficiencia en contextos con herramientas digitales.

Si bien, no hace mucho tiempo se hablaba de la brecha digital, en donde se ubicaban los nativos digitales y migrantes digitales, posteriormente se denominó habitantes de la red a usuarios de la misma, de acuerdo a Prenksy (2001), propone los términos residentes digitales, cuyas características parten de la vida social en línea y hay una identidad y compatibilidad con el Internet el cual facilita las relaciones personales.

Por otro lado, la característica que describe al visitante digital es la utilización de red solo en momentos necesarios y por periodos concretos, sin embargo, quien se dedica a la investigación en calidad de estudiante, pudiera denominarse como residente digital, pero aún no han aprendido, ni se le ha enseñado darle un uso académico y profesional, no obstante, han aprendido a usar las TIC de manera autónoma y de manera habitual para fines personales y de entretenimiento.

Una sociedad globalizada en la que se proponen cambios radicales que han eliminado las barreras espacio-temporales Cabero & Llorente (2008), infoxización, red informática y acceso a la información, Adell, (1998), una sociedad que, propone nuevos retos, nuevos escenarios confrontando la brecha digital Castells, (2004).

Tomando en cuenta los desafíos, surgen nuevas propuestas de diversas instituciones replanteando las necesidades que la educación del siglo XXI demanda, para lo cual la Comisión Europea (2013), propone acciones encaminadas a lograr unos entornos de aprendizaje más abiertos, que proporcionen una educación de mayor calidad y eficacia y que contribuyan a los objetivos.

Para lo anterior, según Vázquez-Cano, Marín, Maldonado & García-Garzón (2017), afirman que la actitud de los estudiantes de bachillerato ante las TIC es buena, ya que por su aceptación han demostrado ser benéficas dentro del desarrollo académico, reduciendo el esfuerzo para los estudiantes, sin embargo, persisten las desigualdades que surgen a raíz de la brecha digital.

De acuerdo con Vázquez-Cano et al, (2017), el nivel de competencia en jóvenes se centra en las variables de conocimientos en la materia de comunicación, manejo y actitud hacia las TIC ya que los jóvenes se sienten más eficaces cuando emplean la tecnología para desarrollar tareas académicas.

Por las características que el concepto ofrece, proyecta un interés social, que preocupa y ocupa a gobierno y sociedad en general a raíz de las mutaciones sociales, económicas y culturales que se han desarrollado en este siglo XXI. Por otro lado, y con el propósito de hacer frente a los retos que la educación del siglo XXI demanda, los organismos internacionales proponen estándares para la organización de saberes y habilidades que los profesores de competencia digital docente (CDD) deberían dominar para propiciar un aprendizaje significativo en sus estudiantes.

### **Modelo educativo**

En el (2008) introducción del Marco Curricular Común ha logrado dar mayor identidad a la Educación Media Superior, al tiempo que conserva las ventajas de contar con los subsistemas, este modelo educativo tiene como fines dentro de la educación los mismos ya establecidos en el artículo 3° constitucional, en donde se atribuyen todas las facultades armónicas del ser humano, en busca de una formación de estudiantes en convicción y capacidades necesarias para la construcción de una sociedad más incluyente y justa, respetuosa a la diversidad, atenta y responsable hacia el interés general.

Sin embargo, en la actualidad la sociedad del conocimiento demanda personas con mayor amplitud mental para la interpretación idónea de fenómenos, creatividad y manejo de la información en entornos cambiantes abruptamente.

Si bien, la escuela ha dejado de ser el único centro de aprendizaje, de ese modo, las disciplinas para la enseñanza siguen siendo las mismas, pero con flexibilidad para el fortalecimiento del sentido y el significado de lo que se aprende, denominando lo anterior como una propuesta de educación integral obligatoria que se integra por los actores de la educación (maestros, académicos, miembros de la sociedad civil, padres de familia, legisladores y gobernadores para una educación obligatoria se integra por la propuesta de cinco ejes:

1. Busca que las escuelas tengan la oportunidad de gestionarse Pedagógica e Institucionalmente con Autonomía y Liderazgo.
2. Planteamiento Curricular, esto se refiere a la enseñanza de aprendizajes clave que ayuden a los estudiantes a aprender a aprender;
  - a. Campos del conocimiento:
    - i. Lenguaje y comunicación
    - ii. Pensamiento matemático
    - iii. Exploración y comprensión del mundo natural y social

3. Concibe al maestro como un profesional centrado en el aprendizaje de sus alumnos, comprometido en el aprendizaje de sus alumnos, comprometido con la mejora constante de su práctica docente y capaz de adaptar de manera creativa el currículo a su contexto específico. Se plantea el Sistema de Desarrollo Profesional Docente.
4. Inclusión y Equidad como principios básicos y generales del Sistema Educativo, especialmente para los estudiantes en situación de desventaja o grupos que han sufrido discriminación por género, etnia, discapacidad o cualquier otro motivo.
5. Gobernanza del Sistema Educativo, busca involucrar a todos los actores en el proceso, estos son la SEP, autoridades educativas locales, el Instituto Nacional de Evaluación de la Educación, el Sindicato, los padres de familia, la sociedad civil y el poder legislativo.

Por tanto, siete son los propósitos básicos que se plantean para todos los estudiantes de educación básica y media superior sea un ciudadano que:

1. Logre que piense de manera analítica, crítica y creativa que le permita resolver problemas.
2. Lograr que se exprese en español, de ser el caso, en su otra lengua materna y en inglés, así como saber usar las tecnologías de la información y la comunicación,
3. Ejercer sus derechos y asumir sus obligaciones como ciudadano, trabajar en equipo, tener valores y que se conduzca con sentido ético,
4. Que tenga autoestima y confianza en sí mismo, además de que cuide su salud,
5. Que ame a México, que conozca su historia y que valore la diversidad étnica y cultural,
6. Que aprecie y experimente el arte y la cultura,
7. Que cuide el medio ambiente.

## Resultados esperados

### Propuesta

Por tanto, el propósito de esta investigación es analizar las competencias digitales y comunicativas de los estudiantes al ingresar a primer grado de bachillerato en su cotidianeidad entre pares y docente en clase de comunicación y con base en ello diseñar estrategias que coadyuven a la transferencia de las competencias digitales al campo académico.

Contribuir a un diseño educativo que planteé un procesos sistemático de diseño, desarrollo y evaluación determinada, como una estrategia de aprendizaje empleando materiales educativos relacionados con la

tecnología, cuyo objetivos es conocer y aprovechar las competencias digitales que traen consigo o no traen los estudiantes de primer grado de bachillerato, asimismo el incrementar sus conocimientos y además generar una serie de principios de diseños que puedan ser aplicables y replicables a otros contextos.

## Referencias bibliográficas

- Adell, J. (1998). Redes y educación. In J. De Pablos & J. Jiménez (Eds.), *Nuevas tecnologías, comunicación audiovisual y educación*. Barcelona: Cedecs.
- Cabero, J., & Llorente, M. C. (2008). La Alfabetización Digital de los Alumnos. *Competencias Digitales para el siglo XXI*, 42(2), 7-28.
- Castells, M. (2004). *The network society. A cross-cultural perspective*. Massachusetts: Edward Elgar.
- Comisión Europea. (2013). Apertura de la educación: Docencia y aprendizaje innovadores para todos a través de nuevas tecnologías y recursos educativos abiertos (swd (2013) 341 final). Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones. Bruselas.
- Falcó, J. M. (2017). Evaluación de la competencia digital docente en la comunidad autónoma de Aragón. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 19(4), 73-83
- Ferreiro, A. A. (2012). El desarrollo del concepto de competencia digital en el currículum de las enseñanzas obligatorias en Galicia. *Innovación educativa*, (21).
- Hernández González, J., & Reséndiz García, N. M. (2017). La construcción sociocultural de las habilidades digitales en el bachillerato: de la interacción cotidiana al estudio. *Revista mexicana de investigación educativa*, 22(73), 421-444.
- Hernández, L. (2017). *El portafolios un recurso de evaluación auténtica en preescolar*. (Tesis de maestría). Instituto Salesiano e Estudios Superiores. México.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2017). "Estadísticas a propósito del... día mundial de internet (17 de mayo)" datos nacionales, Aguascalientes, Ags.: INEGI. Disponible el: [http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2017/internet2017\\_Nal.pdf](http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2017/internet2017_Nal.pdf) (consultado: 22 de febrero de 2018).
- Litwin, E. (2000). La educación a distancia. Temas para el debate en una nueva agenda educativa.
- Moreno, O. T. (2010). El currículo por competencias en la universidad: más ruidos que nueces. *Revista de Educación Superior Vol. XXXIX (2) No. 154*, 77-90.
- OCDE-DESECO. (2002). Definition and Selection of Competencies: Theoretical and Conceptual Foundations. Recuperado de <http://www.portalstat.admin.ch/desecco/index.htm>
- Perrenoud, P. (2001). La formación de los docentes en el siglo XXI. *Revista de Tecnología Educativa*, XIV, 3, 503-523.
- SEP (2010). *Curso Básico de formación continua: Planeación Didáctica para el desarrollo de competencias en el aula*. México, D.F.: SEP.
- SEP (2011). *Programa de estudios 2011 Guía para la Educadora Educación Básica Preescolar*. México, D.F.: SEP.
- Vázquez, P. N., & Martinell, A. R. (2012). Competencias Digitales Docentes.
- Vázquez-Cano, Esteban, Marín Díaz, Verónica, Maldonado Berea, Guadalupe Aurora, García-Garzón, Eduardo, la competencia digital del alumnado universitario de ciencias sociales desde una perspectiva de género. *Prisma social [en línea] 2017*, (diciembre-Sin mes): [Fecha de consulta: 9 de junio de 2018]