



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

COMUNICACIÓN SOCIAL

MODALIDAD PRESENCIAL



DOCUMENTO PROBATORIO DEL EXAMEN COMPLEXIVO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN COMUNICACIÓN SOCIAL

TEMA:

**LAS COMPETENCIAS DIGITALES Y SU APORTE EN LA EDUCACIÓN ACTUAL DE
LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS**

AUTOR:

LLUMITAXI AGUILAR NORELYS MACIEL

TUTOR:

MSc. MORENO BRITO YAHAIRA

BABAHOYO - ECUADOR

2020



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
COMUNICACIÓN SOCIAL
EXAMEN COMPLEXIVO

DEDICATORIA

La vida se encuentra envuelta de grandes retos, metas, obstáculos, aquellas pruebas que te hacen cambiar tu manera de pensar y actuar, sumándole el apoyo de mi madre Sonia Aguilar Cervantes aquella persona que ha estado presente en cada paso que daba y que a la vez me conforta verla y escucharla que está orgullosa de mi. Gracias a ella puedo decir que soy su viva imagen de esfuerzo, constancia y madurez.

Estoy en una etapa maravillosa donde puedo reflexionar sobre mi pasado para cambiar lo malo y aplicar lo bueno, por ende, construir un futuro próspero. Existen muchas más razones para dedicarte este trabajo realizado, en especial haberme dado la vida, una vida con muchas enseñanzas y valores que nos caracterizan, mujeres de gran valor humano, envueltas de grandes amistades que han estado en las buenas y en las malas, orgullosa de ustedes y de mi misma; por lo que hemos logrado juntos a través de estos largos años.

A mis hermanos Duval y Romina, que atreves de mi observen que luchando se logran grandes resultados, no hay que dejarse vencer por las adversidades que se les presenten en la vida, ya que quiero verlos como se desenvuelven profesionalmente dentro de unos años, al final de cuentas todos me motivaron a seguir adelante.

Gracias Madre, hermanos y amigos.

Norelys Maciel Llunitaxi Aguilar



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
COMUNICACIÓN SOCIAL
EXAMEN COMPLEXIVO

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, doy gracias a Dios por darme la oportunidad de permitirme tener buenas experiencias dentro de una gran Institución que es la Universidad técnica de Babahoyo, lugar donde pude convertirme en una profesional con un criterio formado y con vastos conocimientos listos para aportar a la sociedad.

Gracias a mi madre, mi pilar fundamental de mis sueños y logros obtenidos, ya que el día de hoy se ve reflejado la culminación de mi paso por la universidad, que a su vez me dio valor para no tirar la toalla ante los obstáculos presentados, dando como resultado este nuevo triunfo en mi vida.

No ha sido sencillo llegar hasta este punto en mi vida como estudiante y como persona, gracias a todos por valorar mis esfuerzos, por apoyar mis decisiones, mi gran afecto hacia ustedes que son mi familia y mejores amigos, esperando que cada día sean mejores para todos y llenos de prosperidad.

Gracias a todos.

Norelys Maciel Llunitaxi Aguilar

RESUMEN

En este proyecto se presenta un análisis de las competencias digitales y su aporte a la educación actual de los estudiantes universitarios. Estamos en una era donde la tecnología ha generado repercusiones en todos los ámbitos de la sociedad, por lo que, en la educación superior no se queda atrás; ya que ha influido en todo referente al estudio del alumno en la actualidad. En primer lugar, se realiza una revisión teórica acerca de las definiciones y características de las competencias digitales.

Aquellas personas que han nacido en esta era donde lo digital es el boom del momento son quienes están ya acostumbrados a estar conectados permanentemente o su facilidad de obtener información rápida. Por consiguiente, se presentan también algunas características, tipos de competencias digitales y sus beneficios. Por último, se aborda el tema de las aportaciones de estas en el estudiante universitario.

En esta generación digital, la universidad debe desarrollar estrategias que permitan al estudiante a desenvolverse a través de la competencia digital durante su etapa de formación profesional. En este proyecto se realiza un análisis a este tema que es de importancia conocer y se muestra información relevante para el estudiantado y de la sociedad.

Palabras clave: educación superior, estudiante, competencia digital, alumno, tecnología, información.

SUMMARY

This project presents an analysis of digital competences and their contribution to the current education of university students. We are in an era where technology has generated repercussions in all areas of society, so that in higher education is not left behind as it has influenced everything related to the study of the current student. Firstly, a theoretical review is carried out about the definitions and characteristics of digital competencies.

Those people who have been born in this era where the digital is the boom of the moment are those who are already used to being permanently connected or their facility to obtain quick information. Therefore, some characteristics, types of digital competences and their benefits are also presented. Finally, the topic of the contributions of these in the university student is approached.

In this digital generation, the university must develop strategies that allow the student to develop through digital competence during his/her professional training stage. In this project, an analysis of this important issue is made and relevant information for students and society is shown.

Keywords: higher education, student, digital competence, student, technology, information.

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO

I.	INTRODUCCIÓN	1
II.	DESARROLLO	2
2.1	JUSTIFICACIÓN.....	2
2.2	OBJETIVO.....	3
2.3	SUSTENTOS TEORICOS.....	3
2.3.1	DEFINICIÓN DE COMPETENCIA DIGITAL	4
2.3.2	CARACTERÍSTICAS	6
2.3.3	BENEFICIOS QUE OTORGA LAS COMPETENCIAS DIGITALES.	6
2.3.4	PRINCIPALES COMPETENCIAS DIGITALES	7
2.3.5	HERRAMIENTAS DIGITALES	8
2.3.6	RECURSOS DIGITALES.....	9
2.4	TÉCNICAS APLICADAS	13
2.5	ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	14
III.	CONCLUSIONES	18
IV.	RECOMENDACIONES	19
V.	BIBLIOGRAFÍA	20
VI.	ANEXOS.....	21

I. INTRODUCCIÓN

La evolución de la tecnología de estos últimos años ha tenido importantes cambios en el ámbito de la educación superior, se ha modernizado los procesos de estudio, y también ha generado nuevos espacios y nuevas modalidades de formación profesional, por ende, muchos beneficios se han obtenido a través de las tecnologías. La tecnología repercute profundamente a nuestra forma de vivir, trabajar, comunicarnos y en especial a la educación por el cual será el tema en la que nos centraremos.

Este Proyecto tiene como línea de investigación Periodismo Investigativo Sustentable Aplicado A Nuevas Tecnologías con su respectiva SUB-línea de investigación Medios de Comunicación y su influencia en la calidad de vida de los ciudadanos/as con su objetivo 4: Del Plan Nacional Del Buen Vivir Fortalecer Las Capacidades y Potencialidades De La Ciudadanía

Las competencias digitales son una herramienta útil para capacitar a los estudiantes y los docentes, muchas de las instituciones están incorporando las tecnologías; ya que han visto que su utilidad ha incentivado al alumnado dinámicamente por la implementación de los recursos tecnológicos que poseen estas competencias. La forma de pensar acerca del aprendizaje está cambiando, ya que de ser lugares físicos pasaron a formar parte de lo digital por la utilización de las TICS (Tecnologías de la Información y la Comunicación). Las competencias digitales que usamos en la educación, ¿cómo ha afectado la inclusión de estas de estas herramientas en los procesos de formación y de aprendizaje de los estudiantes universitarios? y ¿Cuál es su aporte a la educación actual?

Según algunos autores (Prensky, 2009) los estudiantes actuales han cambiado radicalmente respecto a los de décadas anteriores. Esto quiere decir que a través de los tiempos la educación superior ha avanzado y que el estudiante se adapta a las nuevas invenciones, por lo cual en la actualidad se evidencia a un gran número de personas que ha crecido rodeada de tecnologías, tales como Internet, los videojuegos o los teléfonos móviles, y, por ende, poseen ciertas características, habilidades y más conocimiento en todo relacionado a las TIC que hace una gran diferencia respecto a tiempos anteriores, denotando un gran contraste de la educación superior de antes y ahora.

Para poder analizar si esto es afirmativo, que las competencias han aportado al desarrollo de la educación superior actual, en este proyecto vamos a abordar conceptualmente al significado de competencia digital, las características que se le atribuyen, beneficios, los tipos de competencias digitales y aportes. Por ende, garantizando así que la información mostrada del proyecto es de importancia fundamental para el conocimiento del estudiante universitario.

II. DESARROLLO

2.1 JUSTIFICACIÓN

El proyecto las competencias digitales y su aporte en la educación actual en los universitarios, servirá a la comunidad estudiantil en especial a los ya nombrados, donde se da a conocer su definición y sus aportaciones a la educación en la actualidad, herramientas y los recursos digitales de la misma. Por ende, es bueno comprender la importancia de cada herramienta tecnológica y aprovecharla en todo ámbito y en especial a la educación.

El principal elemento que se llevó a cabo a escoger este tema es que toda tecnología que se crea, podemos aprovecharla en infinidad de momentos ya que existen muchos factores que han repercutido de una u otra forma a utilizarlas, como por ejemplo la búsqueda de información verídica, por el cual existe una plataforma donde buscar, otro factor es que podemos recibir nuestras clases a distancia de manera virtual haciendo uso de recursos que hacen efectivo una videoconferencia y estar presente virtualmente, estando desde la comodidad de nuestro hogar. Como estos ejemplos existen muchos más, pero la intención es la misma facilitar nuestra vida en todo momento.

Por lo tanto, este trabajo tiene como finalidad analizar las competencias digitales y su aporte en la educación actual en los universitarios, mencionando cada competencia digital y sus beneficios que no solo se centra en una sola problemática sino en los distintos factores que podrían suceder y que a partir de ello podamos dar una solución a ese suceso.

Su importancia radica en su uso que te permiten adaptarse fácilmente a las necesidades digitales con una actitud activa, crítica y realista hacia las tecnologías dando paso a valorar las fortalezas, debilidades, respetando su uso. Aportando al conocimiento de cada alumno que lea y reflexione sobre la utilidad de la tecnología.

En conclusión, beneficiará a todo aquel que lea el respectivo proyecto, lo cual se muestra el estudio de este tema en cuestión, fijándonos que la invención de todas las herramientas existentes da como resultado una gran ventaja para lograr oportunidades de empleo y de desarrollo de emprendimientos propios si se requieren, adaptándonos a esta nueva era digital que nos ha brindado muchos beneficios y que para eso existen, mejorar la calidad de vida del individuo. Por ende, podemos afirmar que estas son la clave para la educación, el trabajo y en nuestro diario vivir.

2.2 OBJETIVO

Analizar las competencias digitales y su aporte en la educación actual de los estudiantes universitarios de la carrera de comunicación Social de la UTB.

2.3 SUSTENTOS TEORICOS

LAS COMPETENCIAS DIGITALES Y SU APORTE EN LA EDUCACIÓN ACTUAL EN LOS UNIVERSITARIOS.

Cada estudiante universitario, y cada institución educativa en las que desarrollan su formación profesional, han de ser conscientes de que ha surgido una serie de cambios globales en la educación superior, la diversidad de medios multimedia que existen y que, en definitiva, aprendemos nuevas habilidades técnicas y cognitivas que nos permitan resolver problemas y situaciones en nuevos entornos digitales. (Gisbert, 2011).

La revolución digital está teniendo un fuerte impacto ya que las nuevas formas y vías de interactuar y compartir con los demás, aquí es donde se muestra el auge de las redes sociales y medios de comunicación digital. El acceso a la información se hizo mucho más efectiva desde la aparición del Internet, marca una diferencia con la época anterior. Las posibilidades de comunicación y educarnos mejor, da inicio a la competencia digital que es una de las

competencias clave y muy importante que es necesaria para el aprendizaje del estudiante, y se la define como una combinación de los conocimientos, de las capacidades y actitudes, para el uso correcto de la tecnología para el trabajo, el entretenimiento, el estudio y la comunicación.

Esta competencia se presenta como un reto hacia las instituciones de educación superior de saber utilizarlas, saber el cuándo, el cómo y para qué utilizarlas, permitirá fortalecer las habilidades del estudiante y a la par de profundizar el conocimiento mediante la búsqueda de información, colaboración y la comunicación; comprende la utilización de las herramientas de forma productiva, mucho más allá que un uso estrictamente operacional.

Se deben capacitar para la incorporación al mercado laboral y profesional, y asumiendo que el entorno laboral es un entorno altamente digitalizado hemos de responsabilizarnos de garantizar esta competencia en todos los estudiantes. Mejorar los procesos de aprendizaje de éstos pasa por diseñar procesos formativos con unos objetivos educativos muy bien definidos, con una adecuada planificación de actividades y con el diseño de un proceso de evaluación de los aprendizajes obtenidos.

La competencia digital, por tanto, es la recopilación de todas estas habilidades, conocimientos y actitudes, en el ámbito tecnológico, de información, multimedia y comunicación, dando como resultado a una alfabetización múltiple.

2.3.1 DEFINICIÓN DE COMPETENCIA DIGITAL

«El uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información para el trabajo, el ocio y la comunicación. Se sustenta en las competencias básicas en materia de TIC: el uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet» (Comisión Europea, 2006) Este autor da a conocer que a través de las Tic la colaboración entre estudiantes y el docente se hace más efectivo, ya que su aplicación es dinámico.

Además, se considera la competencia digital como un derecho del ser humano y se entiende como un concepto que va más allá de la competencia técnica, asumiendo que incluye áreas de competencia como: gestión de la información; colaboración; capacidad de comunicación y de compartir información; creación de contenidos y conocimiento; ética y responsabilidad; evaluación y solución de problemas; y finalmente, la técnica. (Ferrari, 2012) Este punto de vista mencionado por este autor sobre las competencias digitales, nos hace reflexionar que como estudiante debemos darnos cuenta lo que implica las competencias que no solo un concepto, sino que la envuelve de varios aspectos que unen al conocimiento y a la tecnología para uso del mismo.

«El conjunto de valores, creencias, conocimientos, capacidades y actitudes para utilizar adecuadamente las tecnologías, incluyendo tanto los ordenadores como los diferentes programas e Internet, que permiten y posibilitan la búsqueda, el acceso, la organización y la utilización de la información con el fin de construir conocimiento» (Gutiérrez, 2011)

Diferentes estudios realizados sobre las competencias digitales en Educación Superior están poniendo claramente de manifiesto la importancia de su tratamiento en la Universidad para la adecuada adaptación a la sociedad en la que nos encontramos inmersos y sus actuales demandas (Cortés, 2015).

La competencia digital es el uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la Información (TIC) para el trabajo, el entretenimiento y la comunicación. Esta competencia considera un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y estrategias que se solicitan para el uso de los medios digitales y de las tecnologías de información y comunicación. La competencia digital se sustenta en las habilidades del uso de la computadora para almacenar, producir, comunicar e intercambiar información a través de Internet.

2.3.2 CARACTERÍSTICAS

Las competencias digitales se caracterizan por:

- ❖ Podemos gestionar y tratar la información, el cual es una competencia de tipo informacional, saber buscar, adquirir información, construir conocimiento, colaborar y trabajar con cualquier tipo de información.
- ❖ Nos permiten saber usar aparatos electrónicos.
- ❖ Tenemos la oportunidad de tener una comunicación audiovisual en múltiples lenguajes que se utilizan en el mundo.
- ❖ Permiten construir nuestro conocimiento y resolución de problemas.
- ❖ Es una aplicación para comprender la información.

2.3.3 BENEFICIOS QUE OTORGA LAS COMPETENCIAS DIGITALES.

- Permite a los estudiantes a tener diversos recursos educativos.
- Tener acceso rápido a una gran cantidad de información en tiempo real.
- Se logra resultados rápidos.
- Flexibilidad en los tiempos y espacios dedicados al aprendizaje.
- Aplicación de métodos pedagógicos más innovadores, más interactivos y adaptados para diferentes tipos de estudiantes.
- Interactividad entre el profesor, el alumno, la tecnología y los contenidos del proceso de enseñanza-aprendizaje
- Mayor interacción entre estudiantes y profesores a través de las videoconferencias, el correo electrónico e Internet.
- Colaboración entre estudiantes, favoreciendo los de grupos de trabajo y de discusión.
- Incorporación de simuladores virtuales como nueva herramienta de aprendizaje.
- Preparación para la evolución de las tecnologías a través de la práctica.

2.3.4 PRINCIPALES COMPETENCIAS DIGITALES

- **Modelo iSkills**

El modelo iSkills elaborado por el Educational Testing Service (ETS) es una evaluación basada en los resultados que miden la capacidad de pensar críticamente en un entorno digital a través de una serie de tareas del mundo real. Según este modelo consta de cinco componentes críticos de la alfabetización en TIC que representan un continuo de habilidades y conocimientos y que se presentan en una secuencia que sugiere un aumento progresivo del conocimiento tecnológico hasta llegar al nivel de experiencia, definiéndose así cada uno de estos componentes: (RELATEC Marta Durán Cuartero, 2016)

1) **Acceder:** conocer y saber cómo recoger y/o recuperar información.

2) **Administrar:** aplicar de un esquema de organización o clasificación existente.

3) **Integrar:** interpretación y representación de la información. Se trata de resumir, comparar y contrastar.

4) **Evaluar:** hacer juicios sobre la calidad, la pertinencia, utilidad, o la eficiencia de la información.

5) **Crear:** la generación de información para adaptar, aplicar, diseñar, inventar, o dar autoría a la información.

Modelo DIGCOMP

(RELATEC Marta Durán Cuartero, 2016) De acuerdo al modelo DIGCOMP de Ferrari, las principales competencias digitales se dividen 5 áreas que son:

- **La información:** Se identifica, localiza, recupera, almacena, organizar y analiza información digitalmente.
- **La comunicación:** Comunicarse de forma eficiente en entornos digitales, compartir recursos en línea, colaborar con otras personas mediante herramientas digitales, interactuando con debates online realizando aportaciones de gran valor; damos paso a la conciencia intercultural.

- **La creación de contenido digital:** creamos y editamos contenidos como son los textos, imágenes y videos; integrando conocimientos, se realizan producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática.
- **La resolución de problemas:** Se identifica necesidades y los recursos digitales, seleccionar las herramientas apropiadas para cubrir la necesidad o resolver problemas a través del uso correcto de la tecnología.
- **La seguridad:** Punto importante porque integra a la protección personal, protección de datos y de la identidad digital, uso de seguridad, uso seguro y sostenible.

De acuerdo al modelo DIGCOMP las 5 áreas presentadas nos va a servir para manejar la información de la mejor manera, en cada uno de sus puntos menciona que son para tener un claro significado y que, a partir de conocerlas, el rendimiento del estudiante mejorara significativamente, ya que el docente procurara que sus métodos pedagógicos sean innovadores, dinámicos y fácil de comprensión.

2.3.5 HERRAMIENTAS DIGITALES

Otro punto importante sobre las competencias digitales es también mencionar cuales son las herramientas que permiten un desarrollo favorable para el estudiante universitario en su formación, estas son las siguientes:

- El uso del ordenador o el teléfono inteligente.
- La biblioteca también ha pasado al mundo digital donde el docente y el alumnado puede buscar con facilidad alguna información que necesite en distintos formatos.
- La utilización de programas como son los procesadores de texto, hojas de cálculo y las presentaciones digitales.
- Otra herramienta importante que ha revolucionado en la era actual es la difusión de trabajo en formato de texto, imagen, audio o video.
- La comunicación a través de chats, foros o grupos.

2.3.6 RECURSOS DIGITALES

Bibliotecas virtuales

- **Dialnet**

En febrero de 2009 el Equipo de Gobierno de la Universidad de La Rioja crea la Fundación Dialnet, una entidad sin ánimo de lucro encargada de gestionar y potenciar la misma. Nació como un proyecto de cooperación interuniversitaria que integraba recursos y servicios documentales y en poco tiempo se convirtió en un referente en el acceso libre a la literatura científica de ámbito hispano. Este uno de los portales bibliográficos más conocidos en la actualidad y se constituye como una herramienta para la búsqueda de información de calidad.

Los contenidos incluyen diversos tipos de documentos, ya que el proyecto integra fundamentalmente revistas, pero también artículos de monografías colectivas, tesis doctorales, libros, etc. Es un sistema de alertas informativas y una plataforma de alojamiento de contenidos a texto completo. El valor básico de la Fundación va más allá de la divulgación científica centrandose su atención en un desarrollo tecnológico innovador y en la difusión del español como lengua de divulgación científica en todo el mundo.

- **Google Académico**

Es un buscador que te permite localizar documentos académicos como artículos, tesis, libros y resúmenes de fuentes diversas como editoriales universitarias, asociaciones profesionales, repositorios de preprints, universidades y otras organizaciones académicas. Los resultados aparecen ordenados considerando el texto completo, el número de citas recibidas, el autor, la publicación fuente, etc. (Universidad de las Palmas de gran Canaria. , 2020)

Google Académico es un buen recurso para buscar en muchas fuentes a la vez, pero ten en cuenta que no todos los editores autorizan a Google a indizar o enlazar sus contenidos, por lo que una gran parte de la producción científica y académica no es localizable en su buscador. Este es un buscador que la mayoría de los universitarios utilizan para realizar sus tareas donde requieren información verídica, y que haya sido probada por expertos en el tema.

Por otro lado, es muy probable que navegando en sus resultados llegues a una página que te solicita pagar por el artículo que deseas. Consulta con tu biblioteca antes de hacerlo. Recuerda que, a través de Faro, o directamente desde los recursos tecnológicos, puedes acceder a todos los contenidos de acceso restringido de la Biblioteca Universitaria. Por lo que este buscador es ideal para acceder a la información sin inconvenientes.

Videoconferencia

- **Zoom**

Es un servicio de videoconferencia basado en la nube que puede usar para reunirse virtualmente con otros, ya sea por video o solo audio o ambos, todo mientras realiza chats en vivo, y le permite grabar esas sesiones para verlas más tarde. Puede unirse a estas reuniones a través de un ordenador o teléfono inteligente. (Tillman., 2020)

Mientras tanto, un Zoom Room es la configuración física del hardware que permite a las empresas programar y lanzar Zoom Meetings desde sus salas de conferencias. Zoom permite sesiones de chat individuales que pueden convertirse en llamadas grupales, sesiones de capacitación y seminarios web para audiencias internas y externas, y reuniones de video globales con hasta 1,000 participantes y hasta 49 videos en pantalla.

Características principales de Zoom

Estas son las características principales:

- **Reuniones individuales:** organice reuniones ilimitadas incluso con el plan gratuito.
- **Videoconferencias grupales:** organice hasta de 500 participantes, pero, el plan gratuito le permite organizar videoconferencias de hasta 40 minutos y hasta 100 participantes.
- **Compartir pantalla:** reúnanse uno a uno o con grupos grandes y comparta su pantalla con ellos para que puedan ver lo que usted ve.

- **Meet google**

Es la aplicación de videoconferencias de Google, para navegadores web y dispositivos móviles, está dirigida al entorno laboral y que reemplaza a Google Hangouts. Su principal diferencia con Hangouts meet y con otras aplicaciones de la propia compañía, es que se trata una aplicación de pago, al contrario de Meet google, Houseparty, Zoom o la recientemente lanzada Messenger Rooms de Facebook, que también permiten realizar video llamadas gratuitas. Los códigos de reunión son contraseñas únicas que se crean para cada video llamada. Se trata de un método seguro, ya que solo los usuarios que dispongan del código tendrán acceso a las reuniones. (Vincent, 2020). La seguridad que nos ofrece meet google es un punto importante que se menciona en una de las competencias digitales, dándonos cuenta que su relación es mutua.

En esta interfaz principal, también aparecerá una lista con las reuniones que el usuario tenga programadas a través de Google Calendar. Solo los usuarios con una cuenta de G-Suite podrán crear una reunión y compartir el código y el enlace de la misma. También será posible programarla gracias a la integración con Google Calendar y enviar un aviso a todos los participantes. Para unirse a la reunión no será necesario disponer de una cuenta de G-Suite, bastará con recibir la invitación. Los enlaces creados en Meet se pueden editar y personalizar para hacerlos únicos, además, para mejorar la seguridad de las reuniones, las llamadas son en tiempo real.

Características:

-Reuniones de hasta 250 participantes: ofrece espacio para videoconferencias de hasta 100 personas en su versión más básica, aunque dependiendo del plan de pago de G-Suite del que disponga el usuario, este número puede aumentar hasta los 250.

-Número de teléfono propio: Para usuarios que dispongan del plan Enterprise de G-Suite, ofrece la opción de crear un número de teléfono para cada reunión, lo que facilitará el acceso a todos aquellos usuarios que no dispongan de conexión WiFi o datos móviles.

-Grabación: permite grabar la reunión, lo que permite a los equipos compartirla con aquellos usuarios que no hayan podido asistir.

-Presentaciones: Permite compartir presentaciones en directo a través del teléfono móvil u ordenador. También se podrá compartir pantalla y manejar la cámara, acercando y alejando la imagen, siempre en alta resolución.

Evaluación

- **Moodle**

Moodle es la plataforma de aprendizaje de código abierto del mundo que permite a los educadores crear un espacio privado en línea y crear fácilmente cursos y actividades con herramientas de software flexibles para el aprendizaje colaborativo en línea. MOODLE fue desarrollado por el australiano Martin Dougiamas entre los años 1999 y 2001, es un acrónimo de Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment. Esta herramienta de trabajo es un paquete de software para la creación de cursos y sitios web basados en internet utilizado en las Universidades. (Dougiamas).

Esta plataforma ha sido diseñada para posibilitar el aprendizaje colaborativo, así como las ideas del constructivismo pedagógico, con un software libre y desarrollado bajo licencia GPL, que quiere decir que se puede descargar gratuitamente y puede funcionar en cualquier ordenador. Con esta herramienta se puede acceder fácilmente al listado de cursos que hay en el servidor, siendo un usuario registrado y también como invitado. (Luna, 2015)

Se pueden crear espacios virtuales de aprendizaje y administrarlos. Los usuarios pueden personalizar el entorno utilizando distintos temas, añadir nuevos módulos de aprendizaje, crear claves de acceso a los cursos, gestionar los perfiles, etc. Se ha puesto especial atención a la seguridad de la plataforma por lo que todos los formularios son revisados, las cookies encriptadas, etc. (Ruiz., 2016)

Diseño

- ✓ Interfaz moderna, sencilla, ligera y compatible.
- ✓ Creación perfil en línea-Herramienta flexible.

Es muy cómodo estar en Moodle, todas sus funciones son muy dinámicas y de fácil manejo para el estudiante y docente al momento de enviar alguna actividad

Herramientas comunicación

- ✓ Herramientas de comunicación síncronas (foros de debate, chats,).
- ✓ Herramientas de comunicación asíncronas (correo interno, visualización de mensajes, diálogos).

Todos estos aspectos lo encontraremos en este recurso tecnológico para su respectivo manejo y realización de tareas.

Aspectos académicos

- ✓ Asignaturas (crear y editar material de estudio para compartir).
- ✓ Difusión de materiales como libros, glosarios, lecciones, etc.
- ✓ Wikis-SCORM-Talleres, tareas.
- ✓ Evaluación (Cuestionarios, tareas)

2.4 TÉCNICAS APLICADAS

Este trabajo consiste en una investigación mixta, por lo que se integra la investigación cualitativa y cuantitativa porque se necesitaba saber si las competencias digitales aportan a la educación actual de los universitarios, de modo que se realiza una investigación cualitativa donde se hace un análisis y una entrevista a un docente con la finalidad de aportar con conocimiento a través de su experiencia como profesor y otorga su punto de vista sobre las competencias digitales.

En la parte cuantitativa se realizó una encuesta hacia los estudiantes universitarios de la carrera de Comunicación Social, se eligió esta población de acuerdo a mi objetivo tomando como muestra a dos cursos curso cuarto y octavo semestre, para hacer un contraste de un curso menor de un curso superior y obtener esos datos en porcentaje sobre los conocimientos que poseen referente a las competencias digitales, que recursos utilizan y conocer si manejan estas competencias.

2.5 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

A partir de la encuesta realizada a 50 estudiantes de la universidad técnica de Babahoyo se pudo analizar a través de las respuestas y sus representaciones graficas que los estudiantes poseen un conocimiento básico sobre las competencias digitales. De acuerdo a la primera grafica (anexos pág.22 grafico 1) se denota la participación de dos cursos que corresponde a cuarto semestre y octavo semestre, donde este último es el que más interacción hubo en la encuesta.

En la primera pregunta de la encuesta, del 100% de estudiantes (anexos pág.22 grafico 2), el 92% tiene más conocimiento de la definición de las competencias digitales que pertenecen a los cursos superiores, a diferencia de un 8% que hace referencia a los estudiantes de cursos inferiores que no conocen el concepto de la misma.

En la segunda pregunta (anexos pág.22 grafico 3) observamos que la aplicación Meet google es el recurso digital que más consumo tiene, seguido de Moodle ya que la Universidad Técnica de Babahoyo se la implementó como principal recurso para las presentaciones de tareas de los estudiantes. Como tercer recurso tenemos a Google académico, refleja que es el recurso que utiliza los estudiantes para obtener información para sus trabajos a presentar, seguido de Dialnet que también se utiliza para obtener información verídica. Zoom y Sai son los recursos no muy utilizados por los estudiantes.

En la tercera pregunta (anexos pág.23 grafico 4) denotamos que un 54% maneja perfectamente las competencias digitales, en cambio el 46% manejan un poco, es decir el manejo de estas competencias si es de conocimiento, ya que no hay respuesta de ningún encuestado que mencione que no maneje en lo absoluto la misma. Este resultado es muy positivo porque nos da a conocer que el estudiante si está receptando información importante de su docente y que este aún mantiene en su memoria lo que esta aprendido.

En esta cuarta pregunta (anexos pág.23 grafico 4) hacemos referencia al conocimiento del docente de acuerdo a la perspectiva del estudiantado, que da como resultado que un 88% si manejan perfectamente las competencias digitales, a diferencia de un 12% por el cual no manejan muy bien estas competencias, pero no hay respuesta negativa que ningún docente no sepa manejar las competencias digitales. Por lo tanto, como docente cumplen con tener conocimiento de estas competencias así poder enseñarles a sus estudiantes.

En esta última pregunta (anexos pág.23 grafico 5) vemos un 96% de los encuestados que están de acuerdo con que las competencias digitales que han aportado al desarrollo de la educación actual de los universitarios, en cambio un 4 % no lo considera así, ya que en la primera pregunta un porcentaje de los mismos mencionan que no poseen conocimiento de las competencias.

El docente Franklin Rodríguez comenta sobre este tema gracias a la entrevista que se le realizó, mencionando que cada docente de las distintas instituciones educativas debe prepararse constantemente, para así poder ofrecerles a sus estudiantes una mejor calidad de educación, de modo que al implementar las competencias digitales y sus diversas herramientas se obtiene una retroalimentación positiva y dinámica entre profesor y alumno.

El profesor también da su punto de vista sobre los alumnos que, si poseen conocimiento sobre estas competencias, pero no aprovechan estas invenciones tecnológicas, así que recomienda que le dediquen un tiempo a conocer a fondo sobre este tema, ya que como jóvenes

tiene más facilidad de adaptación de estos recursos y que se familiaricen con las metodologías que el docente enseña.

Y por último punto expresa que en la actualidad los resultados no son satisfactorios al 100 %, talvez un 60%, refiriéndose al provecho que no se le está dando a estas competencias, por esta razón aconseja a los estudiantes a que lo vean como una oportunidad para adaptarnos a una metodología que nos permitan estudiar más cosas, además de generar conciencia de la importancia de aprovechar las competencias digitales.

Que tener en conocimiento su existencia, su importancia y sus beneficios hará que tengamos más probabilidad de poder trabajar en cualquier ámbito porque las tecnologías siempre están presente y saberlas manejar es un punto a nuestro favor.

Desde mi punto vista de vista analítico de este tema realizado considero que cada estudiante y maestro deben sacar el mayor provecho de las tecnologías, en especial las que ayudan a mejorar la educación de dichos estudiantes para así formar unos profesionales bien preparados y con conocimientos que aporten a la sociedad. Por consiguiente, El docente tiene la satisfacción de que su alumno ha alcanzado una madurez para tomar decisiones, resolver problemas y tener un trabajo donde pueda aplicar sus conocimientos.

Los resultados de la implementación de las competencias digitales poco a poco van surgiendo, ya que tiene pocos años en la sociedad, por lo que esto es un proceso y de apoco se va alimentando al desarrollo de la educación con mayor calidad en sus metodologías y recursos a ofrecer a sus estudiantes y futuros profesionales.

Todos los recursos tecnológicos que se han mencionado en este proyecto son los más recomendados por los docentes para la búsqueda de información requerida para un trabajo, ya que allí se encuentra todo tipo de contenido informativo, verificado por expertos, dando así como resultado que es una información que vale la pena leer y compartir con el mundo, ya que

han hecho las respectivas investigaciones para aprobar dicho argumento de quien exponga un tema, no se debe ubicar una información que no haya sido investigada y por consiguiente probada.

Es muy importante saber cómo manejar cada una de ellas porque las necesitamos y debemos conocer más sobre su importancia y los tantos beneficios que nos ofrecen, por el cual al momento de aplicarlas ya previamente nos hemos preparado, sabemos que hacer y cómo hacerlo. La competencia digital nos ayuda a fortalecer nuestro aprendizaje, al desarrollo de nuestras habilidades no solo en la comunicación, sino también la información, la creación de algún material audiovisual que tengamos que realizar para presentar una tarea o en tu trabajo que requiera crear un audiovisual.

Los aportes más importantes que hemos recibido a través de estas competencias digitales son que tenemos la facilidad de adquirir información a través del internet, saber seleccionar el que más está acertado a nuestro trabajo investigativo, claro está que al mismo tiempo nos estamos preparando, comprendiendo el contenido de un documento donde encontramos la información que necesitamos. Al momento de que esa información obtenida queramos realizar un video mostrando una exposición de cierto tema, es decir comunicar nuestra investigación, estamos aplicando la segunda y tercera competencia digital correspondiente a comunicación y creación de contenidos.

Con este claro ejemplo podemos decir que en cualquier momento estamos utilizando las competencias digitales, y que su uso nos facilita toda actividad que realicemos, ya sea en nuestra institución educativa, en nuestro trabajo y en nuestra vida diaria, que para eso existen, facilitarnos nuestras actividades lo mayor posible, hacerlo innovador y con rapidez.

III. CONCLUSIONES

En conclusión, podemos determinar que a partir de los resultados obtenidos a través de las encuestas hacia los estudiantes universitarios y la entrevista realizada al docente, mencionar que las competencias digitales si ha aportado al desarrollo de la educación actual ya que estas poseen muchos recursos de los cuales hacen que el alumno obtenga variedad en información en diferentes fuentes verificas, y que da como resultado que este obtenga un vasto conocimiento para la aplicaciones en su formación profesional.

Esto va de la mano también con la preparación constante del docente al momento de impartir sus clases, adaptándose a las nuevas tecnologías que evolucionan día a día, aprovechando la invención del mismo, de la igual manera los estudiantes se preparan día tras día para que haya una retroalimentación con su maestro, verificando el aprendizaje obtenido en el aula. Por lo tanto, este trabajo cumplió con su propósito de análisis y su obtención de resultados ya mencionados anteriormente.

IV. RECOMENDACIONES

A partir de la realización de este trabajo se mencionará las siguientes recomendaciones:

- En primer lugar, los estudiantes deben conocer sobre las competencias digitales para estar a la par con su docente y que surja una retroalimentación efectiva.
- Los estudiantes deben aprovechar al máximo la invención de las competencias digitales, ya que se obtienen muchos beneficios que ayudaran su formación como futuro profesional y que a su vez aporta al desarrollo de la educación.
- Promover la capacitación de los docentes en sus competencias digitales con el propósito de mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, ya que la investigación define que el docente es el pilar de la alfabetización digital de los estudiantes.
- Hay que generar conciencia de que las competencias han existido siempre y que se debe tomar en la educación para generar un avance en el desarrollo de la misma.
- Se debe autoevaluar sus competencias digitales con el propósito de involucrarse dentro del desarrollo de las materias que promueve el conocimiento basándose en la nueva sociedad de la información.

V. BIBLIOGRAFÍA

Gisbert, M. y. (2011). *Digital Learners: la competencia digital de los estudiantes universitarios*.PDF. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7326323>

Gutiérrez. (2011).

Luna, E. B. (2015, octubre). *Indicadores de calidad para la evaluación de plataformas virtuales*.PDF. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/286923337_Indicadores_de_calidad_para_la_evaluacion_de_plataformas_virtuales

Prensky, T. O. (2009).

RELATEC Marta Durán Cuartero, I. G. (2016, junio). *Análisis conceptual de los modelos de competencia digital del profesorado universitario*.PDF . Retrieved from <https://relatec.unex.es/article/view/2490>

Ruiz., S. M. (2016, noviembre). *Evaluación de las plataformas virtuales swad y moodle a través de indicadores de calidad.* . Retrieved from <https://digibug.ugr.es/flexpaper/handle/10481/44930/2639280x.pdf?sequence=6&isAllowed=y>

Tillman., M. (2020, Agosto). *¿Qué es zoom y cómo funciona?* Retrieved from <https://www.pocket-lint.com/es-es/aplicaciones/noticias/151426-que-es-el-zoom-y-como-funciona-ademas-de-consejos-y-trucos>

Universidad de las Palmas de gran Canaria. . (2020, julio). *Google académico: acceso al texto completo ULPGC.* . Retrieved from https://biblioteca.ulpgc.es/google_academico

Vincent, J. (2020, marzo). *Qué es meet google y cómo usarlo.* Retrieved from <https://www.trecebits.com/2020/04/27/que-es-google-meet-y-como-usarlo/>

Leonardo Machuca, Sixto Véliz. (2019). *Competencias digitales y rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura Gestión del aprendizaje de la Universidad Continental.* Obtenido de <https://repositorio.continental.edu.pe/handle/20.500.12394/5644>

VI. ANEXOS

RESULTADOS OBTENIDOS DE LA ENTREVISTA	
MSc. FRANKLIN RODRIGUEZ	
PREGUNTA	RESPUESTA
¿Cree usted que los estudiantes universitarios tienen conocimiento sobre las competencias digitales?	En función a la experiencia que hemos tenido en este semestre que a fuerza hemos tenido que manejar herramientas digitales, existe mucha competencia de tipo practica pero en termino de funcionalidad me parece que no aprecian apropiadamente las herramientas como tal, conocimientos si lo tienen porque es muy fácil adaptarse a medios digitales y herramientas, creería que les falta mucho por aprovechar.
¿Qué grado de dificultad ha tenido usted utilizando las competencias digitales?	En mi caso estoy relativamente preparado, noto que los estudiantes no se adaptan a la metodología, aunque tengan conocimientos de competencias no logran aprovecharla, esto es un proceso.
¿Cuáles serían los beneficios que ha obtenido a partir del uso de estas competencias?	Podemos brindarle la mayor cantidad de contenidos que las que se podían brindar antes, la facilidad para abarcar temas, incluso para ejemplificar porque recuerde que los recursos audiovisuales que solemos usar para las clases sirven mucho como soporte.
¿Ha obtenido buenos resultados al implementar las competencias digitales en las actividades educativas?	Creería que los resultados no son satisfactorios al 100 %, talvez un 60%, no por parte de los estudiantes sino en general.
Alguna recomendación para los estudiantes que hacen uso de estas competencias en su proceso de formación profesional.	Que lo vean como una alternativa o como una oportunidad para adaptarnos a una metodología que nos permitan estudiar más cosas a lo largo del tiempo. Hay que generar conciencia de la importancia de aprovechar las competencias digitales.

LAS COMPETENCIAS DIGITALES Y SU APOORTE EN LA EDUCACIÓN ACTUAL EN LOS UNIVERSITARIOS. (ENCUESTA GRÁFICOS)

GRÁFICO 1

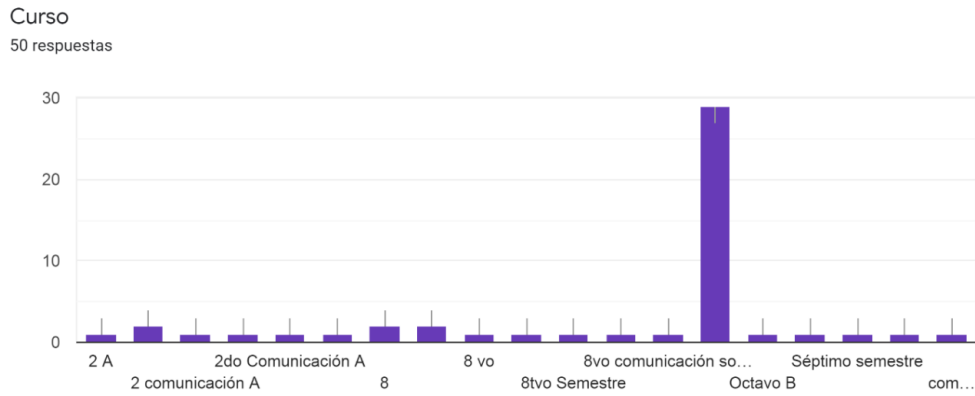


GRÁFICO 2

1- Conoce usted la definición de las competencias digitales.
50 respuestas

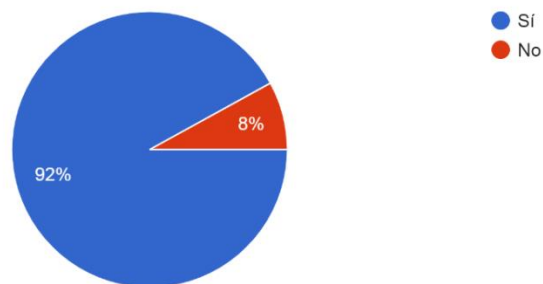


GRÁFICO 3

2- Cuáles de estos recursos digitales utilizas:
50 respuestas

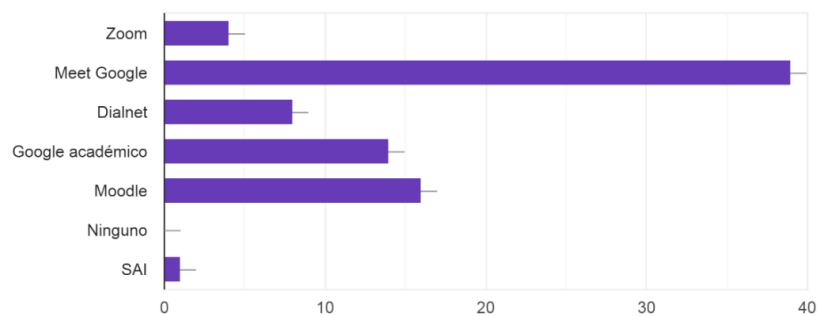


GRÁFICO 4

3- Usted maneja las competencias digitales:

50 respuestas

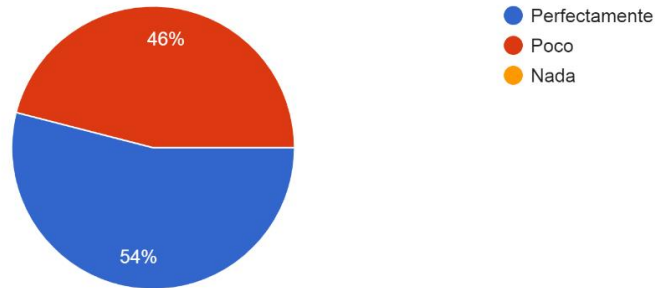


GRÁFICO 5

4- Su docente maneja las competencias digitales:

50 respuestas

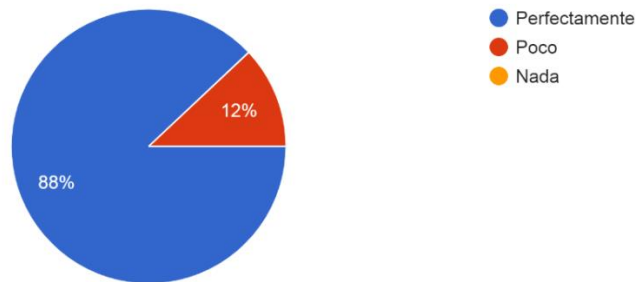
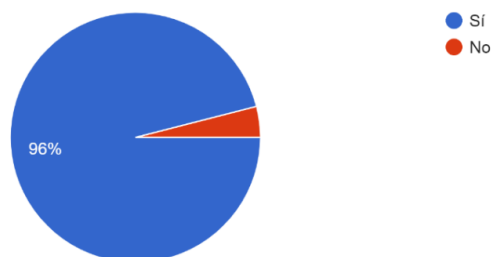


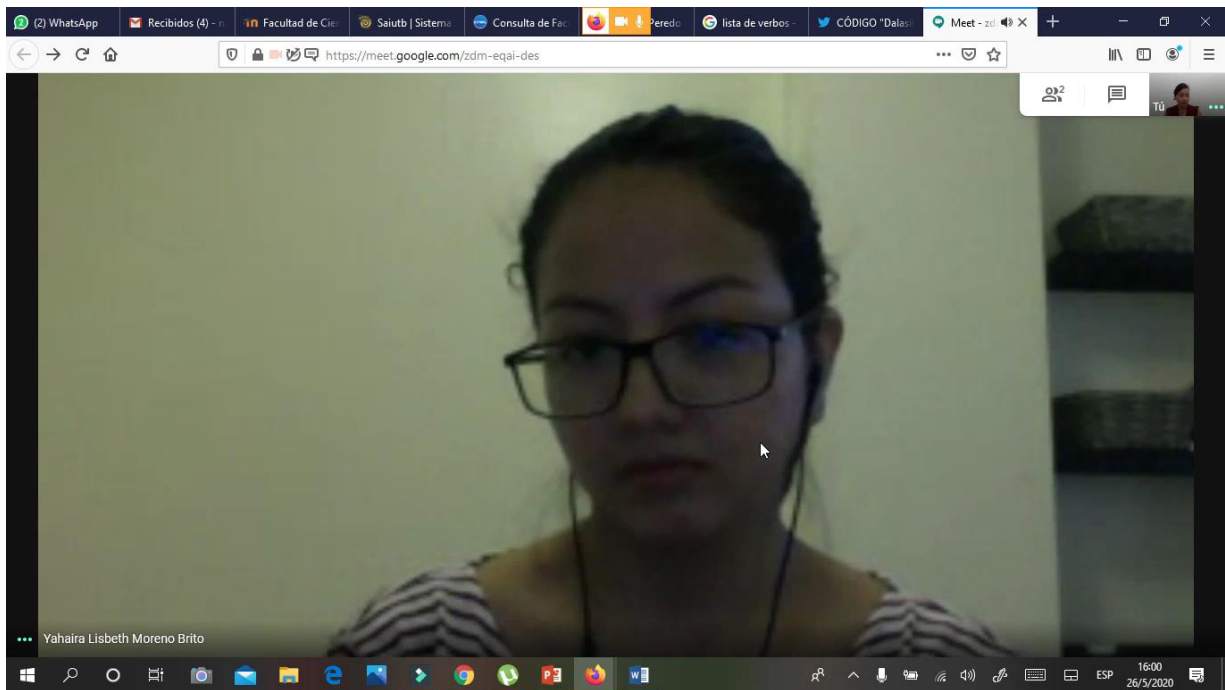
GRÁFICO 6

5- ¿Cree que las competencias digitales han aportado al desarrollo de la educación actual de los universitarios?

50 respuestas



TUTORIA 26/05/2020



REALIZACION DEL ESTUDIO DE CASO

