



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA,
LEÓN
FUNDADA EN 1812
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO LENGUA Y LITERATURA



Miembro de
la Red Mundial de
Ciudades del Aprendizaje
[www.uil.unesco.org/
learning-cities](http://www.uil.unesco.org/learning-cities)

2021: «Esperanzas Victoriosas»

MONOGRAFÍA PARA OPTAR AL TÍTULO DE
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN LENGUA Y
LITERATURA

TEMA:

Competencias digitales versus Pandemia COVID-19 como respuesta a la continuidad educativa en estudiantes de la carrera de Lengua y Literatura, durante el periodo de mayo a noviembre del año 2020

Autores:

Br. Carlos Eduardo Cortez
Br. Milton Enrique Romero Martínez
Br. Mayron Alexander Zamora Cano

Tutora:

Yamileth de los Ángeles Sandoval Ramos
Máster en Lengua y Literatura Hispánica

León, noviembre 2021

¡A la Libertad por la Universidad!



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA,
LEÓN
FUNDADA EN 1812
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO LENGUA Y LITERATURA



2021: «Esperanzas Victoriosas»

MONOGRAFÍA PARA OPTAR AL TÍTULO DE
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN LENGUA Y
LITERATURA

TEMA:

Competencias digitales versus Pandemia COVID-19 como respuesta a la continuidad educativa en estudiantes de la carrera de Lengua y Literatura, durante el periodo de mayo a noviembre del año 2020

Autores:

Br. Carlos Eduardo Cortez
Br. Milton Enrique Romero Martínez
Br. Mayron Alexander Zamora Cano

Tutora:

Yamileth de los Ángeles Sandoval Ramos
Máster en Lengua y Literatura Hispánica

León, noviembre 2021

¡A la Libertad por la Universidad!

Resumen

Las competencias digitales afloraron durante el año 2020, pues la pandemia COVID-19 hizo colapsar al sistema educativo mundial. En Nicaragua el Gobierno de Reconciliación y Unidad Nacional (GRUN) orientó al Sistema Educativo Nacional que el profesorado nicaragüense debía buscar alternativas para garantizar la continuidad educativa.

El proceso de autoorganización, de acoplamiento ante los cambios en medio de ese «caos» nos dio a todos la posibilidad de reinventar nuevas formas, de buscar estrategias para hacer posible que las clases no se detuvieran y que los estudiantes aprobaran el año escolar. Como graduados de la UNAN, León y con ayuda de la tutora, quien es Coordinadora de Investigación y Posgrado en la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, nos dispusimos a realizar un estudio que sistematizara esta experiencia.

Por tal motivo, este estudio pretende valorar la importancia del uso de estrategias digitales como respuesta para la continuidad educativa en la carrera de Lengua y Literatura, precisamente con estudiantes que la tutora atendió con sus componentes curriculares.

La metodología del trabajo de investigación nos permitió un acercamiento a las estrategias que desde el inicio de la pandemia en el mes de abril y durante todo el año 2020 se utilizaron para garantizar el alcance de las competencias de cada uno de los componentes impartidos de III a V año de la carrera. Determinar y describir los beneficios que, a pesar del quebrantado sistema educativo, fue posible la continuidad educativa con un profesorado que a pesar de contar con una plataforma Moodle y las Tecnologías de la Información y la Comunicación, no todos habían experimentado incluir sus componentes a la plataforma virtual universitaria.

Este es un estudio descriptivo, desde un enfoque cualitativo. Los resultados van en concordancia con los objetivos del estudio. Los resultados nos muestran claramente el alcance que la plataforma tiene para apoyar el rendimiento académico de los estudiantes, garantizando medidas de seguridad y el obligatorio cumplimiento del protocolo de salud orientado por el Gobierno Central y la UNAN, León. De igual manera, quisimos conocer con detenimiento el estado inicial de las competencias digitales en estudiantes como en docentes; pues ambos experimentamos el surgimiento del mundo de la virtualidad.

Palabras claves: COVID-19, continuidad educativa, estrategias digitales, plataforma virtual, comunicación, Educación Superior, protocolo de salud, Gobierno Central.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA, LEÓN
FUNDADA EN 1812
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
COORDINACIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

2021: «Esperanzas Victoriosas»

Carta Aval de la tutora

La suscrita M. Sc Yamileth Sandoval Ramos, coordinadora de Investigación y Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades tiene el agrado de avalar el estudio monográfico para optar al título de Licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Lengua y Literatura, titulado:

Competencias digitales versus Pandemia COVID-19 como respuesta a la continuidad educativa en estudiantes de la carrera de Lengua y Literatura, durante el periodo de mayo a noviembre del año 2020

Línea de Investigación: Tecnología Educativa

Estudio monográfico cualitativo, descriptivo realizado por los sustentantes:

Br. Carlos Eduardo Cortez

Br. Milton Enrique Romero Martínez

Br. Mayron Alexander Zamora Cano

El estudio se corresponde con la línea de Investigación «**Tecnología Educativa**» y reúne todos los requisitos del Reglamento de Finalización de estudios vigente desde junio 2019. Como tutora, considero que es pionero en la temática abordada durante la pandemia COVID-19, nos insta a la planta docente universitaria y a los estudiantes a desarrollar habilidades y destrezas digitales en el quehacer de la Educación Superior.

¡Éxito estimados estudiantes!

Yamileth de los Ángeles Sandoval Ramos
Máster en Lengua y Literatura Hispánica

Índice

1. <i>Introducción</i>	6
1.1. <i>Antecedentes</i>	9
1.1.1. <i>Ámbito Internacional</i>	9
1.1.2. <i>Ámbito local</i>	10
1.2 <i>Planteamiento del problema</i>	11
1.3 <i>Justificación</i>	14
1.4 <i>Hipótesis</i>	15
2. <i>Objetivos</i>	16
2.1 <i>General</i>	16
2.2 <i>Específicos</i>	16
3. <i>Fundamentación Teórica</i>	17
2.3 <i>Marco Contextual</i>	17
2.4 <i>Marco teórico</i>	19
4. <i>Diseño Metodológico</i>	52
5. <i>Resultados, análisis y discusión</i>	57
6. <i>Conclusiones</i>	77
7. <i>Recomendaciones</i>	78
8. <i>Referencias</i>	79

1. Introducción

La pandemia COVID-19 apareció en el año 2020 y se quedó como una forma de vida y hemos de vivir practicando el auto cuidado para garantizar una estadía saludable en este planeta. Sumado a ello, en el mundo impera la necesidad de ser competente tecnológicamente. Los cambios tecnológicos han llegado al sistema educativo como una exigencia, donde cada maestro ha de adiestrarse hábilmente para atender de forma virtual a los estudiantes. La sociedad ha sido bombardeada con tantas herramientas digitales, que es casi imposible poder vivir sin un dispositivo tecnológico.

La Educación Superior desde el 2020 irrumpió nuevos desafíos sobre Tecnología de la Información y la Comunicación; es una demanda para los docentes y estudiantes quienes ahora no solo tienen que considerar manejar en forma básica las tecnologías, sino que además, hacer uso eficiente de ellas, por lo que existe la necesidad en desarrollar las competencias digitales, para así promover el uso adecuado de los dispositivos tecnológicos en todos los aspectos de la vida, sobre todo en el ámbito educativo (Cabello, 2012). La integración de las herramientas tecnológicas ha facilitado de manera significativa los progresos de la educación a distancia, haciendo especial énfasis en el uso de recursos de interacción sincrónica y asincrónica, a través de un sistema de administración de aprendizaje que facilita el adecuado desarrollo del currículo propuesto y proporciona grandes ventajas al proceso de aprendizaje mediado por tecnologías.

El uso de las estrategias digitales y el desarrollo de habilidades/competencias tecnológicas es el tema que en el ámbito educativo nacional, regional y mundial está en auge desde el año 2020 y no se ha detenido a nivel mundial. Este proceso endémico afectó la salud y calidad de vida de los seres humanos, nos referimos a la COVID – 19. Enfermedad pulmonar contagiosa que se propagó con una rapidez exorbitante por todo el planeta.

Los académicos se han sentido en «jaque», tal si fuese un juego de ajedrez. El padre Carlos Irías, rector de la Universidad Antonio de Valdivieso (UNIAV) en el ensayo titulado **La tejedora de sueños: La educación en la trama de la vida**, manifiesta que hemos de entender que la educación es mucho más que la escolarización, pues:

Si nos detenemos un momento, caeremos en la cuenta que, lo que actualmente está en crisis es la escolarización. La educación, en cambio, sigue fluyendo, porque está vinculada a todo el dinamismo de la vida. Es notorio que la pandemia causada por la COVID-19 ha provocado la paralización de la presencialidad como forma habitual y, más aún, «natural», para desarrollar el acto educativo. (2020).

El Dr. Carlos Irías, manifiesta que la educación para el aprendizaje está lista; esta se garantiza; sin embargo, los docentes no han desarrollado habilidades, competencias digitales pertinentes; pues el escenario áulico ha sido por décadas: pizarra, tiza, marcadores, libros, entre otros. Por tal motivo, al declararse una situación pandémica, los docentes y los estudiantes tuvimos que buscar otras formas para garantizar que el año académico 2020 fuese aprobado.

En conversación con la tutora M.Sc Sandoval nos informó que fue necesario buscar alternativas que permitieran dar continuidad a las actividades programadas como garante de la planificación curricular, por lo cual, la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, León orientó incorporar la plataforma Moodle como estrategia pedagógica en apoyo a los estudios no presenciales. Al mismo tiempo, diseñó una atención para la presencialidad en la cual por carreras se asistiría a clases en diversos días de la semana.

A lo largo de este estudio nos daremos cuenta de la actitud que tanto docentes como estudiantes tuvieron ante la situación pandémica; y como los seres humanos nos humanizamos en el sentido de autocuidarnos, autoorganizarnos y de forma resiliente salir adelante en medio de la adversidad.

1.1. Antecedentes

1.1.1. Ámbito Internacional

Hiraldó (2013), en su estudio sobre *El uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia*, realizado en Costa Rica, señala que, las plataformas virtuales más utilizadas con Moodle (100%), Sakai (20%) y Black Board (20%). Al hacer referencia a la valoración de sus Entornos Virtuales de Aprendizajes (EVA), el 100% de las universidades consultadas lo consideran muy adecuados. En relación a los principales usos de los EVA se destacan que el mismo es utilizado como complemento a la gestión académica y administrativa de la Institución según el 100%, seguido de un 80% que lo utiliza como medio principal para el desarrollo del proceso docente y el 60% que lo utiliza como complemento al proceso docente, a las actividades de estudio independiente y a las actividades de interacción tutorial y todas las opciones propuestas respectivamente.

Ambríz (2014), en su estudio realizado en el Instituto Politécnico Nacional de México sobre «*La competencia digital de los estudiantes*», señala que, la dimensión con el mayor porcentaje de dominio en la de información (62%), realiza tareas relacionadas con la planeación, búsqueda, y selección de información en internet. La siguiente dimensión que más dominan es la de tecnología (18%), los alumnos conocen y manejan los conceptos de TIC básicos de las computadoras, su cuidado y resuelven problemas técnicos. El 10% de los alumnos dominan la dimensión de convivencia digital, en el que se consideran las pautas de convivencia y seguridad digital. La dimensión de comunicación y colaboración (10%), dicen dominar aspectos como el uso de protocolos sociales en ambiente digital.

1.1.2. Ámbito local

En la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la UNAN, León

En esta Facultad existen estudios sobre: Tecnologías de la Información y la Comunicación, lo que no existe es un antecedente que demuestre la reacción de los seres humanos ante algún tipo de adversidad, como es el caso de la pandemia COVID-19. A continuación, presentamos el estudio más reciente que se ha realizado en esta facultad y carrera:

Impacto de la plataforma Moodle como estrategia pedagógica en la enseñanza de la Gramática moderna, estudio dirigido por el Lic. Oliver Javier López Sánchez y que recientemente defendieron las bachilleras Francis Alvarado y Leandra Jirón. En este estudio se presentó la imperante necesidad de utilizar la plataforma virtual para la impartición de las clases de Gramática Española con estudiantes de la carrera de Lengua y Literatura. En este se propuso el uso de Classroom o Aula invertida; Edmodo, y la plataforma Moodle de la UNAN, León.

1.2 Planteamiento del problema

Vivir sin tecnología, se reconoce que hoy en día es imposible, esta se ha convertido en parte indispensable de la vida y se aplica en los diferentes contextos sociales. Así, el contexto educativo es uno de los que mayor influencia ha tenido de la tecnología. Es común ver en el aula de clases estudiantes con diferentes dispositivos tecnológicos, los cuales son usados, para facilitar su aprendizaje o bien como un medio de socialización.

Los estudiantes forman parte de lo que se conoce como la generación de nativos tecnológicos, pues han nacido en un medio donde la tecnología está presente. Esta vinculación directa con la tecnología configura la forma en que los estudiantes aprenden, puesto que hoy disponen de mayor cantidad de información a la que pueden acceder en segundos. Sin embargo, también son notorias las dificultades que presentan al momento de buscar y seleccionar una información válida para construir un aprendizaje significativo (Ambriz 2014).

La implementación de herramientas de aprendizajes basadas en las TIC como lo es la plataforma Moodle, se presenta como una alternativa innovadora que, al hacer buen uso de ella, mejora el trabajo a distancia y semipresencial, haciendo más eficaz y dinámico el proceso de aprendizaje.

En esa nueva realidad educativa digitalizada también está presente la figura de los mediadores pedagógicos, los cuales están iniciando su contacto con los diferentes procesos tecnológicos, para lograr una adaptación entre sus formas habituales de enseñar y las modificaciones que las nuevas tecnologías plantean.

A los profesores se le suelen conocer como inmigrantes tecnológicos, es decir, están iniciando a utilizar los diferentes recursos tecnológicos. Esto hace que el profesorado presente una doble tarea:

- aprender a usar los recursos tecnológicos.
- tratar de transferir lo aprendido en el de proceso de enseñanza.

Como es de esperarse, estas tareas no han sido fáciles y esto hace que muchos mediadores se nieguen a utilizar estos recursos en el aula de clase o a crear espacios de aprendizaje vinculados a la tecnología. A esta situación se le agrega la falta de preparación del profesorado en este proceso de transición tecnológica, lo que hace que ellos no tengan claro qué tienen que hacer y cómo implementarlo. Estas dificultades están presentes en todos los niveles educativos y se hace más evidente en la universidad donde los estudiantes deben desarrollar un aprendizaje autónomo (Prensky 2014).

En el caso de la UNAN, León existe una aproximación al uso adecuado de la plataforma digital por parte de los académicos; pues desde la Vicerrectoría Académica se capacita al personal docente. Podemos decir, que vamos por buen rumbo en cuanto a tecnología se refiere. ¡No así, el estudiantado! La situación es que este estudio está centrado en la respuesta que tuvo la población estudiantil de la carrera de Lengua y Literatura ante la aparición de la pandemia Covid-19.

1.2.1 Preguntas de investigación:

¿Cuál es el nivel de competencia digital que presentan tanto los estudiantes como los profesores?

¿Qué estrategias digitales han fomentado los profesores en las aulas virtuales?

¿Existe satisfacción en el tipo de asistencia por parte de los estudiantes?

¿La respuesta ante el uso de la plataforma virtual en la UNAN, León dio como resultado una continuidad educativa exitosa?

¿Qué acciones se han desarrollado en función del cuidado y auto cuidado ante la pandemia versus Continuidad educativa?

1.3 Justificación

La COVID-19 puso en jaque al sistema educativo mundial en el año 2020. Para el profesorado significó sentirse capaces de decir: solo Nicaragua vela por los nicaragüenses. Autoorganizarnos, acoplarnos a los cambios en medio de ese «caos» nos dio a todos la posibilidad de reinventar nuevas formas de aprender; asumir estrategias para hacer posible compartir experiencias de aprendizaje en el sistema educativo nacional. He aquí la Educación Superior. Como graduados de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades nos sentimos desconcertados por la aparición de la pandemia. ¿Esa sensación de no saber qué hacer? ¿Cómo resolver nuestro dilema, el trabajo monográfico? Es más, teníamos de inicio un tema muy distinto al que hoy nos ocupa. Y es que, en medio de este caos, los académicos, nuestra tutora hubo de realizar un salto cualitativo, buscar otras alternativas que llenaran expectativas más reales, como es el caso de la continuidad educativa.

Por tal razón, nos dimos a la tarea de verificar, constatar, corroborar qué acciones se tomarían en la Bicentenario UNAN, León en pro de continuar con los estudios universitarios en medio de la pandemia COVID-19.

La educación superior a distancia, en este caso la modalidad por encuentro, en la que los egresados de la generación 2016-2020 necesitamos reinventar la forma de lograr las competencias de los componentes curriculares a estudiar. Debido a que no podíamos venir a la sede León a clases en medio del proceso pandémico en su peor momento. La imperante necesidad fue aprender a usar la plataforma virtual, e interactuar con estrategias digitales, pues los tiempos son cambiantes y necesitamos enfrentar nuevos retos de la sociedad de la información y el conocimiento, sin tener que desplazarse a la universidad a recibir contenidos y efectuar actividades; y es en base a ello que consideramos este estudio, relevante, pertinente y de actualidad.

1.4 Hipótesis

El uso de la plataforma virtual hizo posible la continuidad educativa en la Educación superior, específicamente en la carrera de Lengua y Literatura de la UNAN, León durante el periodo inicio de la pandemia Covid-19.

2. Objetivos

2.1 General

Valorar la importancia de las competencias digitales como respuesta a la continuidad educativa con estudiantes de la carrera de Lengua y Literatura durante la pandemia del año 2020 en la UNAN, León.

2.2 Específicos

- a) Identificar las principales estrategias digitales utilizadas por los académicos para garantizar continuidad educativa durante la COVID-19.

- b) Determinar la importancia de la continuidad educativa y la competencia digital en aprendices y mediadores pedagógicos durante la COVID-19.

- c) Describir los beneficios obtenidos en cuanto a continuidad educativa propiciada con las medidas asumidas por la UNAN, León.

3. Fundamentación Teórica

2.3 Marco Contextual

El marco contextual de este estudio se remonta al año 1983, cuando luego del Triunfo de la Revolución Popular Sandinista se creó la Facultad Preparatoria, con el propósito de dar respuesta al empirismo existente en el occidente del país, se funda en la UNAN, León, la Escuela de Ciencias de la Educación, iniciando sus programas de formación docente en el año 1984 en la modalidad nocturna, con la carrera de Ciencias de la Educación en las menciones: Matemática, Biología y Química, y en la Modalidad Sabatina, las menciones de Matemática, Física, Química, Biología, Español y Ciencias Sociales.

La Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades se caracteriza por brindar servicios educativos en el ámbito de la formación docente y de las humanidades con un alto nivel de calidad científico, técnico y pedagógico, enfocados hacia una formación integral de la persona con alto énfasis en la promoción de valores éticos y morales lo que hace que los graduados sean profesionales capaces de aportar a la transformación y desarrollo humano sostenible en Nicaragua.

La carrera de Lengua y Literatura surge en el año 1982 como producto del proceso de profesionalización que a nivel nacional el gobierno del Frente Sandinista de Liberación Nacional (FSLN) había orientado para obreros y campesinos e hijos de los mismos. Esta carrera bajo la dirección de distintas personalidades ha estado garantizando la calidad educativa en esa área tan importante para el desarrollo de la comprensión, interpretación y más.

Actualmente, la carrera tiene un estudio de rediseño curricular que se lideró bajo la dirección de la tutora de este estudio, acompañada por docentes del departamento y bajo la dirección de la Dra. Flor de María Valle, vicerrectora académica de la UNAN, León, hoy rectora magnífica de la Bicentenario.

Los planes de estudios 2011-2015; 2015-2019 han sido analizados, estudiados, comparados con otros planes de estudios en otras Universidades; y siempre ha sido líder en la formación de los estudiantes de la carrera. Sin embargo, de acuerdo al tema que nos referimos; estos planes de estudios, no garantizan en un 100% que los graduados puedan navegar en una plataforma virtual. Asimismo, los mediadores pedagógicos, docente del departamento han tenido que ser capacitados para lograr la continuidad educativa.

Los egresados de Ciencias de la Educación con mención en Lengua y Literatura, tienen en su perfil laboral ante el sistema educativo nacional la Educación Media, a nivel de Educación Pública y centros educativos de secundaria, universitario, donde podrán laborar como:

- Docentes
- Técnicos
- Metodólogos
- Delegados
- Subdelegados
- Directores, subdirectores
- Directores de áreas

2.4 Marco teórico

3.2.1 Capítulo 1: Competencia digital

3.2.1.1 Definición de competencia digital

El concepto de competencia digital se ha desarrollado a partir de dos corrientes teóricas: la conductista y la corriente socio constructivista (Eurydice, 2002). En la presente investigación se tomará en cuenta la corriente socio constructivista.

Desde este enfoque la competencia digital comprende el conocimiento adquirido, a través de herramientas brindadas por los profesores, que le permitan al sujeto construir sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo que implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo (Cano, 2005).

Aparte del enfoque socio constructivista, la competencia digital ha sido definida por diversos investigadores y aunque tienen características comunes dichas definiciones, resulta interesantes conocerlas para comprender la complejidad de este término. A continuación, se harán referencias a ellas.

Según los autores Páez y Di Carlo (2012), la competencia digital, vista como algo distinto y complementario de una competencia didáctica, es el dominio de diferentes procesos y estrategias, o sistema de aptitudes, que permiten el desenvolvimiento de la actividad discente por medio de tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

El Parlamento Europeo define la competencia digital como el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información (TSI) para el trabajo, ocio y la comunicación. Se sustenta en las competencias básicas en materia de TSI: 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.

La competencia digital es la suma de todas estas habilidades, conocimientos y actitudes, en aspectos tecnológicos, informacionales, multimedia y comunicativos, dando lugar a una compleja alfabetización múltiple (Gilbert y Esteve, 2012) en este sentido Peña (2006) citado en Gilbert y Esteve, 2012) afirma que, es una completa alfabetización funcional, ya que comprende la utilización de las herramientas de forma productiva, mucho más allá que un uso estrictamente operacional.

Dentro de las competencias digitales, existen dos generaciones que han sido nombradas nativos e inmigrantes digitales. Por lo cual, se explicará su significado en el siguiente párrafo.

3.2.1.2 Nativos e inmigrantes digitales.

Se ha utilizado el término «nativos digitales» para describir a la generación nacida después de los años ochenta, quienes comparten una cultura común, definida no por la edad, sino por su experiencia de crecer inmersos en una cultura digital (Palfrey, Gasser, Maclay y Beger, 2011)

Los nativos digitales poseen características distintivas, entre ellas destacan aspectos cognitivos y de procesamiento de información (Oblinger y Oblinger, 2006), a diferencia de generaciones anteriores; quiénes serían inmigrantes digitales, personas que se adaptan y aprenden a usar las tecnologías; sin embargo, conservan su «acento» es decir mantiene una conexión con el pasado, lo que evidencian con prácticas del pasado adaptadas al nuevo entorno (Esteve, 2012).

En el ámbito educativo, Esteve y Gilbert (2012) señalan que las instituciones no han cambiado sus prácticas de enseñanza, pues asumen que los estudiantes son los mismos, con las mismas características que anteriores generaciones; sin considerar que los nativos digitales están acostumbrados a la instantaneidad, a recibir información rápidamente, tienen la habilidad de procesar en paralelo y atender al mismo tiempo varias tareas, prefieren los gráficos y los hipertextos, gustan de estar conectados al internet, de aprender a través del juego y de recompensas frecuentes; lo que dificulta enseñarles de forma tradicional.

Por otra parte, los inmigrantes digitales están en proceso de aprender un nuevo lenguaje, es decir, están iniciando a utilizar los diferentes recursos tecnológicos que los nativos digitales ya dominan; a nivel físico estos datos se albergan de diferente manera en el cerebro. Los inmigrantes están iniciando su contacto con los diferentes procesos tecnológicos, para lograr una adaptación entre sus formas habituales de enseñar y las modificaciones que las nuevas tecnologías plantean, lo que conlleva en el ámbito educativo a querer enseñar con formas y métodos que los alumnos perciben como una lengua anticuada, poco comprensible, porque ellos hablan un idioma diferente (Gilbert, 2012).

En esta generación de inmigrantes digitales, existe una necesidad imperativa, la dificultad de desenvolverse y ser capaz de desarrollar actividades que implican el uso de tecnologías de la información y la comunicación, además de nuevos lenguajes, especialmente informáticos. A este proceso de desarrollo de actividades para facilitar el acceso y manejo de los medios tecnológicos se le conoce como alfabetización digital. Esta hace referencia al uso de la tecnología digital, las herramientas de comunicaciones y/o redes para acceder, integrar, gestionar, valorar y crear información con el propósito de funcionar en una sociedad del conocimiento tecnológico (Barroso y Llorente, 2007).

Adicionalmente, diversos estudios, Valtonen y Kennedy (2007), apuntan que ambas generaciones son incapaces de transferir sus habilidades al proceso de enseñanza-aprendizaje, así como también al proceso de construcción de conocimiento. En esta misma vertiente el informe del Educause Center for Applied Research, ECAR, (Salaway, 2008 citado en Gisbert y Esteve, 2012) comenta, según su investigación, que tanto jóvenes y adultos no son capaces de transferir sus habilidades y conocimientos a los procesos formativos en términos de aprendizaje.

Para que los adolescentes, jóvenes y adultos se den cuenta de la utilidad que tiene las tecnologías, tienen que superar tres barreras. La primera tiene que ver con el acceso a estas tecnologías y a la infraestructura relacionada con ella, la segunda implica obtener las aptitudes necesarias para usar las tecnologías, una vez que se hacen accesibles; y la tercera cómo la utilizan (Palfrey, Gasser, Maclay y Beger, 2011).

Las competencias digitales poseen variadas clasificaciones, las cuales estarán basadas según las características concretas que presenten cada una. Dichas características serán expuestas a continuación.

3.2.1.3 Características de las competencias digitales

La Competencia digital es una de estas competencias clave, su dominio es necesario para la inserción de los nuevos profesionistas a la sociedad del conocimiento y para la reducción de la brecha digital. La Comunidad Europea (EC), menciona al respecto que la competencia digital entraña el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información (TSI) para el trabajo, el ocio y la comunicación. Se sustenta en las competencias básicas en materia de TSI: el uso de computadoras para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet (Comunidad Europea, 2008).

Para que una competencia reciba el calificativo de digital, debe reunir tres características esenciales (Vivancos, 2008).

1. Ser necesaria y benéfica para todo individuo y para la sociedad en su conjunto.
2. Permitir al ciudadano integrarse a redes sociales, y aspectos involucrados al internet.
3. Posibilitar la actualización permanente de conocimientos, y habilidades tecnológicas a lo largo de la vida.

3.2.1.4 Dimensiones de la competencia digital

Diversos proyectos proponen diferentes dimensiones acerca de las competencias digitales, las cuales serán expuestas a continuación:

La Comunidad Europea (EC) (2008) señala que existen 3 dimensiones involucradas en la competencia digital, las cuales son:

Conocimientos: Comprensión de Aplicaciones de un ordenador. Conciencia de las oportunidades en el uso del internet y la comunicación en medios electrónicos. Comprensión de la seguridad y validez de la información. Respeto de los principios éticos en el uso interactivo de las TIC.

Destrezas: Habilidad para buscar, recoger y procesar, organizar y distinguir información, para su uso sistemático y en la utilidad de los recursos apropiados para producir, presentar o comprender información compleja. Propiciando el acceso y buscar en una página web y para usar servicios de Internet. Habilidad para usar las TIC para apoyar el pensamiento crítico, la creatividad e innovación en diferentes contextos.

Actitudes: Uso de las TIC para el trabajo autónomo y en grupo; actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información disponible. Actitud positiva y sensibilidad hacia un uso responsable y seguro de Internet. Interés por usar las TIC para el desarrollo cultural, social y profesional.

Así mismo, el gobierno Vasco en su proyecto Eskola 2.0 (2012), define 3 dimensiones existentes, dentro de las competencias digitales:

Fluidez tecnológica: Gestión de dispositivos. Manejo de Software. Desarrollo en entornos digitales de aprendizaje. Comunicación con otras personas utilizando las TIC. Organización de la Información.

Aprendizaje-Conocimiento: Utilización y tratamiento de la información en investigaciones. Comunicación-colaboración para aprender y producir conocimiento. Creación e innovación utilizando recursos TIC. Pensamiento crítico.

Ciudadanía digital: Autonomía digital en la participación pública. Identidad digital y privacidad en la red. Propiedad intelectual.

De igual manera, el proyecto Tunning para América Latina (2013), describe 3 dimensiones a tomar en cuenta a la hora de evaluar las competencias digitales:

Instrumentales: Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación. Habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas. Capacidad para tomar decisiones. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas. Compromiso ético.

Interpersonales: Capacidad de trabajo en equipo. Habilidades interpersonales. Valoración y respeto por la diversidad y multiculturalidad.

Sistémicas: Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. Capacidad creativa. Capacidad de investigación.

Por su parte el Ministerio de Educación del gobierno de Chile en su matriz de habilidades TIC para el aprendizaje (2011) engloba de manera consistente y clara las dimensiones de la competencia digital que otros autores e instituciones proponen. Dichas dimensiones son las siguientes:

Dimensión de la Información: Describe las habilidades, conocimientos y actitudes para buscar, seleccionar, evaluar y organizar información en entornos digitales y a partir de ella crear un nuevo producto, conocimiento o idea. Precisar la información requerida con el fin de orientar y acotar la búsqueda en ambiente digital. Generar y/o aplicar estrategias de búsqueda para localizar información en ambiente digital. Elegir diversas fuentes de información y contenidos digitales en base a criterios de pertinencia confiabilidad y validez. Ordenar y estructurar información digital en base a esquemas de clasificación para recuperarla y reutilizarla. Combinar e integrar información en ambiente digital para crear un nuevo producto de información. Representar, diseñar y generar productos en ambiente digital.

Dimensión de comunicación y colaboración. Los conocimientos, habilidades y actitudes en esta dimensión son de índole social, donde la capacidad para transmitir e intercambiar información e ideas con otros; además de colaborar dentro de un grupo o comunidad. Reconocer y aplicar reglas y normas sociales para comunicar información en ambiente digital, según un propósito, medio digital y audiencia específica. Identificar el medio digital más adecuado para enviar un mensaje de acuerdo a un propósito y audiencia específica. Intercambiar información, debatir, argumentar y acordar decisiones con otras

personas a distancia para lograr objetivos comunes en ambiente digital. Desarrollar contenidos a distancia y publicarlos para compartirlos con pares, profesores u otras personas, usando herramientas digitales.

Dimensión Convivencia Digital: Las competencias incluidas en esta dimensión contribuyen a la formación ética de los estudiantes, cuando se desenvuelven en entornos digitales; considera las pautas para la convivencia y seguridad digital. Distinguir riesgos propios del ambiente digital y aplicar estrategias de seguridad emocional. Aplicar estrategias de protección de la información personal y de los demás, en ambiente digital. Reconocer dilemas éticos y consecuencias legales de no respetar la creación de otros y aplicar prácticas de respeto a la propiedad intelectual en el uso de recursos de información. Asumir el respeto de la propiedad intelectual. Se desenvuelve con destreza al utilizar diversos webs institucionales, educativos, de servicios, culturales y de ocio.

Dimensión Tecnológica: Define las competencias funcionales y conocimientos necesarios para nombrar, resolver problemas, operar y usar las TIC en cualquier tarea. Dominar Conceptos TIC básicos de las computadoras, su cuidado y resolución de problemas técnicos. Demostrar entendimiento conceptual y práctico de los componentes de la computadora y sistemas informáticos; así como asegurar su cuidado y seguridad. Diagnosticar y resolver problemas básicos de hardware, software y redes utilizando los sistemas de ayuda de las aplicaciones de internet. Utilizar funciones básicas de herramientas de productividad. Utilizar funciones básicas de herramientas de comunicación y colaboración a través de internet.

3.2.1.5 Estrategias digitales

Las estrategias de contenidos digitales en Educación permiten que los colegios, las universidades y los institutos mejoren su alcance, generen mejores condiciones educativas, propicien un rendimiento académico efectivo entre sus estudiantes. En esta digital, todo el profesorado está llamado a irrumpir en el maravilloso mundo de la virtualidad. A continuación, presentamos algunas estrategias digitales:

Las herramientas son todos aquellos software o programas intangibles que se encuentran en las computadoras o dispositivos, donde le damos uso y realizamos todo tipo de actividades y una de las grandes ventajas que tiene el manejo de estas herramientas, es que pueden ayudar a interactuar más con la tecnología de hoy en día, nos ayuda a comunicarnos y hacer otro tipo de actividades por medio de ella, con el fin de desarrollar competencias y habilidades en los estudiantes para ser utilizadas en la educación.

La búsqueda de fuentes de información importantes y confiables en internet es un ejercicio cada vez más complejo y que lleva mucho tiempo, a causa de la saturación de información en los motores de búsqueda, las páginas web que contienen la información más confiable no son necesariamente las más visibles. Entonces ¿Cómo buscar y encontrar informaciones confiables e importante en la internet?

Presentamos las principales herramientas digitales educativas:

Google académico

Google académico o google scholar, por sus siglas en inglés, es un sitio que te permite buscar información especializada proveniente de muchas disciplinas y fuentes en formatos diversos como tesis, libros, resúmenes o artículos. Además, permite visualizar las referencias bibliográficas de los textos o ver quien cita el artículo para llevar el seguimiento y rastrear más citas relacionadas.

Google Scholar es un buscador especializado en recuperar documentos científicos y en identificar las citas que estos han recibido, convirtiéndose de esta forma en un competidor de otros índices de citas. Diversos estudios han tratado de valorar su capacidad como herramienta bibliométrica. Debido a este interés se hace una introducción a su uso y a sus ventajas e inconvenientes frente a Web of Science y Scopus. Primero se analiza su modo de recopilar información y las propiedades de su interfaz. A continuación, se describen los resultados a los que da lugar el buscador. En tercer lugar, se analiza la cobertura de fuentes de información y los diferentes tipos documentales que recoge. Se expone cómo esta cobertura provoca un universo de citación diferente al de otros productos. Finalmente se especifican sus problemas de normalización y se expone una serie de precauciones a la hora de usarlo como herramienta de evaluación.

Microsoft academic search

Es un proyecto experimental desarrollado por Microsoft research que indexa millones de publicaciones académicas pero que además muestra las relaciones claves entre dos o más sujetos, contenido y autores, destacando los vínculos críticos que ayudan a definir la investigación científica. También ofrece la posibilidad de realizar búsquedas avanzadas para limitar el campo de estudio, el año, el autor, entre otras opciones.

YouTube educación

Es un canal generado automáticamente por YouTube en el que se pueden encontrar recursos de apoyo para completar investigaciones, hacer tareas o simplemente para aprender algo nuevo. En este canal podremos encontrar los videos más populares con contenido exclusivo educativo de YouTube.

Science research

Es un motor de búsqueda gratuita y pública que utiliza avanzada tecnología de búsqueda federada dentro de la deep web para ofrecer resultados de calidad a través del envío en tiempo real de la consulta hacia otros motores de búsqueda reconocido para después clasificar y eliminar los duplicados de dicha búsqueda.

PDF SB

Desde ella se puede leer y descargar libros electrónicos en formato PDF y de forma gratuita. Incluyendo un catálogo con variables temáticas e idiomas, y se complementa con su propio lector, de tal forma que se pueden visualizar los contenidos desde la propia web. Los sitios de disfunción de presentaciones y de documentos originales online.

Slide Share

Muy conectada a los blogs y las herramientas 2.0, esta plataforma especializada en el alojamiento de contenidos técnicos y profesionales (presentaciones, documentos PDF) cuenta actualmente con más de 27 millones de usuarios. Los autores citan en general estudios en sus presentaciones, y se apoyan en elementos bibliográficos relevantes.

Scribd

Este banco de documentos online clasifica varias decenas de millones de documentos en formatos PDF, Word y Power Point. Una gran parte de estos recursos son informaciones auténticas (por ejemplo: contenidos oficiales e institucionales, estadísticas, etc.). Scribd también ofrece un espacio «social», los usuarios pueden comentar y anotar las fuentes. Esto permite evaluar mejor la utilidad y la credibilidad de estas fuentes.

Seguido presentamos «Recursos Educativos Abiertos» REA. Término que fue acuñado por la UNESCO (2002) y se define por sus siglas. El objetivo de esta es ofrecer de forma abierta recursos educativos provistos por medio de las TIC, para su consulta, uso y adaptación con fines no comerciales. La fundación «William and Flora Hewlett Foundation» define los REA como «recursos destinados para la enseñanza, el aprendizaje y la investigación que residen en el dominio público o que han sido liberados bajo un esquema que protege la propiedad intelectual y permite su uso de forma pública y gratuita o permite la generación de obras derivadas por otros.

Los Recursos Educativos Abiertos se identifican como cursos completos, materiales de cursos, módulos, libros, videos, exámenes, software y cualquier otra herramienta, materiales o técnicas empleadas para dar soporte al acceso de conocimiento. (Atkins, Seely and Hammond, 2007; pp.4)

Un REA puede ser estudiado como un «objeto digital» que provee información y/o conocimiento, así como también puede ser visto como un «objeto de aprendizaje digital» que se define como «una entidad informativa digital desarrollada para la generación de conocimiento, habilidades y actitudes, que tiene sentido en función de las necesidades del sujeto y que corresponde con una realidad concreta» (Ramírez, 2007, pg.356-357).

Es importante señalar que un «recurso abierto» tiene ciertas implicaciones no sólo académicas, sino administrativas y legales. Para ello se distinguen cuatro términos principales que, al abordarse apropiadamente, facilitan el diseño de nuevos modelos educativos con un enfoque flexible y abierto (D'Antoni & Daniel, 2006).

3.2.1.6 Las estrategias de aprendizaje en la virtualidad

El término estrategia se refiere a la planificación de un conjunto de acciones que permiten alcanzar un objetivo, en otras palabras, no es posible hablar de estrategia sin tener claro el objetivo que se desea alcanzar. Esteban y Zapata (2008) definen la estrategia como «...un plan de acción ante una tarea que requiere una actividad cognitiva que implica aprendizaje». No se trata, por tanto, de la aplicación de una técnica concreta, por ejemplo aplicar un método de lectura. Se trata de un dispositivo de actuación que implica habilidades y destrezas -que el aprendiz ha de poseer previamente- y una serie de técnicas que se aplican en función de las tareas a desarrollar. Quizás lo más importante de esta consideración es que para que haya intencionalidad ha de existir conciencia de:

- a) la situación sobre la que se ha de operar (problema a resolver, datos a analizar, conceptos a relacionar, información a retener, etc.) de donde resulta, desde el punto de vista del aprendizaje, muy importante la representación de la tarea que se hace el aprendiz en la toma de decisión sobre las estrategias a aplicar.

- b) los propios recursos con los que el aprendiz cuenta, es decir, de sus habilidades, capacidades, destrezas, recursos y de la capacidad de generar otros nuevos o mediante la asociación o reestructuración de otros preexistentes. (Esteban y Zapata, 2008 RED. Revista de Educación a Distancia N°19 www.um.ead/red/19).

La estrategia hace alusión a la planificación del proceso de enseñanza aprendizaje, lo anterior lleva implícito una gama de decisiones que el equipo docente debe tomar, de manera consciente y reflexiva, con relación a las técnicas y actividades que pueden utilizar para alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos. En su aplicación, la estrategia puede incluir la aplicación de una serie de técnicas.

Algunas características que deben tener estrategias de aprendizaje en los entornos virtuales:

Desarrollar una cultura de trabajo colaborativo y estimular el espíritu de equipo

Posibilitar que las personas se involucren como corresponsables de su propio proceso de aprendizaje

Promover el desarrollo de las habilidades de interacción social al propiciar la participación y el desempeño de diferentes roles durante las actividades propuestas

Motivar la identificación positiva con los contenidos, haciendo el trabajo congruente con la participación de la realidad social

Promover la significación de los contenidos desde la realidad de cada participante

3.2.1.7 Desventaja del uso de Estrategias digitales en ambiente virtual.

Hara y Kling citado por Borges F. en su obra: La frustración del estudiante en línea manifiesta que: El desconocimiento o carencia de estrategias y destrezas en relación con el aprendizaje y la comunicación en línea es uno de los impedimentos más importantes en el proceso de aprendizaje. Las estrategias y destrezas de la formación presencial no bastan para un buen desempeño como estudiante en línea. Además, un nivel de competencia informática básico-medio es esencial para cualquier estudiante en línea; pues, «la competencia informática del estudiante puede influir en su nivel de frustración.»

Dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje surgen elementos que permiten llevarse a cabo de manera significativa, uno de ellos es la didáctica, concebida como el arte de enseñar, la cual cómo lo expresa Torres & Girón (2009) «La didáctica está constituida por la metodología abordada mediante una serie de procedimientos, técnicas y demás recursos, por medio de los cuales se da el proceso de enseñanza- aprendizaje» (p.11). En su esencia permite definir la didáctica en EVA donde el arte de enseñar logra verse mediado por el acceso a las nuevas TIC a través de los EVA que se han posicionado en diferentes contextos, facilitando estrategias frente al uso adecuado de estas herramientas digitales, por ello se acoge la didáctica como un punto importante dentro de la práctica docente, la cual permite orientaciones en el uso de las EVA dentro de la educación virtual u otros escenarios de formación.

Las estrategias didácticas deberán estar centradas en el aprendizaje del estudiante; tomando en cuenta que estas son herramientas pedagógicas que permiten un aprendizaje más profundo y permanente, además de propiciar el desarrollo del pensamiento crítico, de habilidades cognitivas y actitudes desde una perspectiva constructivista y significativa.

3.2.1.8 Tipos de actividades que se pueden utilizar en un EVA

Para el desarrollo de las actividades en los entornos de aprendizaje, se debe elegir primero el contenido que se considera relevante, funcional y aplicable. Luego se debe valorar que tipo de actividad de aprendizaje ideal para dicho contenido.

A continuación, se presentan algunas actividades que se pueden utilizar en los ambientes virtuales de aprendizaje, con el fin de generar nuevos conocimientos en los participantes y reforzar los que ya poseen.

Foros académicos

Son espacios de discusión, reflexión y análisis donde los participantes de un curso (estudiantes y mediador) pueden intercambiar, compartir y realimentar los conocimientos sobre una temática específica. Mediante esta herramienta se pueden generar discusiones en las cuales se llega a la construcción del conocimiento, también se pueden generar debates con personas a favor o en contra de un tema, por consiguiente, el compartir colaborativamente ideas, acuerdos y soluciones.

Ventajas del uso de foros:

Permite la construcción de conocimiento en torno a un tema específico, a través de la participación activa de los aprendientes.

Propician la generación de nuevas ideas y la evaluación de los aprendizajes por parte de los participantes.

Generan el intercambio de ideas y conocimientos entre todos los participantes.

Propician el trabajo colaborativo y el compartir de conocimientos.

Desde la perspectiva docente se recomienda tomar en consideración los siguientes aspectos a la hora de crear un foro:

Redactar una bienvenida que invite a los estudiantes a participar en el foro

Indicar la temática específica antes de iniciar la participación, a través de una pregunta generadora o convocante

Definir instrucciones claras para que el participante comprenda lo que debe realizar con la actividad y el propósito de la misma

Establecer los criterios de evaluación y el valor de la actividad

Establecer fechas de inicio y finalización de la actividad

Definir la cantidad de intervenciones que debe realizar un participante y la dinámica de interacción entre los participantes

Realizar el cierre de la actividad, a través de la construcción de una frase que invite al aprendiente a participar del foro

Chat académico

Es una herramienta que permite la comunicación de manera sincrónica y en tiempo real, a través del mismo dos o más personas pueden conversar generalmente por medio de mensajes de texto. Como herramienta educativa, es una actividad que propicia la discusión, debate, entrevistas, asesorar y aclarar dudas sobre un tema específico, se puede trabajar en grupos para un mejor aprovechamiento de la herramienta.

Ventajas de utilizar el chat:

Capacidad de sintetizar las ideas en menor cantidad de palabras

Estimula la capacidad de trabajar y construir colaborativamente

Amplía las posibilidades de trabajar en equipo

Permite la accesibilidad a la información en temáticas de interés para los participantes

Genera procesos de discusión entre participantes y docentes

Se puede utilizar para comprobar los aprendizajes en los estudiantes

Al utilizar esta herramienta en un ambiente virtual se recomienda seguir las siguientes recomendaciones:

Establecer instrucciones claras detallando la actividad y el objetivo que se desea conseguir con la misma

Trabajar en grupo o sesiones, por lo que es importante establecer horarios de manera que se pueda atender a toda la población participante

Definir previamente el tema a tratar en el chat académico

Definir las reglas mínimas de participación en un chat para que la discusión sea más provechosa

Wiki académico

Se puede definir un wiki como una forma de sitio web en donde se acepta que usuarios creen, editen, modifiquen el contenido de una página web, de una forma interactiva, fácil y rápida. Dichas características, hacen de un wiki una herramienta efectiva para generar páginas web colaborativamente, creando contenidos informativos en internet de una manera muy sencilla. (González et al., s.f.)

Existen diversos sitios y herramientas en la web para crear wiki. Sin embargo, las plataformas educativas, como Moodle, Blackboard, poseen una aplicación que permite crear y gestionar wikis como una actividad dentro de un curso virtual, sin necesidad de acceder a sitios externos. Cuando un profesor crea un wiki dentro de un curso, en dichas plataformas, los estudiantes pueden editar el contenido del wiki, realizar aportes y crear páginas, para ir construyendo de forma conjunta el producto final que se ha solicitado.

Ventajas del uso de wiki:

Propicia el trabajo en equipo y el desarrollo de documentos en forma colaborativa

Redacción correcta de documentos, ya que entre todos los miembros pueden revisar el mismo, generando un producto final validado.

Estimulan el intercambio de saberes entre los miembros del grupo de trabajo y con los demás compañeros

Promueve procesos de investigación, negociación, exposición de diferentes puntos de vista entre los participantes

Permiten la recopilación, organización y el análisis de datos para producir información que pueda ser transmitida a otro acorde con la temática planteada

A continuación, se presentan algunas recomendaciones para el uso didáctico de esta herramienta:

Utilizar un lenguaje sencillo tanto en las instrucciones como en la elaboración de las páginas

Presentar los objetivos a evaluar

Indicar el propósito de la actividad

Precisión en las indicaciones, orientaciones claras y ordenadas

Establecer la dinámica de trabajo para la elaboración de la wiki: si es grupal o individual, las fechas, cantidad de páginas, entre otros aspectos

Brindar información sobre el valor de la actividad y la evaluación

Facilitar ejemplos y materiales sobre el manejo de la wiki

Portafolio

Es una estrategia que permite generar una tarea o trabajo final, utilizando una herramienta donde se recopilan diversos documentos, materiales y textos obtenidos mediante un proceso de investigación o de aprendizaje.

Además, se convierte en un medio de evaluación que fomenta el aprendizaje, la adquisición de nuevos conocimientos y la reflexión sobre las ideas, preguntas y problemáticas que se presenten en un espacio educativo.

Ventajas del uso del portafolio:

Fomenta la cultura investigativa en los aprendientes

Informa sobre los resultados de aprendizajes alcanzados, el progreso y las evidencias generadas

Incentiva la lectura y la escritura para la interiorización y la generación de nuevos conocimientos

Promueve la reflexión en los participantes sobre el proceso de aprendizaje en el aula, a la vez que facilita el desarrollo y mejora de las prácticas docentes

Para la implementación de esta estrategia se recomienda considerar lo siguiente:

Planificar una tarea, trabajo o proyecto de acuerdo con los objetivos propuestos

Explicar las instrucciones, para orientar al participante a sobre el producto esperado

Registrar los avances presentados por los aprendientes, con sus respectivas modificaciones y realimentaciones

Reflexionar acerca de las observaciones realizadas por el profesor y las toman en cuenta para la ejecución del producto final

Presentar en un portafolio digital (utilizando alguna herramienta para su presentación; por ejemplo, blogs, wikis, sitios web)

Estudio de caso

Según Dimas (2014), se puede definir un estudio de caso como el análisis de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de interpretarlo, resolverlo, generar respuestas, reflexionar y en algunos casos buscar su solución.

Algunos ejemplos de actividades que se pueden utilizar en este tipo de actividad son: documentos escritos, artículos, películas o videos, noticias, expedientes, entre otros.

Ventajas del uso de estudios de casos:

Permiten generar espacios de discusión sobre problemáticas actuales y la búsqueda de su solución

Genera espacios de reflexión y análisis en los participantes de manera que se identifiquen con el problema y su solución

Adapta situaciones o soluciones dadas a otros problemas o ambientes

Permiten generar aprendizajes significativos vinculados con la realidad del participante

De acuerdo con Dimas (2014) se pueden tomar en cuenta las siguientes recomendaciones a la hora de plantear y utilizar esta estrategia:

Seleccionar y construir el caso: de qué se trata la estrategia, objetivos planteados, los roles de los participantes, la importancia del trabajo en equipo

Generar preguntas de estudio o análisis: establecimiento de pautas de cómo se desarrollará el análisis del caso

Brindar instrucciones sobre la dinámica de trabajo: fomentando el trabajo cooperativo, participación y compromiso de los participantes, considerando aspectos como la evaluación (autoevaluación y coevaluación)

Planificar un momento para la discusión de los temas principales centrada en el análisis, toma de decisiones y búsqueda de soluciones; realizar una reflexión y conclusión del proceso

Verificar el avance y la apropiación de conocimientos: fomentando el pensamiento crítico, procesos de responsabilidad ciudadana y de toma de decisiones por parte de los participantes

Presentar una propuesta de solución: cada grupo presenta su propuesta y comparten en general sobre la experiencia

Mapas mentales

Los mapas mentales se han convertido en una estrategia de aprendizaje, como lo establece Oré (2007), es un diagrama utilizado para representar palabras, ideas, tareas, u otros conceptos alrededor de una temática central. Los elementos se ordenan según la importancia de los conceptos y se agrupan formando ramas.

Ventajas en el uso de mapas mentales:

Ayudan a gestionar la información facilitando la organización del pensamiento en un esquema simple, permitiendo obtener una visión clara y global del contenido o la temática trabajada

Potencian habilidades como la concentración, la lógica, la creatividad, la imaginación, la asociación de ideas y la memoria

Incentivan el pensamiento crítico y creativo

Algunas recomendaciones para el uso de mapas mentales:

Establecer el nodo central o tema central del mapa

Establecer las ramas con las principales ideas sobre lo que se desea desarrollar del tema

Desarrollar las ideas, es ir haciendo un resumen de la temática principal y considerar puntos claves que se deben resaltar. Este paso favorece el estudio de la temática y la conexión de ideas

Agregar elementos visuales como imágenes, colores, enlaces a videos que complementan y resaltan las ideas planteadas

3.2.1.9 Importancia del uso de recursos didácticos como apoyo a los procesos de aprendizaje

En los entornos virtuales de aprendizaje los materiales deben atender a distintos tipos de usuarios considerando las características individuales de cada uno de ellos y flexibilizando las estrategias acordes a los estilos de aprendizaje.

También favorecen la vinculación de conocimientos previamente adquiridos con nuevos conocimientos y estimulan la construcción de los conocimientos en situaciones diferentes. Por lo tanto, se considera de suma importancia fomentar en los docentes la creación de materiales y recursos que serán útiles no solo para un curso con modalidad presencial, virtual o bimodal; sino que puedan ser utilizados por cualquier persona según su interés.

Para la integración de los materiales didácticos en los entornos virtuales de aprendizaje se requiere del uso de aulas virtuales, las cuales se desarrollan en plataformas LMS (Learning Management Systems) o sistemas de administración de aprendizajes, estas se han convertido en la principal herramienta a la hora de implementar un proceso bimodal o virtual, esto debido a su facilidad de uso y su accesibilidad.

Otras potencialidades que presentan las tecnologías en la actualidad, se refieren al desarrollo, creación y fomento de todo tipo de actividades que promuevan las destrezas colaborativas como las wikis y trabajos con grupos.

En los entornos virtuales el participante es el protagonista de su aprendizaje en la medida en que investigue, trabaje, interactúe, analice y reflexione para construir sus conocimientos. Estos procesos propician la cooperación y, más aún, la colaboración, como elementos integradores en el planteamiento formativo de cualquier entorno de aprendizaje. Así como lo resalta Barkley (2007), en el trabajo colaborativo todos los participantes del grupo deben comprometerse activamente a trabajar para alcanzar los objetivos señalados.

De manera que busca el trabajo conjunto y no la separación de deberes como normalmente se plantea. El concepto de colaboración además hace referencia al hecho de que se aprende con los otros y de los otros.

Según la teoría socio constructivista propuesta por Vygotsky, el conocimiento no es algo que se transmite de un sujeto a otro, sino que es algo que se construye por medio de las interacciones. Es por ello que se requieren materiales y recursos didácticos personalizados que faciliten el proceso de participación, de interacción y de mediación dentro de los entornos. A nivel de aula esto implica además crear actividades de aprendizaje que fortalezcan las relaciones entre los miembros del grupo con roles y tareas que posibilitan la construcción, la apropiación de conocimientos y la interactividad de los materiales dotando así de significado los contenidos a desarrollar.

3.2.1.10 Recomendaciones para el uso de herramientas digitales.

Existe en la actualidad una amplia variedad de herramientas digitales, muchas gratuitas, que ofrecen actualizaciones gratuitas durante la crisis global.

Limite la cantidad de herramientas, aplicaciones y plataformas para que los estudiantes y sus padres no se sientan abrumados.

Puede ser un poco más difícil para los estudiantes seguir las tareas del aula cuando no estás allí cara a cara. Para ayudar a los estudiantes trate de mantener las instrucciones en líneas cortas, simples y claras.

La videoconferencia es una herramienta que ayuda a los docentes a interactuar con sus estudiantes.

Vístase como lo haría para asistir a la escuela y espere que los estudiantes hagan lo mismo.

El aprendizaje en línea también presenta una gran oportunidad para revisar la etiqueta digital y incrustar la ciudadanía digital en actividades de colaboración en línea.

A continuación, ideas para realizar saltos cualitativos que debemos generar para aventurarnos hacia la virtualidad.

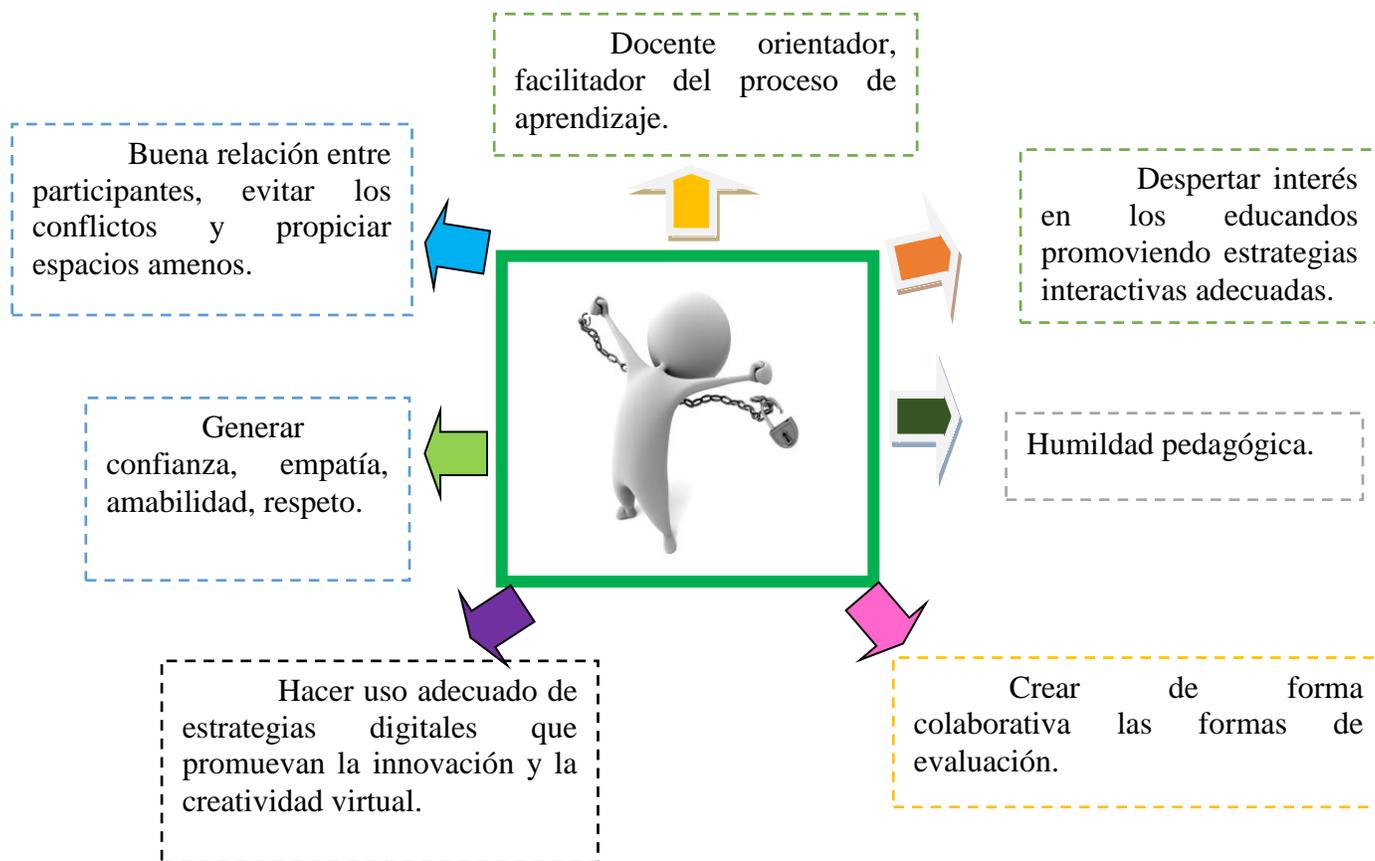


Figura 1: Salto cualitativo

Para cerrar este esfuerzo investigativo compartimos la siguiente frase: «*Si no intentamos lo imposible, estaremos condenados a afrontar lo inconcebible.*» Grafiti, Revolucionarios. Mayo 1968.

En este capítulo del estudio presentamos información sobre la variable Pandemia COVID-19, a la luz de la información que a nivel mundial conocemos de parte de la Organización mundial de la Salud. Seguido presentamos el protocolo de salud aprobado en la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, UNAN-León.

2.5 Coronavirus

La Organización Mundial de la Salud (OMS) define: «*Los coronavirus (CoV) son una amplia familia de virus que pueden causar diversas afecciones, desde el resfriado común hasta enfermedades más graves, como ocurre con el coronavirus causante del síndrome respiratorio de Oriente Medio (MERS-CoV) y el que ocasiona el síndrome respiratorio agudo severo (SRAS-CoV)*». (2020,1).

Un nuevo coronavirus (CoV) es una nueva cepa de coronavirus que no se había identificado previamente en el ser humano. El nuevo coronavirus, que ahora se conoce con el nombre de 2019-nCoV o COVID-19, no se había detectado antes de que se notificara el brote en Wuhan (China) en diciembre de 2019.

2.5.1 Transmisión

Los coronavirus se pueden contagiar de los animales a las personas (transmisión zoonótica). De acuerdo con estudios exhaustivos al respecto, sabemos que el SRAS-CoV se transmitió de la civeta al ser humano y que se ha producido transmisión del MERS-CoV del dromedario al ser humano. Además, se sabe que hay otros coronavirus circulando entre animales, que todavía no han infectado al ser humano. (Revista OMS 2021).

3.3.2 Síntomas comunes

Esas infecciones suelen cursar con fiebre y síntomas respiratorios (tos y disnea o dificultad para respirar). En los casos más graves, pueden causar neumonía, síndrome respiratorio agudo severo, insuficiencia renal e, incluso, la muerte.

3.3.3 Prevención

Las recomendaciones habituales para no propagar la infección son la buena higiene de manos y respiratoria (cubrirse la boca y la nariz al toser y estornudar) y la cocción completa de la carne y los huevos. Asimismo, se debe evitar el contacto estrecho con cualquier persona que presente signos de afección respiratoria, como tos o estornudos.

La Directora de la Organización Panamericana de la Salud (OPS), doctora Carissa F. Etienne, considera que la COVID-19 es una «crisis de salud más importante que ha afectado a todo el planeta en un siglo» e instó a los países a trabajar juntos para hacer frente a los impactos sanitarios, económicos y sociales de la pandemia por COVID-19. (paho.org) Además, manifestó:

«En un momento de fuertes divisiones entre nuestros países y dentro de ellos, no podemos perder de vista que una mejor coordinación pondrá fin a esta crisis más rápidamente, para todos nosotros», afirmó la doctora Etienne en una sesión extraordinaria virtual del Consejo Permanente de la Organización de los Estados Americanos (OEA). (2021, 1).

La pandemia ha afectado drásticamente y su impacto en el ser humano es desproporcionado en toda la región, que ha matado a más de 2,4 millones de personas en las Américas y ha llevado a 22 millones a la pobreza.

2.6 Metodología asumida por la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

El sistema educativo en Nicaragua dio pasos efectivos en cuanto al cuidado y auto cuidado desde el Gobierno de Reconciliación y Unidad Nacional (GRUN). Quien a través del Consejo Nacional de Universidades (CNU) se tomaron medidas para lograr la continuidad educativa en la Educación Superior. La UNAN, León y la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades asumieron, las que a continuación se presentan.

En el año 2019, se atendió a una población estudiantil de 1820 estudiantes que se encuentran distribuidos en las diferentes menciones de Ciencias de la Educación, tales como: Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Inglés (modalidad por encuentro), Lengua y Literatura, Educación Física, Psicopedagogía, Matemática Educativa, Educación Primaria, Educación especial incluyente, Preescolar; y en las carreras Humanísticas como: Lengua Inglesa (modalidad regular), Comunicación Social y Trabajo Social. La evidente situación sin precedentes, provocada por el COVID- 19 dio lugar a una crisis que ha tenido consecuencias en los diferentes ámbitos de la vida, social, económica, cultural, familiar, laboral y particularmente en la educación, lo cual ha llevado a la búsqueda de soluciones para garantizar la continuidad educativa.

En el contexto nacional es loable el esfuerzo realizado por las autoridades superiores de la UNAN León, para enfrentar la situación que amerita de la voluntad de todos para enfrentar las múltiples circunstancias a enfrentar en esta «nueva normalidad» y encontrar alternativas de solución que nos para sobreponernos ante el estrés y superar la crisis, convencidos que la vida continúa y que juntos saldremos adelante.

A partir de la puesta en práctica del plan de continuidad educativa desde mediados del primer trimestre de este año lectivo 2019 en la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades se identificaron algunas dificultades y se conoció de parte de los representantes estudiantiles el sentir de estudiantes y docentes de la modalidad por encuentro que expresaron la necesidad de hacer algunas adecuaciones administrativas y en las estrategias metodológicas para garantizar aprendizajes con calidad y con calidez, procurando que los estudiantes se sientan apoyados, tratados con equidad y brindándoles la oportunidad de que ninguno se quede atrás por esta crisis sanitaria.

La presente propuesta de continuidad educativa del permitió posibilitar la culminación del año lectivo con estudiantes de las carreras de la modalidad por encuentro, principalmente de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la UNAN, León. La propuesta fue consensuada entre las autoridades de la facultad, jefes de departamento, representantes de los gremios sindicales y movimiento estudiantil, con la finalidad plantear alternativas que garanticen una mejor atención a los estudiantes de la modalidad por encuentro sabatino, procurando que los docentes les puedan atender a todos en igualdad de condiciones.

Objetivos de la propuesta

Garantizar la continuidad educativa en la modalidad por encuentro sabatina de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, a través de una estrategia metodológica que promueva la calidad de los aprendizajes, respetando y poniendo en práctica las medidas básicas sanitarias orientadas en el Protocolo Institucional, entre ellas el distanciamiento físico y lavado de manos.

Organizar estratégicamente a cada grupo de las diferentes carreras para su asistencia a clases, de manera alterna, según el número de estudiantes que cada una posea.

Actualizar a los docentes de la facultad acerca de estrategias metodológicas que deben ser utilizadas en la modalidad por encuentro, para garantizar un aprendizaje de calidad y alcanzar las competencias planteadas.

Ejecución de la propuesta

Reuniones docentes para priorizar contenidos a desarrollar durante el trimestre y/o semestre.

Elaboración de Guías didácticas que den respuesta a las competencias de los componentes curriculares.

Elaboración de los dossiers donde se incorporarán las guías didácticas, al igual que la temporalización de contenidos y actividades.

Dividir las carreras en semanas pares e impares para asistir a clases cada 15 días.

Atención virtual a través de la plataforma institucional, Moodle en los sábados contrarios a las clases presenciales.

4. Diseño Metodológico

4.1 Tipo de estudio:

La investigación se fundamenta bajo el paradigma Socio - Crítico, porque su finalidad no solo radica en explicar y comprender la realidad del uso de la tecnología en la búsqueda por la continuidad educativa, sino que busca cómo contribuir a la mejora de la misma, con el propósito de brindar una alternativa para dar respuesta a los desafíos del siglo XXI. En este caso al periodo pandémico que nos ha tocado vivir.

El enfoque de la investigación es cualitativo, porque profundiza los vínculos que asocia la presencia en la plataforma virtual o en la continuidad educativa. Este proceso que nos permitió valorar la continuidad educativa desde la utilización de estrategias virtuales para determinar y propiciar espacios interactivos en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera de Lengua y Literatura. Este es dinámico, holístico cuyos objetivos están basados en comprender e interpretar la realidad, las percepciones e intenciones de un grupo de personas frente a una acción social, educativa y comunicativa como lo es la COVID-19 y la Continuidad educativa.

En ese sentido, la investigación toma un papel muy importante porque permite determinar la calidad y procesos pedagógicos y didácticos de los componentes curriculares impartidos en ambientes virtuales durante el inicio del periodo pandémico en Nicaragua.

En cuanto al análisis y alcance de los resultados el estudio es de tipo exploratorio, ya que esta investigación no tiene registros que le antecedan en la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades. De acuerdo a Sampieri: «un estudio es de carácter exploratorio cuando se investiga un tema poco inusual y que indaga conceptos para nuevos estudios». (2006, sp).

Partiendo de esa naturaleza que tiene la investigación cualitativa de estudiar situaciones contextualizadas a la realidad educativa para generar cambios y transformaciones, tanto en la praxis docente como a nivel de comunidad educativa, este estudio se centró bajo esa perspectiva de mejora educativa, orientada a las nuevas tendencias que demanda la Educación Superior del siglo XXI, considerando que al fortalecer las competencias digitales los maestros podrán integrar en su planificación didáctica nuevas estrategias de aprendizaje interrelacionando la parte pedagógica con lo tecnológico término conocido como «Tecno - pedagogía» en el proceso educativo cumpliendo de esta manera con una primera fase de la investigación.

El estudio, transversal de corte longitudinal, porque se indaga e interpreta una serie de datos recolectados con el grupo meta desde los meses de mayo a octubre del año 2020.

4.2 Ámbito de estudio:

El área o ámbito de estudio corresponde a la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, específicamente en la carrera de Lengua y Literatura. Así como en la plataforma virtuales MOODLE de la UNAN, León. Este estudio, en realidad apunta hacia reconocer el uso de las competencias digitales en cuanto a los estudiantes que atiende la tutora de este estudio.

4.3 Población de estudio:

La población de estudio está constituida por **284 estudiantes**, distribuidos de la siguiente manera:

Años	Por encuentro sabatino	Regular
I	47	23
II	42	21
III	46	17
IV	53	17
V	*	18
Total	188	96

*Primer trimestre (febrero/abril) finalizaron sus estudios universitarios.

4.4 Muestra seleccionada:

Estos fueron un total de **64 estudiantes**.

4.5 Criterios de inclusión:

La selección de los elementos muestrales dependió de los siguientes criterios:

- 1) Ser estudiantes de la carrera de Lengua y Literatura que tuviesen acceso al formulario y que desearan participar.
- 2) Estar matriculados en el año lectivo 2020 de la modalidad regular o por encuentro sabatino.
- 3) Las preguntas fueron de valoración al tipo de estrategias que utilizaron los maestros de Lengua y Literatura.
- 4) Se conoció el grado de conocimiento que tienen los maestros con relación a las competencias digitales, así como su valoración con respecto a la modalidad B-Learning.

4.6 Criterio de exclusión:

En cuanto a la muestra, tendrá un solo criterio de exclusión: los participantes deben estar matriculados en cualquiera de las modalidades (regular, por encuentro) y deben haber cursado componentes curriculares de la carrera Lengua y Literatura durante el II, III y IV trimestres del año 2020.

4.7 Técnicas de recolección de la información:

Las técnicas de recolección de la información fueron elaboradas con el apoyo de la tecnología, mediante un cuestionario diseñado en Google forms dirigido específicamente a la muestra estudiantil, ya señalada.

Google Forms es un programa que nos trae Google y que nos permite fácilmente crear y publicar formularios, útiles para encuestas, exámenes, asistencias a cursos o capacitaciones y mucho más, permitiéndonos también ver los resultados de manera gráfica

A continuación, el link por medio del cual aplicamos el cuestionario:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfF95G6wsOz4ypnVAZ_oH07ezPe6usYIZBuW_a0NFTQ3sY4UtQ/viewform

El formulario en cuestión tiene datos sociodemográficos, y en el desarrollo preguntas abiertas y cerradas las cuales son coherentes con los objetivos planteados al inicio del estudio. Las fuentes de información están basadas en aquella información que sirvió de soporte en el estudio. Con ello enriquecimos el marco teórico del estudio. Estas pueden evidenciarse en las fuentes bibliográficas utilizadas.

Fuentes primarias: Cuestionario /Google Form

Fuentes secundarias: revistas, trabajos monográficos, sitios web, entre otros.

4.8 Procesamiento de la información:

El procesamiento de la información fue facilitado del archivo Excel extraído del drive instalado en el correo gmail mediante el correo: angiemiled71@gmail.com que pertenece al correo personal de la tutora del estudio.

En cuanto a la ética y profesionalismo del estudio fuimos bastante exhaustivos al revisar que las preguntas y las respuestas no fuesen a generar descontento en las autoridades de la Facultad, la Universidad y a los encuestados.

Una vez estructurados los instrumentos se procedió a compartir el link ya detallado anteriormente, acción que garantizó los resultados presentes en este estudio.

5. Resultados, análisis y discusión

Tabla 1

Datos Sociodemográficos de los estudiantes encuestados de la carrera de Lengua y Literatura 2020

Datos sociodemográficos		No.	%
Sexo	Femenino	48	75
	Masculino	16	25
Año académico	III	20	31
	IV	25	39
	V	19	30
Modalidad	Sabatino	36	56
	Regular	28	44

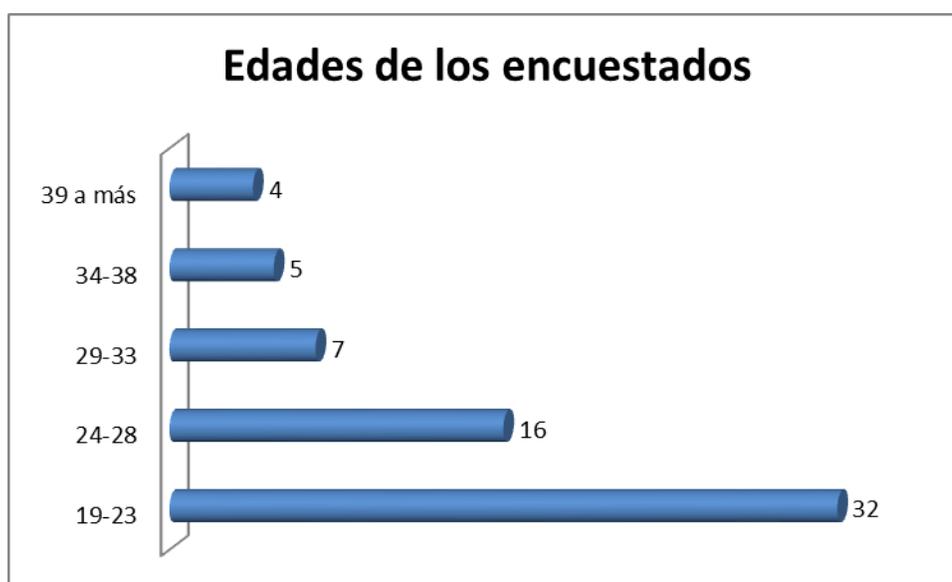
Fuente: Primaria

La presente tabla muestra el sexo, el año académico y la procedencia en que oscilan los estudiantes que participaron en la encuesta. El 25% son del sexo masculino; y 75% del sexo femenino. La interpretación merece manifestar la afluencia de profesionistas del sexo femenino. De igual manera, es importante manifestar que participaron un 56% de estudiantes de la modalidad por encuentro sabatino y un 44% estudiantes de la modalidad regular. De III año un 31%, de IV año, un 39% y un 30% de V año.

Tabla 2

Sexo de los estudiantes encuestados de la carrera de Lengua y Literatura

Edades	No.	%
19-23	32	50
24-28	16	25
29-33	7	11
34-38	5	8
39 a más	4	6
Total	64	100

Figura 1

Fuente: Primaria

La tabla y gráfica muestran la edad en que oscilan los estudiantes que participaron en la encuesta, misma que va desde 19 a 44 años. Un 50% tiene edades entre los 19 y 23 años. Dato que va de acuerdo a las características de la modalidad por encuentro sabatino en la cual muchos son adultos, que trabajan durante las semanas. Otro 25% va entre las edades de 24 a 28 años. Un 11% entre los edades 29 a 33; un 6 y 8% respectivamente corresponde a estudiantes entre las edades de 34 a 44 años.

Tabla 3*Lugar de Procedencia de los estudiantes encuestados de la carrera de Lengua y Literatura*

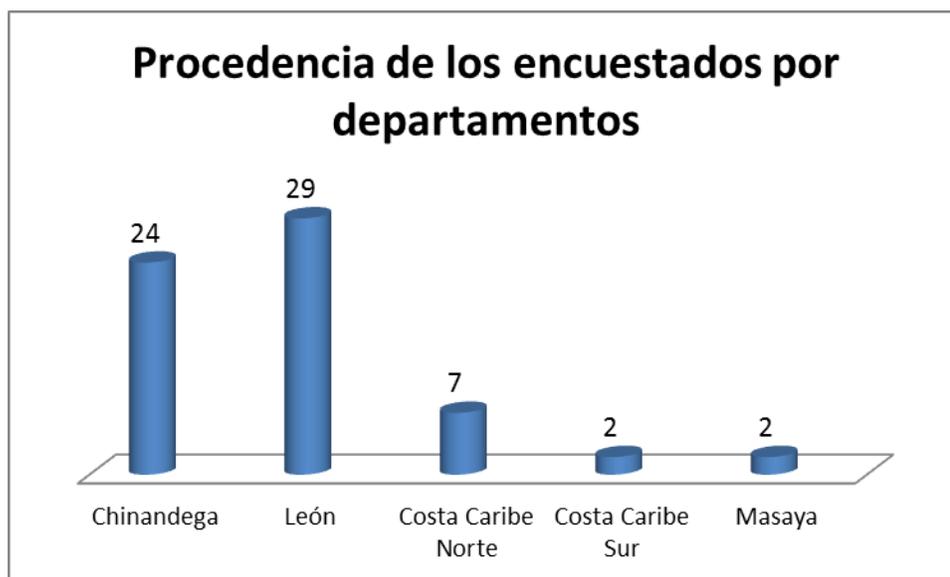
2020

Lugar procedencia	No.	%
Chinandega		
Chinandega	12	19
El Viejo	5	8
Corinto	2	3
El Realejo	3	5
Posoltega	2	3
León		
León	16	25
Malpaisillo	2	3
Telica	2	3
Nagarote	2	3
Achuapa	2	3
La Paz Centro	2	3
Quezalguaque	3	5
Costa Caribe Norte		
Waspán	2	3
Mulukukú	2	3
Puerto Cabezas	3	5
Costa Caribe Sur		
Nueva Guinea	2	3
Masaya		
Masaya	2	3
Total	64	100

Fuente: Primaria

Figura 2.

Lugar de Procedencia de los estudiantes encuestados de la carrera de Lengua y Literatura 2020



Fuente: Primaria

La procedencia de los estudiantes de la carrera de Lengua y Literatura que participaron en nuestro trabajo de investigación va de la siguiente manera. Agrupamos las procedencias por departamentos; por ende, están matriculados originarios del departamento de León 29 para un 45%, de Chinandega 24 para un 38%, de Masaya 2 matriculados que corresponden a un 3% y de la Costa Caribe Norte 7 para un 11%, de la Costa Caribe Sur 2 estudiantes matriculados para un 3%. De tal manera, que la UNAN, León le da acceso de estudio a toda la ciudadanía nicaragüense.

Tabla 4

Percepción de los estudiantes de Lengua y Literatura al respecto del proceso académico 2020

Percepción	No.	%
Incertidumbres en el proceso académico	45	70
Alarmante situación de salud	52	81
Crisis sanitaria por la COVID-19	64	100
Nuevas formas de enfrentar la vida	31	48
Utilidad de la virtualidad	42	66
Reducción de clases presenciales	51	80

Fuente: Primaria

Figura 3

Fuente: Primaria

Ante esta pregunta, pudimos notar que el estado de ánimo de los jóvenes, su motivación por el estudio ha estado lleno de incertidumbres y consideraron que el año 2020 ha sido diferente en comparación a otros.

En la figura vemos como la crisis sanitaria, pandemia COVID-19, los 64 estudiantes para un 100% consideran un cambio radical. Esto se nota aún más cuando el 81% y el 70% manifiesta que existe incertidumbre en el proceso académico, ante la alarmante situación de salud, pues tanto estudiantes de la modalidad regular como sabatina no tienen muchas habilidades tecnológicas, en el sentido de que sus carreras no tienen en sus perfiles, tales habilidades.

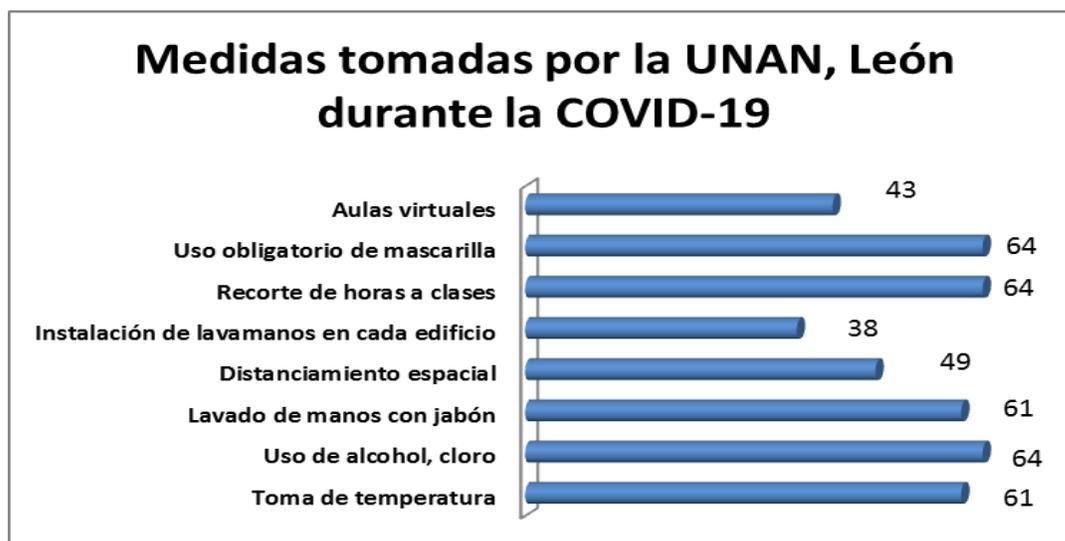
Por otro lado, la incertidumbre se nota aún más, cuando se suma la situación económica que afecta el bolsillo en cuanto al uso de recargas a los dispositivos móviles o al acceso de una computadora, y el gasto de internet en los hogares nicaragüenses

La incertidumbre creció aún más con los decesos de familiares de los estudiantes; razón por la cual muchos padres de familia habían manifestado a sus hijos la decisión de retirarlos de sus estudios universitarios.

Sin embargo, podemos notar también contestaciones de los estudiantes que ya van sintiendo algunos cambios en cuanto a la metodología que la UNAN, León asumió para la continuidad educativa. 48% manifestó que existen nuevas formas para enfrentar la vida. Un 60% se refirió a la utilidad de virtualidad para este proceso educativo y un 80% señaló la importancia de la reducción de las clases presenciales.

Tabla 5*Medidas tomadas por la UNAN, León ante la COVID-19*

Medidas	No.	%
Por la pandemia		
Toma de temperatura	61	95
Uso de alcohol, cloro	64	100
Lavado de manos con jabón	61	95
Uso obligatorio de mascarilla	64	100
Por la continuidad educativa		
Instalación de lavamanos en cada edificio	38	59
Distanciamiento espacial	49	77
Recorte de horas a clases	64	100
Aulas virtuales	43	67

*Fuente: Primaria***Figura 4***Fuente: Primaria*

Esta tabla y figura expresa las medidas que fueron tomadas por las autoridades de la UNAN, León ante la pandemia y para la continuidad educativa.

Obsérvese que el uso de las aulas virtuales fue una medida **para y por la continuidad educativa**, en este caso solamente vemos a 43 estudiantes, representando un 67%, esto es debido a que el uso de las plataformas no fue en un 100%. Y que no todos los maestros hicieron uso de la plataforma, sino de correos electrónicos y aplicaciones como WhattAps, Edmodo y Classroom.

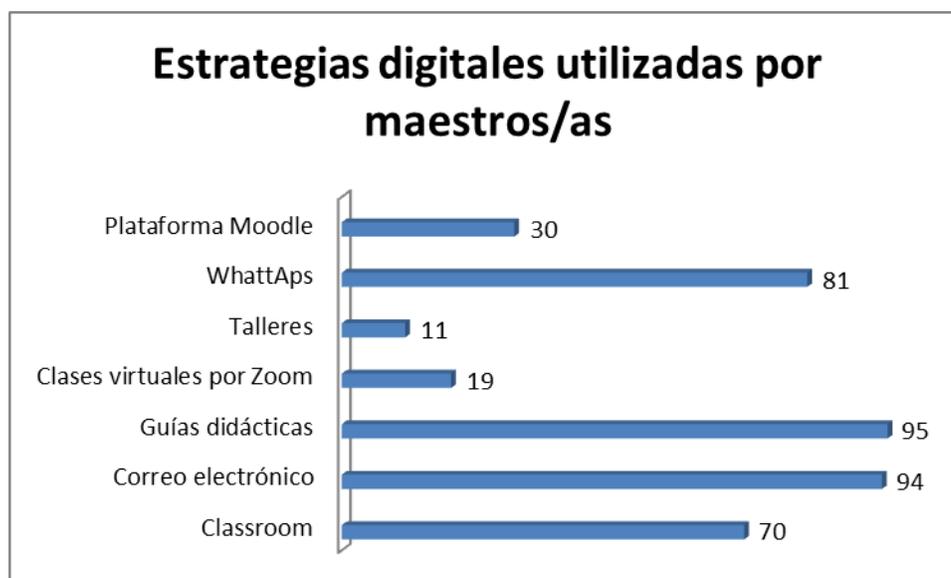
Para el ingreso de los estudiantes a la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades 38 estudiantes para un 59% señalaron la instalación de lavamanos en cada edificio. 49 estudiantes para un 77% manifestaron que se orientó el distanciamiento espacial. Y la medida que un 100% expresó fue el recorte de horas a clases. Estos recortes fueron efectivos para ambas modalidades. En el regular, se realizó asistían lunes y miércoles. Y en el caso de la modalidad por encuentro, cada 15 días.

Esta medida permitió evitar la aglomeración de estudiantes y de igual manera, lograr la continuidad educativa.

En cuanto a **evitar la propagación de la pandemia COVID19**. Un 95% de los encuestados expresaron: la toma de la temperatura antes de ingresar a los edificios, sumado al lavado de manos. Por otro lado expresaron en un 100% el uso de alcohol, uso de cloro y el uso de la mascarilla.

Tabla 6*Estrategias digitales usadas por los maestros en cuanto al efecto de la pandemia*

Estrategias digitales	No.	%
Classroom	45	70
Correo electrónico	60	94
Guías didácticas	61	95
Clases virtuales por Zoom	12	19
Talleres	7	11
WhattAps	52	81
Plataforma Moodle	19	30

*Fuente: Primaria***Figura 5**

Las orientaciones brindadas por las autoridades de nuestra Facultad van surtiendo efectos y vemos acá como un 30% están utilizando la plataforma Moodle para la impartición de las clases. El 19% iniciaban a utilizar la aplicación Zoom para las clases. Un 70% usó classroom. Se nota como no hay una uniformidad en los usos; pero es debido a que en ese preciso momento se pusieron de manifiesto las habilidades y/o competencias digitales en cada docente.

El 94 y 95% respectivamente utilizó las guías didácticas para la impartición de los componentes curriculares; así como, el correo electrónico como forma para entregar las tareas y no movilizarse hasta la Universidad para entregar los trabajos.

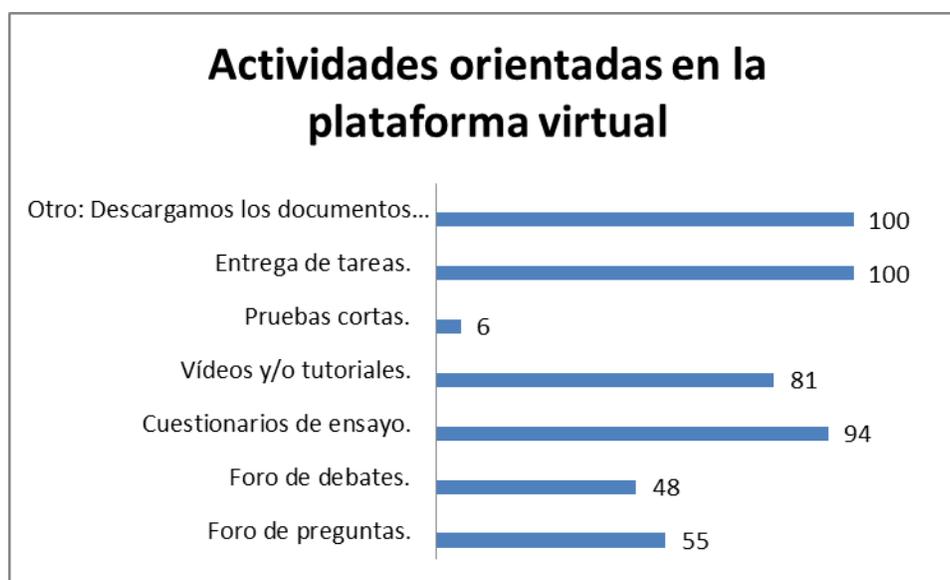
Además, encontramos a un 11% que realizaron talleres durante este periodo. Los talleres precisamente se realizaron como respuesta al trabajo in situ para ir evaluando a los estudiantes.

Tabla 7

Tipo de Actividades realizadas en la plataforma virtual.

Estrategias digitales	No.	%
Foro de preguntas.	35	55
Foro de debates.	31	48
Cuestionarios de ensayo.	60	94
Vídeos y/o tutoriales.	52	81
Pruebas cortas.	4	6
Entrega de tareas.	64	100
Otro: Descargamos los documentos para las clases.	64	100

Fuente: Primaria

Figura 6

Fuente: Primaria

A la pregunta de las actividades orientadas por los maestros de la carrera de Lengua y Literatura con base en la utilidad de la plataforma virtual, presentamos los siguientes comentarios:

El 100% de los estudiantes manifestaron que se entregan tareas que han sido orientadas con guías didácticas. Esto tiene mucha relación con las orientaciones emanadas por la UNAN, León. Asimismo, todos los estudiantes han descargado los documentos que se han habilitado en la plataforma virtual. En este caso, los materiales son: folletos, videos, infografías, guías didácticas, entre otras.

El 94% manifestó la utilidad del cuestionario de ensayo, en este aspecto el cuestionario se habilita en el sistema y cada estudiante lo contestó, con la facilidad de ser evaluado con inmediatez.

El 48 y el 55% expresaron que las actividades fueron foros debate y de preguntas en la que cada docente creaba una pregunta directriz en el cual cada estudiante daba sus aportes al respecto.

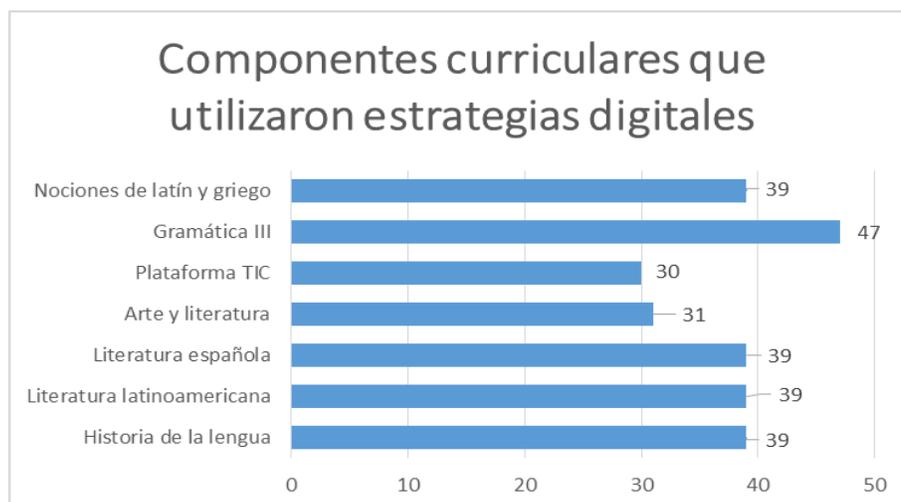
Por último, el 6% de estudiantes manifestó que los maestros les aplicaban pruebas cortas.

Tabla 8

Componentes curriculares que utilizaron estrategias digitales en tiempo de pandemia.

Componentes curriculares	Estrategias utilizadas	No.	%
Historia de la lengua	Foros virtuales, cuestionarios tipo ensayos, wattsApps, resolución de guías didácticas	25	39
Literatura latinoamericana	Resolución de guías, classroom, foros virtuales, análisis de teatro, videos de análisis de obras, trabajo grupales, exposiciones	25	39
Literatura española	Resúmenes, guía para análisis de obras	25	39
Arte y Literatura	Lectura y análisis de documentos digitales.	20	31
Plataforma TIC	Foros virtuales, debate, elaboración de aulas virtuales.	19	30
Gramática III	Videos tutoriales en análisis sintáctico de oraciones. Cuestionario. Pruebas virtuales. Foros.	30	47
Nociones de latín y griego	Conferencias magistrales. Grabaciones de videos. Música. Zoom.	25	39

Fuente: Primaria

Figura 7

Fuente: Primaria

Esta tabla demuestra el nombre de los componentes curriculares en los que los maestros utilizaron estrategias digitales en la impartición de sus clases. Estas preguntas fueron abiertas y, por ende, hubo muchas opiniones y comentarios al respecto. Entre ellos, la utilidad de las estrategias para generar nuevos conocimientos. De igual manera, algunos mencionaron que eran para evaluar competencias.

El tipo de contestaciones nos dan una idea del poco conocimiento que tienen los estudiantes al respecto del concepto de estrategias; por ejemplo, al señalar clases magistrales en las clases presenciales, no era lo esperado. Sin embargo, explicaron que las clases presenciales eran dictadas por los docentes para resolver guías didácticas, acompañadas de videos de resolución de oraciones simples; en ese caso.

En cuanto a los componentes, Historia de lengua, Literatura latinoamericana, Literatura española y Nociones de latín y griego en igual número y porcentaje, 25 para un 39% hacen uso de la plataforma virtual institucional. Algunas de las estrategias señaladas son: Foros virtuales, cuestionarios, videos de análisis de obras. En este aspecto, también manifestar algunas aplicaciones, tales como: classroom, zoom.

El 47% correspondiente a 30 estudiantes manifestaron que usaban estrategias como: pruebas virtuales, foros, y el diseño de videos tutoriales para el análisis sintáctico de las oraciones.

19 y 20 estudiantes para un 30 y 31% señalaron estrategias como: resúmenes, guías para resolver obras, análisis de documentos digitales. En el segundo caso, con la clase de Plataforma TIC, aprendieron a hacer aulas virtuales.

Las estrategias utilizadas fueron valoradas como efectivas en el proceso de continuidad educativa y motivación por el aprendizaje significativo en los estudiantes. ´

La opinión de los estudiantes encuestados es que un 98% las estrategias usadas fortalecieron sus competencias en los componentes que fueron impartidos virtualmente. Muy a pesar de las dificultades que generó la COVID-19 los estudiantes y sus familias hicieron bastante, para apoyarlos.

Algunos estudiantes manifestaron tener un dispositivo para hacerle frente a la demanda de la virtualidad; otros manifestaron que compraron modem para internet en sus hogares e hicieron inversión en la educación de sus hijos comprándoles máquinas laptop.

Hasta este momento todo el análisis ha ido enfocado en los beneficios de la virtualidad ante la COVID-19.

Tabla 9*Principales dificultades en el uso de la plataforma virtual por parte de los estudiantes*

Principales dificultades	No.	%
Plataforma		
Desconocimiento de navegación en la plataforma	61	95
Inestabilidad de la red en Universidad	51	80
No poseen contraseña para ingresar a la plataforma	42	65
Aspecto económico		
Acceso a la red fuera de presupuesto	64	100
Compra de laptop	41	64
Servicio de internet incurre en gastos	64	100
Dispositivo móvil de baja gama	51	80

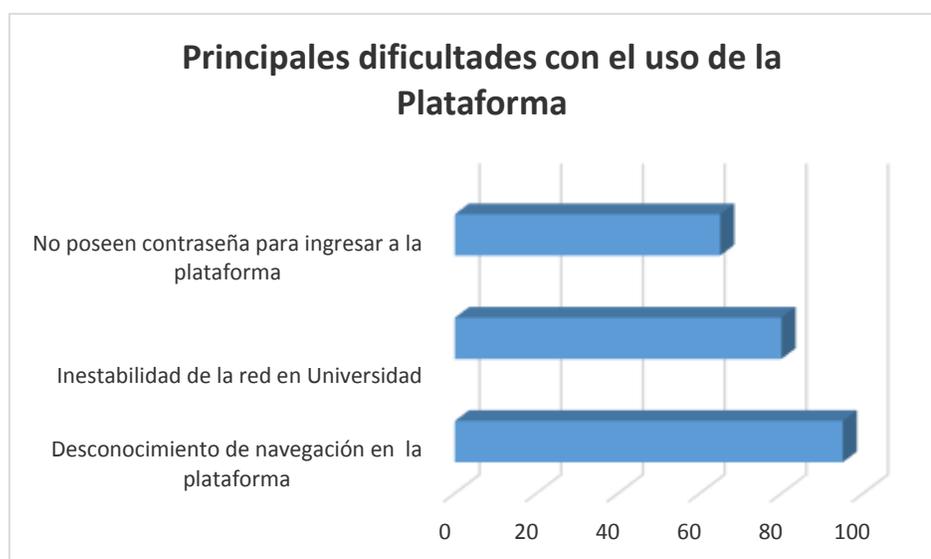
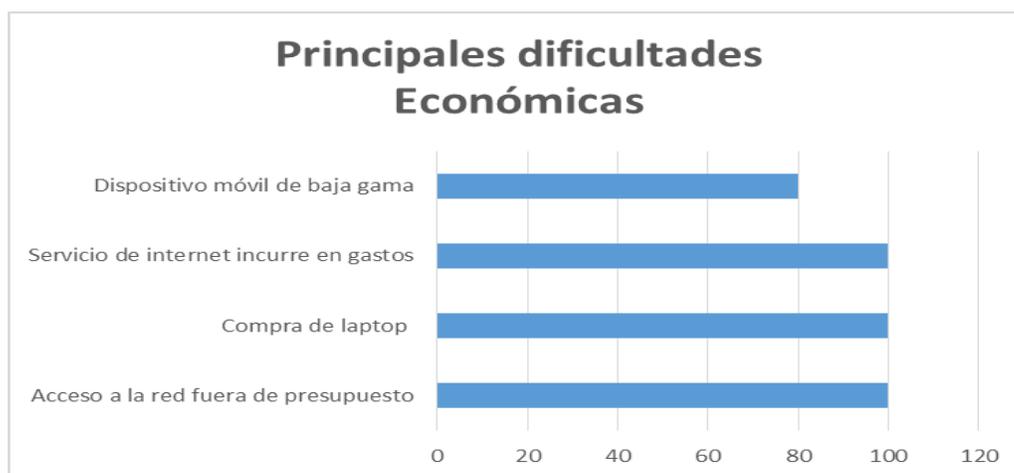
*Fuente primaria***Figura 8**

Figura 9

Fuente primaria

Las gráficas 8 y 9 presentan las principales dificultades obtenidas por los estudiantes durante ese inicio de año 2020 en el que tanto estudiantes como docentes hicieron trascendieron en habilidades tecnológicas y de aprendizajes para hacer posible la continuidad educativa.

Hemos dividido en dos grandes aspecto estas dificultades.

- 1) El acceso a la plataforma virtual de la UNAN, León: El 95% refiere el desconocimiento en el uso de la plataforma, pues antes no se había utilizado. Un 80% considera muy inestable la red universitaria y el 65% tuvo muchas dificultades con el acceso a la red por falta de contraseña o por error en la misma.

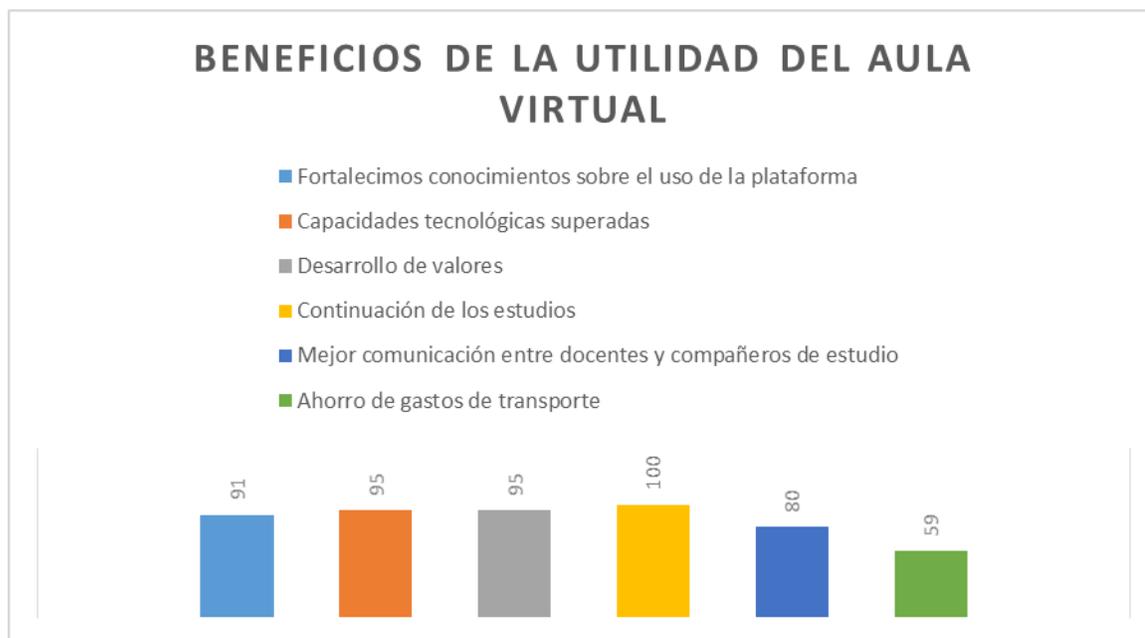
- 2) En cuanto al aspecto económico: El 100% considera los gastos elevados en cuanto a presupuesto para pago de internet domiciliar. Un 80% de estudiantes no cuentan con dispositivos inteligentes y un 64% no tiene acceso para la compra de computadoras laptop y garantizar la culminación de sus estudios.

Resulta muy lógicas las respuestas de los estudiantes; pues a excepción de la carrera de Matemática Educativa, son apenas 2 o 3 componentes curriculares relativos a la Computación. Enfrentarse a esta nueva realidad, fue un reto y un desafío para estudiantes y docentes.

Es meritorio manifestar que el movimiento estudiantil también jugó una importante tarea como es el crearles los correos electrónicos a los estudiantes de todas las carreras de la facultad y ayudarles a ingresar a la plataforma virtual.

Tabla 9*Beneficios de la utilidad del aula virtual en tiempos de la COVID-19*

Beneficios	No.	%
Fortalecimos conocimientos sobre el uso de la plataforma	58	91
Capacidades tecnológicas superadas	61	95
Desarrollo de valores	61	95
Continuación de los estudios	64	100
Mejor comunicación entre docentes y compañeros de estudio	51	80
Ahorro de gastos de transporte	38	59

*Fuente: Primaria***Figura 10***Fuente primaria*

En esta última pregunta del cuestionario obtuvimos respuestas que le dieron relevancia a este estudio. Haciéndolo pertinente y trascendente para el proceso educativo y para la situación resiliente en la que cada ser humano nos sumergimos en este año lectivo 2020.

Muy a pesar de las dificultades sanitaria, los jóvenes estudiantes tuvieron una actitud propositiva y lo demostraron de la siguiente manera: Un 100% de estudiantes manifestó que la continuidad educativa fue posible con las medidas adoptadas a nivel nacional y por la UNAN, León.

El 95% expresó que dada la situación fueron capaces de desarrollar valores, tales como: la empatía, el amor, el liderazgo, la tolerancia. Y por supuesto, el desarrollo de capacidades tecnológicas.

El 91% considera haber fortalecido conocimientos sobre el uso de la plataforma virtual.

El 80 y el 59% respectivamente, manifestaron haber mejorado la comunicación con sus docentes y con sus compañeros de clases. Asimismo, el considerar un horario especial para las clases presenciales tuvo como logro el ahorro de gastos de transporte, en el caso de los estudiantes que viven en León y que no cuentan con beca interna.

6. Conclusiones

Las medidas tomadas por el Gobierno de Reconciliación y Unidad Nacional bajo la dirección del comandante Daniel Ortega fueron las más beligerantes, realizadas con gran compromiso social para todos los ciudadanos nicaragüenses; mismos que han garantizado la continuidad educativa de cada uno de los estudiantes matriculados en la UNAN, León.

La UNAN, León y sus académicos han garantizado el cumplimiento del Protocolo Institucional de Salud en toda la comunidad universitaria.

La población estudiantil de las carreras de Ciencias de la Educación y Humanidades asistió durante el año lectivo 2020, guardando todas las medidas de seguridad. Asimismo, en cuanto al aspecto académico garantizaron una participación activa en la plataforma virtual y entregaron en tiempo y con calidad los trabajos.

Con base a las respuestas manifestadas por los estudiantes, encuentran en un 100% de grado de satisfacción las medidas asumidas por la UNAN, León y por el comandante Daniel.

Las estrategias didácticas y tecnológicas utilizadas en la plataforma virtual con los componentes de la carrera de Lengua y Literatura han garantizado un buen rendimiento académico y la continuidad educativa. La plataforma virtual es un espacio en el cual los académicos universitarios pueden irrumpir en otros espacios virtuales de aprendizajes.

7. Recomendaciones

A la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua

Continuar fortaleciendo los conocimientos tecnológicos y las competencias digitales con estudiantes y docentes de la Universidad.

Mejorar las plataformas virtuales para hacer posible y más agradable el acompañamiento tecnológico.

Sistematizar capacitaciones al personal docente universitario con estrategias digitales innovadoras que permitan el desarrollo de las competencias curriculares esperadas.

A los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

Incentivar y promover el uso de la virtualidad para desarrollar habilidades y competencias tecnológicas en los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades.

Seguir fortaleciendo sus habilidades mediante capacitaciones a estudiantes y a docentes.

Promover el uso y manejo de herramientas tecnológicas en la impartición de los componentes curriculares de cara a la vida profesional.

A los estudiantes de las carreras de Ciencias de la Educación

Ser proactivos a los cambios que generar mejores condiciones de aprendizaje.

Seguir manteniendo las medidas de seguridad y de continuidad educativa.

Ser resilientes antes situaciones adversas en la vida.

8. Referencias

- Ambriz C. (2014). *La competencia digital de los estudiantes. Instituto Politécnico Nacional de Mexico.*
- Anglada A. (2014). *La generación baidu: Competencia digital de los universitarios chinos. Universidad de Nanji, China.* Barroso, J., y Llorente, C. (2007) *La alfabetización tecnológica. Tecnología Educativa. Madrid: Mac Graw Hill. p. 92.*
- Borges, F. (2005) *Digitum les humanitats en lera digital. La frustración del estudiante en línea. Causas y acciones preventivas.*
- Cabello R. (2012). *Aproximación al estudio de competencias tecnológicas. Universidad Nacional de Sarmiento.*
- Camacho Zúniga, M. (2005) *Estrategias de aprendizajes para entornos virtuales.*
- Cano, E. (2005) *Cómo mejorar las competencias docentes. Barcelona: Graó.*
- EC (2008) *Comisión de las Comunidades Europeas, Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo. Competencias clave para el aprendizaje permanente. Diario Oficial de la Unión Europea.*
- Esteve, F. y Gisbert, M. (2012) *La Competencia Digital de los Estudiantes Universitarios: Definición conceptual y análisis de cinco instrumentos para su evaluación. TIES.*
- Eurydice A, (2002) *Las competencias clave. Un concepto en expansión dentro de la educación general obligatoria. Madrid: M.E.C.D. p. 3.*
- García Aretio, L.(2007) *Estudiantes en ambientes virtuales. Editorial BENED.*
- Hirald R. (2013). *Uso de los entornos virtuales en la educación a distancia. EduTec, Costa Rica.*
- Instituto Politécnico Nacional, (2006) *Reglamento para la operación, administración y uso de la red Institucional de cómputo y telecomunicaciones. México D.F. IPN. Extraído desde:*

<http://tesis.ipn.mx/bitstream/handle/123456789/14406/2014%20CLAUDIA%20GUADALUPE%20AMBRIZ%20MU%C3%91OZ.pdf?sequence=1>

Lozoya S, Valdés A, Angulo J, García R, y Cuevas O. (2014). *Competencias digitales en docentes de educación secundaria. Municipio de un Estado del Noroeste de México.*

Ministerio de Educación del Gobierno de Chile (2011) *Matriz de Habilidades TIC para el Aprendizaje. Santiago de Chile: Enlaces, Centro de Educación y Tecnología.*

Oblinger M y Oblinger A. (2006). *Nativos e inmigrantes digitales: La generación del siglo XXI.*

Extraído desde: <https://net.educause.edu/ir/library/pdf/pub7101.pdf>

Páez, R. y Di Carlo L. (2005) *Estándares de competencia para el pensamiento crítico. E.U.:*

Fundación para el pensamiento crítico. Recuperado de:

http://www.eduteka.org/pdfdir/EstandaresPensamientoCritico_ESPAÑOL.pdf

Palfrey, J., Gasser, U., Maclay, C. y Beger U (2011) *Los nativos digitales y las tres barreras que hay que superar. Centro Berkman para la Internet y la Sociedad, Universidad de Harvard, UNICEF. Estado Mundial de la Infancia.* Extraído desde:

<http://www.unicef.org/spanish/sowc2011/pdfs/Los-nativos-digitales.pdf>

Peña, A. (2006) *Nativos Digitales; Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitectura de la participación. Buenos Aires, Argentina: Santillana.* Prensky M. (2014). *Nativos e*

inmigrantes tecnológicos. Institución educativa SEK, España.

Quintana J. (2013). *Competencias en tecnologías de la información del profesorado de educación infantil y primaria. Universidad de Barcelona.* Extraído desde:

<http://www.ub.edu/ntae/jquintana/articles/competicformprof.pdf>

San Nicolás M, Vargas E, Moreira M. (2012). *Competencias digitales del profesorado Y alumnado en el desarrollo de La docencia virtual.* Extraído desde:

<file:///D:/PC/Descargas/Dialnet->

[CompetenciasDigitalesDelProfesoradoYAlumnadoEnElDe-4378777%20\(1\).pdf](#)

Valtonen H y Kennedy F. (2007). *La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje*. México:

Trillas.

Extraído

desde:

http://bibliotecadigital.conevyt.org.mx/concurso/tematica_e/0132.pdf

Vasco P. (2012) *Inteligencia Colectiva, por una antropología del ciberespacio*. Washington,

D.C.: *Organización Panamericana de Salud*. Recuperado de:

<http://inteligencia colectiva.bvsalud.org>

Vivancos, J. (2008) *Tratamiento de la información y competencia digital*. Madrid: Alianza.

Extraído desde: <http://www.redalyc.org/pdf/2010/201021400019.pdf>

Anexos

Cuestionario para estudiantes de Lengua y Literatura

El presente cuestionario tiene como propósito valorar la importancia de la utilidad de estrategias digitales utilizadas en el proceso de aprendizaje durante el periodo de la COVID-19 con estudiantes de la carrera de Lengua y Literatura de la UNAN, León.

I. Datos sociodemográficos:

Tu dirección de correo electrónico

Sexo * M F

Modalidad *

Regular Por encuentro

Edad

Año académico que cursas. *

III año IV año V año

Lugar de procedencia *

II. Desarrollo:

1. ¿Cuál ha sido la diferencia del año 2020 con otros años lectivos en la UNAN, León? *

2. Menciona las medidas tomadas por la UNAN, León en cuanto al efecto de la pandemia *

3. ¿Qué estrategias utilizaron tus maestros/as para hacer efectivo el cumplimiento de la docencia? *

4. Marca el tipo de actividades que realizaste en la plataforma virtual. *

- Foro de preguntas.
- Foro de debates.
- Cuestionarios de ensayo.
- Vídeos y/o tutoriales.
- Pruebas cortas.
- Entrega de tareas.
- Otro:

5. Menciona los componentes curriculares y las estrategias orientadas en la plataforma virtual. *

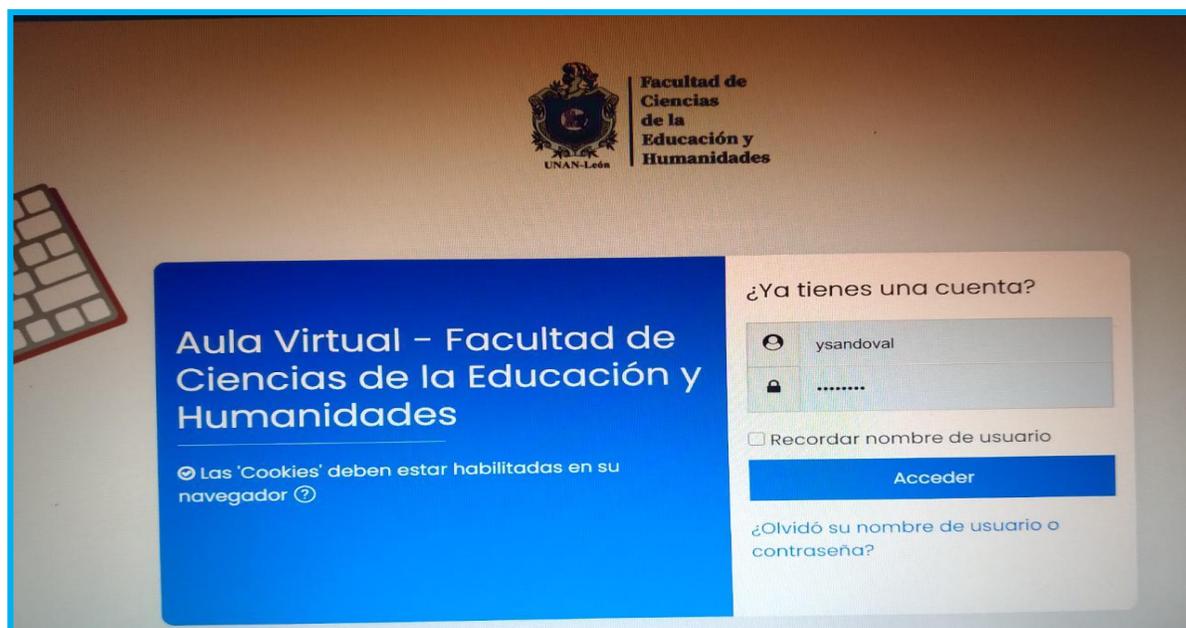
6. Menciona las principales dificultades con el uso de la plataforma. *

7. Beneficios de la utilidad del aula virtual en tiempos de la COVID-19 *

Fin del cuestionario.

Muchas gracias por la información brindada

Evidencias de aulas de clase que se implementan en la plataforma Virtual Institucional.



Captura de la Plataforma virtual AVirtual.



Captura de la Plataforma virtual AVirtual.

Evidencias fotográficas de la Instalación de lavamanos

Toma de temperatura





Ambiente de aula de clases

Estudiantes adecuándose al uso de las mascarillas



**XXXIX JORNADA UNIVERSITARIA DE DESARROLLO CIENTÍFICO
JUDC, 2021**



Participación como egresados de la Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Lengua y Literatura. Octubre 13 de 2021 Aula C1. Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades



V CONGRESO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA
UNAN - León



Participación de la tutora del estudio, MSc. Yamileth Sandoval Ramos en el V Congreso de Investigación Científica. Lugar: Salón de estudio «Mario Salinas». 20 de octubre 2021.