

Análisis de la competencia digital en creación de contenido en el profesorado universitario UNAH.

Díaz-Rodas, Samuel.

Cita:

Díaz-Rodas, Samuel (2022). *Análisis de la competencia digital en creación de contenido en el profesorado universitario UNAH. XIII Jornada de Innovación Educativa (JIE-UNAH) "Ecosistemas educativos digitales para una educación superior disruptiva, humanística e inclusiva"*. Dirección de Innovación Educativa, UNAH, Tegucigalpa.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/samuel.diazrodas/13>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/p4xr/u92>



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>.



UNAH
UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE HONDURAS

VRA
VICERRECTORÍA
ACADÉMICA

DIE

DIRECCIÓN DE
INNOVACIÓN
EDUCATIVA

XIII Jornada de Innovación Educativa (JIE-UNAH)
**“Ecosistemas educativos digitales para una educación superior disruptiva,
humanística e inclusiva” 1 y 2 de diciembre 2022**

**Análisis de la competencia digital en creación de contenido en
el profesorado universitario UNAH**

Samuel Díaz-Rodas¹

Área de la ponencia: Innovación pedagógica - docencia en línea

Resumen

En este artículo se presenta un análisis preliminar de la competencia en creación de contenido digital. El objetivo fue identificar el nivel competencial que poseen y, detectar necesidades formativas en el profesorado universitario mediante el piloteo de un cuestionario adaptado del Marco Común de Competencia Digital Docente (INTEF, 2017). Los resultados se exponen en dos dimensiones, la primera, creación de contenido digital; siendo el uso del procesador de texto y edición de audio 37.5 %, con los mejores resultados a nivel de experto, así mismo, en un nivel básico, se encuentra crear páginas web y blogs. Por otro parte, la dimensión sobre reelaboración y creación de Objetos Virtuales de Aprendizaje muestra un nivel avanzado en utilizar el modelo HTML5 y su integración a Moodle, de igual forma, en un nivel intermedio se encuentra la integración de recursos de otras páginas web al campus virtual.

Palabras claves; competencia, creación, contenido digital.

Introducción

El Marco Común de Competencia Digital Docente (INTEF, 2017)² señala que la creación de contenido se refiere a crear y editar contenidos digitales nuevos, integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.

“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).

En el momento en que se escribe este artículo, la competencia en creación de contenido digital se mantiene en un nivel básico e intermedio que aparenta imposibilidad de pasar a un nivel avanzado. El respaldo de esta afirmación, son las numerosas investigaciones realizadas en diversas poblaciones y contextos.

¹ Maestrante en Comunicación y Tecnologías Educativas UNAH -ILCE . humberto.diaz@unah.hn // hsamueldiaz91@gmail.com Departamento de Recursos de Aprendizaje. DEGT – CRA UNAH. Maestrante en Investigación Educativa con Orientación en Socio antropología.

² Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)



UNAH
UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE HONDURAS

VRA
VICERRECTORÍA
ACADÉMICA

DIE

DIRECCIÓN DE
INNOVACIÓN
EDUCATIVA

XIII Jornada de Innovación Educativa (JIE-UNAH)
**“Ecosistemas educativos digitales para una educación superior disruptiva,
humanística e inclusiva” 1 y 2 de diciembre 2022**

Tal es el caso de 45 profesores 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, así mismo, combinar recursos y ponerlos a disposición de la comunidad educativa. 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, con uno de los objetivos didácticos que sean actividades motivadoras.

Desarrollo

Con un enfoque metodológico cuantitativo y el tipo de investigación descriptivo - exploratorio acerca de la competencia en creación de contenido digital del profesorado de la carrera de Pedagogía y Ciencias de la Educación de la UNAH. El análisis de Vargas et al. (2015), respecto a las competencias tecnológicas básicas, señala que la población docente reconoce ser más competentes en el uso de aplicaciones informáticas básicas (procesador de texto, hoja de cálculo y bases de datos), así como para el uso de Internet (navegación, comunicación, correos, foros, chat, etc.). La competencia que los docentes consideran menos lograda es la de creación de presentaciones (Power Point y similares)

A través de un cuestionario de elaboración propia se pretende medir el nivel autopercebido de esta área competencial. El instrumento está compuesto por dos dimensiones de la competencia, uno, creación de contenido digital, dos, reelaboración y creación de Objetos Virtuales de Aprendizaje. Una vez conformada la primera versión en línea a través Google Forms, se solicitó a tres expertos de contenido la revisión de la estructura, secuencia y formulación de los reactivos. En general, los expertos validaron el cuestionario sugiriendo modificaciones menores de redacción en algunos reactivos que pudieran ser ambiguos y repetitivos.

Resultados

Los resultados tangibles se presentarán en las dos dimensiones estudiadas: Creación de contenido digital y, reelaboración y creación de objetos virtuales de aprendizaje.

Resultados Intangibles

El Marco común (INTEF 2017), define al desarrollo de contenido digital como la capacidad o habilidad que poseen los docentes para crear contenidos digitales en diferentes formatos, incluyendo contenidos multimedia, editar y mejorar el contenido de



UNAH
UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE HONDURAS

VRA
VICERRECTORÍA
ACADÉMICA

DIE

DIRECCIÓN DE
INNOVACIÓN
EDUCATIVA

XIII Jornada de Innovación Educativa (JIE-UNAH)
**“Ecosistemas educativos digitales para una educación superior disruptiva,
humanística e inclusiva” 1 y 2 de diciembre 2022**

creación propia o ajena, expresarse creativamente a través de los medios digitales y de las tecnologías.

Así mismo, la integración y reelaboración de contenidos digitales la explica como un proceso que implica modificar, perfeccionar y combinar los recursos existentes para crear contenido digital y conocimiento nuevo, original y relevante.

El piloteo del cuestionario se realizó con 16 docentes de la Carrera de Pedagogía y Ciencias de la Educación con una escala likert en los siguientes niveles: Nada (1) Básico (2) Intermedio (3) Avanzado (4) Experto (5). Promedio de 50 % con más de 10 años en el ejercicio de la docencia, con Maestría 68.8 % como el último grado académico alcanzado y la edad, más de 46 años, 68.8 %.

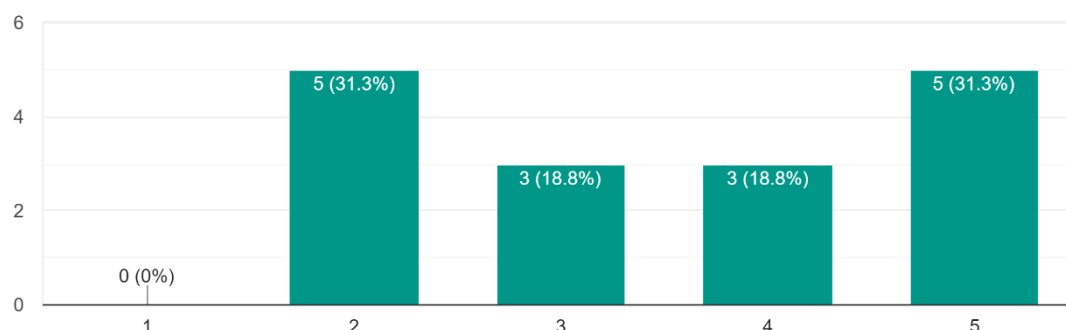
Resultados Tangibles

Dimensión: creación de contenido digital

Gráfico no. 1

Puedo usar presentaciones para crear contenido

16 responses



En el ítem a cerca del uso de presentaciones para crear contenido se observa que los niveles básico y experto (31.3 %), poseen el desarrollo o uso más alto, en este caso, se visualizan dos extremos. Es interesante porque las presentaciones fue el recurso mayor utilizado en la virtualidad. Mientras el 18.8 % corresponde al uso en un nivel intermedio y avanzado (18.8 %).

Gráfico no. 2



UNAH
UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE HONDURAS

VRA
VICERRECTORÍA
ACADÉMICA

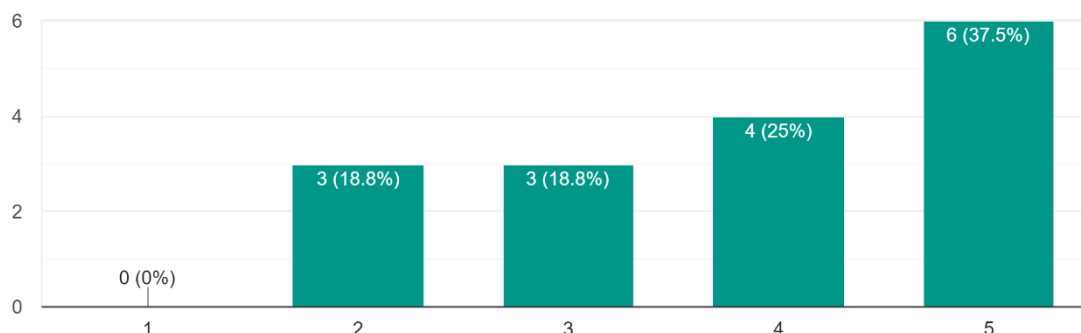
DIE

DIRECCIÓN DE
INNOVACIÓN
EDUCATIVA

XIII Jornada de Innovación Educativa (JIE-UNAH)
**“Ecosistemas educativos digitales para una educación superior disruptiva,
humanística e inclusiva” 1 y 2 de diciembre 2022**

Puedo usar procesador de textos para crear contenido

16 responses

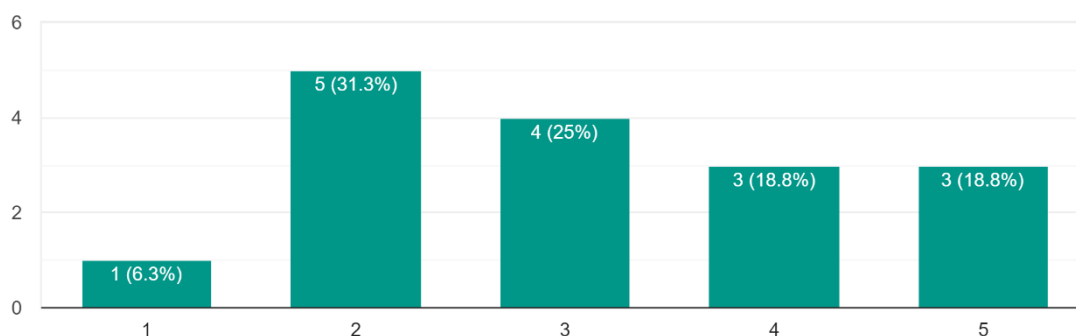


En este gráfico se afirma que el procesador de texto se utiliza en un nivel de experto (37.5 %), avanzado (25 %), básico e intermedio (18.8 %). En esta afirmación se puede inferir que tiene que ver con el ejercicio cotidiano de la docencia, que también implica tareas de redacción de contenido de manera escrita.

Gráfico no. 3

Puedo crear páginas web y blogs

16 responses



El gráfico no. 3 expone que la creación de páginas web y blogs es la competencia menos desarrolla: nada (6.3 %), básico (31.3%), intermedio (25 %), avanzado y experto (18.8 %). El bajo desarrollo en “la competencia creación de contenidos digitales, adolece de importantes carencias y también debería potenciarse” (Jiménez et al., 2020, p. 12).

Gráfico no. 4



UNAH
UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE HONDURAS

VRA
VICERRECTORÍA
ACADÉMICA

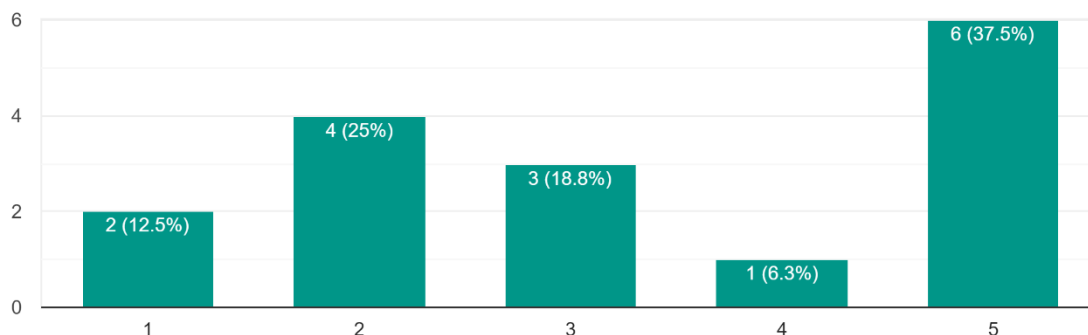
DIE

DIRECCIÓN DE
INNOVACIÓN
EDUCATIVA

XIII Jornada de Innovación Educativa (JIE-UNAH)
**“Ecosistemas educativos digitales para una educación superior disruptiva,
humanística e inclusiva” 1 y 2 de diciembre 2022**

Puedo editar audio para crear contenido

16 responses



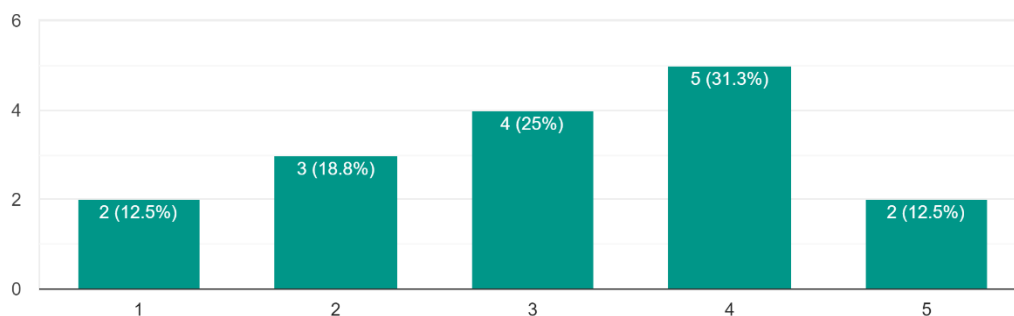
La edición de audio es la competencia con mayor percepción de desarrollo: experto (37.5 %) y básico (25 %). La grabación de audio para dar instrucciones, profundizar en un tema, exponer un contenido facilita y amplía las posibilidades de comprensión para los estudiantes. Se puede inferir, que el envío cotidiano de audios, (no solo educativo) ha desarrollado algún tipo de expertiz en su uso.

Dimensión: Reelaboración y creación de Objetos Virtuales de Aprendizaje

Gráfico no. 5

Puedo elaborar objetos de aprendizaje utilizando el modelo HTML5 e integrarlo a plataformas educativas como Moodle – campus virtual UNAH

16 responses



Los objetos de aprendizaje desarrollados con HTML5 y su integración a Moodle presentan los siguientes niveles: nada (12.5 %), básico (18.8 %), intermedio (25 %), avanzado (31.3 %), experto (12.5 %). En este caso, el nivel avanzado expone el resultado más alto (31.3 %). Existen muchas herramientas en la web que utilizan esos modelos, por ejemplo, H5P, Genially, Canvas, nearport, entre otras. Si bien este cuestionario no pregunta exclusivamente sobre el uso de cada una de ellas, muchas investigaciones empíricas exponen el grado en que los docentes las utilizan, y en este contexto que fue aplicado (después de la pandemia), podríamos decir que se vieron obligados a recibir capacitación, cursos y talleres para ser utilizadas en sus clases virtuales.



UNAH
UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE HONDURAS

VRA
VICERRECTORÍA
ACADÉMICA

DIE

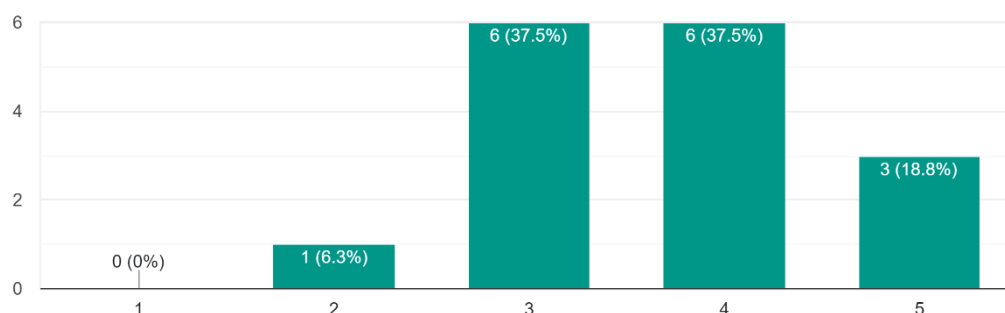
DIRECCIÓN DE
INNOVACIÓN
EDUCATIVA

XIII Jornada de Innovación Educativa (JIE-UNAH)
**“Ecosistemas educativos digitales para una educación superior disruptiva,
humanística e inclusiva” 1 y 2 de diciembre 2022**

Gráfico no. 6

Pueden integrar (vincular) recursos de otras páginas web a la plataforma Moodle – Campus Virtual UNAH

16 responses



La integración o vinculación de otros recursos webs al campus virtual se manifiesta en un nivel intermedio y avanzado (37.5%), experto (18.8 %) y básico (6.3 %). Esta vinculación se puede ver reflejada en la cantidad de enlaces (link) que se comparten en el campus virtual. Estos enlaces por lo general, conducen a videos, artículos, u objetos virtuales. Si bien, esta investigación no verificó su aplicación ya que excede el objetivo de la misma, se conocen mapeos generales de aulas virtuales que contienen muchos recursos vinculados de otros sitios webs.

Conclusiones

El nivel competencial en la dimensión; creación de contenido digital denota niveles expertos en el análisis particularizado en el uso de presentaciones (31.3 %), procesador de texto y edición de audio ambos con (37.5 %), sin embargo, ese nivel se contrapone con el nivel básico obteniendo una variación igual o levemente menor en cada competencia (31.3 %), (18.8 %) y (25 %). Tomando en consideración toda la dimensión, y no su análisis particular se observa un claro nivel básico e intermedio.

El nivel competencial en la dimensión reelaboración y creación de Objetos Virtuales de Aprendizaje, expuso su nivel avanzado (37.5 %) en la integración y vinculación de recursos de otras páginas web en el campus virtual, y un nivel intermedio (25 %) en la reelaboración de objetos de aprendizaje utilizando en modelo HTML 5, así mismo, no se expone el nivel experto de manera tan significativo como la dimensión en creación de contenido

Llama la atención el nivel muy básico de la competencia en creación de páginas web y blogs de autor (31.3 %), factor que denota el desconocimiento o el desinterés sobre el tema. Esta misma tendencia fue observada por Castillejos (2019), en cuyo estudio la programación y el uso de licencias tuvieron las medias más bajas en comparación con la creación de contenidos.



UNAH
UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE HONDURAS

VRA
VICERRECTORÍA
ACADÉMICA

DIE

DIRECCIÓN DE
INNOVACIÓN
EDUCATIVA

XIII Jornada de Innovación Educativa (JIE-UNAH)
**“Ecosistemas educativos digitales para una educación superior disruptiva,
humanística e inclusiva” 1 y 2 de diciembre 2022**

El piloteo de este cuestionario ad hoc, permitió establecer un primer acercamiento con el profesorado universitario y su relación con la competencia en creación de contenido digital colocando el foco en las competencias que deben potencializarse.

Bibliografía

Borges-Ucán, J. L. (2022) Competencia en creación de contenido digital de docentes de inglés como lengua extranjera. *Revista de Educación y Desarrollo*, 61. Abril-junio de 2022. Contenido/Summary, 61.
https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/61/61_Borges.pdf

Castillejos López, B. (2019). Gestión de información y creación de contenido digital en el prosumidor millennial. *Apertura*, 11(1), pp. 24-39.
<http://dx.doi.org/10.32870/Ap.v11n1.1375>

INTEF (2017). Marco Común de Competencia Digital Docente – Septiembre 2017.
https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Común-de-Competencia-Digital-Docente.pdf

Vargas-D'Uniam, J., Chumpitaz-Campos, L., Suárez-Díaz, G. y Badía A. (2014). Relación entre las competencias digitales de docentes de educación básica y el uso educativo de las tecnologías en las aulas. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 18(3), 361- 376.
<https://www.redalyc.org/pdf/567/56733846020.pdf>

Jiménez-Hernández, D., González-Calatayud, V., Torres-Soto, A.-S., Martínez Mayoral, A. & Morales, J. (2020). Digital Competence of Future Secondary School Teachers: Differences According to Gender, Age, and Branch of Knowledge. *Sustainability (Switzerland)*, 12 (22), 1-16. <https://doi.org/10.3390/su12229473>