



**CONGRESO
IBEROAMERICANO**
DE CIENCIA, TECNOLOGÍA,
INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRE 2014

**CONGRESSO
IBERO-AMERICANO**
DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA,
INOVAÇÃO E EDUCAÇÃO

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRO 2014

Tendencias en los requerimientos de competencias digitales – aporte de escuelas y centros de capacitación de todo el mundo

FARREN, N; GONZALEZ, R



Tendencias en los requerimientos de competencias digitales – aporte de escuelas y centros de capacitación de todo el mundo

Autores:

- ECDL Foundation. Neil Farren - Programme Research and Development Manager - neil.farren@ecdL.org
- ICDL Latinoamérica. Romina González - Ejecutiva de Desarrollo Regional - romina.gonzalez@icdl-latinoamerica.org

Palabras Clave: competencias digitales, competencias, habilidades, Tecnologías de la Información y Comunicación, TIC, educación, formación, educación, trabajo.

Área Temática: Las TIC y la educación

Extracto

Estudio realizado por ECDL Foundation con el objetivo de recabar y analizar información sobre tendencias actuales en relación a las necesidades y requerimientos en formación de competencias digitales dentro del ámbito educativo y laboral. ECDL Foundation es una organización sin fines de lucro dedicada a la promoción del desarrollo de estándares de competencias digitales y al desarrollo del programa de certificación internacional ECDL / ICDL.

Competencias digitales, herramienta para el desarrollo

Existe consenso en considerar a las competencias digitales como parte de las competencias esenciales para la vida y la participación en la Sociedad de la Información y el Conocimiento. Como expresa la CEPAL en el documento “La Sociedad de la Información en América Latina y el Caribe - Desarrollo de las tecnologías y tecnologías para el desarrollo”¹, en referencia a las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC) “Su naturaleza transversal permite utilizarlas como herramientas del desarrollo en diferentes ámbitos de la actividad económica y social.”

El foro World Summit on the Information Society (WSIS+10) se enfocó en las competencias requeridas para participar en la Sociedad de la Información y dentro de la línea de acción "Acceso a la Información y el conocimiento"², se determinan tres categorías de competencias que serán esenciales para la sociedad del futuro: competencias conceptuales (pensamiento crítico, etc.), competencias prácticas (alfabetización informacional, de medios y TIC como componente clave) junto a habilidades de aprendizaje y competencias humanísticas (colaboración, ciudadanía, interacción intercultural, etc.).

A nivel regional, el Plan de Acción eLAC2015 para la Sociedad de la Información en América Latina y el Caribe de la CEPAL, citado en el informe “Uso de TIC en Educación en América Latina y el Caribe. Análisis regional de la integración de las TIC en la educación y de la aptitud digital (e-readiness)”³, establece que las TIC son “herramientas diseñadas para promover el desarrollo económico y la inclusión social”.

Competencias digitales, facilitador para la educación

Este mismo documento “Uso de TIC en Educación en América Latina y el Caribe” resume las iniciativas de apoyo internacional a la integración de las TIC en el ámbito educativo, respaldado por acuerdos como los Objetivos de Desarrollo del Milenio (Organización de las Naciones Unidas, 2000), tanto como por la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (CMSI, 2003) para “fomentar la consecución de una sociedad de la información inclusiva”.

Por ejemplo, dentro del informe de seguimiento de la iniciativa mundial Educación para Todos (EPT) “Situación Educativa de América Latina y el Caribe: Hacia la educación de calidad para todos al 2015”⁴ se remarca que “la formación de competencias digitales es cada vez más importante en el ámbito educativo como una necesidad para la inclusión en la sociedad del conocimiento: las TIC no son solo un potente recurso para el aprendizaje, son herramientas cada vez más relevantes para la vida. El potencial de las TIC no se refiere solo a la alfabetización digital, ya que ellas pueden ser utilizadas para promover competencias modernas y mejorar el desempeño educativo de los estudiantes en términos generales.”

¹ CEPAL. (2009)

² Lee, A. (2013)

³ UNESCO - Instituto de Estadística (IEU). (2013)

⁴ OREALC/UNESCO Santiago. (2013)

Competencias digitales, claves para el trabajo

Según estimaciones de la Unión Europea⁵, para el 2015 el 90% de los trabajos requerirán al menos habilidades básicas para usar computadoras. El poseer estas competencias se está convirtiendo rápidamente en una pre-condición para que los trabajadores sean, y continúen siendo, elegibles para diferentes puestos de trabajo.

Si bien estas proyecciones son para la Unión Europea, esta tendencia se repetirá en todas partes del mundo. En ese sentido, las competencias digitales se constituyen como fundamentales para lograr mejores oportunidades de empleo y de desarrollo de emprendimientos propios.

Se puede afirmar entonces que las competencias digitales son clave para la vida, la educación y el trabajo. Sin embargo, en Latinoamérica muchas veces no están consideradas dentro de los marcos de calificaciones laborales o de formación continua, lo cual constituye una debilidad en muchos países.

Desarrollo y definición de modelos de competencias digitales

Considerando la relevancia de las competencias digitales se identifica la necesidad de elaborar y definir modelos de competencias digitales que permitan su desarrollo en las diferentes etapas de la vida de una persona.

Como expresa el reporte “Mapping Digital Competence: Towards a Conceptual Understanding”⁶ las competencias digitales deben ser desarrolladas todo el tiempo, en base a las cambiantes necesidades y tecnologías. Por lo tanto, “en los lineamientos se deben establecer dos niveles: el nivel conceptual, para reconocer las principales áreas de competencia y el nivel operacional de aprendizaje y evaluación, que se llevará a cabo con las herramientas y prácticas contemporáneas.”

ECDL Foundation en su documento “Identifying Essential ICT Skills and Building Digital Proficiency Through Appropriate Certification”⁷ añade otra dimensión para definir un modelo de competencias digitales. Definiendo a la alfabetización digital como:

“El conocimiento y las habilidades que se requieren para participar en las actividades fundamentales de los usuarios de TIC.”

Se determina que, como primer paso, “se deben identificar un conjunto de conocimientos y habilidades esenciales y comunes que las personas deben tener si quieren ser parte de actividades que dependen o están definidas por las TIC. Estas habilidades son consideradas “esenciales” en el sentido que no tenerlas puede restringir, en muchas sociedades, la total participación como ciudadano. También son “esenciales” porque permiten a las personas desarrollar conocimientos y habilidades más especializados. Estas habilidades esenciales no son fijas, sino que varían con el tiempo, al igual que la tecnología misma y sus usos. Las tecnologías emergentes exigen nuevas habilidades y dejan atrás otras.”

⁵ Europe 2020. (2013).

⁶ Ala-Mutka, K. (2011).

⁷ ECDL Foundation. (2011)

Como segundo paso se considera que se debe “establecer un límite entre estas habilidades fundamentales, o esenciales, y un conjunto de competencias más elaboradas que se relacionen con conocimientos y habilidades más especializados. Por “especializados” se refiere a no requeridos por todos, no necesariamente implica que el conocimiento o la habilidad sea más complejo o difícil en términos cognitivos.”

Esta diferenciación entre un primer conjunto de habilidades y conocimientos fundamentales, comunes para todos para participar activamente en la Sociedad de la Información y aprovechar los beneficios de las TIC, y un segundo grupo con habilidades y conocimientos más específicos es primordial para conceptualizar un modelo de desarrollo competencias digitales.

Esta conceptualización se ve reflejada en el Marco de eCompetencias para usuarios TIC (“e-Competence Framework for ICT Users”⁸) desarrollado por expertos de un grupo de trabajo del CEN (European Committee for Standardization). Este Marco definió inicialmente cinco áreas de conocimientos y habilidades (Procesador de textos, hoja de cálculos, presentaciones, comunicaciones y búsqueda de información y uso de Internet) en base a encuestas y previos estudios, dejando abierto el esquema para incorporar nuevas áreas en el futuro (por ejemplo, fundamentos de computación, manejo de imágenes, edición web, uso de base de datos, seguridad informática). Asimismo incluye una segunda dimensión que considera distintos niveles de competencia, de fundacionales a avanzados, el cual se relaciona con el modelo más amplio del Marco Europeo de Cualificaciones para el Aprendizaje (MEC - EQF).

En este punto se debe destacar que todo modelo de competencias digitales, al basarse en tecnologías que sufren cambios y actualizaciones constantes y usos que se modifican en relación a estos cambios, requiere de una continua investigación y un alto nivel de flexibilidad para adaptarse a las nuevas tendencias y necesidades.

ECDL Foundation, sus objetivos y trabajo alrededor del mundo.

ECDL Foundation es una organización sin fines de lucro que desarrolla el programa internacional de certificación de competencias digitales para usuarios ICDL / ECDL, (Licencia Internacional de Manejo de Computadoras, por su traducción del inglés, ICDL es conocido como ECDL en Europa).

La misión de ECDL Foundation es la de permitir el dominio de los conocimientos y competencias digitales, que empodera a personas, a organizaciones y a la sociedad, mediante el desarrollo, la promoción y la impartición de programas de certificación de calidad en todo el mundo, en colaboración con organizaciones educativas, gubernamentales e internacionales.

Los procesos de desarrollo y actualización de los programas de ECDL Foundation emplean una amplia gama de información proveniente de profesionales de las principales sociedades computacionales del mundo, así como de expertos independientes en la materia, con lo que se garantiza la calidad y la relevancia de los Programas de Estudios de ICDL.

⁸ Farren, N. et al. (2013)

ECDL Foundation es asimismo responsable de supervisar el desarrollo de las bases de preguntas de los exámenes de certificación y monitorear continuamente el desempeño de los sistemas automatizados de exámenes para asegurar la calidad, integridad y consistencia de las exámenes a nivel global.

Trabajo de investigación

Objetivo

Siendo ECDL Foundation una organización a la vanguardia de los programas de desarrollo de competencias digitales, el objetivo principal de la presente investigación fue evaluar las necesidades actuales y futuras de formación en el área de competencias digitales. La presente investigación se realizó en los primeros meses del 2014.

Descripción de la metodología

Contempla una instancia cualitativa, a través de entrevistas en video y una cuantitativa, mediante la realización de una encuesta en línea sobre una muestra de Centros de Formación y Examinación de la red ICDL / ECDL de todo el mundo.

Hubo 1052 organizaciones participantes de 32 países, un 65% perteneciente al sector educativo, 20% al sector de capacitación, 3% al sector público y 3% al sector corporativo y el resto a otros sectores.

Temáticas

Las preguntas giraban alrededor de los siguientes temas:

- Percepción en relación a los niveles actuales de formación TIC
- Competencias más solicitadas
- Nuevas necesidades de formación en torno a la introducción de nuevos dispositivos o equipos portátiles
- Competencias esenciales en los próximos 3 años
- Desafíos

Aportes y resultados

En esta sección se presenta un resumen de los aportes obtenidos en las entrevistas y la encuesta en línea, dividido por áreas o temas.

Computación en la nube, colaboración y dispositivos móviles

Gran parte de los encuestados citaron deficiencias en las habilidades para utilizar tabletas y otros dispositivos móviles. Aproximadamente un 20% de los participantes expresaron que las nuevas tecnologías, tales como equipos móviles o para roles específicos han creado una necesidad reciente para crear programas de capacitación específicos en su organización. Una persona del sistema de salud del Reino Unido nos recordó que *“cinco años atrás no existía nada como una tableta”*.

Un encuestado de Papua Nueva Guinea solicitó *“un módulo que se enfoque en teléfonos inteligentes, tabletas, que tenga como objetivo permitir a los usuarios sacar*

todo el provecho de sus equipos” para resolver este problema, cubriendo por ejemplo el uso de otros sistemas operativos y la sincronización de diferentes equipos.

El área de habilidades asociados con la configuración y el uso de soluciones basadas en la nube, fue mencionada, particularmente por encuestados en Europa. Al mismo tiempo, se estimó como otra área difícil de abordar los temas relacionados con la colaboración y el uso compartido de información en línea.

Adaptación y resolución de problemas

Tanto como la tendencia hacia el uso de múltiples dispositivos, los encuestados mostraron como otro punto importante que se espera ahora que los usuarios TIC sean más flexibles, y que sean capaces de adaptarse y utilizar una variedad de herramientas y aplicaciones. Un participante de Irán resaltó que podría haber una necesidad *“debido a la tendencia de pasar de PCs a tabletas y teléfonos inteligentes de que los exámenes sean desarrollados para los sistemas operativos Android y iOS”*. Esto también fue mencionado por un participante de Alemania, quien destacó la importancia de *“el uso seguro y confiado de dispositivos móviles como tabletas y teléfonos inteligente, y su utilización en ambientes de trabajo, tal como las computadoras personales de escritorio y portátiles se usan en la actualidad”*.

Un participante de Malta mencionó que *“los cursos de TIC no abordan el tema de resolución de problemas ni del uso integrado de aplicaciones de software. En el mundo actual, las personas están moviéndose a otras aplicaciones como Open Office, Libre Office y Google Docs”*.

Además, algunos encuestados destacaban que los usuarios de TIC deben adquirir conocimientos y habilidades, pero también ser capaces de aplicarlos a una variedad de circunstancias. Un colaborador de Sudáfrica mencionaba sobre sus estudiante *“están capacitados adecuadamente pero no saben cómo aplicar los conocimientos que ganaron”* mientras otro participante de Sri Lanka expresaba que *“la falta de creatividad es el problema, algunos estudiantes no son capaces de aplicar las lecciones en otro escenario”*.

El área de resolución de problemas también fue señalado por un encuestado de Nueva Zelanda, quien siente que *“la mayoría de la gente sabe cómo utilizar los programas pero existe una falta de habilidades, conocimientos y capacidades cuando algo necesita un arreglo”*. Mientras que un docente agregaba que algunos estudiantes incluso *“están interesados en configurar una red simple”* y un participante de Sri Lanka mencionaban que *“puede ser útil si los estudiantes son capaces de llevar a cabo algunas tareas simples de resolución de problemas de hardware, lo cual además promueve la independencia digital, permitiéndole ser capaces de manejar su ambiente tecnológico”*.

Las competencias centrales seguirán siendo las mismas

La popularidad del programa ECDL / ICDL Base (compuesta de módulos dedicados a los conocimientos fundamentales de computación, de aplicaciones en línea, procesador de textos y hojas de cálculo) dentro de los participantes demuestran que este conjunto de competencias centrales es aun todavía ampliamente requerido por los usuarios de las TIC. En el contexto Latinoamericano, se mencionaron al mismo tiempo los beneficios de algunos programas de nivel introductorio, como Ciudadano Digital, para ayudar a los usuarios a iniciar sus primeros pasos en dirección al desarrollo de sus competencias digitales.

Seguridad Informática

El salvaguardo de la información personal y la seguridad informática fueron consideradas prioridades. Para un participante de Colombia, la seguridad de los sistemas es una de las áreas que presenta mayores desafíos, *“ya que es de suma importancia para la mayoría de los usuarios de Internet conocer de las amenazas y saber cómo enfrentarlas de forma adecuada”*.

Al mismo tiempo, el uso inteligente y seguro de las redes sociales fue citado como un área de habilidades que deberá ser acentuado aún más. Un encuestado de Malta hizo particular referencia a este punto en el contexto de los llamados “nativos digitales”, expresando que *“la ética de Internet y las redes sociales, y la privacidad entre las generaciones más jóvenes deberán ser desarrolladas y mejoradas ya que se volverán esenciales en los próximos años”*.

Un participante proveniente del sistema de salud del Reino Unido consideró importante *“ser capaz de usar nuevas tecnologías, pero usarlas de manera segura”* agregando que además de los aspectos de *“protección de datos, confidencialidad y políticas organizacionales de manejo de datos, también se debe contemplar la responsabilidad personal en relación a las redes sociales”*.

El punto de uso seguro de las redes sociales también fue mencionado por un participante de Medio Oriente, quien expresó su deseo de que sus estudiantes y graduados *“sean usuarios activos de las redes sociales como ciudadanos digitales (...) y que utilicen Internet de manera segura”*.

Redes sociales y otras aplicaciones (CRM, CSM)

Con un número creciente de empresas y organizaciones integrándose al mundo en línea, se observa una consiguiente necesidad de gestionar las relaciones con sus clientes de forma más efectiva, por lo cual los requerimientos de las habilidades digitales relacionadas han crecido. Uno de los puntos resaltados fue el uso y gestión de redes sociales.

Participantes en todas las regiones también citaron la necesidad de formación para trabajadores en sistemas de Administración de las Relaciones de Clientes (CRM, por sus siglas en inglés). Sumado a esto, en algunos países europeos los participantes consideraron la importancia de las habilidades para usar Sistemas de Gestión de Contenido basados en la web (CMS, por sus siglas en inglés). Desde Hungría, un encuestado expresaba *“las habilidades de edición web deben actualizarse e incluir páginas web dinámicas y el uso de sistemas de gestión de contenido como WordPress, Joomla, Drupal”*.

Áreas específicas de requerimientos

Sumadas a las competencias centrales y las habilidades digitales más comunes, existe además una necesidad de áreas de habilidades más específicas. Edición de imágenes, edición de páginas web, uso de aplicaciones de gestión de proyectos, fueron ejemplos mencionados en la encuesta. Además, áreas relacionadas con puestos específicos, como el uso de software de contabilidad o financiero, también ha sido mencionado.

Por ejemplo, una asociación de empleadores en Singapur sugería como un área potencial, la utilización de hojas de cálculo para desarrollar modelos financieros y en

Alemania se destacaba como otra posibilidad programas de habilidades TIC para el manejo de programas de contabilidad.

Requerimientos por sectores

La encuesta señala un aumento en los requerimientos de habilidades para sectores específicos.

En el sector educativo, la mayoría de los participantes coincidieron que existe una necesidad de formar a los docentes en cómo integrar las TIC en sus clases y trabajo, incluyendo el uso de dispositivos, pizarras interactivas, cursos en línea (eLearning) y el manejo de sistemas de administración de estudiantes, entre otras áreas. Un participante de Sudáfrica expresaba que los maestros *“están moviéndose hacia crear su propio contenido (...) graban un video, una lección, editan la información (...) y lo integran en algo como Powerpoint u otras aplicaciones”*, lo cual fue también reflejado en otras respuestas de otros países.

De manera similar, el desarrollo de habilidades para utilizar los sistemas de administración del sector público fue destacado como prioridad en Europa y Latinoamérica, como así también el área de TIC para la productividad en los negocios.

Como se ha mencionado anteriormente, necesidades específicas de habilidades para el sistema de salud fueron mencionados por algunos países como el Reino Unido y Alemania, donde el participante resumía *“las competencias TIC en el sector de salud son bastante pobres, pero fuertemente necesitadas”*.

Programación

La programación, o codificación, fue ampliamente mencionada en la encuesta como un área popular de habilidades para usuarios de TIC, para la cual debería existir un módulo de competencia. En algunos casos se la enfoca en programación web y en otros la atención se centraba en programar aplicaciones para equipos móviles. Por ejemplo, un participante en Alemania identificaba las habilidades *“para evaluar, testear y programar aplicaciones”*.

Desafíos

Un participante del Reino Unido resumía los desafíos de la formación en competencias digitales expresando *“La cuestión es que la alfabetización digital es una área en continua evolución, por lo cual lo que es actual ahora no lo será mañana”*, agregando luego como otro reto *“Mucho tiene que ver con la aceptación de la gente, muchos piensan que para saber de tecnologías tienes que saber todo de tecnología, y es una palabra que genera temor... tecnología. Pero las personas necesitan reconocer que solo necesitan ser competentes en las áreas de tecnologías en las cuales tienen una participación directa”*.

Otros desafíos mencionados en la encuesta incluyeron la situación de tener estudiantes con varios niveles de habilidades y la necesidad de incorporar opciones de software libre.

El último tema destacado por los encuestados, muy relevante para el sector educativo, se enfocó en la necesidad de un cambio desde un acercamiento de formación más teórico hasta uno más práctico. Un docente de Sudáfrica resaltaba como su objetivo *“mostrar a los niños como integrar lo que han aprendido en sus vidas cotidianas”*.

Presentación de video

Testimonios de participantes de las entrevistas cualitativas (1 o 2 minutos), dependiendo de la disponibilidad de la sala.

Conclusiones y recomendaciones

La presente investigación permitió recabar y analizar las tendencias del uso y la formación en el área de competencias digitales, a nivel general y en el sector educativo en particular, en áreas como uso seguro y privacidad, redes sociales, desarrollo de aplicaciones, información, nuevas tecnologías móviles, entre otras. Aquí las principales conclusiones derivadas de su análisis.

Las competencias de base se estiman seguirán siendo las mismas: conocimiento y habilidades para comprender y utilizar computadoras y operar sistemas; gestión de archivos y carpetas; uso de Internet y las aplicaciones más comunes de comunicación en línea junto a herramientas de productividad y edición, como hojas de cálculos y procesadores de texto. Estas competencias seguirán siendo claves para la participación de cualquier persona en la sociedad moderna.

Como es esperable, los avances en las tecnologías se corresponden con algunos cambios en las competencias digitales requeridas para utilizar estas tecnologías de manera eficiente y segura. Dentro de la investigación se muestran claras tendencias hacia el uso de servicios en la nube y de dispositivos móviles, lo cual ya es una realidad y continuará en crecimiento. Se hacen necesarias habilidades como adaptabilidad, experiencia en la utilización de diversas plataformas, incluyendo software libre, y la capacidad de trabajar en forma fluida entre múltiples equipos. Sin embargo, si bien las personas utilizarán múltiples dispositivos y aplicaciones varias, los principales usos seguirán siendo similares a los actuales (navegación en la web, acceso a información, etc.) y se puede esperar que las habilidades necesarias para adaptarse a estas nuevas situaciones se basen en las mismas competencias de base.

Al mismo tiempo, los requerimientos en relación a competencias en aplicaciones de creación y edición de contenido crecerán desde aquellas fundamentales (hojas de cálculo, procesadores de texto, presentaciones) para incluir otras más específicas (diseño gráfico; diseño de páginas web, incluyendo sitios dinámicos; edición de imagen y video, animaciones, entre otros contenidos multimedia), dependiendo del rol laboral y los usos que diferentes personas hacen de la tecnología.

El concepto del marco de competencias digitales se relaciona con este punto, ya que debe ser al mismo tiempo abarcador, para incluir una amplia variedad de áreas de habilidades TIC y niveles; y flexible, para adaptarse a las diferentes y cambiantes necesidades de distintas personas.

Las competencias para usar productivamente las herramientas de colaboración en línea, y el manejo de diferentes plataformas de redes sociales, seguramente cobren más importancia, tanto en el ámbito académico como laboral. En relación a este

último, habilidades en el uso de programas comunes de negocios, como software de administración de relaciones con clientes (CRM), de gestión de contenido de páginas web o de contabilidad, serán también muy relevantes en determinados sectores.

La seguridad informática es una preocupación global en estos momentos y esto se refleja en las tendencias de requerimientos de competencias digitales mostradas en el estudio. Será cada vez más importante adquirir al menos un nivel introductorio de conocimientos y habilidades en esta área. La misma no está relacionada solo con la seguridad de los sistemas en diferentes equipos como PC, laptops y dispositivos móviles, sino también con la protección de la privacidad y seguridad en el mundo en línea.

Las competencias digitales fundamentales deberán ser luego complementadas por áreas específicas de conocimientos o usos para diferentes sectores. La educación está sin duda totalmente envuelta en el mundo de las TIC, lo cual se refleja en las necesidades actuales y futuras de nuevas competencias digitales. Asegurar una sólida base de alfabetización digital para docentes y estudiantes permitirá luego focalizarse en el enorme potencial educativo de las TIC, tanto para mejorar la experiencia de aprendizaje, como para maximizar el uso eficiente de tiempo y recursos de docentes, directivos y comunidad. El manejo de sistemas de educación a distancia, la gestión de alumnos en sistema de administración y el uso de dispositivos móviles y otros equipos, son solo ejemplos de habilidades específicas que deben ser desarrolladas y ampliadas en el área de competencias digitales para el sector educativo.

Otro tema de debate en muchos países se centra en la inclusión o no de programación dentro de los currículos escolares. Esto se observa también en el informe, donde fue considerada por algunos como un área de competencias digitales que cobrará importancia en los próximos años. Si bien coincidimos que se le debe dar la opción a los estudiantes de seleccionar materias relacionadas con la ciencia informática o de la computación, tal como es el caso con otras asignaturas científicas como física o química, es extremadamente importante recordar que no todos los alumnos decidirán estudiar carreras de desarrollo de software o trabajar en esa área, mientras que si se puede afirmar que todos los estudiantes, independientemente de su elección de educación superior o empleo, necesitarán cierto nivel de competencias digitales fundamentales.

En este punto es importante resaltar que sin importar el grado de familiaridad y uso que tengan los jóvenes, muchas veces llamados “nativos digitales”, con las redes sociales, juegos y otras aplicaciones en sus computadoras y teléfonos; las competencias digitales para un uso productivo y eficiente de las TIC van más allá de estos usos y solo pueden obtenerse mediante un programa apropiado de formación.

Tal como analizamos en nuestro documento “¿Tienen los nativos digitales las competencias digitales necesarias para la Sociedad de la Información y el Conocimiento?”⁹, si bien numerosos artículos sugieren que la que la mera exposición y uso habitual de las TIC garantiza la posesión de las habilidades digitales que el

⁹ González, Romina (2014).

mundo de hoy requiere, otros estudios demuestran que esta suposición es errónea. Por ejemplo, el proyecto “Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project”¹⁰, una investigación que abarcó tres años de análisis en Estados Unidos, refleja que la mayor parte de los jóvenes utiliza las redes en línea para extender sus amistades y “hang out” (pasar el rato).

En otro interesante artículo “Nativos digitales: ¿ocultamiento de factores generadores de fracaso escolar?”¹¹ las autoras realizan una importante revisión de estudios relacionados con el fenómeno de los Nativos Digitales. Citando al trabajo de Bennett, Maton y Kervin (2008), resaltan que “si bien algunos jóvenes son adeptos al uso de tecnologías en diferentes actividades de la vida cotidiana, una significativa proporción de ellos no tiene habilidades necesarias para el uso de las mismas o condiciones de acceso adecuadas” y nos hacen reflexionar sobre el riesgo de las generalizaciones, que pueden ser causa de marginalizar a los jóvenes con menos habilidades para el uso de tecnologías y la información.

Por otra parte, referenciando a Banwell y Gannon-Leary (2000) mencionan un hecho reflejado en varios estudios: los niveles de confianza y percepción de sus conocimientos y competencias suelen ser más altos que la realidad, negándose a “admitir sus vacíos de conocimientos o de habilidades al usar internet y otros recursos electrónicos.”

ECDL Foundation posee varios estudios que reflejan esta tendencia hacia una auto valoración errónea de capacidades. El más recientemente ha sido desarrollado por la Sociedad de Computación de Austria (OCG) en cooperación con el Instituto de Investigación de Mercado Meinungsraum¹². El objetivo de la encuesta fue determinar el nivel de alfabetización digital en el país. Se realizó a través de una encuesta inicial solicitando una auto evaluación de cada individuo de su nivel de habilidades y luego se realizó un examen sobre las mismas habilidades para determinar y comparar el nivel real. Como ha sucedido en otras investigaciones similares, se presentó una gran diferencia, siendo el nivel de auto evaluación más alto que el real, tanto en jóvenes como en adultos.

Desde ECDL Foundation creemos firmemente que el desarrollo de las competencias digitales de los jóvenes debe considerarse como un camino a transitar con acompañamiento de padres y educadores. Corresponde que el ámbito de las competencias digitales se constituya como parte integral de las iniciativas educativas y de inclusión social, en todos los niveles educativos, con principal foco al nivel secundario y de formación continua.

Basados en el concepto de marco de competencias digitales para usuarios y los resultados de la presente investigación, es posible confirmar que se hace necesario definir en primer lugar las competencias comunes (competencias centrales) que son requeridas por todos, la base de la alfabetización digital para participar en la Sociedad

¹⁰ Mizuko Ito, et al. (2008).

¹¹ Cabra Torres, F. y. (n.d.).

¹² Austrian Computer Society OCG and Market Research Institute Meinungsraum. (2014)

de la Información y el Conocimiento. Estas probablemente seguirán siendo fundamentalmente las mismas, centradas en el uso productivo de computadoras y dispositivos, Internet y comunicaciones en línea y las herramientas de edición más comunes.

Se deberá continuar el desarrollo de una segunda área de competencias para cubrir habilidades específicas para distintos sectores y roles, por ejemplo, educación, negocios, finanzas, salud, entre otros.

Al mismo tiempo, la implementación debe ser suficientemente flexible para adaptarse a necesidades diferentes y cambiantes, al igual que diversos métodos de aprendizaje, considerando que los mismos resultados de aprendizaje pueden ser obtenidos mediante distintos caminos.

Por último, ECDL Foundation considera que la evaluación debe ser un componente clave de cualquier programa de desarrollo de competencias, como una manera objetiva de validación de los resultados de aprendizaje y el reconocimiento de las competencias de un individuo.

Bibliografía

Farren, N. et al. (2013). e-Competence Framework for ICT Users. [en línea]. CEN – European Committee for Standardization. Workshop on ICT Skills. [Fecha de consulta: 30/05/14]

Ala-Mutka, K. (2011). Mapping Digital Competence: Towards a Conceptual Understanding. [en línea]. European Commission. Joint Research Centre - Institute for Prospective Technological Studies. [Fecha de consulta: 30/05/14]

ECDL Foundation. (2011). Identifying Essential ICT Skills and Building Digital Proficiency Through Appropriate Certification. [en línea]. ECDL Foundation. [Fecha de consulta: 30/05/14]

Europe 2020. (2013). Digital Agenda: ICT for jobs. [en línea]. European Commission [Fecha de consulta: 30/05/14]

González, Romina (2014). ¿Tienen los nativos digitales las competencias digitales necesarias para la Sociedad de la Información y el Conocimiento? [en línea]. ICDL Latinoamérica. [Fecha de consulta: 20/08/14]

Mizuko Ito, et al. (2008). Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project. [en línea]. MacArthur Foundation. [Fecha de consulta: 15/04/14]

Cabra Torres, F. y. (n.d.). Nativos digitales: ¿ocultamiento de factores generadores de fracaso escolar? [en línea]. RIE OEI. [Fecha de consulta: 15/04/14]

Austrian Computer Society OCG and Market Research Institute Meinungsraum. (2014). OCG survey: Computing literacy in Austria. [en línea]. [Fecha de consulta: 15/04/14]

CEPAL. (2009). La Sociedad de la Información en América Latina y el Caribe - Desarrollo de las tecnologías y tecnologías para el desarrollo. [en línea]. [Fecha de consulta: 15/04/14]

Lee, A. (2013). WSIS+10: Overview and Analysis of WSIS Action Lines C3 Access to Knowledge and C9 Media. Literacy and Competencies Required to Participate in Knowledge Societies. Summary. [en línea]. UNESCO. [Fecha de consulta: 15/04/14]

UNESCO - Instituto de Estadística (IEU). (2013). Uso de TIC en Educación en América Latina y el Caribe. Análisis regional de la integración de las TIC en la educación y de la aptitud digital (e-readiness). [en línea]. UNESCO. [Fecha de consulta: 15/04/14]

OREALC/UNESCO Santiago. (2013). Situación Educativa de América Latina y el Caribe: Hacia la educación de calidad para todos al 2015 Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe. [en línea]. UNESCO. [Fecha de consulta: 15/04/14]