

PERFILES DE LA COMPETENCIA DIGITAL INTERACCIÓN EN ESTUDIANTES DE PEDAGOGÍA CHILENOS*



Cerda, Cristian,

<https://orcid.org/0000-0003-0818-218X>, cristian.cerda@ufrontera.cl;

León, Miriam,

<https://orcid.org/0000-0001-6004-8485>, miriam.leon@ufrontera.cl;

Saiz, José L.,

<https://orcid.org/0000-0002-7137-4646>, jose.saiz@ufrontera.cl;

Villegas, Lorena,

<https://orcid.org/0000-0001-5612-4561>, lvillegas@uct.cl

Palabras clave: Competencia digital, formación inicial docente, educación superior, Chile.

RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo identificar, en estudiantes de pedagogía, perfiles de la competencia digital interactuar, analizando la relación que poseen estos conglomerados con la variable sexo. Se analizó de forma específica la competencia digital interactuar, debido al rol relevante que adquirió la necesidad de estar en contacto con otros de forma virtual, dado el contexto de cuarentena y docencia virtual experimentados en Chile los años 2020 y 2021 producto de la pandemia Covid19. Para el desarrollo de esta investigación se asumen que los estudiantes de pedagogía utilizan mayoritariamente tecnologías digitales con propósitos académicos, recreativos, sociales y económicos.

1. INTRODUCCIÓN

En Chile, la relación entre tecnologías digitales y desarrollo de competencias digitales en estudiantes de pedagogía posee diversas aristas. Primero, gran parte de la sociedad asume erróneamente que este grupo etario, por ser joven y usar estrechamente estas tecnologías, poseen un elevado y homogéneo desarrollo de las distintas competencias digitales (Lluna & Pedreira, 2017). Segundo, en el caso chileno, gran parte de los esfuerzos en formación inicial docente han estado centrados en promover específicamente la competencia digital docente (Silva et al., 2022), dejando de ver que estos usuarios también usan tecnologías digitales con fines distintos al académico. Tercero, existe evidencia inicial que muestra, en esta población, que el empleo de tecnologías digitales varía en acceso, tiempo y propósito de uso (Cerda et al., 2018). Adicional a los esfuerzos desarrollados aun es necesario seguir investigando.

Esta investigación tuvo como objetivo identificar, en estudiantes de pedagogía, perfiles de la competencia digital interactuar, analizando la relación que poseen estos conglomerados con la variable sexo. Se analizó de forma específica la competencia digital interactuar, debido al rol relevante que adquirió la necesidad de estar en contacto con otros de forma virtual, dado el contexto de cuarentena y docencia virtual experimentados en Chile los años 2020 y 2021 producto de la pandemia Covid19. Para el desarrollo de esta investigación se asumen que los estudiantes de pedagogía utilizan mayoritariamente tecnologías digitales con propósitos académicos, recreativos, sociales y económicos. Que los distintos propósitos de uso están fuertemente mediados por acceso a servicios de Internet y equipamiento digital y que es a través del uso autónomo de tecnologías digitales donde se adquieren de manera implícita distintas competencias digitales. Esta investigación busca contribuir a la comprensión de la relación propósito de uso y desarrollo de competencia digital.

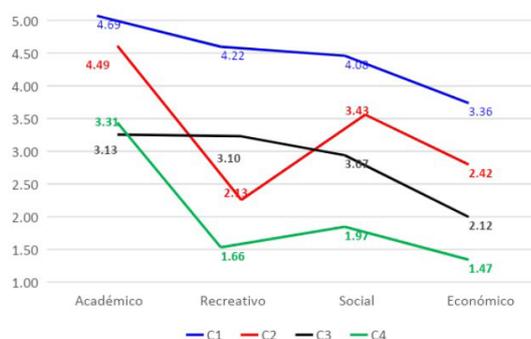
2. MÉTODO

618 estudiantes de pedagogía (224 hombres y 394 mujeres), pertenecientes a dos universidades ubicadas en la zona centro-sur de Chile, participaron en esta investigación. Los usuarios contestaron, de forma virtual, un cuestionario demográfico, junto a la Escala de Propósitos de Uso y Competencias Digitales (EPUCD) (Cerde et al., 2022). Este instrumento, que posee adecuados niveles de validez y confiabilidad, mide frecuencia de uso de cinco competencias digitales: (1) Navegar, buscar datos, información y contenido digital; (2) Gestionar datos, información y contenido digital; (3) Interactuar a través de tecnologías digitales; (4) Compartir a través de tecnologías digitales; y (5) Desarrollar contenido digital, respecto a cuatro propósitos de uso: (1) Académico; (2) Recreativo; (3) Social; y (4) Económico. El análisis de datos consideró un análisis de conglomerados de tipo jerárquico, en el cual se utilizó el método Ward para agrupar a los estudiantes según medidas de similitud. Posteriormente se empleó la prueba ANOVA de una vía para identificar diferencias entre los grupos y la prueba χ^2 , para observar si existía asociación con la variable sexo. Los análisis desarrollados entregan evidencia inicial al desarrollo de esta competencia según propósito de uso.

3. RESULTADOS

Las reglas de progresión del coeficiente de aglomeración y pseudo-T2 recomendaron cuatro conglomerados. La comparación mediante ANOVAs, según los promedios de las cinco competencias y los cuatro propósitos de uso, arrojó valores F significativos. La exploración post-hoc mostró que 22 de las 24 comparaciones pareadas posibles (91.67%) fueron significativas. Esta solución reveló un conglomerado con un perfil superior en todos los propósitos (C1 (azul), $n = 88$, 14%), otro perfil con promedio alto en el propósito académico, intermedio en social, y bajo en recreativo y económico (C2 (rojo), $n = 231$, 37%), un tercer perfil intermedio en los propósitos académico, recreativo, social y bajo en económico (C3 (negro), $n = 132$, 21%), y un cuarto perfil intermedio en el propósito académico y bajo en los otros propósitos (C4 (verde), $n = 167$, 27%). En todos ellos el promedio más alto fue el propósito académico y el más bajo el propósito económico (ver Figura 1).

Figura 1.
Promedios de la competencia interacción en los distintos propósitos de uso.



Complementariamente, la prueba χ^2 mostró asociación entre ser mujer y pertenecer al conglomerado C2 (rojo), dejando en evidencia la presencia de un perfil más enfocado en la interacción con propósitos académicos, más que recreativos. De forma inversa, se pudo corroborar la asociación entre ser hombre y pertenecer a los conglomerados C1 (azul), el cual posee elevados niveles de interacción en todos los propósitos de usos y C3 (negro), con niveles medios bajo de interacción según propósito.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Los resultados de esta investigación aportan evidencia preliminar sobre el desarrollo autónomo de la competencia digital interactuar. Es factible concluir que la posibilidad de in-

teractuar con otros a través de medios digitales está moldeada por los distintos propósitos de uso que le asignen los estudiantes de pedagogía a las tecnologías digitales. Más investigación en el área, sin el contexto de aislamiento y docencia virtual, podría permitir conocer si existen tendencias similares en el desarrollo de esta y otras competencias digitales.

* Estudio financiado por ANID/CONICYT, FONDECYT Regular Folio N°1191193.

5. REFERENCIAS

- Cerda, C., León, M., Saiz, J. L., & Villegas, L. (2022). Propósitos de uso de tecnología digitales en estudiantes de pedagogía: Construcción de una escala basada en competencias digitales. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 64, 7-25. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.93212>
- Cerda, C., Saiz, J. L., Villegas, L., & León, M. (2018). Acceso, tiempo y propósito de uso de tecnologías digitales en estudiantes de pedagogía chilenos. *Estudios Pedagógicos*, 44(3), 7-22. <https://doi.org/10.4067/s0718-07052018000300007>
- Lluna, S., & Pedreira, J. (Eds.). (2017). *Los nativos digitales no existen*. Deusto.
- Silva, J., Cerda, C., Fernández-Sánchez, M. R., & León, M. (2022). Competencia digital docente del profesorado en formación inicial de universidades públicas chilenas. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 97(36.1), 301-319. <https://doi.org/10.47553/ri-fop.v97i36.1.90221>