

Las competencias digitales en educación



María Fernanda Samsó
mfsamso@ffyl.uncu.edu.ar

Marcos Sosa Eula
marcoseula@ffyl.uncu.edu.ar

Agosto de 2024

Fundamentación

La educación a nivel global está experimentando una transformación significativa impulsada por la digitalización. Las plataformas de aprendizaje en línea, como Moodle, se han convertido en herramientas esenciales para la enseñanza, especialmente en contextos de educación a distancia o híbrida. Esta realidad requiere que los docentes desarrollen nuevas habilidades para diseñar y gestionar entornos de aprendizaje virtuales efectivos y de calidad.

Por ello, nuestro curso se fundamenta en la necesidad de capacitar a los docentes para que puedan aprovechar al máximo las tecnologías digitales en la educación.

¿Qué significa hablar de buenas prácticas digitales en la formación docente?

Desde nuestra propuesta pedagógica, hablar de "Buenas prácticas digitales" en la formación docente se refieren a la implementación de estrategias, métodos y recursos tecnológicos que mejoran la enseñanza y el aprendizaje en entornos digitales. Estas prácticas se centran en el uso efectivo de herramientas digitales para maximizar el impacto educativo, facilitar la inclusión y garantizar un aprendizaje de calidad.

Algunos aspectos clave de las buenas prácticas digitales en la formación docente incluyen:

- **Integración Pedagógica de la Tecnología:** no se trata solo de usar tecnología, sino de hacerlo de manera que enriquezca el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto implica seleccionar herramientas digitales que se alineen con los objetivos pedagógicos y que permitan a los docentes impartir clases más dinámicas, interactivas y personalizadas.
- **Diseño Instruccional Centrado en el Estudiante:** las buenas prácticas digitales promueven el diseño de experiencias de aprendizaje que ponen al estudiante en el centro. Esto significa crear contenidos accesibles, interactivos y adaptables a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades, utilizando recursos multimedia, actividades en línea y evaluaciones digitales.
- **Desarrollo de Competencias Digitales:** para que los docentes puedan guiar eficazmente a sus estudiantes en el mundo digital, ellos mismos deben desarrollar competencias digitales. Esto incluye no solo el dominio de herramientas tecnológicas, sino también la capacidad de evaluar, seleccionar y aplicar dichas herramientas en contextos educativos.
- **Accesibilidad e Inclusión:** asegurar que todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o recursos, puedan acceder al contenido y participar en el aprendizaje en línea es fundamental. Las buenas prácticas digitales consideran la creación de materiales que sean accesibles para personas con discapacidades, así como la adopción de enfoques pedagógicos que sean inclusivos y equitativos.
- **Evaluación y Retroalimentación Continua:** las herramientas digitales permiten una evaluación más continua y diversificada del progreso de los estudiantes. Las buenas prácticas implican utilizar estas herramientas no solo para medir el rendimiento, sino también para proporcionar retroalimentación constructiva y oportuna que fomente el aprendizaje continuo.
- **Seguridad y Ética en el Entorno Digital:** en

la formación docente, es crucial fomentar buenas prácticas en el uso seguro y ético de las tecnologías. Esto incluye proteger la privacidad de los estudiantes, enseñar el uso responsable de las redes sociales y promover una cultura de respeto y colaboración en línea.

- **Actualización y Formación Continua:** las tecnologías digitales están en constante evolución. Las buenas prácticas digitales en la formación docente incluyen el compromiso con la formación continua para mantenerse al día con las nuevas herramientas, metodologías y enfoques pedagógicos.

Los docentes que dominan las buenas prácticas digitales están mejor preparados para liderar el proceso educativo en un entorno digital, lo que fortalece su rol como facilitadores del aprendizaje y como modelos a seguir en el uso ético y responsable de la tecnología. Al aplicar buenas prácticas digitales, los docentes no solo enseñan contenido académico, sino que también ayudan a sus estudiantes a desarrollar competencias digitales fundamentales para su futuro profesional y personal, como la colaboración en línea, la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

Por tal motivo, nuestros saberes integrados con los ejes anteriores están orientados en torno a:

1. Capacitar a los docentes para diseñar cursos que sean culturalmente inclusivos y accesibles para estudiantes de diversos contextos.

2. Mostrar cómo utilizar las herramientas de Moodle para fomentar la colaboración y la interacción entre estudiantes internacionales.
3. Incorporar elementos digitales necesarios para estas propuestas.

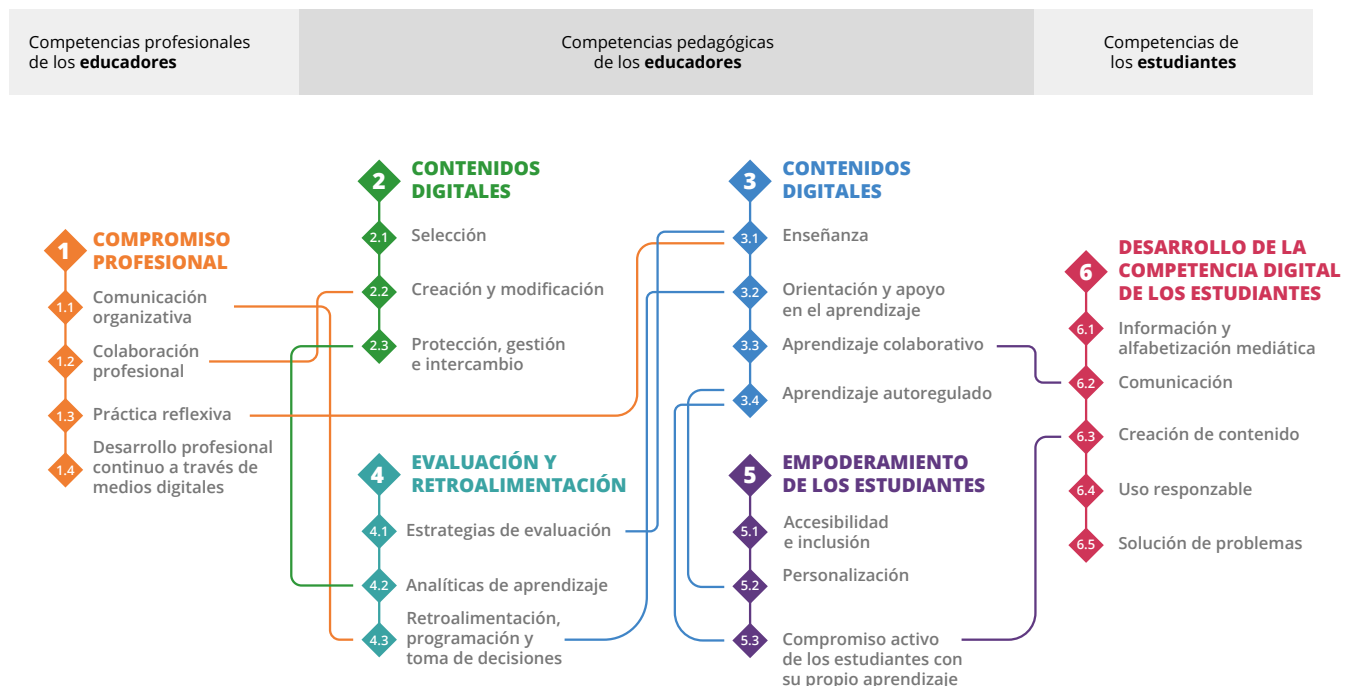
A su vez, el curso combina teoría y práctica, permitiendo a los docentes aplicar de inmediato lo aprendido en la construcción de sus propias aulas virtuales en Moodle. A lo largo del curso, se proporcionarán ejemplos reales, ejercicios prácticos y retroalimentación continua para asegurar que puedan implementar con éxito estas buenas prácticas en su propio contexto.

Este enfoque práctico y basado en competencias garantiza que no solo aprendan a manejar la plataforma, sino que también comprendan cómo diseñar experiencias educativas efectivas que potencien las competencias digitales de sus estudiantes.

Competencias digitales del docente involucradas

En este bloque nos centramos en el desarrollo de dos competencias digitales fundamentalmente. Específicamente trabajaremos el área 1 de Compromiso Profesional, atendiendo al desarrollo profesional individual y para el bien colectivo y la innovación continua en la organización y en la profesión docente.

Durante el recorrido de este material proponemos trabajar en la competencia de la Práctica



reflexiva, de modo individual y colectivo, sobre la práctica pedagógica digital personal y de la propia comunidad educativa, evaluarlas de forma crítica y desarrollarlas de forma activa.

Esta competencia está articulada con la competencia de Enseñanza ya que busca reflexionar de forma crítica sobre la propia práctica digital y pedagógica.

Durante el desarrollo del curso, cada bloque irá profundizando en alguna de esas competencias en articulación con el diseño de una interfaz virtual: el aula. Cada parte de esta interfaz pone en juego nuestras competencias digitales como educadores. Por ello, es importante reflexionar sobre cada dimensión de la propuesta educativa para que sea accesible, innovadora y de calidad.

La era digital

"La era digital no es simplemente un cambio tecnológico, sino una revolución que afectará todos los aspectos de la vida humana"
Negroponte, 1995, p. 6.

El aprendizaje centrado en el estudiante se ha convertido en los últimos años en el modelo educativo estructurante de la educación superior a lo ancho y largo del globo. De allí que, tanto las políticas educativas, el currículum como la propia práctica pedagógica, sitúan al estudiante en el centro del modelo. Este enfoque considera al sujeto activo y responsable de su proceso de aprendizaje, lo que lleva a considerar tanto las instancias de trabajo acompañado por el docente como aquellas que se resuelven mediante el trabajo autónomo.

En este aspecto, el uso de las tecnologías educativas digitales, más aún en la virtualidad, se ha vuelto un gran aliado de las propuestas de aprendizaje con modalidad presencial. El aula virtual toma protagonismo al constituirse en un espacio de mediación de la propuesta pedagógica, acompañando al estudiante en todo el proceso de aprendizaje y, fundamentalmente en las horas de trabajo autónomo.

En las propuestas a distancia, el aula virtual se ha convertido en el espacio de mediación pedagógica predominante donde se produce la interacción entre los sujetos y los materiales. Pero la forma en la que se organiza la interfaz virtual para ser una eficiente mediadora constituye un problema que las instituciones y docentes

afroentan cotidianamente.

El aula virtual, entendida como una interfaz de intercambio de conocimiento, es el espacio donde se materializan todos los elementos del ecosistema digital, convertida en un territorio de interacciones, relaciones y redes. Se trata de un ecosistema en el cual podemos identificar a los agentes que participan de la metáfora de interacción, en especial, docentes y estudiantes.

Ecosistemas digitales y los agentes

El concepto de "ecosistema digital" comenzó a utilizarse en la década de los noventa y se refiere a un entorno compuesto por plataformas, servicios y tecnologías interconectadas que interactúan de manera similar a un ecosistema natural, permitiendo el flujo de información y recursos en el ámbito digital. Este concepto destaca la interdependencia y colaboración entre diferentes nodos o componentes tecnológicos y cómo se adaptan y evolucionan en conjunto.

Los nodos representan los puntos de conexión o entidades que forman parte de la red y facilitan la interacción, intercambio de información, y la ejecución de procesos. Cada nodo puede ser un dispositivo, una plataforma, una aplicación, o cualquier entidad que participe en el ecosistema digital, contribuyendo al flujo y procesamiento de datos. Los nodos están interconectados, lo que permite una comunicación fluida y eficiente entre ellos, creando una red dinámica y adaptativa.

En el plano educativo, el ecosistema digital también es un entorno que integra herramientas, recursos y plataformas digitales para facilitar el aprendizaje y la enseñanza tanto en línea como presencial. Se caracteriza por la flexibilidad, ya que no se limita a un único dispositivo o plataforma, sino que abarca un conjunto interconectado de aplicaciones, servicios en la nube, entornos virtuales y recursos multimedia que apoyan la educación en diferentes contextos, ya sea formal o informal.

Según Adell y Castañeda (2010), "un ecosistema digital educativo es un conjunto de entornos de aprendizaje interconectados y flexibles que permiten a los estudiantes acceder a contenidos, colaborar con otros, y construir conocimiento de manera autónoma y significativa". Este enfoque resalta la importancia de la adaptabilidad y la conectividad en la educación moderna, permitiendo un aprendizaje continuo y a medida de las necesidades individuales.

En este entorno, interactúan diferentes agentes tanto humanos (docentes, estudiantes, desarrolladores, administradores, etc.) como tecnológicos (Plataformas educativas, aplicaciones, recursos multimedia, sistemas de gestión de datos, etc.) Ambos actores juegan roles complementarios que son fundamentales para su funcionamiento y éxito.

Los nuevos roles en la educación

Según González y Rivas (2016), "la interacción entre agentes humanos y tecnológicos en un ecosistema digital crea un entorno de aprendizaje enriquecido y personalizado, donde la tecnología no sólo apoya, sino que amplifica el potencial educativo".

Pero el rol de los sujetos humanos en los procesos de enseñanza y aprendizaje se ha transformado con la digitalización, posicionándose ahora como un agente activo o prosumidor. Este término, derivado de la combinación de "productor" y "consumidor", describe a un individuo que no sólo consume información, sino que también la produce y la comparte activamente. En el contexto educativo, los estudiantes y docentes ya no son sólo receptores pasivos de conocimiento, participan activamente en la creación y difusión de contenido digital. Por ello, la alfabetización digital se convierte en un aspecto clave en este nuevo rol. Según Buckingham (2007), "la alfabetización digital implica no sólo la habilidad de acceder a la información digital, sino también la capacidad de evaluar críticamente esa información y de crear contenido significativo" (p. 45). Este enfoque resalta la importancia de las competencias digitales no sólo para el consumo, sino también para la producción responsable de contenido.

Por su parte, Martín-Barbero (2015) destaca que

"el sujeto de aprendizaje ya no es un consumidor pasivo, sino un actor que interviene, modifica y crea" (p. 212). Esta transformación demanda una alfabetización digital que permita a los sujetos no sólo manejar las tecnologías, sino entender los contextos en los que se utilizan y las implicancias sociales y éticas de su uso.

El sujeto de enseñanza y aprendizaje como prosumidor se encuentra en un punto central del proceso educativo digital. La alfabetización digital no es sólo una habilidad técnica, sino una competencia crítica que habilita a los individuos a participar activamente en la sociedad digital, contribuyendo con contenido de manera consciente y crítica. Este cambio redefine el papel de docentes y estudiantes, quienes deben estar preparados no sólo para consumir información, sino para cuestionarla, modificarla y crearla, en un entorno digital en constante evolución.

El sujeto educativo digital

En el contexto actual, el sujeto comienza a producir inter-textualidades antes de comenzar su proceso de alfabetización básica. Es un fenómeno que ha capturado la atención de investigadores en el campo de la educación y la psicología. Este proceso implica que los niños, incluso antes de aprender a leer y escribir formalmente, ya están inmersos en un entorno rico en textos, símbolos y narrativas que influyen en su desarrollo cognitivo y cultural.

Investigaciones en psicología del desarrollo han mostrado que los niños pequeños, desde edades tempranas, son capaces de interpretar y relacionar diferentes formas de información visual, auditiva y oral, construyendo así una comprensión del mundo que es intrínsecamente intertextual. En este sentido, la producción de intertextualidades antes de la alfabetización



Imagen 1: Tiempo de interacción medio por usuario activo durante el periodo seleccionado (12 meses)

básica refleja un cambio en la forma en que los sujetos adquieren conocimientos y habilidades en la era digital, enfatizando la importancia de un enfoque educativo que reconozca y potencie estas capacidades emergentes.

La intertextualidad, entendida como la relación que un texto mantiene con otros textos, se ve potenciada en un entorno multiplataforma. Los estudiantes ya no acceden a un único texto en un solo formato; en cambio, navegan entre una variedad de recursos interconectados a través de diferentes medios. Según Jenkins (2006), la cultura participativa y la convergencia de medios facilitan que los individuos participen en "una narrativa intertextual donde cada plataforma ofrece una entrada distinta al universo narrativo, lo que permite una comprensión más rica y profunda" (p. 105).

En el entorno educativo, esto significa que los estudiantes no solo leen un libro de texto físico, sino que también interactúan con videos, artículos en línea, redes sociales y aplicaciones educativas, que juntos conforman un tejido intertextual complejo. Esta dinámica ofrece oportunidades para un aprendizaje más integral, donde los estudiantes pueden relacionar ideas de diversas fuentes y contextos.

Un estudio realizado en el año 2023 desde la Secretaría de Virtualidad de la FFyL-UNCuyo, demostró que los usuarios permanecen en promedio entre 8 y 10 minutos en la plataforma Moodle de forma ininterrumpida (Imagen 1).

Esto responde a que el entorno virtual de enseñanza se sucede en un sistema multi-pantallas, con tiempos de acceso, narrativas y lógicas hipertextuales y fragmentadas. Este dato nos hace preguntarnos sobre el mejor diseño de las interfaces digitales áulicas para que puedan ser decodificadas y leídas en este lapso mínimo de tiempo.

La lectura multipantalla, por su parte, se refiere al fenómeno en el que los estudiantes leen y consumen información a través de múltiples dispositivos, como teléfonos inteligentes, tabletas, computadoras y televisores. Esta práctica cambia la naturaleza de la lectura tradicional, que solía ser lineal y secuencial, para convertirse en una experiencia fragmentada y no lineal, caracterizada por la constante alternancia entre diferentes tipos de textos y medios.

Este tipo de lectura presenta tanto desafíos como oportunidades. Según estudios de Carr (2010), "la lectura en múltiples pantallas puede afectar la capacidad de concentración y la profundidad de procesamiento de la informa-

ción, lo que puede llevar a una comprensión más superficial del contenido" (p. 142). En otro estudio realizado por la Secretaría de Virtualidad en el año 2022, los estudiantes de carreras de grado de la institución manifestaron que durante las horas dedicadas al trabajo autónomo realizaban otras actividades intermitentes: revisar el celular, interactuar en redes sociales, radio y televisión de fondo, etc.

Sin embargo, también se argumenta que la exposición a múltiples fuentes de información y la capacidad de integrarlas puede desarrollar habilidades cognitivas avanzadas, como el pensamiento crítico y la síntesis de información.

Para los sujetos educativos, estos fenómenos implican una transformación en sus prácticas de aprendizaje y en las competencias que necesitan desarrollar. La alfabetización digital, entendida en un sentido amplio, debe incluir no solo la capacidad de leer y escribir en múltiples plataformas, sino también la habilidad de navegar entre diferentes textos y medios, identificar conexiones intertextuales, y desarrollar una comprensión crítica de la información que consumen.

La intertextualidad y la lectura multipantalla están redefiniendo la experiencia educativa en propuestas tanto presenciales como a distancia. Los estudiantes actuales están inmersos en un entorno en el que las fronteras entre textos, medios y plataformas se desdibujan, lo que requiere nuevas habilidades y estrategias pedagógicas para aprovechar al máximo estas oportunidades de aprendizaje.

El docente como diseñador

La interfaz es el lugar donde se desafían las estrategias del diseñador y las estrategias del usuario y el aula no queda exenta de este desafío. Entonces, lejos de ser un lector pasivo, el usuario decide sobre la interfaz en su navegación e interacción con ella. No realizamos lecturas lineales de las interfaces... entonces ¿cómo debemos diseñarlas?

El rol del docente en la educación digital ha evolucionado significativamente, transformándose de un mero transmisor de conocimiento a un diseñador y co-diseñador de interfaces educativas. Esta nueva función implica que el docente no solo se encarga de enseñar contenidos, sino también de crear y adaptar entornos de aprendizaje digitales que faciliten y potencien la experiencia educativa de los estudiantes. En su rol como diseñador, el docente es responsable de crear interfaces educativas que sean accesibles, intuitivas y pedagógicamente signifi-

cativas. Un buen diseño de interfaz educativa debe considerar no solo la facilidad de uso, sino también cómo la disposición de la información y las interacciones posibles, pueden fomentar el aprendizaje activo y la participación del estudiante.

Según Selwyn (2016), "los docentes que diseñan interfaces educativas tienen la responsabilidad de integrar principios pedagógicos en las decisiones de diseño, asegurando que las tecnologías elegidas realmente apoyen los objetivos de aprendizaje" (p. 89). Esto significa que los docentes deben tener un conocimiento profundo no solo de la tecnología, sino también de cómo los estudiantes interactúan con ella y cómo pueden utilizarse estas interacciones para promover un aprendizaje significativo. ¿Deberemos también ser los docentes expertos diseñadores?

Las artes, el diseño, la producción audiovisual, así como las técnicas de UX y UI, son disciplinas clave para el desarrollo de propuestas virtuales y pedagógicas mediadas por tecnologías. En los entornos digitales de enseñanza y aprendizaje, el surgimiento de internet y los dispositivos móviles han dado lugar al concepto de interfaz, haciendo esencial la capacidad de comunicar complejidades en pantallas pequeñas. Esto ha llevado a la fragmentación del discurso y al surgimiento de microrrelatos, contextos en los que las disciplinas de las artes y el diseño generan conocimiento de manera constante.

Sin embargo, como vimos anteriormente, en la era digital, todos somos diseñadores en alguna medida, ya que la creación y adaptación de contenido digital se ha democratizado en la figura de los prosumidores. Esto presenta desafíos, como la necesidad de desarrollar competencias en diseño y una comprensión crítica de las tecnologías que utilizamos. Este cambio requiere que las personas adquieran habilidades para crear interfaces y contenidos efectivos y éticos en un entorno digital cada vez más complejo.

El Marco de Competencias Digitales

El aula virtual es un territorio de interacciones, relaciones y redes que se despliega de manera clara frente a nuestros ojos pero también de una forma oculta. Es un espacio de negociaciones, discusiones y acuerdos; una construcción intersubjetiva entre todos los actores involucrados que deben quedar identificados en una investigación.

Por ello, decidimos evaluar el Marco Europeo de Competencias Digitales para Educadores como

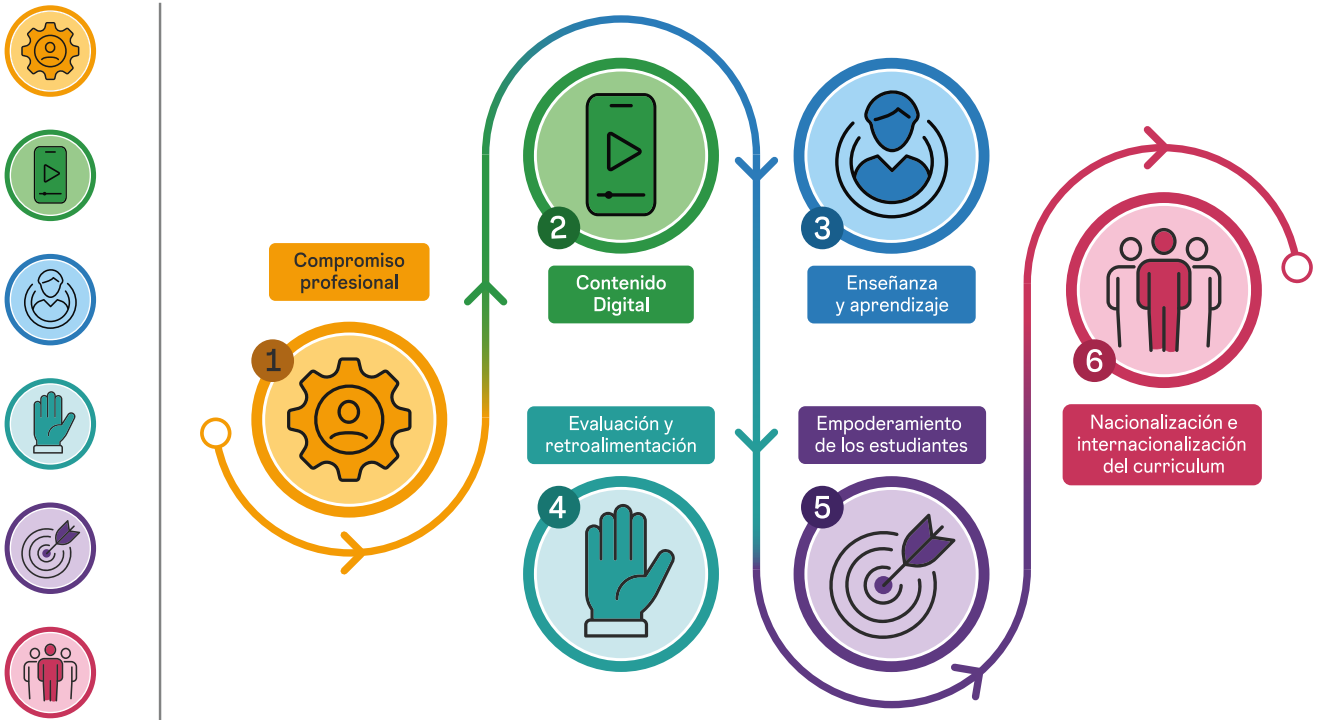
instrumento normalizador de la interfaz. Es la Tabla Periódica que nos ayuda a identificar y nombrar cada elemento, cada competencia, pero que también permite narrar la interacción de las partes con el contexto y con el propio sistema en un lenguaje simbólico propio.

Podemos definir las competencias como un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que le permite al estudiante enriquecer su proceso de aprendizaje con teorías, análisis de problemas y conciencia ética. Actualmente, es indispensable formar personas competentes no sólo en áreas específicas sino en competencias transversales donde el individuo sea capaz de asimilar los cambios de manera positiva, aportando ideas innovadoras para el crecimiento de actividades socio económicas que surjan en la sociedad.

La competencia digital es, hoy en día, una parte esencial de la alfabetización elemental del siglo XXI. La tecnología facilita el acceso al conocimiento, a la colaboración y a la construcción del saber, al tiempo que suma estrategias pedagógicas innovadoras para potenciar el aprendizaje. Asimismo, permite optimizar tareas de coordinación, organización y gestión vinculadas a la enseñanza y el aprendizaje.

El Marco Europeo de Competencias Digitales de los Educadores (DigCompEdu) fue publicado en español en el año 2020, en el que se sintetizan las competencias digitales específicas de los educadores. Su objetivo es proporcionar un marco de referencia general para los desarrolladores de modelos de competencia digital, es decir, los Estados miembros, los gobiernos regionales, los organismos nacionales y regionales pertinentes, las propias organizaciones educativas y los proveedores, tanto públicos como privados, de formación para el ejercicio de la profesión. Este modelo sirve como base para ser intervenido y ampliado mediante su implementación en el territorio (imagen 3). A raíz de este marco de referencia, y mediante el trabajo conjunto y articulado con la comunidad de la Facultad de Filosofía y Letras (y en otras experiencias intra-institucionales) se logró establecer una adecuación y aplicación desde la publicación de Fundación Universia e Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (Christine Redecker) que expone el mismo modelo.

Este marco adaptado desde DigCompEdu identifica 22 competencias digitales, agrupadas en 6 áreas, de las cuales, las primeras cinco son específicamente destinadas a los y las docentes en torno a: competencias profesionales, competencias en contenido digital, competencias en



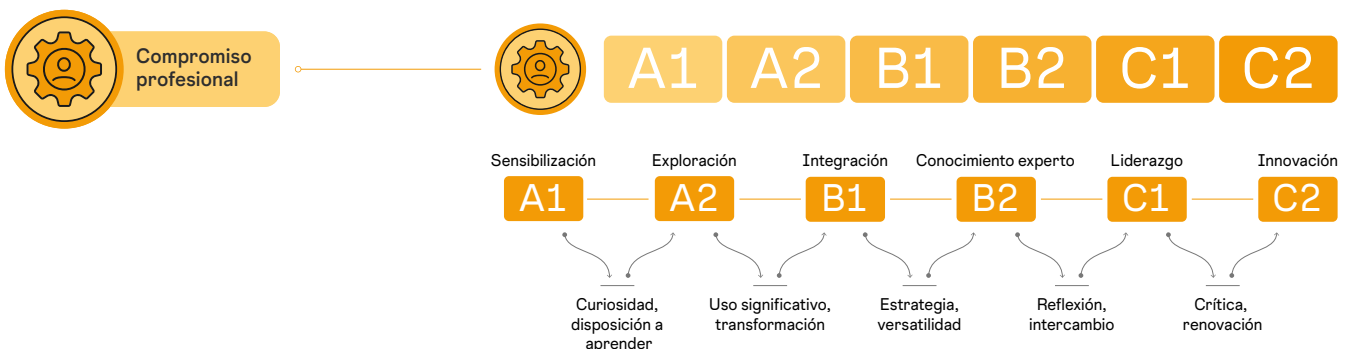
Este modelo de trabajo ha sido adaptado y ampliado en base al marco DigCompEdu para su utilización en FAD y en FFyL, de UNCuyo

enseñanza y aprendizaje, competencia en evaluación y retroalimentación, y competencia para el empoderamiento de los estudiantes. Ésta última área se relaciona con el desarrollo de la competencia digital necesaria para los procesos de nacionalización e internacionalización del currículum. A su vez, cada competencia está graduada en 6 niveles que van del A1: novel a un C2: experto.

Cada una de las seis competencias descritas centra su progresión en la taxonomía revisada de Bloom. De este modo las categorías van desde novel (A1) y explorador (A2), los educadores asimilan la nueva información y desarrollan prácticas digitales básicas; en las dos etapas

siguientes, integrador (B1) y experto (B2), los educadores aplican, amplían y reflexionan sobre sus prácticas digitales; en las etapas líder (C1) y pionero (C2), los educadores transmiten sus conocimientos, juzgan de forma crítica la práctica existente y desarrollan nuevas prácticas. (Imagen 2).

Esta segmentación de competencias por campos y niveles permitió realizar un proceso de seguimiento del conjunto de sujetos de estudio y en simultáneo capacitar, sensibilizar y comunicar procesos para mejorar las competencias continuamente, buscando la evolución en el tiempo del estado de los sujetos en la muestra estudiada.



Este modelo de trabajo ha sido adaptado y ampliado en base al marco DigCompEdu para su utilización en FAD y en FFyL, de UNCuyo

Las seis áreas de competencias digitales

Las seis áreas del marco de competencias digitales de la FFyL se centran en diferentes aspectos de las actividades profesionales de los educadores:

Área 1: Compromiso profesional. Uso de las tecnologías digitales para la comunicación, la colaboración y el desarrollo profesional.

Área 2: Contenidos digitales. Búsqueda, creación e intercambio de contenidos digitales.

Área 3: Enseñanza y aprendizaje. Gestión y organización del uso de las tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje.

Área 4: Evaluación y retroalimentación. Utilización de tecnologías y estrategias digitales para mejorar la evaluación.

Área 5: Empoderamiento de los estudiantes. Uso de las tecnologías digitales para mejorar la inclusión, la personalización y el compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje.

Área 6: Nacionalización e Internacionalización del currículum. Uso de las tecnologías digitales para favorecer la competencia de la interculturalidad.

También un área del marco se enfoca en el proceso de desarrollo de competencias digitales de los estudiantes:

Capacitación de los estudiantes para utilizar de forma creativa y responsable las tecnologías digitales para la información, la comunicación, la creación de contenidos, el bienestar y la resolución de problemas.

En conjunto, las seis primeras áreas explican la competencia pedagógica digital de los educadores, es decir, las competencias digitales que los educadores necesitan para adoptar estrategias de enseñanza y aprendizaje eficientes, inclusivas e innovadoras. Las áreas 2, 3 y 4 están vinculadas a las fases características de cualquier proceso de enseñanza, tanto si se apoya en las tecnologías como si no. Las competencias enumeradas en estas áreas detallan cómo hacer un uso eficiente e innovador de las tecnologías digitales al programar (área 2), implementar (área 3) y evaluar (área 4) la enseñanza y el aprendizaje. El área 5 reconoce el potencial de las tecnologías digitales para las estrategias de enseñanza y aprendizaje centradas en el estudiante. Este ámbito es transversal a las áreas 2, 3 y 4 en el sentido de que contiene un conjunto de principios rectores que son relevantes y complementarios para las competencias especificadas en estas áreas (Redecker, 2020, 16). Estas seis áreas están presentes en todas las propuestas educativas en diferentes niveles. La

Secretaría de Virtualidad tiene como objetivo acompañar a los docentes en el reconocimiento de estas competencias en sus propuestas de enseñanza y aprendizaje y la capacitación necesaria para lograr un nivel avanzado de calidad en el diseño de las aulas virtuales.

Reflexión final

La era digital es una etapa caracterizada por la integración de tecnologías digitales en todos los aspectos de la vida, transformando cómo interactuamos, trabajamos y aprendemos. Este periodo se distingue por la rápida expansión de Internet, dispositivos móviles y la digitalización de la información, que han alterado profundamente las dinámicas sociales, económicas y culturales.

Como educadores del nivel superior, debemos entender que estamos frente a un cambio de paradigma, donde la información se convierte en el recurso clave y la conectividad global redefine las relaciones humanas y económicas.

El rol de diseñadores de propuestas educativas digitales nos interpela en nuestros marcos teóricos pedagógicos. Debemos tomar en cuenta el rol de las tecnologías no sólo como mediadoras del proceso educativo sino también como agentes activos de la vida profesional y ciudadana.

Es necesario reconocer las competencias digitales necesarias para la educación de calidad en propuestas híbridas o a distancia. Cotidianamente, como sujetos digitales, integramos tecnologías en nuestras propuestas educativas pero no siempre de forma explícita y ordenada. Es necesario reconocer los posicionamientos teóricos desde dónde partimos para poder gestionar experiencias educativas innovadoras.

Glosario

La experiencia de educación remota de emergencia durante el COVID-19 redefinió el escenario educativo. Específicamente la modalidad educativa a distancia se convirtió en la única alternativa viable. Esto aceleró la adopción de plataformas digitales y herramientas tecnológicas, permitiendo a estudiantes y docentes continuar sus actividades desde casa. Además, evidenció la brecha digital y la necesidad de recursos adecuados, lo que llevó a una reevaluación de las estrategias educativas y la implementación de métodos más inclusivos y flexibles que antes no se habían considerado tan esenciales.

Ante la práctica educativa actual en entornos digitales, hemos querido revisar las normativas vigentes, la investigación acumulada y la propia experiencia de nuestra institución en generar un glosario con los conceptos claves de esta modalidad. Los numerosos términos que en estos años se han ido vertiendo en torno al tema obligan en cada caso a delimitarlos con el fin de conocer unívocamente a qué podemos estar refiriéndonos cuando de realizaciones prácticas o de investigaciones se trate. En lenguaje académico esto último se hace siempre preciso, sobre todo cuando abundan tantos términos con significados idénticos, análogos o afines. En muchos casos las expectativas y percepciones sobre las propias denominaciones intencionalmente usadas, son muy diferentes (García Aretio, 2024, p.13)

COMPETENCIAS: competencias como un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que le permite al estudiante enriquecer su proceso de aprendizaje con teorías, análisis de problemas y conciencia ética. Actualmente, es indispensable formar personas competentes no sólo en áreas específicas sino en competencias transversales donde el individuo sea capaz de asimilar los cambios de manera positiva, aportando ideas innovadoras para el crecimiento de actividades socio económicas que surjan en la sociedad.

ECOSISTEMA DIGITAL: un entorno compuesto por plataformas, servicios y tecnologías interconectadas que interactúan de manera similar a un ecosistema natural, permitiendo el flujo de información y recursos en el ámbito digital. Este concepto destaca la interdependencia y colaboración entre diferentes nodos o componentes tecnológicos y cómo se adaptan y evolucionan en conjunto.

NODOS: Los nodos representan los puntos de conexión o entidades que forman parte de la red y facilitan la interacción, intercambio de información, y la ejecución de procesos. Cada nodo puede ser un dispositivo, una plataforma, una aplicación, o cualquier entidad que participe en el ecosistema digital, contribuyendo al flujo y procesamiento de datos. Los nodos están interconectados, lo que permite una comunicación fluida y eficiente entre ellos, creando una red dinámica y adaptativa.

INTERTEXTUALIDAD: La intertextualidad, entendida como la relación que un texto mantiene con otros textos, se ve potenciada en un entorno multiplataforma. Los estudiantes ya no acceden a un único texto en un solo formato; en cambio, navegan entre una variedad de recursos interconectados a través de diferentes medios. Según Jenkins (2006), la cultura participativa y la convergencia de medios facilitan que los individuos participen en "una narrativa intertextual donde cada plataforma ofrece una entrada distinta al universo narrativo, lo que permite una comprensión más rica y profunda" (p. 105).

DIGCOMPEDU: Marco Europeo de Competencias Digitales de los Educadores fue publicado en español en el año 2020, en el que se sintetizan las competencias digitales específicas de los educadores. Su objetivo es proporcionar un marco de referencia general para los desarrolladores de modelos de competencia digital, es decir, los Estados miembros, los gobiernos regionales, los organismos nacionales y regionales pertinentes, las propias organizaciones educativas y los proveedores, tanto públicos como privados, de formación para el ejercicio de la profesión.

MODALIDAD PRESENCIAL: Según dispone la Resolución 346/18 del CFE "se podrá considerar actividades presenciales a las reuniones en coincidencia espacio-temporal, los encuentros sincrónicos cara a cara (individuales o grupales), encuentros sincrónicos virtuales, talleres y las prácticas en laboratorios, con equipamientos y materiales tangibles o intangibles; las observaciones y trabajos de campo, a excepción de las propuestas cuya habilitación profesional sean referidas al ámbito de la salud o su expertis considere el trabajo con grupos, o sujetos, como objeto de sus prácticas, como es el caso de la formación docente inicial".

Sin embargo, en la misma resolución 346/18 se explicita que cada institución deberá establecer

“su propia definición de presencialidad” como así también su regulación. Por ello, desde nuestra institución reconocemos que la modalidad presencial es la opción pedagógica y didáctica en la que la mayor parte del tiempo, la relación docente-alumno se da en el mismo tiempo y espacio, en el marco de una estrategia pedagógica integral que utiliza soportes materiales y recursos tecnológicos diseñados especialmente para que las/los alumnos/as alcancen los objetivos de la propuesta educativa. Cuando entendemos el espacio de interacción, incluimos los espacios virtuales de enseñanza.

El uso de tecnologías son un complemento a la presencialidad en cuanto enriquecen el proceso educativo. Por ello, podemos distinguir algunos tipos de presencialidad:

PRESENCIALIDAD ASISTIDA: los actores sociales participan de modo remoto a través de un espacio-aula de videocomunicación bajo protocolos y disposiciones específicas que aseguran las interacciones sincrónicas entre todos los participantes independientemente de su localización y de una forma análoga a como se producen presencialmente. Ej: Zoom, Meet, Youtube. En estos casos sólo existe una única presencialidad posible para todos los actores sociales.

FORMATO HÍBRIDO: aulas que cuentan con el equipamiento necesario para que coexistan sujetos que participan de forma presente, con otros/as conectados de modo remoto. En estos casos sólo existe una única presencialidad posible para todos los

actores sociales. Modalidad híbrida, Aprendizaje distribuido, Blended learning, aprendizaje combinado o mixto: es un enfoque educativo que combina la enseñanza presencial tradicional con métodos de aprendizaje en línea. Este modelo permite a los estudiantes beneficiarse de la interacción en persona con sus profesores y compañeros, al tiempo que aprovechan las ventajas de la flexibilidad y el acceso a recursos digitales que ofrece el aprendizaje en línea. "El aprendizaje combinado permite a los estudiantes 'lo mejor de ambos mundos', combinando la instrucción en persona con recursos y actividades en línea que promueven la autonomía y el aprendizaje a su propio ritmo" (Garrison & Vaughan, 2008). Pueden plantearse en tres tipos o estrategias:

Estrategia de Alternancia (secuencial): Las clases se realizan alternando, dentro de una secuencia regulada normativamente, entre períodos en el espacio-aula en sede y períodos en el espacio-aula de videocomunicación bajo protocolos y disposiciones específicas que aseguran las

interacciones sincrónicas de los participantes de una forma análoga a como se producen presencialmente. En cada período, sólo existe una única presencialidad posible para todos los actores sociales.

Estrategia Híbrida (optativa): Las clases se realizan en el espacio-aula en la sede institucional pudiendo uno o más de los actores sociales participar de modo presencial u, optativamente, en modo remoto a través de un espacio-aula de videocomunicación bajo protocolos y disposiciones específicas que aseguran las interacciones sincrónicas entre todos los participantes independientemente de su localización y de una forma análoga a como se producen presencialmente. En cualquier instancia los actores sociales pueden optar por una presencialidad u otra.

Estrategia Mixta (parcialmente optativa): Las clases se realizan de manera alternada y regulada normativamente entre períodos obligatorios en el espacio-aula en sede y períodos durante los cuales los participantes pueden optar entre el espacio-aula en sede o el modo remoto a través de un espacio-aula de videocomunicación bajo protocolos y disposiciones específicas que aseguran las interacciones sincrónicas entre todos los participantes independientemente de su localización y de una forma análoga a como se producen presencialmente. Sólo en las instancias del período que ofrece optativamente un espacio-aula de videocomunicación, los actores sociales pueden optar por una presencialidad u otra.

MODALIDAD A DISTANCIA: El artículo 105 de la Ley de Educación Nacional dispone que “es la opción pedagógica y didáctica está definida por la relación entre tres parámetros: la relación docente-alumno se encuentra separada en el tiempo y/o en el espacio, durante todo o gran parte del proceso educativo, en el marco de una estrategia pedagógica integral que utiliza soportes materiales y recursos tecnológicos diseñados especialmente para que las/los alumnos/as alcancen los objetivos de la propuesta educativa”. La Educación a Distancia propone formas específicas de mediación de la relación educativa entre los actos del proceso enseñanza-aprendizaje con referencia a un determinado modelo pedagógico y didáctico específico coherente con las metas político-institucionales. La UNCUYO trabaja a partir de un

modelo pedagógico-organizacional impregnado por los principios de la calidad académica, colaboración, igualdad de oportunidades, democratización del conocimiento y desarrollo tecnológico (Consejo Superior UNCuyo, 2012).

Bibliografía

Adell, J., & Castañeda, L. (2010). Los entornos personales de aprendizaje (PLEs): una nueva manera de entender el aprendizaje. En R. Roig Vila & M. Fiorucci (Eds.) Claves para la investigación en innovación y calidad educativas (pp. 19-30). La Muralla.

Aretio, L. G. (2021). COVID-19 y educación a distancia digital: preconfinamiento, confinamiento y posconfinamiento. RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 24(1), 9-32.

Albarello, F. J. (2020). Informarse en el smartphone: estrategias de lectura transmedia por parte de jóvenes universitarios del Aglomerado Gran Buenos Aires. Palabra Clave, 23(3), e2331. <https://doi.org/10.5294/pacla.2020.23.3.1>

Albarello, F. J. (2020). Question/Cuestión, El aula sin muros: lo que nos está enseñando la cuarentena. <https://doi.org/10.24215/16696581e307>

Ballester, L., & Colom, A. (2017). Epistemologías de la complejidad y educación. Barcelona: Octaedro.

Buckingham, D. (2007). *Digital Media Literacies: Rethinking Media Education in the Age of the Internet*. Polity Press.

Carr, N. (2010). The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains. W.W. Norton & Company.

Castellanos Monroy, N. E., & Rojas Villamil, Y. P. (2023). Competencias del siglo XXI en educación: una revisión sistemática durante el periodo 2014-2023. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(4), 219-249. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.6869

Durán Cuartero, M. P., Prendes Espinosa, M. P., & Gutiérrez Porlán, I. (2019). Certificación de la competencia digital docente: propuesta para el profesorado universitario. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 22(1), 187-205.

García Aretio, L. (2020). Bosque semántico: ¿educación/enseñanza/aprendizaje a distancia, virtual, en línea, digital, eLearning...? RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 23(1), 9-28. <https://doi.org/10.5944/ried.23.1.25495>

González, M., & Rivas, A. (2016). Ecosistemas digitales y educación: Transformando el aprendizaje en la era digital. Editorial Universitaria.

Jenkins, H. (2006). Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York University Press.

López Gómez, E. (2016). En torno al concepto de competencia: un análisis de fuentes. Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado, 20(1), 311-322.

Martín-Barbero, J. (2015). *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía*. Ediciones Siglo XXI.

Negroponte, N. (1995). Being Digital. Knopf.

Redecker, C. (Autora); Punie, Y. (Editor). (2020) Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores. DigCompEdu. Traducido por Fundación Universia e Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF) en nombre del Ministerio de Educación y Formación Profesional

Robles, D. J., & Ortiz Granja, D. N. (2020). La educación bajo el signo de la complejidad. Sophia, Colección de Filosofía de la Educación, (29), 157-180. <https://doi.org/10.17163/soph.n29.2020.05>

Scolari, C. A. (2020). Nuevas interfaces para un mundo pospandemia. Blog HIPERMEDIACIONES, 8(08).

Scolari, C. A. (2022). Evolution of the media: map of a discipline under construction. A review. *Profesional De La Información*, 31(2). <https://doi.org/10.3145/epi.2022.mar.17>

Scolari, C. A., & Albarello, F. (2022). Interfaces: redes, ecología y evolución. *Hipertext.net*, (25), 1-3. <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2022.i25.01> Competencias docentes en contextos de contingencia y virtualización. Una propuesta reflexiva. (2021). *Anuario Digital De Investigación Educativa*, 4. <https://revistas.bibdigital.uccor.edu.ar/index.php/adiv/article/view/4939>