

La competencia digital en la educación superior: Estudio de caso en la UNAH sobre la creación de contenidos.

Díaz-Rodas, Samuel.

Cita:

Díaz-Rodas, Samuel (2025). *La competencia digital en la educación superior: Estudio de caso en la UNAH sobre la creación de contenidos. II Conferencia Internacional de Ciencia, Tecnología e Innovación (CONICIETI). Universidad Tecnológica Centroamericana (UNITEC), Tegucigalpa.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/samuel.diazrodas/10>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/p4xr/DWF>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

La competencia digital en la educación superior: Estudio de caso en la UNAH sobre la creación de contenidos

Digital competence in higher education: A case study at UNAH on content creation

Díaz-Rodas, Samuel*¹ 

¹, Unidad para la Gestión de la Investigación Científica de la Carrera de Pedagogía-CU, Universidad Nacional Autónoma de Honduras, Tegucigalpa, Honduras.

Investigador del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas-CONICET, Universidad Nacional de Córdoba, Córdoba, Argentina

RESUMEN

Sin evidencias claras de una transición hacia niveles avanzados, las competencias digitales se sitúan predominantemente en un nivel básico e intermedio. Este artículo se desprende de los resultados de la tesis de Maestría en Comunicación y Tecnologías Educativas donde se implementa un laboratorio para analizar la competencia en creación de contenido digital. El objetivo fue identificar el nivel competencial del profesorado universitario de la UNAH por medio de un cuestionario adaptado del Marco Común de Competencia Digital Docente (INTEF, 2017 [2022]). Los hallazgos se agrupan en dos dimensiones: uno, autopercepción en creación de contenido digital, y dos, reelaboración y creación de Objetos Virtuales de Aprendizaje. En la primera, el uso de presentaciones (36,4%) y los procesadores de texto (27,3%) se ubican en la escala básica e intermedia y, en la segunda, la vinculación de recursos a la plataforma Campus Virtual UNAH (31,8%) es nivel intermedio. Se concluye que para ambas dimensiones su nivel es básico A1.

Palabras clave: Competencia digital, profesorado, creación de contenido

Keywords: Digital competence, teachers, content creation

ANTECEDENTES

El Marco Común de Competencia Digital Docente (INTEF, 2017[2022]) (Villarreal-Villa, 2019) señala que la “competencia digital también puede definirse como el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de información y comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad” (p. 9). El marco expone cinco áreas: Información y alfabetización informacional, Comunicación y colaboración, Creación de contenidos digitales, Seguridad y, Resolución de problemas, igualmente cuenta con seis niveles y tres dimensiones competenciales: dimensión básica que incluye los niveles A1 y A2, intermedia con niveles B1 y B2 y avanzada, incorporando los niveles C1 y C2.

Algunas investigaciones concluyen que la creación de contenido digital se mantiene en un nivel básico e intermedio con dificultades para subir avanzado. Tal es el caso de 45 profesores/as de inglés de la Facultad de Idioma, región Xalapa de la Universidad Veracruzana, que mediante el uso de un cuestionario ad hoc, validado por jueces expertos con un alfa de Cronbach de 0.951 de 31 ítems con respuesta graduada tipo Likert. Los resultados reflejaron que poseen un nivel básico, aunque en dos de las cinco áreas exponen un nivel intermedio, sin una diferencia significativa entre ambas. “La primera es el área competencial creación de contenidos digitales que alcanza una media más alta ($M = 2.06$)” (Borges, 2022, p. 66). Según el autor, esta área incluye crear contenidos simples con un programa en varios formatos y herramientas. La segunda, es la creación de actividades de aprendizaje usando tecnología ($M = 2.0$), se diferencia de la primera, porque busca actividades de

internet, las adapta y rediseña. Por otro lado, un estudio con 26 profesores/as de la carrera de Pedagogía y Ciencias de la Educación de la UNAH, con más de 10 años en el ejercicio docente, consideran que para crear contenido y actividades educativas la herramienta H5P es intuitiva (4,29 de 5, escala Likert) y su grado de dificultad para configurar las actividades es media (3,72 de 5, escala Likert) (Díaz, 2020).

OBJETIVO

Identificar el nivel de dominio autopercebido en la competencia en creación de contenido digital en el profesorado universitario que pertenece al Instituto de Profesionalización y Superación Docente (IPSD-UNAH).

MÉTODOS

Investigación no experimental con enfoque cuantitativo de tipo descriptivo (Hernández-Sampieri et al. 2014). Para la recolección de datos se aplicó un cuestionario ad hoc de 15 ítems construidos a partir del Marco Común del Competencia Digital Docente (INTEF, 2017). El muestreo fue no probabilístico por conveniencia ajustado a 25 docentes. 19 mujeres y 6 varones del Centro Regional UNAH – Comayagua.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El análisis se realiza mediante tablas que exponen las dos dimensiones estudiadas: uno, creación de contenido, y dos, reelaboración y creación de objetos virtuales de aprendizaje. En la tabla no. 1, se observa que la creación de páginas web y blogs es una de las competencias específicas menos llevada a la práctica. Es decir, el 72,7% no administra o aplica Webs o blogs en su ejercicio docente. En este sentido

hay poca usabilidad de herramientas Web 2.0 para crear contenido educativo (García-Martínez y González-Sanmamed, 2019). Seguidamente los docentes se auto perciben en un nivel básico e intermedio para usar presentaciones y procesadores de texto. El uso regular de estas herramientas favorece positivamente su práctica. Para finalizar, las competencias que exponen deficiencias es la edición de audio, imagen, video, y el uso de repositorios, lo anterior puede ser producto de la escasa formación tecnopedagógica en el área.

En la tabla no. 2, se identifica que la creación e integración de Objetos de aprendizaje es la competencia con menor desarrollo. Es decir el 63,3% se autopercibe deficiente para incorporar objetos virtuales a su práctica de enseñanza. Fernández y Fernández (2016) sostienen que “si no se poseen conocimientos técnicos del uso y aplicación de las herramientas digitales, difícilmente se podrán implementar en el mundo educativo” (p. 103). Así mismo, exponen un nivel básico para adaptar recursos como diagramas e infografías, pero eso denota indicios para reforzar el tema didáctico-pedagógico en materia virtual. Por

último, se posicionan en nivel intermedio, es decir, que exhiben cierta habilidad para integrar recursos que pueden ser: videos, imágenes, podcast, y artículos académicos en varios formatos.

CONCLUSIONES/RECOMENDACIONES

El profesorado manifiesta un nivel competencial básico A1 en ambas dimensiones: creación de contenido y creación de objetos virtuales, conforme al Marco de Competencia Digital Docente. Sin embargo, al evaluar su propia percepción, presentan un nivel intermedio en habilidades como el manejo de procesadores de texto y uso de presentación, asimismo, exponen deficiencias en la edición de multimedia; audios, videos, e imágenes. Los hallazgos sugieren estrategias para el fortalecimiento de la competencia en creación de contenido digital. Adquirir una competencia requiere voluntad para aprenderla. El manejo teórico y práctico de la misma son acciones constitutivas de su dominio, en este sentido, la evaluación reiterada de su progreso brindará las pautas necesarias para sus ajustes y enfoques en pro de objetivos claramente definidos.

Tabla no. 1 Dimensión: Creación de contenido digital (CCD)

	Casos									
	Nada		Básico		Intermedio		Avanzado		Experto	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Puedo usar presentaciones para crear contenido	10	45,50%	8	36,4%	2	9,1%	1	4,5%	1	4,5%
Puedo usar procesador de textos para crear contenido	9	40,9%	4	18,2%	6	27,3%	2	9,1%	1	4,5%
Puedo crear páginas web y, blogs	16	72,7%	5	22,7%	1	4,5%	-	-	-	-
Puedo editar audio para crear contenido	13	59,1%	7	31,8%	2	9,1%	-	-	-	-
Puedo usar repositorios como fuente de recursos para crear contenido	13	59,1%	7	31,8%	2	9,1%	-	-	-	-
Puedo editar imágenes para crear contenido	12	54,5%	6	27,3%	2	9,1%	1	4,5%	1	4,5%
Puedo editar video para crear contenido	12	54,5%	7	31,8%	3	13,6%	-	-	-	-

Fuente. Elaboración propia

Tabla no. 2 Dimensión: Reelaboración y creación de objetos virtuales de aprendizaje (COV)

	Casos									
	Nada		Básico		Intermedio		Avanzado		Experto	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Puedo elaborar objetos de aprendizaje utilizando el HTML5 e integrarlo al Campus Virtual UNAH	14	63,6%	5	22,7%	3	13,6%	-	-	-	-
Pueden integrar (vincular) recursos de otras páginas Web a la plataforma Campus Virtual UNAH	8	36,4%	4	18,2%	7	31,8%	3	13,6%	-	-
Puedo reelaborar o adaptar contenidos digitales por por ej. diagramas e infografías	10	45,5%	6	27,3%	3	13,6%	2	9,1%	1	4,5%

Fuente: Elaboración propia

Contribución de los autores

Investigación, método y análisis, Díaz Rodas, Samuel

Conflictos de interés

Ninguno

Aprobación ética

Exento

Financiamiento

Ninguno

Reconocimientos

IPSD-UNAH

Uso de IA

REFERENCIAS

Borges-Ucán, J. L. (2022). Competencia en creación de contenido digital de docentes de inglés como lengua extranjera. *Revista de Educación y Desarrollo*, 61(2), 61-70.

https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/61/61_Borges.pdf

Díaz, H. S. (2020). (Diciembre, 2020). Uso educativo de la herramienta H5P para el Desarrollo de Contenido Interactivo. [Discurso Principal]. XI Jornada Virtual de Innovación Educativa.

Fernández, F. y Fernández, M. (2016). Los docentes de la generación Z y sus competencias digitales. *Revista Comunicar*, 24, 97-105. <https://doi.org/10.3916/C46-2016-10>

García-Martínez, J. A. y González-Sanmamed, M. (2019). Cómo generan y gestionan contenidos los estudiantes de educación de Costa Rica: una contribución al estudio de su entorno personal de aprendizaje. *Digital Education Review*, 36, 15-35.

https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/25182/Garcia_Martinez_Gonzalez_Sanmamed_Como_%20generan_contenidos_estudiantes.pdf

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación. Definiciones de los enfoques

cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias. México:
McGraw Hill Education.

INTEF. (2017). Marco Común de Competencia Digital Docente. Madrid:
Gobierno de España; Ministerio de Educación.
https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Com%C3%BAn-de-Competencia-Digital-Docente.pdf

Villarreal-Villa, S., García-Guliany, J., Hernández-Palma, H. y Steffens-Sanabria, E. (2019). Competencias Docentes y Transformaciones en la Educación en la Era Digital. Formación Universitaria, 12(6), 3-14.
<http://dx.doi.org/10.4067/S071850062019000600003>

***Área temática**

Enseñanza-Aprendizaje / Habilidades digitales