

Competencias digitales para el nivel superior: experiencias, desafíos y tensiones en ingresantes 2023

Autores: Bravo, Mara Belén; Bohl, Ricardo Raúl; Céparo, Emma María Guadalupe

Contacto: *edeco.fceco@uner.edu.ar

País: Argentina

Resumen

En el nivel superior las tecnologías de la información y la comunicación se incorporan potenciando prácticas en diferentes ámbitos (administrativos, productivos, sociales, educativos, etc). A partir de las experiencias educativas en entornos virtuales de aprendizaje se busca focalizar en las habilidades, destrezas y desafíos que evidenció el trabajo con ingresantes a las carreras de esta unidad académica en el año 2023.

Los inicios en la universidad requieren de un proceso de adaptación y adecuación a tiempos de estudio, horarios, cursadas y espacios. El reconocimiento de estos, implica para un ingresante mixturar experiencias educativas presenciales, semipresenciales, remotas e híbridas. Esto implica poner en juego saberes, habilidades y competencias digitales que involucran a su formación académica.

Durante el Curso de Ambientación a la Vida Universitaria, se habilitaron instrumentos de recolección de información que brindan un aporte sobre las competencias digitales que traen consigo quienes inician una carrera en esta institución. Conceptos como habilidades, competencias, alfabetización digital, alfabetización mediática, representaciones, colaboración, colectivo, creatividad, compromiso, negociación, inmersión, invención, alteración, disposición tecnológica entre otros conforman la trama sobre la que se reflexionará en virtud de la información recopilada.

Se trabaja a partir de los resultados de una encuesta realizada a ingresantes de una de las nueve facultades de la UNER conformada por un total de 556 respuestas, lo cual representa el 69,6% del total de quienes optaron por iniciar un estudio en el nivel superior. A partir de este grado de representatividad, se procura analizar los desafíos y tensiones con respecto al manejo de recursos digitales y el acceso a la tecnología.

1. Introducción

Los procesos de digitalización y virtualización han impactado las distintas esferas de la vida social. En tal sentido, no hay ámbito donde no estén incorporadas las tecnologías de la información y la comunicación. Esto se profundizó durante 2020-2021 debido al contexto de pandemia mundial lo que llevó a los sujetos pedagógicos a la necesidad de acompañar su propias prácticas involucrando nuevos saberes, habilidades, competencias que les permitan acceder a la información en una cultura de la convergencia (Jenkins 2013), un ecosistema de medios dinámico y cambiante (Scolari, 2015) así como nuevas prácticas y hábitos culturales, modos de relación, memorización, trabajo, estudio y participación (Serrés 2014).

En este trabajo recuperamos la experiencia llevada adelante durante el mes de febrero de 2023 donde desde la Universidad Nacional de Entre Ríos se implementó el Curso de Ambientación a la Vida Universitaria. En este marco desde la Facultad de Ciencias Económicas se destinaron 8 horas para el trabajo específico junto al Área de Educación a Distancia (a continuación, EDECO) para acompañar a los y las ingresantes en un proceso de iniciación en el uso y apropiación de diferentes recursos digitales que se incluyen en el campus

ingresante así como en el Campus Virtual UNER/FCEco. A esta propuesta se sumaron herramientas digitales que se emplean durante el cursado de las carreras que conforman la propuesta académica de esta facultad.

Desde el equipo de EDECO se trabajó con las 14 comisiones en una propuesta bimodal que incluyó una instancia presencial y 3 (tres) de trabajo virtual en el módulo llamado “Estudiar en la UNER”. Durante estos encuentros se trabajó con un total de 799 ingresantes a los que se les solicitó como una de las actividades obligatorias la resolución de una encuesta. Esta fue respondida por el 69,6%, es decir, un total de 556 estudiantes. El objetivo de este instrumento fue indagar en los usos y sentidos de los recursos digitales de quienes inician un recorrido por el nivel superior, así como en las posibilidades de acceso a las tecnologías de la información y la comunicación. Cabe destacar que, además, se indagó en aspectos vinculados a los consumos digitales que realizan ingresantes a las carreras dependientes de la Facultad de Ciencias Económicas. A continuación, se realiza un análisis de los resultados obtenidos de la encuesta a partir de categorías vinculadas a la alfabetización digital para recopilar un estado que caracteriza a ingresantes 2023.

2. Metodología

Con respecto al abordaje metodológico desde el equipo de EDECO se elaboró una encuesta virtual mediante el uso de un formulario de Google al cual los alumnos accedían a través del aula virtual “Estudiar en la UNER FCECO” del Campus virtual del Ingresante de la UNER.

Las preguntas estuvieron divididas en 3 (tres) ejes: a) conocimientos previos en cuanto al manejo de recursos digitales, b) el nivel de acceso a las tecnologías y, c) consumos digitales de los alumnos.

Este instrumento se construyó a partir de 19 preguntas en total de las cuales solo se tomarán aquellos resultados más significativos por ejes trabajados para analizar sus resultados.

3. Desarrollo

Durante el Curso de Ambientación a la Vida Universitaria 2023 se realizaron 4 encuentros de dos horas destinados a 14 comisiones de ingresantes pertenecientes las distintas carreras que conforman la propuesta educativa de pregrado y grado de la Facultad de Ciencias Económicas. La edad constituye un indicador importante en relación al uso y acceso a las tecnologías. En este sentido podemos describir a este grupo como parte de una población estudiantil que integra una franja etaria de 17 a 21 años en un 67,98%, de 22 a 26 años, un 13,67 %; de 27 a 31, un 7,19%; de 32 a 36, un 3,41 %; y de más de 37 años, un 7,37%. Solo un 0,36 % no respondió.

TABLA 1. Resultados de edades en ingresantes 2023

Opción	Total
De 17 a 21	378
de 22 a 26	76
de 27 a 31	40
de 32 a 36	19
Más de 37 años	41
Blanco	2
Total	556

Con respecto al año de egreso de la escuela secundaria se puede apreciar que en el período 2016- 2022 egresó el 79, 61 % de ingresantes a carreras de 2023. De este total, la mayoría respondió haber egresado en 2021-2022.

TABLA 2. Año de egreso de escuela secundaria

	Frecuencia	Frecuencia Acumulada	% individual	% acumulado
Hasta de 1990	3	3	0,54%	0,54%
Entre 1991 y 1995	4	7	0,72%	1,27%
Entre 1996 y 2000	18	25	3,26%	4,53%
Entre 2001 y 2005	17	42	3,08%	7,61%
Entre 2006 y 2010	23	65	4,17%	11,78%
Entre 2011 y 2015	47	112	8,51%	20,29%
2016	15	127	2,72%	23,01%
2017	32	159	5,80%	28,80%
2018	19	178	3,44%	32,25%
2019	32	210	5,80%	38,04%
2020	32	242	5,80%	43,84%
2021	73	315	13,22%	57,07%
2022	237	552	42,93%	100,00%
Respuesta en Blanco	4	556		
Total	556		100,00%	

Como puede observarse la población de ingresantes se puede destacar por pertenecer a un grupo joven adoptando diversos roles no solo desde un sentido arbitrario como la edad sino como expresa Pierre Bourdieu, desde una “unidad social, de un grupo construido, que posee intereses comunes” (2002, p. 165).

Esta información permite observar las heterogeneidades y pluralidades de la cohorte, ya que esta diversidad etaria involucra experiencias generacionales distintas. Tener en cuenta estas relaciones es un aspecto central y estructural; al decir de Carlos Skliar (2012) ya que la preocupación en torno a cómo generar un diálogo, intercambiar, atravesar limitaciones, filiar, reconocer... funda los sentidos de las relaciones pedagógicas. Por ello, la educación es un encuentro –difícil y contingente- entre generaciones en la filiación del tiempo. A lo que, se suma la mediación tecnológica como un espacio para propiciar nuevas formas de presencialidad.

3.1. Sobre conocimientos previos en cuanto al uso de recursos digitales

Partiendo del contexto cultural, educativo y tecnológico actual buscamos indagar en cuáles son los conocimientos y habilidades tecnológicas con las que llegan al nivel superior los y las ingresantes 2023 y ¿cómo lograr propiciar que una inclusión genuina (Maggio, 2012) de las tecnologías potencie la experiencia educativa de estos estudiantes?

De la encuesta pudimos acceder a la siguiente información sobre qué recursos digitales usan y conocen. De 556 alumnos las herramientas más empleadas son las de videoconferencia, como Zoom o Gmeet. Luego ocupa un lugar relevante el uso del paquete de Microsoft Office, fundamentalmente, Word, Excel y Power Point. Se incorpora el uso del correo electrónico como un canal de comunicación de importancia, así como software/aplicaciones para editar videos y sonidos. Además, se destaca el empleo de herramientas/aplicaciones digitales para realizar presentaciones (canva, prezi) e interactuar (murales colaborativos: padlet, menti).

Hubo pocos casos que mencionaron otros recursos como por ejemplo software de diseño digital, de programación, etc.

TABLA 3. Herramientas digitales más empleadas por ingresantes 2023

Herramienta digital	Cantidad	Observaciones
Videoconferencia	501	Zoom, GMeet, etc. 19 de ellos señalaron que este es el único recurso digital que han usado.
Murales colaborativos	82	
Presentaciones digitales	243	Canva, Prezi
Edición de videos	143	Uso de software y aplicaciones.
Edición de sonidos	50	Uso de software y aplicaciones.
Office	501	Word. 14 de ellos indicaron que este es el único recurso digital que han utilizado.
	346	Excel. Uno de ellos solo ha usado este recurso.
	348	Power Point
E-mail	258	6 de ellos indicaron que este es el único recurso digital que utilizan.
Otros	4	Los recursos señalados son: Uso de Spotify, software de diseño (Illustrator, photoshop, lightroom), blog, classroom, autocad, sketchup,etc. Ddocumentos de google y todas las aplicaciones de google.
No respondieron	5	

De esto se puede comprender cómo la incorporación de tecnologías trasciende la dimensión instrumental y se configura como un dispositivo productor de nuevas subjetividades en un escenario educativo caracterizado por “(...) nuevos modos de comunicación [que] inauguran formas de conocer, reestructurando la percepción y provocando fenómenos sociales y culturales novedosos” (Huergo, 1996, p. 66).

Esto nos lleva preguntarnos quiénes son esos sujetos ingresan, cómo se ponen en juego los rasgos característicos de producción de los saberes de la sociedad contemporánea, como son la hipertextualidad, la interactividad, la conectividad y la colectividad (Martín Barbero, 2006 en Dussel, 2010). “En esta compleja amalgama de nuevas construcciones subjetivas en relación con las tecnologías y las culturas, las identidades ya no son territoriales y monolingüísticas, sino transterritoriales y multilingüísticas.” (Lion, 2006, p. 6) Es decir, sujetos que traen sus habilidades entendidas como ‘el conocimiento y la experiencia necesarios para realizar una tarea o labor concreta’ y la competencia [como] “la capacidad de aplicar habilidades y conocimientos teóricos y prácticos a una situación habitual o cambiante” (Tissot 2004 en Cobo, 2013, p. 179)

3.2. Sobre el nivel de acceso a las tecnologías

El acceso a dispositivos tecnológicos fue otra de las preguntas realizadas en la encuesta que nos permitió poner en relación el contar con el recurso más la posibilidad de conexión a Internet. Es de destacar que, de un total de 556 ingresantes, 16,36% solo cuenta con el celular, 1,43 % manifestó solo tener Notebook, 1.80 % solo tiene computadora de escritorio. Nadie manifestó no contar con un dispositivo para acompañar su trayectoria por el primer año.

Cabe destacar que el dispositivo de mayor uso y acceso es el celular/Smartphone lo cual genera incomodidades a la hora de trabajar con el campus virtual y algunos recursos digitales requieren descargar aplicaciones o, no cuentan con normas de usabilidad y accesibilidad para las pantallas de los móviles y garantizar una buena experiencia de usuario.

TABLA 4. Dispositivos tecnológicos con los que cuentan los ingresantes 2023

Dispositivo	Cantidad	Observaciones
Celular/Smartphone	494	91 tienen sólo este dispositivo.
Notebook	337	8 de ellos solo cuentan con este dispositivo.
Pc de escritorio	294	10 de ellos solo cuentan con este dispositivo.
Tablet	23	
No cuenta con dispositivo	0	
No respondió	62	

Con respecto a la posibilidad de conectarse a Internet, los y las ingresantes expresaron que un total de 499 alumnos pueden acceder a internet a través de un celular o smartphone, de los cuales 100 solo cuentan con este medio para acceder a la red. 335 indicaron poder acceder a internet a través de una Notebook,

siendo este el único medio disponible para 7 de ellos. 198 señalaron que tienen acceso a la red a través de una PC de escritorio y 7 de ellos cuentan con este dispositivo como único medio de conexión. Solo 22 tienen una Tablet y la utilizan como medio de acceso a la red. Estos a su vez cuentan con otros dispositivos.

Asimismo, 114 ingresantes indicaron que solo cuentan con 1 dispositivo para acceder a internet. 350 ingresantes expresaron contar con 2 dispositivos para acceder y, 92 casos manifestaron contar con 3 o más dispositivos que les permiten conectarse a la red.

Si se tiene en cuenta el tipo de acceso y conexión, los resultados muestran que un porcentaje del 64,56% tiene una buena conexión con respecto al 30% que manifestó que su conexión era deficiente, mala o no muy buena. Es de destacar que, al momento de consultar sobre la posibilidad de conectarse a internet, 5 casos expresaron no contar con este recurso.

TABLA 5. Acceso y tipo de conexión a Internet

Sin acceso a internet	5
Si mediante datos móviles	24
Si, mi conexión es muy buena	359
Si, pero la conexión es deficiente	142
si, pero la conexión es mala	24
Si, pero la conexión no es muy buena	1
Respuesta en Blanco	1
Total	556

Considerando la descripción anterior, nos queda aún el interrogante de cómo acompañar procesos de aprendizaje desde EDECO con aún un alto porcentaje (30%) de ingresantes que expresan tener dificultades de acceso. Ante estas limitaciones se les consultó de qué manera consideran que se puede encontrar una solución. La respuesta en general se centró en la posibilidad de contar con becas de acceso a Internet, a dispositivos y/o propiciar encuentros virtuales con sus respectivas grabaciones que permita el ingreso de forma asincrónica.

En este sentido se demanda un compromiso institucional para potenciar experiencias educativas que permitan nuevas habilidades, nuevos procesos de alfabetización digital que combinen la creatividad en las propuestas de enseñanza junto al compromiso del estudiante para impulsar su aprendizaje.

3.3. Sobre consumos digitales de los ingresantes

Con respecto a los consumos culturales y digitales se les consultó sobre el qué hacen en Internet. En este sentido se obtuvieron 556 respuestas. Al ser una pregunta de opción múltiple se imposibilita la realización de las combinaciones de actividades que realiza cada uno y por eso se procede a mostrar solo la cantidad de alumnos que marcaron cada opción.

TABLA 6. Actividades que se realizan en Internet por Ingresantes 2023

Opciones	Cantidad de alumnos que indicaron que realizan esa actividad
Uso de redes sociales	514
Correos electrónicos o emails	437
Bajar y/o mirar películas	286
Leer noticias e información de interés general	271
Leer textos, libros y/o revistas	151
Estudiar y/o investigar	436
Trabajo	148
Chatear	294
Comprar/vender	181
Jugar	169

El uso de redes sociales es la actividad más recurrente dentro de las respuestas, el 92,9% utiliza las redes sociales en forma habitual. Solo 3 casos respondieron no contar con redes sociales y un solo caso no respondió.

La gran mayoría de los alumnos (99,28%) afirman tener redes sociales, estos datos guardan relación con los obtenidos de la pregunta anterior donde un 92,9% de los estudiantes afirmaron que utilizan las redes sociales en forma habitual.

De la combinación de los datos de las dos preguntas podríamos deducir que alrededor de un 6% de los encuestados tienen redes sociales pero no las usan en forma habitual.

Con respecto a las más redes sociales más empleadas, se obtuvieron 556 respuestas. Se muestra para cada red social la cantidad de alumnos que señalaron que la utilizan.

TABLA 7. Redes sociales más empleadas por Ingresantes 2023

Red social	Cantidad de alumno que indicaron que utilizan esa red
Facebook	245
Instagram	519
Twitter	235
WhatsApp	527
Snapchat	34
Tik Tok	265
You Tube	325
Discord	63
Telegram	44
Otra	19
Ninguna (respuesta en Blanco)	2

Whatsapp e Instagram son las dos redes sociales más utilizadas por los ingresantes. Un 94,78% de los encuestados afirmaron que utilizan la primera mientras que 93,35% afirman utilizar la segunda.

Este último dato es útil para considerar las formas en las que la facultad puede comunicarse con la población estudiantil, considerando estos datos el uso de redes sociales institucionales (principalmente Instagram) puede ser una buena manera de realizar comunicaciones al estudiantado a través de una plataforma que ellos utilizan en forma frecuente.

4. Conclusiones

De los resultados obtenidos podemos afirmar que los y las ingresantes acceden en su mayoría a dispositivos tecnológicos. Lo cual resulta un instrumento sumamente significativo a la hora de plantear propuestas que requieran el uso de recursos digitales y/o entornos virtuales de aprendizajes. Sin embargo, aún persiste una brecha digital en función del tipo de dispositivo y acceso a los cuales pueden acceder.

Los resultados producidos en la encuesta realizada indica que los y las ingresantes están habitando las redes sociales, Internet y desde estos espacios propios del mundo digital producen nuevas representaciones y sentidos sobre cómo debieran configurarse las propuestas de enseñanza que incorporan recursos tecnológicos.

Referencias bibliográficas

- Barrionuevo Vidal, M.B (2021). La configuración de los entornos integrados de aprendizaje. En Barrionuevo Vidal, M. B. y Tenutto Sodevilla, M. (coords.), *Aulas Híbridas y Bimodalidad: Entornos Integrados de Aprendizajes*. Noveduc.
- Bourdieu, P. (2002). “La “juventud” no es más que una palabra”. En *Sociología y cultura* (pp. 163-173). Grijalbo, Conaculta.
- Coll, C. (2009). Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades. En Carneiro, R., Toscano J.C. y Diaz, T. (2009), *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Santillana.

- Cobo, C. (2016). *La Innovación Pendiente. Reflexiones (y Provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento*. Colección Fundación Ceibal/Debate. <https://innovacionpendiente.com/>
- Freire, P. y Faundez, A. (2018). *Por una pedagogía de la pregunta. crítica a una educación basada en respuestas a preguntas inexistentes*. Siglo Veintiuno.
- Maggio, M. (2016). *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Paidós.
- Maggio, M. (2018). *Habilidades del siglo XXI. Cuando el futuro es hoy*. Fundación Santillana. http://www.fundacionsantillana.com/PDFs/XIII_Foro_Documento_Basico_WEB.pdf
- Maggio, M. (2018). *Reinventar la clase en la universidad*. Paidós.
- Maggio, M. (2018). *¿Qué pedagogías universitarias en la sociedad digital?* FILO UBA. <https://youtu.be/8eamL-CYpllk?t=583>
- Ripani, M. F. (2017). *Orientaciones pedagógicas de Educación Digital* (1ª ed.). Ministerio de Educación de la Nación. <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL006290.pdf>
- Lion, C. (2006). *Imaginar con Tecnologías. Relaciones entre Tecnologías y Conocimiento*. La Crujía.
- Reig, D. [Fundación Hazlo posible] (2014). *Tecnologías del Empoderamiento y la participación*. [Video]. [https://www.youtube.com/watch?v=v3\]-ButtAQo](https://www.youtube.com/watch?v=v3]-ButtAQo)
- Serres, M. (2014). *Pulgarcita*. Fondo de Cultura Económica.
- Scolari, C. A. (2015). *Ecología de los medios*. Gedisa.
- Skljar, C. (2012). La crisis de la conversación de alteridad. Educar entre generaciones. En M. Southwell (comp.), *Entre generaciones: exploraciones sobre educación, cultura e instituciones* (1ª ed.). Homo Sapiens Ediciones; FLACSO.