

REVISTA PRESENCIA



MIRADAS DESDE Y HACIA LA EDUCACIÓN



Colegio Stella Maris
Christian Brothers



ASOCIACIÓN URUGUAYA
DE REVISTAS ACADÉMICAS



ARTÍCULO
PRESENCIA. MIRADAS DESDE Y HACIA LA EDUCACIÓN, N.6 (2021)
Colegio Stella Maris
<http://www.stellamaris.edu.uy/> Montevideo –
Uruguay
ISSN 2393-7076

23

**Reflexiones en torno a las dimensiones cognoscitiva, afectiva y actitudinal en
el uso de la tecnología digital**

Rene Valera Sierra¹

Jenny Patricia Ortiz Quevedo².

Juan Carlos Valdés Godínez.³

Resumen

En la actualidad se ha incrementado la incorporación de las tecnologías de la información y las comunicaciones en las relaciones docentes y estudiantes, todo lo cual hace necesario su estudio, por tanto, es preciso generar aportes a las diferentes reflexiones

¹ Licenciado en Educación. Máster en Educación Superior. Doctor en Ciencias Pedagógicas. Rene Valera Sierra. Docente Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca. rene.valera@unicolmayor.edu.co

² Psicóloga. Especialista en pedagogía y docencia universitaria. Master en Educación. Jenny Patricia Ortiz Quevedo, Docente Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca. jpatriciaortiz@unicolmayor.edu.co
<https://orcid.org/0000-0001-9804-8579> 1v

³ Docente Universidad Nacional Autónoma de México, Colombia jvaldesgodines@gmail.com,
<https://orcid.org/0000-0003-4488-7638>

académicas existentes. En razón a lo anterior, el objetivo del estudio fue caracterizar teóricamente las dimensiones cognoscitiva, afectiva y actitudinal del uso de la tecnología digital de los estudiantes universitarios y sus implicaciones para el aprendizaje en el proceso formativo. La metodología de la presente investigación está enmarcada en el enfoque cualitativo, bajo el paradigma interpretativo. Como conclusiones se determinaron los elementos esenciales en el contexto digital de los estudiantes en la dimensión cognoscitiva los cuales son: la metacognición, el pensamiento creativo y la implicación de los contenidos digitales; desde la dimensión afectiva se encuentran las inteligencia intrapersonal e interpersonal y la motivación; por último la dimensión actitudinal ubica las habilidades sociales y la autonomía, los cuales conducen a una mayor apropiación de los estudiantes a las necesidades actuales del mundo digital. En tal sentido, cobra significado el desarrollo de las habilidades digitales, en tanto apropiación y utilización de las herramientas digitales para fines del aprendizaje, ya que el contexto actual demanda la comprensión y reconocimiento de la virtualidad como algo permanente que involucra todos los ámbitos del ser humano.

24

Palabras clave: habilidades digitales, tecnología digital, dimensión cognoscitiva, afectiva, actitudinal,

Reflections on the cognitive, affective and attitudinal dimensions in the use of digital technologyAbstract

Presently the incorporation of ICT in teacher-student relationships has increased. The need has arisen to make contributions to the existing academic reflections about it. This study offers a theoretical characterisation of the cognitive, affective and attitudinal dimensions involved in the use of digital technology by university students and its implications for learning in the formative process. Our methodology is the qualitative approach within the interpretive paradigm. We concluded that the essential elements in the digital context in the cognitive dimension include metacognition, creative thinking and the implication of digital content. In the affective dimension, intrapersonal and interpersonal intelligence and motivation are involved. Finally, the attitudinal dimension includes social

skills and autonomy, leading to a greater appropriation by students of the present-day needs of the digital world. The development of digital skills has thus become especially significant for learning purposes nowadays. In this context one must understand and recognise virtuality as a permanent reality which encompasses all aspects of human experience.

Keywords: Digital skills, digital technology, cognitive, affective, attitudinal dimensions.

Introducción

Actualmente la tecnología digital implica un reto importante para las Instituciones de Educación Superior en adelante IES, lo que conlleva a reflexiones en torno al lugar e impactos que esta tiene en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en la aspiración que estos medios didácticos propicien un aprendizaje significativo, autónomo, creativo y desarrollador. Así, es pertinente abordar la problemática de la relación de lo cognoscitivo, afectivo y actitudinal, asociado a los procesos formativos a través de la tecnología, desde una perspectiva crítica de su interpretación, intentando definir su especificidad y pertinencia en el contexto educativo.

En este sentido, la aparición de la internet generó un cambio global de dimensiones incalculables, en la actualidad la información circula a gran escala y acceder al conocimiento es de cierto modo más fácil; la existencia de una mayor conexión cultural, social y política es muy amplia, por tanto, según Levi (1998) se hace necesario comprender las esencialidad de los procesos de aprendizaje de los estudiantes, ya que las exigencia de la educación virtual y remota hacen un llamado a nuevas formas de adaptarse al contexto.

Con el interés de propiciar reflexiones en torno al proceso formativo universitario, se presentan algunas consideraciones correspondientes a la caracterización de las dimensiones cognoscitiva, afectiva y actitudinal del uso de la tecnología digital de los estudiantes universitarios en su proceso de aprendizaje, enmarcadas en el macroproyecto de los autores Valera, Valdez y Ortiz (2018), denominado Estudio de las Habilidades Digitales (Ha Di) de los jóvenes universitarios de Unicolmayor y su relación con el aprendizaje creativo y autónomo: su perspectiva sociocultural.

En razón a lo anterior, se reconocen elementos esenciales de los procesos que permean el aprendizaje en el marco del uso de la tecnología digital, por medio de una apuesta teórica que emerge de un proceso investigativo enmarcado en la línea de Desarrollo pedagógico, educativo y curricular.

Asimismo, se presenta el análisis de las habilidades digitales de ahora en adelante nombrada como (HaDi) de los estudiantes universitarios y su relación con el proceso de aprendizaje, como expresión de los cambios paradigmáticos de la educación superior, impactado por el desarrollo de lo digital, que exige una actualización del sentido de la educación y las formas en que se desarrolla, en respuesta a los requerimientos de la sociedad del conocimiento y teniendo en cuenta los intereses, necesidades y habilidades de cada estudiante, para dar respuesta a los nuevos retos que impone la dinámica cambiante de la sociedad.

Teniendo en cuenta las nuevas tendencias en la Universidad, impactadas por lo digital y las dinámicas socioculturales de las nuevas generaciones, es necesario estudiar acerca de la relación entre las habilidades digitales de los estudiantes y la asociación con las formas de aprendizaje; por lo cual la investigación se dirige hacia la comprensión teórica de las dimensiones cognoscitiva, afectiva y actitudinal que se ven representadas en el desarrollo de las HaDi.

A partir del anterior contexto, es menester nombrar algunos estudios asociados al tema, la investigación denominada: Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil, realizado por Ramos & Otros (2010), la cual destaca la importancia de interactuar con los diferentes medios de comunicación y los dispositivos tecnológicos en la transmisión de la información, el pensamiento y en la comunicación, lo cual establece la relación del aprendizaje en el mundo digital.

Asimismo, el Estado del arte sobre el desarrollo cognitivo involucrado en los procesos de aprendizaje y enseñanza con integración de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones del autor Necuzzi (2013), corresponde a un análisis de la dimensión cognitiva involucrada en los diversos usos de las tecnologías de la información y la comunicación, sistematizando el uso pedagógico de los distintos dispositivos tecnológicos; identificando tanto los principales paradigmas teóricos desde los cuales se puede analizar el uso de las tecnologías como las experiencias prácticas que tienen lugar en instituciones

específicas; evidenciando que si bien la integración de las TIC en el sistema educativo y su uso pedagógico no es un fenómeno nuevo, aún prevalece el debate acerca del impacto que su utilización tiene en los procesos masivos de socialización de las nuevas generaciones.

En la misma línea, Valdés, Ramírez & otros (2014) en la investigación titulada: *Los Entornos Socioculturales Digitales*, su influencia en el aprendizaje y desarrollo de Habilidades Digitales (HaDi). En la cual se aportan aspectos de interés asociados a las habilidades digitales en los jóvenes en contextos no escolares, realizando un análisis de las actividades cotidianas que se median por las TIC, las cuales plantean la necesidad de ampliar el análisis hacia otros ámbitos de manifestación de las HaDi, lo cual permite entender que estas habilidades se traspolan a dimensiones sociales, culturales y cognitivas fuertemente influenciadas por el entorno sociocultural en el cual vive el sujeto.

Por otra parte, la investigación acerca del Impacto de las TIC en los aprendizajes de los estudiantes, por Claro, Guillermo & Trucco (2010), pertenecientes a la División de Desarrollo Social de la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), indagan sobre los tipos de uso de las TIC, características personales y socioculturales de los sujetos que la utilizan y su impacto en los aprendizajes, donde se observa los cambios que se han generado por medio del uso de las tecnologías en el marco educativo, con una clara incidencia en su cotidianidad.

Las anteriores investigaciones permiten observar la importancia que presenta el tema de las habilidades digitales en el mundo digital, es de anotar que los cambios generados en la humanidad son de índole, social, económico o tecnológico, convocan al ser humano a los nuevos aprendizajes y al desarrollo de destrezas que le permitan incursionar en la sociedad de manera activa, allí recordando a Levi (1998), se postula que la virtualidad desde sus orígenes presenta grandes procesos, el primero fue el lenguaje ya que este es una forma de virtualizar la realidad, otra manera es el contrato social, los documentos; las técnicas o artefactos ya que son expresiones de la virtualidad de los actos; en general éste es un camino de exploración de posibilidades que potencializa la construcción de lo humano.

En este sentido, en una sociedad cada vez más digital se hace necesario el desarrollo de las habilidades digitales comprendido como un conjunto de destrezas que facilitan la implementación de un saber asociado con algún recurso tecnológico, estas permiten que los educandos y los docentes se desempeñen de manera más eficiente y eficaz

en un contexto en el que cada vez se recurren a múltiples herramientas virtuales y tareas desde la cotidianidad hasta el campo educativo.

En razón a lo anterior, el aprendizaje de las habilidades digitales en la universidad asume un papel preponderante, en tal sentido, las Instituciones de Educación Superior abordan nuevos retos y con ellos el llamado a las diversas didácticas, más allá de un simple incursionar a una cibercultura es la apropiación de nuevos retos, estrategias y dinámicas propias a un mundo digital, pero no por eso, se desconocen las dimensiones del ser, como sujeto propio, autónomo y lleno de experiencias, en el marco de esta premisa se presenta la siguiente imagen que visibiliza las interacciones de forma holística lo cual permite recrear el ámbito cognoscitivo, afectivo y actitudinal del uso de la tecnología digital de los universitarios en su proceso de aprendizaje.

Atender a las necesarias relaciones entre lo cognitivo, afectivo y actitudinal con la incorporación de las TIC al proceso formativo, muestra la importancia de adoptar nuevas y decisivas perspectivas sobre el significado del aprendizaje académico, con las medicaciones tecnológicas y sobre la mejor forma de implementarlo en el aula.

En este sentido, las habilidades digitales hacen parte de la respuesta al nuevo mundo, pero no es exclusivo a un objetivo digital, se busca fomentar las destrezas a utilizar para conectarse con el mundo y el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales e inclusive emocionales que les permiten a las personas adherirse al contexto permeado por lo digital.

El Servicio de Ciencia y Conocimiento de la Unión Europea (2016), menciona algunas competencias digitales que todos los ciudadanos deben tener en la actualidad, a saber, en cinco áreas: información y alfabetización de datos, comunicación y colaboración, creación de contenido digital, seguridad y por último, resolución de problemas; estas competencias permiten el desempeño adecuado de las personas en el espacio digital.

Asimismo, las habilidades digitales según la UNESCO (2008) propone tres niveles de competencia de las TIC: nociones básicas, de profundización del conocimiento y generación del conocimiento; y seis rubros de gestión: visión, planes de estudio, pedagogía, TIC, organización de la clase y formación profesional, que permiten visibilizar la importancia de las habilidades digitales en la sociedad actual y proyectarlas más allá de un mero uso de tecnologías, sino como un proceso profundo que tiene aspectos cognitivos, éticos, actitudinales.

En este sentido, las habilidades digitales son un reto en la Educación Superior, que incorpora nuevas maneras de enseñanza y aprendizaje, desarrollando aptitudes, actitudes y destrezas en un mundo digital que enmarca una realidad global; llamada a que las habilidades digitales no sean en sí mismas meras formas de respuesta, por el contrario están determinadas desde tres dimensiones fundamentales que permiten su caracterización, estas son cognoscitiva, afectiva y actitudinal los cuales presentan elementos esenciales que permiten dar respuesta a un contexto académico pero también a la cotidianidad permeada por las nuevas tecnologías de la información.

Metodología

La caracterización teórica se enmarcó en un enfoque cualitativa; el tipo de investigación es hermenéutica bajo el paradigma interpretativo, éste permitió comprender las particularidades de las dimensiones cognoscitiva, afectiva y actitudinal del uso de la tecnología digital de los estudiantes universitarios, este siendo un objetivo de la investigación macro denominada: las Habilidades Digitales(Ha Di) de los jóvenes universitarios de Unicolmayor y su relación con el aprendizaje creativo y autónomo: su perspectiva sociocultural. Valera, Valdez y Ortiz (2018).

Se toma como población a los estudiantes de segundo semestre de las facultades de Derecho; Ciencias Sociales; Ingeniería y Arquitectura; Diseño Digital y Multimedia, Administración y Economía de Unicolmayor, con bases en el equilibrio de representatividad de los perfiles profesionales y la presencia de contenidos que incluyen la formación de habilidades digitales como modo de su actuación profesional.

Los criterios de selección obedecen, por un lado, al rango de edades de los estudiantes y su pertenencia generacional, asociada a la apropiación de lo digital; y, por otro lado, su adaptación a las particularidades de los estudios de educación superior, la identidad institucional, y estrategias de aprendizaje. Para el marco investigativo se tuvo como precedente la etapa de recolección de la información consistente en el diseño de los instrumentos de diagnóstico y su aplicación. Asimismo, la revisión de 110 fuentes teóricas, seleccionadas 52, asimismo, se revisaron bases de datos electrónicas como Scielo, science direct, Google académico.

Por otra parte, la etapa de análisis de la información conto con la sistematización y

análisis de la información recolectada. El análisis elaborado tuvo en cuenta los siguientes aspectos básicos, a saber: pertenencia generacional asociada a la era digital; los impactos en su socialización, comunicación, y valores asumidos; apropiación de herramientas digitales; las habilidades digitales asumidas y su utilización en el proceso de aprendizaje; Grado en que el proceso docente favorece la apropiación y utilización de las habilidades digitales en el aprendizaje autónomo y creativo. Así como el análisis a profundidad de los marcos teóricos consultados.

La dimensión cognoscitiva en el uso de las tecnología digital de los estudiantes universitarios

La información, percepción, aprehensión, comprensión, está ligada con la educación y el desarrollo personal, a partir de lo anterior el aprendizaje es un proceso relacionado con la conducta y la adquisición de habilidades, conocimientos, destrezas, valores y aptitudes, Para Spychala (2015) influye fundamentalmente la forma en la que se recibe la información. Es decir, este proceso está mediado por lo contextual, cómo se capta a través de los sentidos y los constructos que se realizan acerca de las realidades, también se configura y se categoriza en el cerebro

Por otra parte, Rodríguez (2017) afirma que la internet refleja las particularidades de la cultura toda vez que desarrolla habilidades intelectuales, sociales, políticas entre otras, allí la internet constituye de algún modo la sistematización de funciones y procesos que antes eran dados únicamente por el hombre, maximizando las posibilidades y medios de aprendizaje por medio de la interacción con los medios virtuales.

Asimismo, Bris & otros (2015), concuerdan que estos medios proveen de diversos estímulos y orientan nuevas formas de adquirir el conocimiento y de reconocer el mundo, por ejemplo, hoy en día, el estudiante llega con una información previamente adquirida en su entorno (input) y la transmite, luego la asocia con el conocimiento previamente adquirido y en el proceso de aprendizaje la retransmite (output), este proceso de intercambio y retroalimentación alimenta su dimensión cognoscitiva, de manera dinámica y procesual.

Bajo este contexto resulta necesario, reconocer los siguientes elementos:

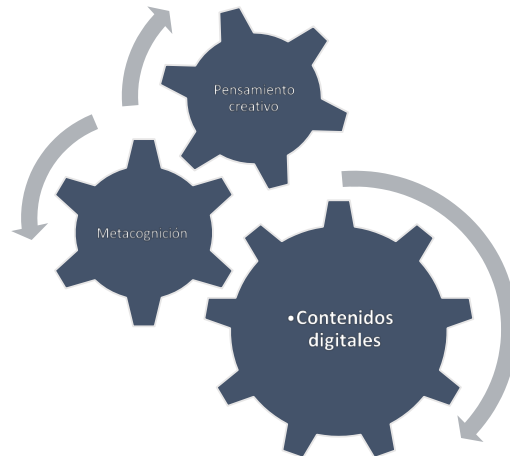


Figura 2. Factores del ámbito cognoscitivo.
Elaboración propia

En la figura anterior los elementos de la dimensión cognoscitiva para el manejo de las habilidades digitales se encuentran en asociación directa con el pensamiento creativo, la metacognición y los contenidos digitales como ejes transversales que propicia su desarrollo. Por tanto, Spychala (2015) menciona que el ser humano condensa la información e integra los aprendizajes, lo que permita un proceso de aprendizaje acorde a las necesidades del contexto.

Pensamiento creativo

La creatividad es reconocida como una de las características más destacadas y admirables en el ser humano, ya que por medio de ella se han desarrollado apuestas muy importantes para la humanidad, el 2009 fue declarado el año de la creatividad y la innovación en Europa, según la Comisión Europea (2008), donde se convoca a docentes y estudiantes a propiciar el pensamiento creativo, resaltando que la creatividad no desaparece ni está en riesgo por la mediación digital, por el contrario, esta encuentra oportunidad de profundizarse a través de nuevas formas de creación en la virtualidad, allí se asume como cualidad que existe en el ser humano y genera alternativas para resolver conflictos.

Sin embargo, el aprendizaje moldea la forma en que la creatividad se ve expresada en una acción, siendo así, el ser humano no aplica a la posibilidad creativa, sino que depende del significado y trascendencia de una situación, en la cual el sujeto debe recurrir a

la creatividad potencializada por medio de la experiencia.

Por lo tanto, el desarrollo del pensamiento creativo, según Mitjás (2013) es una herramienta intangible, no es un proceso documentado de pasos secuenciales, sino que al estar ligada con las emociones de la persona y su parte cognitiva, constituye una ruta para lograr el verdadero aprendizaje, relacionando la información con la emoción, haciendo que este sea para la vida y no para un momento.

Al respecto, Almansa (2012) menciona las características del pensamiento creativo como ejes articuladores del conocer, identificar la experiencia y resolverlas en su diario vivir, ya que este tipo de pensamiento no se deslinda de la realidad por el contrario se une a ella.

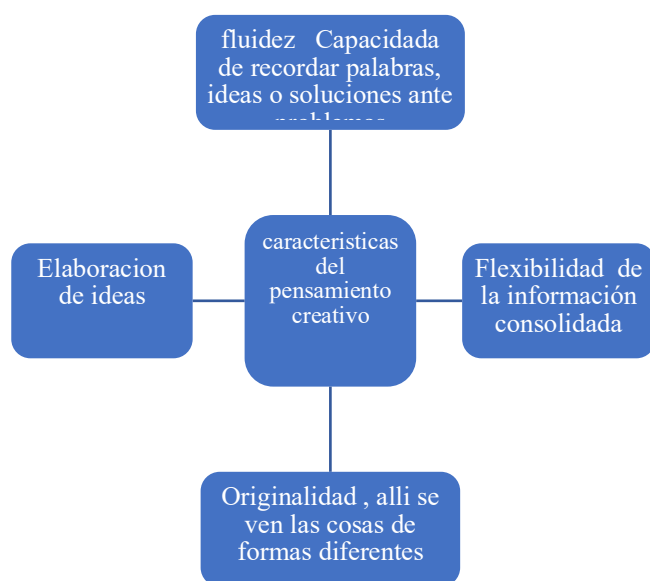


Figura 3. Características del pensamiento creativo.

Fuente: Almansa 2012.

En razón a lo anterior, la mediación virtual expone a las personas a diversas aplicaciones y recursos tecnológicos que permean las interacciones de sus procesos de enseñanza- aprendizaje, además se generan diferentes tipos de relaciones virtuales; las características del pensamiento creativo desarrolladas bajo este marco, le permiten hacer frente a los diversos estímulos, ampliando la gama de construcciones y nuevas formas de interpretar y recrear la realidad.

La metacognición

La metacognición según Villota (2018), hace referencia al manejo que se da de manera consciente a los conocimientos previamente adquiridos, en relación con los procesos mentales donde subyace la abstracción que se realiza entre lo observado y lo experimentado, como se relaciona en los siguientes aspectos expuestos en la imagen:

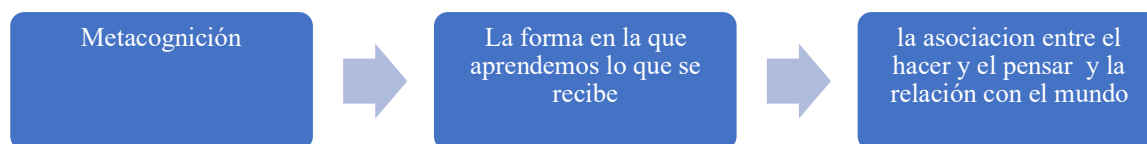


Figura 4. Concepción de la metacognición. Villota (2018).

Elaboración propia

De esta manera la metacognición permite la observación del otro y su mundo, por otra parte, asume el hecho consciente de saber lo que se aprende; en otras palabras, este es un proceso dentro del cual se hace consciente el aprendizaje, como lo menciona Rodríguez (2016), se configuran diferentes tipos de respuesta frente a situaciones o momentos, conjugando los conocimientos aprendidos y jerarquizándolos. Por lo tanto, dentro de esta toma de conciencia existe una asociación racional de las representaciones, percepciones, comprensión y todo aquello referente a los procesos cognitivos.

Lo anterior, deviene de un análisis reflexivo, el cual permite a la persona relacionar los procesos mentales, tomar el aprendizaje, evaluarlo y ponerlo en práctica con su entorno, organizar y regular la información adquirida en los procesos cognitivos (Villota, 2018). Producto de ello, la persona adquiere una mayor capacidad para identificar los medios potenciales a través de los cuales tiene un aprendizaje más significativo, toda vez que algunas encuentran una mayor comprensión por medio de la escritura, recursos visuales, entre otros

En consecuencia, el aprendizaje se comprende como algo natural, no obstante resulta preciso reconocer que este es modificable, susceptible frente a la exposición al ambiente y los medios por los cuales se adquiere, lo que permite optimizar y potencializar este proceso integrando diferentes herramientas que se adapten a contextos más actuales.

Según Rodríguez (2017), lo anterior plantea un reto en cuanto a la adaptación a las nuevas dinámicas y la búsqueda de estrategias que permitan desarrollar habilidades conducentes a procesos cognitivos y metacognitivos, dado no sólo por medio de quien enseña y quien aprende; sino entendiendo la relación que hoy en día se da en la producción, distribución y reproducción del conocimiento.

Reto que concierne de manera trascendental también al estudiante, pues aunque se piense que este es innato en su desarrollo cognitivo, se deben tener en cuenta la unión de varios factores contextuales, que van desde recursos económicos, acceso, uso y manejo, e incluso, el aprovechamiento que se da en estos entornos. Por tanto, es ideal no generalizar ya que el aprendizaje parte de cada ser humano y se condiciona a múltiples dimensiones.

Con relación al desarrollo de los procesos cognoscitivos, se retoman las habilidades que sugiere la taxonomía de Bloom citado por Mendoza & otros (2013):

Habilidades básicas

Recordar, hacer búsquedas en Google, marcar favoritos, utilizar viñetas.

Comprender, suscribir, comentar, etiquetar, “búsqueda avanzada”.

Aplicar, correr, operar, jugar, editar.

Habilidades superiores

Analizar, enlazar, recombinar.

Evaluar, comentar y reflexionar en un blog, moderar en un foro, colaborar en la red, trabajar colaborativamente en línea.

Crear, programar, dirigir, producir, filmar, animar, emitir un video o un podcast. (2013, p 31).

En el entorno digital se identifica el uso de estas habilidades cognoscitivas en relación con la plataforma donde se ubica, es de suma importancia entender el proceso de aprendizaje desde estos entornos, ya que según Ramos (2009), también influyen aspectos como la percepción del docente, los contenidos y las estrategias de enseñanza-aprendizaje que se planteen en el ejercicio; analizando cómo se configuran a través de estos contenidos los procesos metacognitivos y a su vez, la demanda que adquiere la formación de habilidades acordes a este, con el fin de lograr un proceso de aprendizaje más significativo.

En ese sentido, Rodríguez (2017) explica que en el uso de las Tecnologías de la Comunicación y la información, la neurociencia cognitiva trata de explicar que la adquisición del conocimiento que coexiste con una gran influencia de las respuestas del sistema nervioso periférico.

A partir de lo anterior, se puede inferir que pese a la existencia de una estructura organizada para el aprendizaje a nivel del sistema nervioso central, se evidencia que la adquisición de habilidades mediadas por distintos factores, potencializan las capacidades de aprendizaje y respuesta; por lo tanto, se puede afirmar que el uso de dispositivos y aplicaciones en el marco de la virtualidad, permiten la generación de nuevas destrezas y habilidades.

Contenidos digitales y aprendizaje

Los contenidos digitales están dados de forma, visual, auditiva, audio visual, escrita; es allí donde el proceso de aprendizaje en entornos académicos digitales según Rovira (2017), se aparta de la jerarquización de la educación tradicional encabezada por un docente y es por tanto más flexible, puesto que la construcción de conocimiento ocurre de forma colectiva, lo que a su vez demanda una labor de emprendimiento y un equipo amplio que integre los diversos medios actuales con los tradicionales.

Estos contenidos hacen más cercano y participativo el proceso de enseñanza y aprendizaje, generando la necesidad de diseñar nuevas herramientas, como por ejemplo, la creación de plataformas digitales que permiten el desarrollo y manejo de los contenidos. Tal es el caso de la herramienta Moodle, que ha cobrado importancia en la capacitación informática en los docentes que fortalece las competencias digitales con las que el estudiante logra una mejor adaptación en el contexto actual.

En ese sentido, Cebrián 2016 citado por (Real, Pulido, Riquelme & Rangel, 2016) afirma que “Un recurso digital es una herramienta que tiene la posibilidad de representar un mensaje bajo diferentes códigos (textos, audio, audiovisual, video, animación etc.) a fin de generar aprendizajes de forma estructurada e interactiva” (2016,p. 17).

Acorde a lo anterior, Rodríguez (2016) resalta la importancia de la formación de quien enseña en favor de mejorar los procesos de quien aprende, adaptándose a las nuevas dinámicas, con el fin de dar respuestas a las demandas actuales, donde se adquiere

relevancia la comprensión sobre las habilidades que requieren los nuevos entornos digitales.

En contraste con lo anterior, se encuentra la discusión sobre el límite que marcan los contenidos digitales o más bien la falta de límites que existe dentro de ellos, algunos teóricos mencionan que los contenidos podrán tanto fortalecer como dañar los procesos de enseñanza y aprendizaje y guiar la conducta del estudiante, asimismo, Monasterio (2018) menciona que el desmedido uso de los medios digitales apartan a las personas de una realidad física modificada por una realidad virtual, que en forma colectiva puede afectar incluso la cognición social, por la disminución de una interacción cara a cara que permita una adecuada transmisión de información y el contacto con las emociones propias y del otro.

Por consiguiente, es imprescindible el desarrollo de habilidades digitales las cuales deben estar enfocadas a integrar estos medios, contenidos y herramientas, contribuyendo al ajuste a los nuevos espacios digitales, evitando que por su ausencia o carencia se incurra en detrimento bien sea por el mal uso de contenidos o desconocimiento del manejo de estos recursos, los cuales generan avances en la humanidad y no estancamiento.

36

La afectividad y el desarrollo de las habilidades digitales

La afectividad en el marco del uso de las TIC juega un papel fundamental, Rodrigo (2011), afirma que los espacios de formación son también facilitadores del desarrollo afectivo, lo que conlleva a repensarse en la hipótesis que a mayor motivación mejora el nivel de aprendizaje de los educandos. Así, bajo la educación digital, también ingresan varios elementos a determinar el desarrollo del proceso afectivo, reconociendo los que se ilustran en la siguiente figura:



Figura 4. La afectividad en el proceso formativo
Elaboración propia

Si bien la afectividad es muy importante en la incorporación del desarrollo de las habilidades digitales, es necesario clarificar como lo afirma Bisquerra (2000), que el término de emoción debe ser comprendido como un fenómeno que presenta cambios fisiológicos y corresponde a la acción y experiencia de cada persona donde los afectos y sentimientos representan una calidad subjetiva en el marco emocional, lo que provee de condiciones de mayor impacto que propicien un aprendizaje más duradero y significativo.

37

Motivación

Dentro de la dimensión afectiva en el entorno virtual, la motivación es uno de los elementos más relevantes en el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje, según Cazares (2009), es comprendida como un estado interno que promueve la conducta y los impulsos que desencadenan la acción, conlleva a que el educando se ve atraído a reconocer los conocimientos y por ende en el ámbito virtual asociará de manera más rápida los diferentes estímulos que le provee este medio.

En razón a lo anterior, al estar motivados los niveles de serotonina y endorfinas generan sensaciones de mayor afiliación al reconocimiento de la nueva información. Por lo tanto, en el contexto virtual se desarrolla la inteligencia emocional entendida como la capacidad de interactuar con los demás en línea, allí se desprenden factores como la motivación y el desarrollo de inteligencias interpersonal e intrapersonal.

Las inteligencias múltiples y las habilidades digitales

La comprensión de la situación del otro y la propia en el marco de la virtualidad vincula la capacidad cognoscitiva con el mundo afectivo, según Sánchez (2015), evocando la teoría de las inteligencias múltiples, la presencia de diversos tipos de inteligencia en el marco educativo, permean las potencialidades que los estudiantes demuestran en la cotidianidad, en este sentido, se considera que las más sobresalientes encadenadas al aprendizaje virtual es la intrapersonal, definida como aquella que se establece a través de la relación con uno mismo, generando condiciones de autoconocimiento, autovalía y autorreflexión y la inteligencia interpersonal, reconocida como los vínculos e interacciones que se dan entre las personas, lo que conlleva a un nivel de socialización.

En este sentido, la inteligencia interpersonal e intrapersonal son imprescindibles en el contexto virtual ya que proveen de las condiciones propias del ejercicio de enseñanza y aprendizaje. Ahora bien, a pesar de los detractores del desarrollo de la inteligencia interpersonal en los medios virtuales, se generan connotaciones emocionales en la participación de foros, chat, blog y demás, inclusive hay lenguajes no verbales para expresar emociones.

Por otra parte, Zarzalejo (2020), define desde la era digital, la inteligencia interpersonal como aquella que permite conocer y comprender al otro entendiendo sus formas y dinámicas de vida, ya sea de manera presencial o virtual, reconociéndolo como persona con derechos, que existe y coexiste tiene una información en su cabeza de acuerdo con su contexto y de allí mismo nace la capacidad de mantener relaciones sociales virtuales con los demás. De esta manera las redes serán un campo de vital desarrollo para las habilidades sociales y por ende tendrán una connotación afectiva importante.

En razón a lo anterior, dentro de la modalidad de educación actual mediada casi en su totalidad por la virtualidad, se produce un giro en las dinámicas que se conocían anteriormente, ya que en esta también se hace necesario el uso de las diversas inteligencias incluyendo el desarrollo de la competencia afectiva, a fin de obtener un aprendizaje significativo más allá del aula de clase presencial o virtual. En este orden de ideas, Acuña (2016), hace referencia a la relación creatividad – inteligencias múltiples, afirmando que estas no pueden desligarse, por el contrario, deben ir juntas desarrollándose de la mano, teniendo en cuenta las diferentes maneras de aprender de los seres humanos y la necesidad de integrar las diversas aplicaciones, recursos y dispositivos virtuales.

Lo actitudinal en el desarrollo de las habilidades digitales

Es importante recalcar la importancia del vínculo entre relaciones afectivas, académicas, laborales y sociales, en especial en situaciones como las actualmente generadas por la pandemia del Covid 19 en el mundo, donde se ha hecho evidente lo interactivo y la virtualidad como mediación que juega un importante papel en el desarrollo y acercamiento del ser humano.

A pesar de ser la exploración una característica de las personas desde sus primeros años de vida, allí donde la socialización primaria y secundaria fundamenta el actuar de las personas, también, ahora se incorpora al mundo digital, creando nuevas opciones de conocimiento y formas de leer la realidad, pero no sólo ocurren transformaciones cognitivas, sino también afectivas y por supuesto sociales.

En consecuencia, Chiappe (2013) afirma que la interactividad fortalece las emociones, creatividad en las formas comunicativas, la unión de la diversidad cultural, el compartir idiomas y posturas globales y cada vez se aumenta el nivel de interacción y las formas en la que las personas establecen vínculos y desarrollan sus habilidades sociales, inclusive amplía el espectro de la distancia y asume una postura familiar, de pares y amigos. Por tanto, se hace necesario asumir desde el ámbito actitudinal dos elementos fundamentales

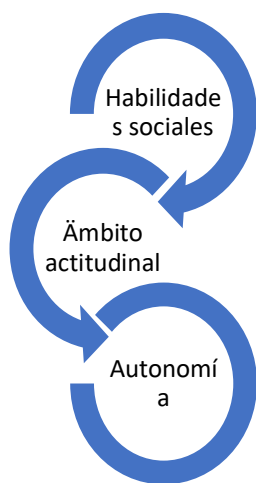


Figura 6. Elementos sobresaliente del ámbito actitudinal
Elaboración propia

A continuación, se describen estos dos elementos del ámbito actitudinal que son

esenciales en el desarrollo del proceso formativo de los estudiantes universitarios en el marco de la tecnología digital.

Habilidades sociales

Comprendidas como un conjunto de aptitudes, actitudes y conductas que promueven la relación con los demás y el fomento de vínculos entre las personas, incluyendo en la actualidad al ciberespacio, la exposición a redes es amplia y el conocimiento del mundo global, conlleva a la adquisición de destrezas propias y compartidas con otros.

Por ejemplo, en el mundo de los videojuegos la interactividad entre los participantes promueve diferentes emociones y relaciones que se permean por las condiciones de estos entornos; aun así, el uso de las Tablet y teléfonos móviles cobra cada vez mayor relevancia. De esta manera la virtualidad al ser una creación del ser humano tiene implícita la relación con la interacción social.

En esa línea, García y Bernatte (2016) proponen comprender la virtualidad, como un espacio que brinda múltiples oportunidades pedagógicas para dar a conocer la información, los conocimientos y habilidades de manera que sea representativa de la realidad que está inmersa e involucra a todos los individuos con sus características individuales e irrepetibles, propias de cada persona, al mismo tiempo que aporta todas las oportunidades de comunicación de manera conjunta, integral y holística a través de los sentidos, las emociones, percepciones para luego considerar el procesamiento de la información.

Para ello, Velázquez (2018) plantea las nuevas relaciones desde escenarios que no son palpables, lo que constituye nuevas maneras de vincularse y reconocerse, y en consecuencia también propone que esta virtualidad sea incluida de manera paulatina en la vida cotidiana ya que es necesaria en los ámbitos académicos, laborales, sociales, familiares, etc.

Autonomía

En la dimensión actitudinal una de las mayores características asociadas a la virtualidad es la autonomía, según Aebli (2001) implica tres pilares: el saber, el saber hacer y el saber convivir, en este sentido, se requiere de un ejercicio de auto observación que posibilite destrezas para ingresar e incorporarse a un mundo digital que incluye no solo habilidades digitales, sino también a la autonomía, como aquella capacidad de guiarse a sí mismo, ya que en el proceso formativo esta condición se hace necesaria para abordar el conocer, el saber y la relación con su entorno.

Esta característica es realmente un factor relevante en el marco de la educación virtual, a cualquier nivel de educación, pero aún más en la universidad, Bravo y Ortiz (2016) mencionan que los docentes deben formar para la autonomía, cuya motivación se sujete a las condiciones de la persona y que exista una conducta alejada de las condiciones heterónomas.

Cuando la persona se siente libre para decidir y segura para llevar su proceso, es posible que realice acciones de forma asincrónica, sin la dependencia de la norma, lo que conduce a generar un proceso de aprendizaje más consiente. La autonomía en sí misma también le da seguridad a la persona y eleva su proceso de auto valía y realización que se concibe como lectura de autoestima, propiciando emociones positivas en torno al sujeto y a la construcción de su propio autoaprendizaje.

Por tanto, las habilidades sociales como la autonomía se encuentran en el marco actitudinal ya que estas son resultado de la relación del pensamiento en el desarrollo de la virtualidad. De tal manera que la autonomía en sí misma no desarrolla el componente propio del sujeto, por el contrario, en los entornos virtuales esta característica tendrá repercusiones en el desarrollo del colectivo; por ejemplo, un estudiante que presenta un nivel de autonomía conforme a las exigencias académicas tendrá un mayor desempeño en las actividades cooperativas y por ende se verá reflejado en el desempeño y las interacciones saludables que generará con los demás.

A modo de conclusión

La utilización de las tecnologías digitales de la información y las comunicaciones como recursos didácticos del proceso de enseñanza - aprendizaje, connota la necesidad e importancia de la formación de competencias tecnológicas y digitales para un óptimo desempeño profesional del profesor, del desempeño cognitivo, afectivo y actitudinal de los estudiantes.

El proceso de aprendizaje y su calidad, constituye una de las problemáticas centrales de los estudios de las ciencias de la educación; esta ha sido abordada desde diferentes perspectivas y en este caso, se delimita como objeto del saber, la correlación entre el desarrollo de las habilidades digitales de los jóvenes universitarios y el proceso de aprendizaje que se produce en el contexto formativo de la educación superior.

En este sentido, en el marco del uso de las tecnologías digitales, las dimensiones cognoscitiva y sus elementos esenciales como el pensamiento creativo, la metacognición y los contenidos digitales. El ámbito afectivo (motivación, inteligencia intrapersonal e interpersonal), y la dimensión actitudinal (Habilidades sociales y autonomía), proponen claramente esencialidades a tener en cuenta en el aprendizaje y el mundo digital, incluso antes del acontecimiento de la pandemia del Covid 19, por tanto, la inclusión de los medios digitales plantean nuevas dinámicas en torno al proceso de enseñanza y aprendizaje.

Las HaDi en relación con la virtualidad, permiten a los educandos potencializar las herramientas digitales y lograr un aprendizaje más significativo, pues le dotan de capacidades que no sólo se enfocan en su uso, sino que, además, conllevan un mayor aprovechamiento, en tanto que lo convierte no sólo en un agente receptor de información, sino que promueven un generador de conocimiento y contenidos.

Sin embargo, los entornos digitales plantean diferentes retos tanto para los educadores como para los estudiantes, donde se hace necesario trabajar en la construcción de las HaDi, y los ámbitos que le fortalecen a nivel de aprendizaje. El ser humano es multidimensional y con el análisis de estos se aprecia un ser humano integral y holístico capaz de dirigirse hacia un aprendizaje real en un mundo virtual. En este sentido, es necesario comprender que las herramientas digitales constituyen algo más que un estímulo y se requiere de la capacitación en primera instancia de los docentes para ser empleadas de manera adecuada, reconociendo su valor en el fortalecimiento de procesos creativos,

reflexivos, críticos y autocríticos, dentro de la enseñanza y el aprendizaje.

Es importante resaltar el carácter informal, no escolarizado de las HaDi, pues surgen y evolucionan en ambientes externos a la educación formalmente educativo, siendo los jóvenes actores principales de esta dinámica y en consecuencia, portadores de éstas, en este sentido es importante seguir investigando acerca de la gestación y evolución de las HaDi para comprender cómo es que pudieran incorporarse al aprendizaje y potenciarlo, y no a la inversa, es decir, tratando de enseñar desde la escuela el desarrollo de estas habilidades.

En consecuencia, es relevante construir nuevos enfoques teórico-conceptuales que ayuden a comprender de una manera más amplia a la tecnología y sus implicaciones para el desarrollo humano formativo, pues aún predomina la idea de que la tecnología se contrapone a este tipo de desarrollo; es necesario construir y explorar las correlaciones de lo tecnológico con los aspectos afectivo, actitudinal, social, ético y cultural (entre otros); lo cual conlleva a mejores ángulos de lectura e interpretación acerca del papel de la tecnología (en especial de la digital) y la humanización en contextos alternativos y emergentes como este posterior a la pandemia del COVID-19, denominado “nueva normalidad” en el cual la tecnología digital está formando parte importante en ámbitos como la educación y el trabajo (entre otros) que rebasan la función de la escuela pero que ya se encuentran presentes en la “nueva vida cotidiana” .

Referencias bibliográficas

- Acuña, B.(2016). La creatividad y la virtualidad en la Educación Superior. (Universidad Militar Nueva Granada, Ed.) Revista Academia y Virtualidad, 9(2), 9. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6084923>
- Aebli, H.(2001). Factores de la enseñanza que favorecen el aprendizaje autónomo. Narcea ediciones: Madrid.
- Almansa, M. (2012). Qué es el pensamiento creativo. (Universidad de Granada, Ed.) Index de Enfermería, 21(3), 165-168. doi:<http://dx.doi.org/10.4321/S1132-12962012000200012>
- Bisquerra, A. (2000). Educación emocional y bienestar (1 ed.). Barcelona: Praxis.
- Bris, M.,Veleros. y García, H.(2015). Diseño de secuencias didácticas Blended Learning para el desarrollo de estrategias de aprendizaje y habilidades digitales en la reinserción a la universidad. (Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita F, Ed.) Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, 10(1), 98-111. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6202838>
- Cázares, A. (2009). El papel de la motivación intrínseca, los estilos de aprendizaje y estrategias metacognitivas en la búsqueda efectiva de información online. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, (35), 73-85. Recuperado marzo 2020. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36812381006.pdf>
- Centro Común de Investigación (Comisión Europea)(2016). Joint Research Centre (JRC). <https://op.europa.eu/es/publication-detail/-/publication/18664eb6-9a83-11e6-9bca-01aa75ed71a1>

Chiappe, A, (2013).Fortalecimiento de las habilidades emocionales de los educadores: interacción en los ambientes virtuales Educación y Educadores, vol. 16, núm. 3, pp. 503-524 Universidad de La Sabana Cundinamarca, Colombia Recuperado marzo de 2020. <https://www.redalyc.org/pdf/834/83429830006.pdf>

Comisión de las Comunidades Europeas Bruselas (2008). Propuesta de Decisión del parlamento europeo y del consejo relativa al Año Europeo de la Creatividad y la Innovación 2009 <https://eurex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2008:0159:FIN:ES:PDF>

Claro, M., Sunkel, G y Trucco, D (2010): Impacto de las TIC en los aprendizajes de los estudiantes. Estado del arte. CEPAL – Colección Documentos de proyectos. Santiago de Chile.

Bravo, D., Ortiz, Q.(2016).Percepciones de las prácticas docentes en la escuela de comunicaciones del ejército. Revista Experiencia Docente. <https://pdfs.semanticscholar.org/035a/eb547c7ef2c682515bc1f86b7f6c8f2083c9.pdf>

García, N.,Bernatte, L. (2014). La virtualidad y su pertinencia en el desarrollo de las habilidades de pensamiento, orientadas a generar innovación. (EAN Universidad, Ed.) Revista Virtu@lmente, 2, 72-86. Obtenido de <https://journal.universidadean.edu.co/flip/index.php?pdf=https://journal.universidadean.edu.co/index.php/vir/article/download/1417/1370>

Mendoza, V., Gómez. Z.(2013). Desarrollo de habilidades cognitivas y tecnológicas con aprendizaje móvil Mtro. Revista de Investigación Educativa de la Escuela de Graduados en Educación, Año 3, Núm. 6. [http://riege.tecvirtual.mx/file:///C:/Users/acer/Downloads/76-231-1-PB%20\(3\).pdf](http://riege.tecvirtual.mx/file:///C:/Users/acer/Downloads/76-231-1-PB%20(3).pdf)

Mitjans, M.(2013). Aprendizaje creativo desafíos para la práctica pedagógica. (Universidad de Cali (ICESI), Ed.) Revista CS (en Ciencias Sociales)(11), 311-341. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4968424>.

Monasterio, A.(2018). Internet y cognición social. (UNED, Ed.) Revista de humanidades (Centro Asociado de la UNED de Sevilla)(33), 115-130. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6266682>.

Levi,P.(1998), que es lo virtual . Paidós, España Barcelona.
[ap.upb.edu.co/rid=1R3QGX5B9-170HLS8-6ZNQ/Levy Pierre - Que Es Lo Virtual.pdf](http://ap.upb.edu.co/rid=1R3QGX5B9-170HLS8-6ZNQ/Levy%20Pierre%20-%20Que%20Es%20Lo%20Virtual.pdf)

Necuzzi, C. (2013) Estado del arte sobre el desarrollo cognitivo involucrado en los procesos de aprendizaje y enseñanza con integración de las TIC. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). Argentina.

Ramos, E., Herrera, B., J. A., Ramírez, M.(2010). Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil un estudio de casos. (Grupo Comunicar, Ed.) Comunicar-Revista científica iberoamericana de comunicación y educación(34), 201-209. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3167104>

Real. G.,Pulido. V., Riquelme, M., Rangel, T,. (2019). Tecnologías Digitales en entornos colaborativos de aprendizaje videoconferencias entre países latinoamericanos. (Asociación Investigación, Formación y Desarrollo, Ed.) Debates & Prácticas en Educación, 4(1), 14-36. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6965213>

Rodríguez, G.(2017). Tesis: Reconceptualización de la educación en la era digital. Educomunicación, redes de aprendizaje y cerebro. (Universidad Nacional de Educación a Distancia, Ed.) España: UNED. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=121395>

Rodrigo, R. S. (2011). Emociones y Nuevas Tecnologías en la Red. En M. F. Ortega, Nuevos Medios, Nueva Comunicación (págs. 858-868). Salamanca: Universidad de Salamanca.

Rodríguez, H. (2016). Desarrollo de habilidades digitales docentes para implementar ambientes virtuales de aprendizaje en la docencia universitaria. (Universidad La Gran Colombia, Ed.) Sophia, 12(2), 261-270. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5568016>> 16).

Rovira, G. (2017). Activismo en red y multitudes conectadas. Barcelona: Icaria. Recuperado febrero 2020. https://ses.unam.mx/docencia/2018II/Rovira2016_ActivismoEnRedYMultitudesConectadas.pdf.

Sánchez, A. (2015) “La teoría de las inteligencias múltiples en la educación”, Recuperado marzo de 2020. https://unimex.edu.mx/Investigacion/DocInvestigacion/La_teor%C3%ADa_de_las_inteligencias_m%C3%ADltiples_en_la_educacion.pdf

Spychala, M. (2015). El enfoque cognitivo y los modelos de procesamiento de la información en el aprendizaje autónomo de ELE desde una perspectiva intercultural. (Asociación para la Enseñanza del Español como L2, Ed.) La enseñanza de ELE centrada en el alumno, 923-932. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5426228>

UNESCO (2008). Londres. [En línea]. Recuperado el 24 de octubre de 2014. <http://www.oei.es/tic/UNESCOEstandaresDocentes.pdf>

Valdés, G., Ramírez, L., Arroyo, D. (2014) Proyecto de Investigación “Los Entornos Socioculturales Digitales, su influencia en el aprendizaje y desarrollo de Habilidades Digitales (Ha Di)”. Sin publicar. Centro Interdisciplinario de

Investigación, Docencia y Educación Técnica (Ciidet). Querétaro. México.

Valera, R., Valdés, G, Ortiz, J.(2018). Estudio de las Habilidades Digitales (Ha Di) de los jóvenes universitarios de Unicolmayor y su relación con el aprendizaje creativo y autónomo: su perspectiva sociocultural. Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.

Velázquez, B.(2017). La influencia de la virtualidad en las relaciones humanas. (Centro Psicoanalítico de Madrid, Ed.) Revista del Centro Psicoanalítico de Madrid(33).
Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7344479>

Villota, O. (2018). Uso del portafolio digital como herramienta cognitiva. Modelo para una evidencia significativa. (Verónica Marín Díaz, Ed.) EDMETIC (Revista de Educación Mediática y TIC), 7(1), 321-349. doi:<https://doi.org/10.21071/edmetic.v7i1.5751>.

Zarzalejo, J.(2020).Retos y Perspectivas en la Era Digital. Universidad Itxalhuaca. CUI (ISBN 978-607-8506-05-7). Zarzalejo, C. (s.f). Cómo se define la era digital. Obtenido de La era digital, una aproximación a la generación Net.: <https://www.carlozarzalejo.org>