



UNIVERSIDAD
BICENTENARIA

TRANSCULTURA DIGITAL EN ESCENARIOS UNIVERSITARIOS

Una Visión Integradora

Dra. Mirian Janet Regalado

!Sueña, haz que suceda!

AUTORIDADES



UNIVERSIDAD
BICENTENARIA

Dr. Basilio Sánchez
Presidente

Dr. Gustavo Sánchez
Rector

Dra. Edilia Papa
Secretaria General

Dra. Mirian Regalado
Vicerrectora Académica

Dra. Zeyda Padilla
Vicerrectora Administrativa

DECANATO DE INVESTIGACIÓN, EXTENSIÓN Y POSTGRADO

Abog. Wilmer Galíndez MSc.
Decano

Abog. María T. Ramírez MSc.
Directora de Postgrado

Dra. Maite Marrero
Directora de Investigación

Dra. Yesenia Centeno
Coordinadora del Fondo Editorial

Obra: **TRANSCULTURA DIGITAL
EN ESCENARIOS UNIVERSITARIOS.**

Una Visión Integradora

Autora: Mirian Janet Regalado

Depósito Legal: AR2025000027

ISBN: 978-980-6508-89-7

Reservados todos los derechos
conforme a la Ley

Se permite la reproducción total o
parcial del libro siempre que se indique
expresamente la fuente.

COMITÉ EDITORIAL

Dr. Manuel Piñate (UBA, Venezuela)

Dra. Milagro Ovalles (UBA, Venezuela)

Dr. Yordis Salcedo (UMBV, Venezuela)

Dra. Luisa González (UNESR, Venezuela)

Dr. Ibaldo Fandiño (UP, Colombia)

Dra. Nancy Ricardo (UCSG, Ecuador)

DIAGRAMACIÓN Y REVISIÓN GENERAL

Dra. Yesenia Centeno

Coordinadora del Fondo Editorial

DISEÑO DE PORTADA:

Dra. Yesenia Centeno

Fecha de aceptación: enero, 2024

Fecha de publicación: enero, 2025





Serie Libros Arbitrados

Número 40, Año 2025

San Joaquín de Turmero-Universidad Bicentenaria de Aragua

Es una publicación correspondiente a la colección de libros y revistas arbitradas del Fondo Editorial de la Universidad Bicentenaria de Aragua (FEUBA), dirigida a docentes e investigadores de las distintas disciplinas del saber. Tiene como propósito divulgar los avances de estudios, casos o experiencias de interés de la educación universitaria, la ciencia y la tecnología desarrollados por los participantes de la universidad o cualquier investigador u académico interesado. Es una publicación periódica trimestral arbitrada por el sistema doble ciego, el cual asegura la confidencialidad del proceso, al mantener en reserva la identidad de los árbitros.



DEDICATORIA

Al más grande, omnipotente y piadoso... nuestro Dios, por darme vida,
salud, mucha fortaleza y guiarme a la largo de toda mi vida.

A mis padres que, con su apoyo moral, sus palabras de paz y tranquilidad
depositaron toda su confianza en mí para emprender esta etapa en mi vida y
culminar con éxitos.

A mis hijos, Raúl Antonio de los Reyes y Angelys Antonieta que de una u otra
forma contribuyeron y sirvieron de apoyo para alcanzar mi meta.

A todas las personas que han contribuido en el logro de mis metas.



PRÓLOGO

La educación universitaria del siglo XXI, plantea un currículo abierto, flexibles y pertinente socialmente, lo que lleva consigo la formación del profesorado y la concienciación del estudiantado ante la aparición disruptiva de la tecnología. La educación es la herramienta que cimenta el futuro de la sociedad, indispensable para identificar, perfilar y construir los procesos formativos en el desarrollo del ser humano; estableciendo progreso y avances de los ciudadanos.

Por consiguiente, la educación se atribuye a una ciudadanía global, fruto de una larga tradición social y pedagógica que cree en su poder transformador, fundamentándose en medios didácticos – tecnológicos y en objetivos políticos del proceso educativo-socializador. Hacia el modelo de sociedad que se quiere construir e impone como protagonista de la transformación del ser humano, el contexto académico, social, cultural y político.

A la luz de esas precisiones, la tecnología se expande sin importar competencias tecnológicas, cultura o idioma. Para aquellas personas que, por razones de tiempo, salud, empleo u otras razones no pueden acudir a un aula de clases en forma presencial, se interesan por un medio más versátil que permita su formación y de fácil acceso para adquirir conocimientos. Siendo la educación virtual que como modalidad de estudio hace que desde cualquier lugar y con la presencia de un tutor personal, los usuarios desarrollen competencias y adquieran destrezas y conocimientos según su propio ritmo de aprendizaje, administrando su propio tiempo, lo cual convierte al estudiante en un autodidacta como aprendiz empoderado del siglo XXI.

En la era digital, la educación universitaria se encuentra en un punto de inflexión, donde la tecnología y la cultura convergen para transformar la manera en que se genera y transmite el conocimiento. La obra *"TRANSCULTURA DIGITAL EN ESCENARIOS UNIVERSITARIOS. Una Visión Integradora"* es un viaje exploratorio a través de este paisaje en evolución, donde se desentraña los desafíos y oportunidades que presenta la transformación digital para la educación superior.

El viaje inicia en el Capítulo I: La Universidad. Ecosistema de Producción Intelectual en la Generación de Conocimiento, este capítulo primero sienta las bases para la exploración, examinando la universidad como un ecosistema dinámico de producción intelectual. Se sumerge en la ontología global emergente y transformadora que redefine la educación universitaria, explorando el ADN del conocimiento en la era digital y las nuevas relaciones que surgen de la virtualidad. La cultura se presenta como un sistema dinámico con una visión poliédrica de la información, estableciendo el escenario para los capítulos siguientes.

En el Capítulo II: Saberes Digitales en la Educación Universitaria. Una Mirada Geolocal, aquí se enfoca en los saberes digitales que impulsan la educación universitaria, adoptando una mirada amplia de la globalización apropiándose a su vez de la localidad, para comprender las experiencias de las TIC en la educación superior y a distancia en América Latina y el Caribe. Navegando por el ciberespacio académico, explorando su concepción teórica en el sector universitario y el futuro del saber digital a través de una lente jurídica. También presenta una propuesta de ciber ética y los códigos de ética para la sociedad de la información, también son temas centrales en este capítulo.

La Universidad Bicentennial de Aragua (UBA), sede San Joaquín de Turmero, inmersa en los cambios existentes en el entorno de aprendizaje a través de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). Evidencia la transformación tecnológica que origina en función de los continuos avances tecnológicos y necesidades de la nueva sociedad del conocimiento, específicamente se aprecian la Tecnología del Aprendizaje y del conocimiento (TAC) y la Tecnología del empoderamiento y la participación (TEP), como las más resaltantes.

A la ocasión, del Capítulo III: Vectores de la Cultura Digital en la Educación. Desde la Perspectiva del Docente Universitario, se centra en el papel crucial de los docentes universitarios en la era digital. Explora la competencia digital docente, los sistemas de medición y evaluación de la calidad de la educación, y cómo enseñar en la era digital desde escenarios combinados. Estudia los estándares ISTE para educadores y líderes educativos proporcionan un marco para la excelencia en la enseñanza digital.

El docente universitario debe centrar su praxis en las mediaciones pedagógicas que relacionen la actividad del estudiante con el docente, y con los contenidos de aprendizaje, no solamente contenidos teóricos, sino también conductuales y actitudinales. Es decir, toda mediación intencionada capaz de

promover y acompañar el aprendizaje en los estudiantes independientemente de la tecnología, centrado en las mediaciones pedagógicas como el compromiso real de capacitación y formación continua que debe asumir un docente universitario.

Continuando, el Capítulo IV: Innovación Educativa y Tecnologías Digitales. En la Voz de los Estudiantes, explora la experiencia de aprendizaje en la era digital desde la concepción de estudiantes universitarios. A su vez, comparte los estándares ISTE para estudiantes, los cuales son guían para comprender cómo los estudiantes pueden prosperar en un entorno de aprendizaje digital.

Enmarcado bajo esa línea, es importante señalar que la evolución de las TIC ha llevado a que los estudiantes Ubistas cambien su rol de aprendizaje tradicional por uno más dinámico, centrado en la búsqueda de información continua, con un alto nivel de criticidad, que le ayude a determinar la autenticidad de los temas encontrados. Ese cambio en el estudiante, se configura como la razón principal por la que los docentes universitarios se mantengan en una continua actualización de conocimientos buscando no quedar en desventaja ante sus estudiantes.

Durante el Capítulo V: Mirada Axiológica de la Investigación. Modo de Pensar para un Encuentro con la Realidad, este capítulo adopta una perspectiva axiológica de la investigación, explorando el diálogo entre pensamiento y realidad en el arte de hacer conocimiento. A través de entrevistas y la hermenéutica del discurso, busca comprender la realidad revelada a través del pensamiento investigativo. La triangulación iconográfica emergente proporciona una visión más completa de la realidad en perspectiva.

A ese tenor, presentar la transcultura digital en escenarios universitarios discurriendo los estándares globales de las pedagogías emergentes con visión integradora, bajo fundamentos teóricos desde diferentes aportes, dimensiones y

disciplinas. Abordándose como temas generadores, la cultura digital desde la mirada del docente universitario, analizando los aprendizajes y estándares internacionales involucrando la triada educativa: estudiantes, docentes e instituciones desde la simbiosis UNESCO Vs. ISTE, los que a su vez se encuentran desarrollados por diversos autores.

Por último, el Capítulo VI: Teoría TD2UVI. Trascender hacia el Desarrollo de una Transcultura Digital en Escenarios Universitarios, el capítulo final presenta la teoría TD2UVI, un modelo de transcultura digital en la educación superior. Explora la dialéctica del proceso, los componentes estructurales de la producción teórica y los referentes de la transcultura digital. Se examinan en detalle los componentes pedagógico, tecnológico, axiológico y legal de TD2UVI, allanando el camino hacia nuevos horizontes intersubjetivos de la transcultura digital en escenarios universitarios.

La obra *"TRANSCULTURA DIGITAL EN ESCENARIOS UNIVERSITARIOS. Una Visión Integradora"* es una invitación a reflexionar sobre el futuro de la educación universitaria en un mundo cada vez más digitalizado. Se espera que, este libro inspire a educadores, estudiantes y líderes a abrazar los desafíos y oportunidades de la transformación digital y a construir un futuro educativo más inclusivo, innovador y relevante para las necesidades del siglo XXI.

Dra. Yesenia Centeno.

CONTENIDO

PRÓLOGO6

CAPÍTULO I.

LA UNIVERSIDAD.

Ecosistema de Producción Intelectual en la Generación de Conocimiento

Ontología Global Emergente Transformadora:
Un Nuevo Paradigma para la Educación Universitaria 15

ADN del Conocimiento en la Era Digital:
Cultura, Sistema de Pensamiento y Aprendizaje..... 20

Nuevas Relaciones de la Universidad desde la Virtualidad 21

Cultura como sistema dinámico y visión poliédrica de información 27

CAPÍTULO II.

SABERES DIGITALES EN LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA.

Una Mirada Geolocal

Experiencias de las TIC en la Educación Superior y en la Educación a Distancia.
América Latina y el Caribe 31

Navegando el Ciberespacio Académico:
concepción teórica en el Sector Universitario 40

Futuro del Saber Digital Universitario:
a través del Lente Jurídico 45

Ciber ética:
Deberes y Derechos en Red, Relación en Valores 51

Código de Ética para la Sociedad de la Información	55
--	--------------------

CAPÍTULO III.

VECTORES DE LA CULTURA DIGITAL EN LA EDUCACIÓN.

Desde la Perspectiva del Docente Universitario

Competencia Digital Docente <i>en la Educación Universitaria</i>	60
---	--------------------

Sistemas de Medición y Evaluación de la Calidad de la Educación <i>Frente al Marco de Competencias de los Docentes en TIC</i>	64
--	--------------------

Enseñar en la Era Digital <i>desde escenarios combinados</i>	71
---	--------------------

Estándares ISTE para Educadores	73
---------------------------------------	--------------------

Estándares ISTE para Líderes Educativos	79
---	--------------------

CAPÍTULO IV.

INNOVACIÓN EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DIGITALES.

En la Voz de los Estudiantes

Aprendizaje en la Era Digital. <i>Experiencia de los Estudiantes Universitarios</i>	87
--	--------------------

Estándares ISTE para Estudiantes	90
--	--------------------

CAPÍTULO V.

MIRADA AXIOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN

Modo de Pensar para Un Encuentro con La Realidad

Diálogo entre Pensamiento y Realidad: <i>El Arte de hacer Conocimiento</i>	97
---	--------------------

Realidad Revelada: <i>Un Encuentro a través del Pensamiento Investigativo</i>	111
--	---------------------

Estructuras Particulares de las Entrevistas.....	115
Primer grupo: Participantes.....	116
Segundo grupo: Docentes.....	118
Hermenéutica del Discurso de los Informantes	121

Descripción Teórica de las Unidades de Significación.....	123
Triangulación Iconográfica Emergente:	
<i>Realidad en Perspectiva</i>	141
CAPÍTULO VI.	
TEORÍA TD2UVI	
Trascender hacia el Desarrollo de una Transcultura Digital en Escenarios Universitarios	
De Alfabetización Tecnológica a la Cibercultura	
<i>Interioridades de lo subjetivo de la dialéctica del proceso</i>	158
Contexto de la Transcultura Digital	
<i>Componentes Estructurales de la Producción Teórica</i>	165
De-Construyendo Referentes de la Transcultura Digital en Escenarios Universitarios	
<i>Con Visión Integradora.</i>	168
Componente pedagógico TD2UVI.....	169
Interactividad y Metodologías Innovadoras	178
Componente Tecnológico TD2UVI.....	180
Componente Axiológico: Código de ética TD2UVI.....	187
Componente Legal TD2UVI.....	194
Nuevos Horizontes Intersubjetivos de la Transcultura Digital	
<i>Escenarios Universitarios como una Visión Integradora</i>	199
REFERENCIAS	174
APÉNDICE	187

CAPÍTULO I

LA UNIVERSIDAD.

Ecosistema de Producción Intelectual en la Generación de Conocimiento

- Ontología Global Emergente Transformadora:
Un Nuevo Paradigma para la Educación Universitaria
- ADN del Conocimiento en la Era Digital:
Cultura, Sistema de Pensamiento y Aprendizaje





Fuente: Regalado (2020)

La ontología global emergente transformadora, el trabajo intelectual y el cambio social acelerado planteado desde diversos ámbitos y acompañados de múltiples desafíos, hace necesario que en la actualidad se deban actualizar los métodos y técnicas de enseñanza y de aprendizaje. Por ende, la realidad vigente, impone la tendencia de ofrecer una visión compleja del mundo, en el que los centros educativos, específicamente las universidades, juegan un rol fundamental, considerando la correspondencia existente entre fines y requerimientos de la sociedad del conocimiento; que, además se sustenta en una revolución científica y tecnológica de la cual los actores sociales forman parte activa para confrontar y trascender la realidad del momento.

Desde esa perspectiva, este capítulo se alinea como una iniciativa académica, científica e institucional donde es asumido el desafío que enfrenta la educación hoy día como tantas otras esferas de la vida humana. Para develar transformaciones que facilitan el aprendizaje en entornos virtuales, promoviendo significativamente en los actores socioeducativos una cultura digital como visión integradora, considerando, además las transcomplejidades que implica la era digital.

Ontología Global Emergente Transformadora: **Un Nuevo Paradigma para la Educación Universitaria**

En ese contexto, el Banco Mundial (2017:1) realiza el panorama mundial de la educación como un “importante motor de desarrollo, desde fomentar un aumento en la matrícula hasta promover el aprendizaje para todos”. Es por ello que, el énfasis en la actualidad según Fernández (2014) es promover la autogestión del aprendizaje; las estrategias y las metodologías utilizadas para facilitar la formación en habilidades para el trabajo independiente, esfuerzo auto-responsable y constructivo de la mano con las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). Al respecto, Cabero (2012:257) se refiere a que:

Los cambios acelerados que enfrentan las sociedades en el mundo, forman parte de la revolución científica y tecnológica, que incide en los cimientos de la educación como elemento fundamental para el desarrollo social, económico, político y cultural de los países, lo cual exige al sistema educativo proporcionar todas las posibilidades académicas y preparar a todos sus integrantes en conocimientos y competencias acorde a los requerimientos de la sociedad actual y satisfaga la creciente demanda, para que toda persona tenga acceso a una educación de calidad, a un costo accesible, sin exclusiones de ningún tipo, ni preferencias políticas, religiosas, económicas, personales y espaciales.

Desde esa percepción, lo interesante es concientizar a las instituciones universitarias acerca de las bondades de las tecnologías para el desarrollo del proceso educativo. Exhortando más compromiso y responsabilidad de los docentes como actores que asumen el rol que les corresponde desempeñar

ante el vertiginoso cambio que enfrenta la sociedad, gracias a un sinfín de opciones de formación sustentadas en las TIC.

Al respecto, Chero (2018) indica que el rol del docente universitario ante el uso de las nuevas tecnologías debe ser estratégico, comprometido, conocedor de los nuevos escenarios para los aprendizajes mediante el uso de diversas aplicaciones y herramientas tecnológicas acordes a cada necesidad educativa para diseñar y gestionar su entorno virtual de aprendizaje. Ante ese panorama, el docente cobra vital importancia, vislumbrándose como un gestor, facilitador y mediador, como elemento esencial del proceso académico, con conocimientos profundos y actualizados para la enseñanza en entornos virtuales.

Lo referido por Chero (2018), es sumamente importante hoy día, ya que el uso adecuado de las TIC transforma la universidad en un ente que promueve producción intelectual con procesos de gestión, docencia e investigación como una necesidad real del ciudadano global de hoy. No obstante, para Castro, Barrientos, Sosa y Hernández (2016:13) señalan que:

Para que las propuestas innovadoras se concreten, deben responder a las demandas de la sociedad y encontrar personas, en este caso docentes, que las valoren, se apropien de ellas y las impulsen. Solo de esta manera se podrán propiciar los cambios en los procesos y prácticas socioculturales.

Lo precedente, refleja la importancia de una apropiación de la tecnología, pero también de un cambio de percepción, lo que supone que lo importante es comprender qué tan profundos son y sobre todo, qué implicaciones tienen en la enseñanza en el contexto universitario, que requiere transformar los procesos de aprendizaje en entornos virtuales,

desarrollando competencias para el uso de las tecnologías, que son y que serán demandadas por su entorno cotidiano, académico y profesional.

En el marco de esas transformaciones, se exige a los actores sociales de hoy día, ejercer su praxis para asumir el desafío de lo que significa ser docente en los nuevos escenarios para el aprendizaje y vislumbrar los cambios que la cultura digital ha inducido en los procesos de enseñanza en los entornos virtuales, lo cual constituye una extensión de la vida cotidiana donde la cultura digital o cibercultura es el dispositivo de una nueva episteme con la cual debemos acoplarnos; un dispositivo por medio del cual configuramos lo real en lo virtual.

Desde la episteme actual, analizar las condiciones en que las actividades que se realizan en el ciberespacio cambian los procesos de construcción de conocimientos permite concebir la modificación de las formas de pensamiento que han traspasado algunas de las categorías del pensamiento contemporáneo. Es decir comprobable, cuantificable, invariable y predictivo (Villoro, 1998), para conformar otras maneras de aproximación reflexiva a lo ordinario y a lo que hasta hace algunos años parecía insólito, en un afán de asimilarlo todo dentro de la categoría de habitual, en ese sentido, interesa resaltar la dimensión temporal que Foucault (1966) da así al conocimiento.

El conocimiento es un marco de saber que corresponde a determinada época; estructura inconsciente donde se generan conocimientos y, por tanto, un marco que determina la forma como se percibe, definimos y organizamos

los objetos y las ideas. Desde la episteme actual, comprendemos las formas específicas de conocimiento que se corresponden con este momento. De esa forma se reconoce que cada época tiene códigos que intervienen, en cierta medida, en la forma de pensar y de entender las palabras y las cosas. En ese sentido, la episteme es el conocimiento que condiciona las formas de entender e interpretar el mundo, en determinadas épocas y la nuestra es la tecnológica.

En ese orden de ideas, lo digital constituye el fenómeno global y el análisis de la problemática que sucede en el ciberespacio. En palabras de González (2012:453), “los nuevos escenarios tecnológicos en los que nos encontramos y hacia los cuales está dirigida la capacitación actual, hacen que cualquier alfabetización, por muy básica que sea, tenga que ser digital y multimediática”.



Fuente: Regalado (2020)

ADN del Conocimiento en la Era Digital:

Cultura, Sistema de Pensamiento y Aprendizaje

Evidentemente, la cultura digital integra sistemas (materiales y simbólicos), agentes y prácticas culturales, interacciones y comunicaciones y, específicamente, la cultura digital universitaria les da una perspectiva académica, orientada a la generación y divulgación del conocimiento. A diferencia del concepto “ciber universidad”, la cultura universitaria no sólo se circunscribe a la educación a distancia y a sus ambientes virtuales de aprendizaje, como la refiere ese concepto; sino que los engloba e incluye a la educación presencial, los modelos híbridos y demás modalidades.

La fuente supra citada, propicia reflexionar, que docentes y estudiantes en esos escenarios necesitan comprender las posibilidades y usos que tiene Internet para generar conocimientos, asimismo es necesario adopten diferentes prácticas que respondan de manera diferente al modelo pedagógico tradicional, ya que el proceso de aprendizaje en educación a distancia y virtual no es compatible ni con la rigidez, ni la verticalidad, ni con la responsabilidad de transmitir conocimientos por parte de un profesor tradicional. En ese sentido, la Conferencia de Rectores de las Universidades Europeas (CRUE, 2017), en informe presentan los resultados del “Análisis de las TIC en las Universidades” señalando lo siguiente:

Las universidades prestan el 90% de los servicios de soporte TIC, el número medio de servicios de soporte TIC a la gestión ofrecida por las universidades ha aumentado hasta casi los 49 (de un

catálogo de 64) y la mayoría de las universidades se encuentra inmersa en la transformación digital del aprendizaje.

Se infiere del informe CRUE (2017) la imperiosa necesidad de desarrollar ecosistemas tecnológicos universitarios como vía de transformación de la gestión de las tecnologías de información, más allá de las condiciones técnicas que aunque resultan fundamentales, hasta ahora es invisible para los usuarios en red, de la misma forma, el desarrollo y masificación de procesos digitalizados e interacción virtual a la altura de la academia de las ciencias, lo que demanda una profunda adecuación del perfil del docente universitario para una necesaria transcultura digital.

Nuevas Relaciones de la Universidad desde la Virtualidad

Desde esa visión, es posible que los actores sociales inmersos en el modelo de educación virtual UBA, presenten dificultades para comprender las indicaciones e instrucciones; específicamente, en el caso de algunos docentes, refieren que “no son nativos digitales” o que “no tienen el chip de la tecnología puesto”, y por lo tanto se declaran incapaces de actuar libremente en el entorno digitalizado atribuyéndole a esas actividades ideo - tecnológicas su actuar o no actuar, aunado a que algunos inclusive, niegan el uso de TIC en sus procesos académicos y administrativos. En ese sentido, según Latour (2008:34) “el docente actúa influido por factores externos, del contexto de la enseñanza y personales para tomar decisiones autónomas en el entorno de aprendizaje”

La continuidad de la línea argumentativa permite comprender las carencias de algunos estudiantes en cuanto a su poca capacidad cognitiva

para generar contenidos de calidad, poca comprensión lectora, pobreza de sus trabajos, mala administración del tiempo y desmotivación para seguir estudiando, no están siendo atendidas efectivamente por un docente poco comprometido con el desarrollo digital. A decir de, Fernández y Hernández (2013) para algunos estudiantes es difícil adaptarse a un ritmo de autodisciplina y de auto-aprendizaje, además les es difícil controlar la frustración que le provoca no tener quién le resuelva sus dudas en el momento.

Fernández y Hernández (2013): es difícil adaptarse a un ritmo de autodisciplina y de autoaprendizaje

- Poca capacidad cognitiva para generar contenidos de calidad,
- Poca comprensión lectora,
- Pobreza de sus trabajos,
- Mala administración del tiempo
- Desmotivación

Fuente: Regalado (2020)

Sin embargo, se presenta otro grupo de estudiante que se considera cada vez más empoderado, porque aprovecha la tecnología para tomar un papel activo en su educación, además de trabajar activamente en el logro y la demostración de competencias en sus objetivos de aprendizaje. Para algunos, la generación de conocimientos académicos es atravesada por las dinámicas que organizan las identidades, los saberes y las interacciones,

logrando beneficiarse de los bienes y experiencias culturales a los que como estudiantes universitarios han tenido acceso a lo largo de su vida: apropiación tecnológica y gestión de la información.

Todo lo expuesto, permite señalar que los cambios, transformaciones o conversiones para optimizar los procesos de enseñanza son innegables, obviamente tanto los docentes como los estudiantes necesitan comprender las posibilidades y usos que tiene espacio virtual para generar conocimiento, consolidando la cultura digital; sin embargo, de continuar la situación problemática, se estaría obstaculizando el aprendizaje en red, el desarrollo de las potencialidades cognitivas y sociales que puedan ayudar a los estudiantes a transformar y construir el conocimiento desde escenarios universitarios.

Conforme al entramado de las ideas presentadas, se reafirma que la problemática objeto de estudio de la investigación surge debido a que los fundamentos epistémicos sustentadores suscitarán nuevos elementos teóricos que promuevan significativamente en un mundo globalizado, multiverso y cambiante; las múltiples realidades que demandan nuevas alternativas epistemológicas que interpreten la hegemonía e inconmensurabilidad de la cultura digital.

Entendiendo que esta realidad ha de abarcarse desde distintas dimensiones del conocimiento como lo son, la cultura investigativa, la sociedad en red, gestión y transferencia social del conocimiento, el docente universitario, como elementos determinantes del proceso educativo y el desarrollo de la tecnología per se, la investigación que se realizó aspira responder a la siguiente interrogante: ¿Qué elementos educativos, axiológicos, legales y tecnológicos deben interarticularse en una aproximación

teórica de la cultura digital del docente universitario como una visión integradora?.

En el marco de esta obra, interpretar la cultura digital del docente en el contexto universitario, que fundamente los procesos educativos en el marco de las competencias exigidas a nivel global, se aspira que permita reconceptualizar y reorientar la práctica educativa del facilitador de la Universidad Bicentenario de Aragua en el desarrollo de habilidades y destrezas para actuar con la tecnología con pertinencia y lógica.

Cabe destacar que la relevancia social del estudio se basa en que está orientado a solucionar las debilidades educativas que existen actualmente en el campus virtual UBA, beneficiando no sólo a la universidad, sino a los participantes de las diferentes carreras, que encontrarán a través de una adecuada praxis de cultura digital la consolidación de la educación a distancia en la Universidad Bicentenario de Aragua. Por otro lado, la relevancia institucional del estudio, radica en que puede contribuir a posicionar a la UBA Maracay en primer lugar del estado Aragua como universidad privada modelo con atención adecuada y de gestión de los recursos, actividades y herramientas interactivas por parte del docente universitario desde la virtualidad.

La viabilidad del estudio se sustenta en la identificación de un problema comunicativo y educativo delimitado; ubicado en cierto espacio, en un momento determinado y dirigido a un colectivo específico. La capacidad para abordar el objeto de estudio planteado se concreta en que el problema de

investigación está ubicado en el momento actual y con los docentes y estudiantes de la UBA. Es decir, la investigación fue factible gracias al contacto profesional que se tiene en general con los componentes del objeto de estudio; y es realizable por el acceso al contexto académico de los sujetos.

Por otra parte, la originalidad de la investigación está en la concientización del personal docente de la institución en aceptar la aplicación a todo nivel de un modelo de aprendizaje cónsono con las realidades globales, adaptable a cualquier cátedra. Además de, vincular las gestiones tutoriales de formación de facilitadores en el desarrollo de competencias didáctico - tecnológicas, cónsonas con los lineamientos de carácter oficial y nacional exigidos según el Sistema Nacional de Educación Superior a Distancia.

La innovación del estudio, se concentra en parte en el uso discrecional, y no atropellado de la tecnología al servicio de la educación y no en el sentido inverso; además de la puesta en práctica un programa especial que contribuya en el desarrollo de la transcultura digital del docente universitario en la UBA, en concordancia con las características propias de esta casa de estudios, auspiciando una educación continua y permanente en todo momento. En lo metodológico, la investigación ofrece aportes a las líneas de investigación en las cuales se inserta el estudio, es pertinente aclarar que según las políticas de investigación de la UBA (2017:26), el área matriz se fundamenta en “la transcomplejidad como forma de pensamiento” por ello, se orientó a dos de líneas de investigación.

Primeramente, el valor agregado que ofrece a la línea de investigación institucional Ciencia, Tecnología e Innovación Social de la UBA, engalana los procesos académicos de formación de los docentes en el desarrollo de

competencias didáctico - tecnológicas que contribuyan al fortalecimiento de una cultura digital. A la par de las nuevas y actuales tendencias tecnopedagógicas que rigen los estudios de reconocidas universidades a nivel mundial, acercando la UBA al conocimiento global.

Por otra parte, tiene pertinencia con la línea de investigación del Doctorado en Ciencias de la Educación, Educación y Tecnología, ya que además de ofrecer nuevos constructos que contribuyen a posicionar la universidad como modelo entre las instituciones privadas en el uso de la modalidad de estudios a distancia que fomente la didáctica convirtiendo en realidad un universo virtual, involucra sentido de pertinencia institucional al respetar la marca académica de la UBA. Asimismo, la generación de información inédita y de evidencias empíricas apoya la prospectiva de la investigación.

Con base en los hallazgos se proponen en la UBA acciones institucionales orientadas al desarrollo de una “transcultura digital universitaria UBA”, como se establece en los propósitos de la investigación. Por lo tanto, la trascendencia de la investigación se fundamenta en la generación de aportaciones específicas y en el impacto institucional que pretende lograr. En este caso, sus resultados se ubicarán en la zona de confluencia e influencia en términos de entrelazamientos epistemológicos y prácticos entre la comunicación y la educación superior dando respuesta a la dinámica de la tecnología surgirá con un enfoque propio y no como complemento del llamado modelo tradicional.

Cultura como sistema dinámico y visión poliédrica de información

Entendida la cultura como sistema dinámico formado por flujos de informaciones, personas y productos, adopta formas diferentes que responden a modelos dinámicos de relación entre individuos, sociedades y territorios en palabras de Alsina (2010). Las interrelaciones educativas en materia de cultura digital, ofrecen una visión poliédrica, desde múltiples perspectivas, tanto de aquello que se denomina «cultura digital» (con sus formas culturales específicas), como de aquello asociado a los efectos de las tecnologías digitales en el ámbito de la cultura, en su sentido más amplio.

Uno de los procesos que acompaña a la actual cultura digital es la sensación de cambio vertiginoso. La complejidad de la tecnología y el ritmo creciente de su desarrollo hacen que las cosas cambien a una gran velocidad. La tecnología siempre ha causado cambios en las personas y en su relación con el medio: la diferencia ahora es el ritmo al cual este cambio tiene lugar.

Para el docente universitario, cuyo principal objetivo es promover un aprendizaje que favorezca la práctica profesional, no solo requiere la enseñanza de los conocimientos necesarios para el ejercicio de las profesiones, sino también una formación transcompleja que impulse la autonomía y el pensamiento crítico en los estudiantes. Teniendo en cuenta que la instancia universitaria no es sólo un lugar de adquisición de conocimientos, sino también un espacio para la formación continua, es prioritario contar con docentes que no sean únicamente capaces de brindar contenidos de calidad, sino que también cuenten con herramientas didáctico - tecnológicas para el buen ejercicio de la docencia en las universidades.

El desarrollo de una cultura tecnológica representa un proceso pedagógico, tecnológico, axiológico y ontológico que corresponde a varios cambios con respecto a la actitud y comportamientos

Gallardo (2013): la competencia digital, es clave en la era digital

Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible: auge de las TIC entraña un considerable potencial

Quintero (2017). Universidad de Carabobo (Venezuela), “Entramado teórico fenomenológico inherente con las habilidades en el aprendizaje de las TIC en la educación universitaria”

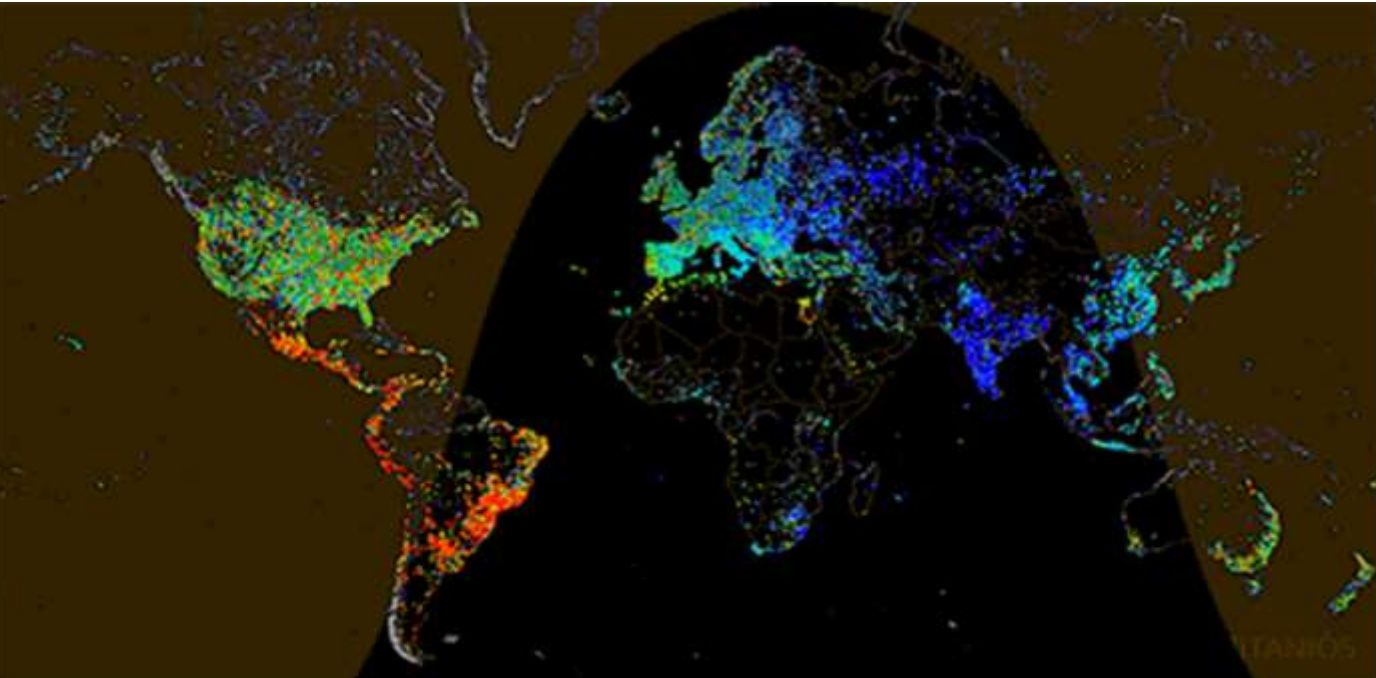
Generar conocimiento emocional del docente) hacia una nueva teorización pedagógica del docente universitario.

CAPÍTULO II

SABERES DIGITALES EN LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA.

Una Mirada Geolocal

- Experiencias de las TIC en la Educación Superior y en la Educación a Distancia.
América Latina y el Caribe
- Navegando el Ciberespacio Académico:
concepción teórica en el Sector Universitario
- Futuro del Saber Digital Universitario:
a través del Lente Jurídico
- Ciber ética:
Deberes y Derechos en Red, Relación en Valores



Fuente: Regalado (2020)

En este sentido, es posible valorar la importancia de esta investigación, como visión integradora global de lo que representa la transcultura digital del docente en el contexto universitario, potenciando su apoyo a los nuevos medios de aprendizaje estructurados por el e-learning como estadios del desarrollo de la educación soportado en la tecnología en la actualidad. Resulta evidente que, en la gran mayoría de las experiencias de aprendizaje universitario, la globalización de la cultura digital y sus cambios vertiginosos remite a interconexiones más extensas, inmersivas y veloces. El impacto directo de esta acelerada interdependencia es un continuum entre lo local, lo nacional y lo regional Held y otros (2008).

El conjunto de circunstancias y maneras de estar y de hacer en el ciberespacio, los estudiantes universitarios, trascienden en la forma en que participan en la cultura digital y los vincula a su proceso de construcción y por la naturaleza del objeto de estudio de Vargas (2014). Las conclusiones no son estáticas, la realidad seguirá transformándose, sino al ritmo de las tecnologías digitales, sí lo hará en la forma que impacte las prácticas culturales.

Experiencias de las TIC en la Educación Superior y en la Educación a Distancia

América Latina y el Caribe

Precisamente, en América Latina y el Caribe, las universidades están desarrollando nuevas experiencias relacionadas con la introducción de las TIC en la educación superior y la educación a distancia. Sin embargo, para Caraballo (2011:89) “estas ameritan un mayor y mejor conocimiento de sus características con miras al fortalecimiento y mejoramiento de la calidad de la educación superior, que se promueve, a través, de estas nuevas modalidades de aprendizaje”, lo cual lo convierte en un tema de estudio abierto y sujeto a actualizaciones.

En Venezuela, al igual que otros países del mundo en las últimas décadas se ha visto marcada por las nuevas modalidades de aprendizaje conocidas como el e-learning (aprendizaje en línea), el b-learning (aprendizaje mixto), el m-learning (aprendizaje móvil) y el u-learning (aprendizaje ubicuo) lo cual denota una convergencia de las modalidades educativas basadas en las TIC. Bajo esa óptica, diversas universidades venezolanas entre públicas y privadas han incursionado en modalidades de estudio con régimen flexible, optando por los medios virtuales, como una alternativa para que todas las personas que por razones geográficas, sociales, económicas e incluso de salud no puede tener acceso a la formación en forma presencial.

Es decir, el sistema atiende a los estudiantes que retoman sus estudios y encuentran en la educación virtual una opción que les permite equilibrar su

vida académica con su vida laboral o social. Lo importante es que participan en ella a través de la realización y combinación de un conjunto de prácticas, estilos y procedimientos académicos a distancia.



Fuente: Regalado (2020)

La ontología fáctica permite revelar que las instituciones educativas del estado Aragua, se destacan por el uso de diferentes plataformas educativas en línea definida por Boneu (2007) como “un software de servidor que se ocupa principalmente de la gestión de usuarios, gestión de cursos y servicios de comunicación, dando el soporte necesario al escenario de elearning”. Como vemos, su misión es el aprendizaje mediado por tecnología, que facilita la comunicación, el procesamiento, la gestión y la distribución de la información actualizada agregando a la relación educativa nuevas posibilidades para el aprendizaje.



Fuente: Regalado (2020)

Su uso está especialmente dirigido a impartir educación de calidad a estudiantes deslocalizados que pueden estar o no en cualquiera de las siguientes opciones: (a) estudiantes con condiciones de salud especiales, (b) estudiantes internacionales que forman parte de la diáspora venezolana, (c) estudiantes que forman parte de la fuerza laboral del país.

Sobre ese marco referencial, se realizó un primer acercamiento al contexto local, específicamente en la Universidad Bicentennial de Aragua (UBA), con el propósito de contextualizar la realidad objeto de estudio, la cual resulta interesante que dentro de las necesidades educativas en la UBA, las nuevas relaciones que se pueden forjar desde la virtualidad, resultan afectadas por el poco compromiso ético de la praxis educativa en línea que ofrecen docentes poco innovadores, incidiendo negativamente en la cultura digital del profesor.

Moreira (2010): Una realidad que afecta todo el ambiente educativo

Latour (2008) : El docente actúa influido por factores externos

- Fallas de conexión a internet en hogares y en las aulas disposición de equipos
- Presenten dificultades para comprender las indicaciones e instrucciones
- Niegan el uso de TIC en sus procesos académicos y administrativos

Fuente: Regalado (2020)

Las realidades sociales actuales, aunado a fallas de conexión a internet en hogares y en las aulas, disposición de equipos de video y proyección fijos en los espacios de aprendizaje, conexión wifi en el campus universitario, presupuesto para actualización tecnológica de gama alta, es una realidad que afecta todo el ambiente educativo de la institución y como señala Moreira (2010:53).

Aunque los centros educativos tienen una responsabilidad para educación virtual, la estandarización y homogeneización en la planeación y diseño de los cursos no atiende a la diversidad; el docente tiene un margen muy corto de autonomía, y por lo tanto las adecuaciones que puede hacer a las necesidades y estilos de aprendizaje de sus estudiantes, son muy pocas. Los maestros, al no participar en el proceso de diseño, se convierten en replicadores de las ideas de otros.

A la luz de esas reflexiones, en concordancia con lo expresado por Cabero (2012:267) “la interactividad entre el profesor y el estudiante, los estudiantes entre sí y los estudiantes con los objetos de aprendizaje, se

convierte en una pieza clave para el éxito de la acción formativa”. Es decir, el educador, desde una perspectiva constructivista, se convierte en un actor fundamental que facilita la construcción de un ambiente comunicativo e interactivo y ayuda al estudiante, tanto en el plano individual como colectivo a negociar sus propios significados y acciones en el proceso formativo, donde el diálogo, participación, flexibilidad y aprendizaje reflexivo, tienen lugar en este nuevo entramado.

En ese sentido, se destaca la investigación presentada por Vargas (2014), titulada “Cultura Digital Universitaria” realizada en la Universidad Autónoma de Barcelona (España) para optar por el título de Doctor en Comunicación y Periodismo, dicha investigación tuvo como finalidad fundamental, analizar la relación de los estudiantes de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN) con la cultura digital universitaria.

En concordancia con los estudiantes de la Universidad Bicentennial de Aragua (UBA) en Venezuela, los estudiantes de la UPN (España) consideran al ciberespacio como su fuente principal de información, en el realizan diversas prácticas comunicativas y algunas de sus actividades académicas. Esta característica intrínseca entre ambas comunidades académicas, ha generado ciertos hábitos y con ellos se están modificando sus esquemas de percepción y de representación de la información, reconfigurando las formas en que crean comunidades, se relacionan socialmente y construyen conocimientos académicos.

Para la investigación doctoral de Padilla, Gámiz y Romero (2018), titulada “Selección de categorías para el estudio de la evolución de la competencia digital docente del profesorado en Educación Superior”

presentada en la Universidad de Granada, México, la participación del profesorado universitario es fundamental para enfrentar el desafío de la integración crítica de las TIC en la Educación Superior. Por ello, el objetivo general de la investigación fue caracterizar la adquisición y el desarrollo en la práctica de la competencia digital de docentes universitarios para reconocer su influencia en su evolución profesional.

Para los autores, es primordial enfatizar la necesidad de comprender el carácter evolutivo de la competencia digital docente (CDD) del profesorado universitario, compartir la selección de categorías para la elaboración de una guía de entrevista en profundidad y aportar al debate sobre los desafíos de la relación entre la Educación Superior y la cultura digital, desde una perspectiva crítica que valora las experiencias, el conocimiento y las reflexiones del profesorado a la luz de los hallazgos.

En la agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, se reconoce que el auge de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) entraña un considerable potencial para acelerar el progreso, colmar la brecha digital y promover el desarrollo de sociedades del conocimiento inclusivas basadas en los derechos humanos, el empoderamiento y la consecución de la igualdad de género.

Existe evidencia que muestra que en la UBA desde el año 2014 se incentiva la participación activa del colectivo docente tanto de Pregrado como de Postgrado a cursar el Diplomado Formación Docente en Entornos Virtuales de Aprendizaje adaptado a las exigencias de la institución el cual ofrece

formación calificada en el manejo para el diseño, facilitación, seguimiento y evaluación de e-actividades en el desarrollo de competencias docentes en entornos virtuales de aprendizaje UBA. Adicionalmente, durante el inicio de cada trimestre se realiza en cada facultad talleres de capacitación orientados al desarrollo de competencias didáctico tecnológicas que deben reinar en los espacios digitales UBA.



Fuente: Regalado (2020)

La investigadora observa en este contexto, que en la UBA desde el año 2015 se definen los estándares de uso de TIC en la profesión docente integrados por facultad o al menos alineados, a los estándares pedagógicos internacionales. Se incorpora el uso de TIC (estándares) en los sistemas de evaluación de docentes en cada trimestre; además de, incorporar los estándares de uso de TIC para profesores como referente desde su contratación inicial, de forma tal de asegurar que las futuras generaciones de docentes cuenten con las competencias necesarias para aprovechar estas tecnologías en su ejercicio profesional como redes de soporte que aseguren un apoyo continuo durante el proceso de adopción de estas tecnologías.

Con base en lo anterior, en términos de infraestructura tecnológica desde el año 2009 con la consolidación y puesta en marcha del Programa de Educación a Distancia UBA se mantiene hasta la fecha, el objetivo de añadir nuevas aplicaciones capaces de optimizar el proceso de e-learning en todas las plataformas educativas interactivas de la mano con docentes en línea ampliamente capacitados.

La relación de los participantes con el entorno digital que facilitan las instituciones universitarias, ha sido abordada en diversas investigaciones, por ejemplo, Quintero (2017) en su investigación doctoral presentada en la Universidad de Carabobo (Venezuela), titulada “Entramado teórico fenomenológico inherente con las habilidades en el aprendizaje de las TIC en la educación universitaria” habla de generar al *Cognoemos* (conocimiento emocional del docente) hacia una nueva teorización pedagógica del docente universitario, (se centra en el desarrollo de la percepción emocional).

Reconocer en actores universitarios cuáles son los significados que dan sustento a las habilidades implicadas en el aprendizaje de TIC además de contemplar mediante la observación participante del investigador las habilidades en el aprendizaje de las TIC en estudiantes de Educación Universitaria.

Vargas (2014). Universidad Autónoma de Barcelona (España)

“Cultura Digital Universitaria” Analiza la relación de los estudiantes de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN) con la cultura digital universitaria.

Padilla, Gámiz y Romero (2018). Universidad de Granada, México

“Integración crítica de las TIC en la Educación Superior” Selecciona categorías para el estudio de la evolución de la competencia digital docente en Educación Superior.

Quintero (2017). Universidad de Carabobo (Venezuela), “Entramado teórico fenomenológico inherente con las habilidades en el aprendizaje de las TIC en la educación universitaria” Generar al Cognoemos (conocimiento emocional del docente) hacia una nueva teorización pedagógica del docente universitario.

Navegando el Ciberespacio Académico: concepción teórica en el Sector Universitario

Esas premisas en el marco de la Teoría de los Saberes Digitales según Ramírez (2017), se presentan para dar respuesta a la búsqueda de la caracterización de la brecha digital en el contexto escolar. A partir de la revisión de estándares internacionales como los propuestos por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), la Certificación de Competencias Digitales para Usuarios (ICDL) y La Sociedad Internacional de Tecnología en Educación (ISTE).

Esos organismos académicos internacionales reconocen el desempeño de los profesores universitarios a través de la distinción de su producción académica, el impacto de su investigación e inclusive su prestigio en el campo del conocimiento. Sin embargo, con la popularización de la web social, la presencia en línea y posicionamiento de los productos académicos de los investigadores así como sus opiniones y presencia virtual tiende a democratizarse, incrementando así su impacto y mejorando el flujo de la información y conocimiento en esferas sociales más amplias.

El matiz que propone Latour (1999) en la teoría del actor red, plantea la necesidad de realizar cambios profundos a los paradigmas vigentes y hegemónicos sobre la lógica de un fenómeno social que –como en este caso particular es observado desde sus dimensiones pedagógicas, axiológicas, ontológicas, y tecnológicas– es estudiarlo a través de la detección y análisis

de las redes en que se inscribe y a través de la comprensión de las prácticas que se realizan en cada contexto.

Ante tales desafíos de la sociedad de la información y el conocimiento, llamada también sociedad digital, las instituciones de educación superior tienen la enorme necesidad de replantearse nuevas prioridades educativas para el presente siglo, orientado la concepción de la educación y sus enfoques pedagógicos hacia una visión holística que involucra aspectos cognitivos, procedimentales y actitudinales De Pablos, (2010); Selvi, (2010) que proporcionen a las personas, estrategias necesarias para la adquisición de competencias relacionadas con los medios digitales.

Es decir, para la adquisición de competencias digitales, que le permitan participar de manera activa y funcional en la sociedad actual Ferrari, (2012); Esteve, Adell y Gisbert, (2013), no solo para obtener información, sino que además tengan la capacidad para seleccionarla, analizarla, procesarla, organizarla y transformarla en conocimiento, Hernández, Romero y Ramírez, (2015).

En ese contexto, la “competencia digital forma parte de las competencias docentes que caracterizan el perfil profesional del profesor de educación superior” Carrera y Coiduras, (2012:1), convirtiéndose por tanto, en una de las competencias básicas del profesor universitario del siglo XXI, provocando consigo que la revolución digital esté llegando a las aulas universitarias a gran velocidad, introduciendo mejoras en los procesos de innovación en docencia y gestión, lo que ha propiciado un cambio en el perfil del docente y el estudiante universitario.

En este escenario, la Heutagogía como Teoría del Aprendizaje Libre de Hase y Kenyon (2000), enfatiza el aprendizaje autodeterminado de los adultos, si bien es cierto que debe existir compromiso y autodeterminación por parte del estudiante, el aprendizaje de bucle-doble, debe buscar nuevas formas de resolver problemas de aprendizaje sobre las contradicciones a las que se enfrentan los docentes y estudiantes, entre los pensum de estudios enfocados en el modelo tradicional arraigado desde siempre y lo que la visión de los hechos impone como reforma, para lo que sería un currículo por competencias y sus ejes transversales, reformas que no terminan de concretar.

De allí la necesidad de comenzar por cambiar la mediación didáctica – tecnológica desde el conocimiento mismo de los referentes globales de las pedagogías emergentes y marco de competencias de todos los que trabajan en el contexto educativo universitario e incorporar la transformación digital como variable para construir autodirección del estudiante.

La heutagogía es un concepto acuñado por los autores para designar el estudio del aprendizaje autodeterminado (selfdetermined) de los adultos y que tiene como objetivo interpretar y superar la andragogía en el aprendizaje adulto y la heutogagogía en el aprendizaje adulto pero auto-dirigido, muy pertinente en la formación en línea. Al realizar la interpretación relacionada a las habilidades de mayor predominancia implicadas en el aprendizaje de las TIC en el escenario universitario, se puede visualizar que: las potencialidades que ofrecen las herramientas de las TIC permiten la participación activa del estudiante en la construcción de su conocimiento, lo cual impone modificar el

clásico enfoque de enseñanza centrado en el que enseña por uno centrado en el que aprende.

Según Hase (2009), en la andragogía el docente diseña el currículum, las preguntas, los debates y la evaluación de acuerdo con las necesidades del estudiante. En heutagogía el estudiante ajusta el curso del aprendizaje, diseña y desarrolla el mapa de aprendizaje, desde el currículum hasta la evaluación; por lo tanto, el docente es clave como constructor, porque estimula, promueve y desarrolla la inteligencia e incluye el aspecto lúdico (el juego), para facilitar el aprendizaje.

De este modo, el hecho tecnológico—que según algunos pensadores es el rasgo constitutivo de esta era—vuelve a ingresar al círculo de preocupaciones de la educación y los educadores. Resulta curioso, en realidad, que durante tanto tiempo la educación—y el discurso educativo—hayan podido desarrollarse casi con entera independencia del hecho tecnológico; incluso, de la tecnología entendida como instrumento.

Lévy (2014) cultura digital universitaria

Hidalgo (2012): clave digital en el sujeto y el acceso

Alsina (2010): la cultura adopta formas diferentes que
responden a modelos dinámicos

Held y otros (2008): interconexiones de acelerada
interdependencia

Futuro del Saber Digital Universitario: a través del Lente Jurídico

En palabras de Ramírez (2017:1), los saberes digitales constituyen “una estructura graduada de habilidades y conocimientos teóricos e instrumentales de carácter informático e informacional que estudiantes, docentes y administrativos de la educación deben poseer dependiendo del contexto escolar en el que se mueven”. El dominio de los saberes digitales se ha vuelto cada vez más importante para el estudio de los temas referentes a las TIC en el contexto universitario y es materia a considerar en nuestro contexto jurídico. A ese tenor, la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), en su artículo 110 establece:

El estado reconocerá el interés público de la Ciencia, la tecnología, el conocimiento, la innovación y sus aplicaciones y los servicios de información necesarios por ser instrumentos fundamentales para el desarrollo económico, social y político del país, así como para la seguridad y soberanía nacional. Para el fomento y desarrollo de esas actividades, el Estado destinará recursos suficientes y creará el sistema nacional de ciencia y tecnología de acuerdo con la ley. El sector privado deberá aportar recursos para las mismas.

Desde esa visión, el estado debe garantizar que esos recursos en el caso de los informáticos sean regidos por principios legales y de ética, que aseguren su funcionamiento adecuado. Así mismo, la Universidad Bicentennial de Aragua como sector privado aporta recursos para estar al resguardo del cumplimiento de este artículo.

Por su parte, la Ley Orgánica de Educación (2009), en su artículo 6 numeral 3 literal e señala que el Estado, a través de los órganos nacionales con competencia en materia educativo, planifica, ejecuta, coordina políticas y programas para alcanzar un nuevo modelo de institución educativa, concebida como espacio abierto para la producción, la creación, la creatividad, las innovaciones pedagógicas, las comunicaciones alternativas, el uso y desarrollo de las tecnologías de la información y comunicación. Como se puede ver este artículo garantiza la incorporación y aplicación de las TIC en todas las etapas del sistema educativo.

CRBV (1999), artículo 110
LOE (2009), artículo 6
Ley de Ciencia, Tecnología e Innovación (2010), artículo 22
3er Plan de la Patria 2019-2025
Ley Nacional de la Juventud (2002): artículo 28
El Estado, fortalecerá la educación a distancia mediante el
uso de la informática

Fuente: Regalado (2020)

Así mismo, la Ley de Ciencia, Tecnología e Innovación (2010), en su artículo 22, establece que el Ministerio de Ciencia y Tecnología coordinará las actividades del Estado que, en el área de tecnologías de información, sean programadas, por lo que asumirá competencias como las siguientes: (a) actuar como organismo rector; (b) establecer políticas en torno a la generación de contenidos en la red; (c) fomentar y desarrollar acciones orientadas a la adaptación de las TIC por la sociedad, entre otras. Como se puede ver la ley orienta, organiza establece los proyectos que se llevarán a cabo en materia de tecnología fomentando la correcta implementación de los mecanismos establecidos en la ley.

Finalmente, como parte de este marco jurídico, es importante recalcar que dentro del tercer Plan de la Patria 2019-2025, son la educación, la ciencia y la tecnología la triada de la batalla cultural hacia el logro de los objetivos previstos como parte de las cinco dimensiones y frentes de batalla para la construcción de la democracia plena. Siendo la dimensión de la democracia clave programática que brinda direccionalidad en lo social como parte de la profundización del sistema de los parámetros dialécticos de calidad, alcances, periodicidad, entre otros. Fundamentalmente, el plan prioriza la educación liberadora para el trabajo que busca atender la masificación, calidad y currículo, matrícula, atención al docente, pertinencia y relación con el trabajo mediante el desarrollo educativo y tecnológico en un marco pertinente y eficiente.

Es importante tener presente que, en todas las profesiones deben inculcarse como una importante estrategia docente el uso extensivo de las TIC, pues, romper los paradigmas del tiempo, es necesario, en una sociedad que cada día es asincrónica. Al desarrollar este aspecto, vale señalar lo acordado en la Conferencia Regional de la Educación Superior en América Latina y el Caribe (2008),(CRES) que plantea una serie de estándares ligados a las competencias en el manejo de las TIC que debe poseer los docentes, en tal sentido integra tres enfoques: nociones básicas de TIC, profundización del conocimiento (metodologías didácticas y TIC más sofisticadas) y generación de conocimiento (capacidad para innovar y producir nuevo conocimiento).

De lo anterior, se sustrae la imperante necesidad de abordar los planteamientos del artículo 28 de la Ley Nacional de la Juventud (2002) que señala que el Estado, fortalecerá la educación a distancia mediante el uso de la informática para de esta manera garantizar el acceso al sistema educativo de jóvenes. Es evidente, entonces que el Estado optimizará el uso de la informática para fortalecer los estudios no presenciales; en este sentido, la formación integral e integradora de los estudiantes universitarios apoyada en las TIC como prerequisite para enfrentar los desafíos de una era tecnológica con alcance universal.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO)
Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE)
Certificación de Competencias Digitales para Usuarios (ICDL)
La Sociedad Internacional de Tecnología en Educación (ISTE).

Dentro de este marco discursivo, surge la necesidad de realizar la aproximación teórico-legal enfocada en el Proyecto Nacional de Educación Universitaria a Distancia (2012:12) que en su artículo 30 define como docentes de Educación Universitaria a Distancia a:

Toda persona con título universitario que se desempeña como facilitador, tutor (personal o virtual) en cualquiera de las diversas acciones y procesos didácticos para el desarrollo a distancia de programas conducentes a títulos de pregrado o a grados académicos de postgrado.

El artículo 31 señala que “para ejercer la docencia en Educación Universitaria a Distancia se requerirá, además de los requisitos previstos en

esta Ley (...) poseer calificación que acredite su experiencia o haber recibido formación profesional para el desempeño” (p.12) en la modalidad. El artículo 33 señala que, a tales fines, las universidades “desarrollaran programas de formación y actualización continua, así como procesos de acompañamiento continuo”. Todos estos artículos justifican los aportes que la investigación produjo, pero que ya la UBA está cumpliendo.

Para complementar, el Objetivo nacional 2.3. del Proyecto Nacional Simón Bolívar, Tercer Plan Socialista de Desarrollo Económico y Social de la Nación 2019-2025 titulado “Construir una sociedad igualitaria y justa garantizando la protección social del pueblo” establece en el numeral 2.3.8.7. <<Continuar incorporando tecnologías de la información y de la comunicación al proceso educativo>> establece:

- 2.3.8.7.4. Desarrollar, con tecnologías libres, la teleeducación, como potencial del satélite Simón Bolívar y esquema embrionario del nuevo sistema tecnológico pedagógico educativo.
- 2.3.8.7.5. Desarrollar las aulas virtuales como componente de teleeducación. en su apartado 2.3.8.7.5. Desarrollar las aulas virtuales como componente de teleeducación.

En este aspecto, existen acciones concretas y avances tales como el lanzamiento del satélite Simón Bolívar, los infocentros y el despliegue del acceso a banda ancha a través de la CANTV, entre otros. Igualmente, el Decreto 3390 (2004), en los artículos 1 y 10 respectivamente, establecen que:

- La administración pública empleara prioritariamente software libre.
- El Ministerio de Educación y Deporte en coordinación con el Ministerio de Ciencia y Tecnología establecerá las políticas para incluir el software libre en educación.

Ese decreto impulsa el software libre en todas las instituciones de administración pública, desarrollado como estándares abiertos, primordialmente para no limitar a las personas que no cuenten con una licencia privada especialmente las instituciones educativas. Por su parte, el Decreto N° 825 (2000), en los artículos 1,5 y 8 señalan que:

- El acceso y el uso de internet como política para el desarrollo cultural, económico, social y político del país.
- El Ministerio de Educación, Cultura y deportes dictara las directrices sobre el uso de Internet, el comercio electrónico, entre otros.
- En un plazo no mayor de tres años el 50% de los programas de Educación Básica deberán estar disponibles en formatos de internet.

El decreto declara el acceso y el uso de internet como política prioritaria para el desarrollo cultural, económico y social del país, así mismo también que el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (para ese entonces), dictará las directrices sobre el uso de internet; es decir, no solo lo incorpora, sino lo regula para su correcto funcionamiento. Así mismo, el Decreto 1290 (2008), define las estrategias y lineamientos que orientan todas las políticas en materia tecnológica, comprometiéndose el Estado Venezolano al financiamiento de la tecnología para estimular el desarrollo de todos los estratos de la vida nacional.

Conferencia Regional de la Educación Superior en América Latina y el Caribe (2008) (CRES)

Proyecto Nacional de Educación Universitaria a Distancia (2012)
artículo 30 - 31 - 33

Proyecto Nacional Simón Bolívar, Tercer Plan Socialista de Desarrollo Económico y Social de la Nación 2019-2025

Objetivo nacional 2.3: numeral 2.3.8.7

Decreto 3390 Venezuela (2004): artículos 1 y 10

Decreto N° 825 Venezuela (2000): artículos 1,5 y 8

Decreto 1290 Venezuela (2008)

Ciber ética:

Deberes y Derechos en Red, Relación en Valores

Los signos significantes de la cultura digital parten de que el conocimiento no tiene fronteras y transforma realidades y en este escenario, la UNESCO colabora con el mundo universitario e interesados de primera fila para realizar estudios y fomentar la conciencia acerca de las dimensiones éticas de la sociedad de la información. El Programa Intergubernamental Información para Todos (PIPT) de la UNESCO ofrece un marco internacional de cooperación, asociación, movilización de recursos y acción concertada para la elaboración de políticas, estrategias, métodos y herramientas de edificación de una sociedad de la información para todos.

A raíz de lo anterior, el PIPT ha venido ocupándose de los aspectos éticos de las incipientes sociedades de la información y el conocimiento y, en su 18ª reunión (París, 21-22 de febrero de 2011), la Mesa del PIPT examinó y aprobó el Código de ética para la sociedad de la información que elaboró el grupo de trabajo encargado de la ética de la información a través de un vasto proceso de consulta. Develando lo sofisticado que puede ser para muchos la palabra ciber ética, se puede afirmar que con esta disciplina seguimos estudiando el comportamiento humano, aquí en el mundo real, pero como usuario de las TIC.

En el ámbito universitario, las conductas no éticas son un problema urgente que carece de atención e importancia. Esta disciplina filosófica llamada ética que estudia el bien y el mal, debe ser abordada desde las universidades como una cuestión de investigación científica. Para los autores

como Aluja y Birke, (2004: 92) definen la ética científica como “una rama de la ética aplicada que estudia los problemas y las consecuencias de la mala conducta científica...” y clasifican la mala conducta científica en conductas éticamente inaceptables y conductas éticamente cuestionables.

La ética esta consustanciada con el comportamiento humano, su conducta en relación con sus pares y es tan determinante que la humanidad desde la antigüedad se ha ocupado de ella por medio de los estudios filosóficos. Hablar de la ciber ética es igualmente, estudiar el comportamiento humano en los entornos virtuales, es la conducta humana ante sus pares a través de las herramientas que hoy nos proporciona las TIC y que está transformando la cultura de la comunicación y de las relaciones sociales.

La globalización en internet es total, lo que implica que las culturas se entremezclan sin fronteras ni legales ni ideológicas o psicosociales que contengan el cruce cultural. Por otro lado, la interacción online se genera sin el “cara a cara”, lo que impide la actuación de otros mecanismos psíquicos propios de la conducta cooperativa, como son la percepción del otro y sus reacciones emocionales mediante códigos no verbales (no parece que los emoticonos estén substituyendo estas claves de comunicación).

El desarrollo de las TIC, ha revolucionado todos los procesos del hombre en sociedad, expresadas en sus distintas actividades económicas, sociales, culturales y políticas, lo cual se ve expresado directamente en los sectores de salud, recreación, transporte comercio, industria y en especial el sector educativo que en la investigación representa el aspecto a resaltar.

Dichos procesos han evolucionado tan vertiginosamente que la capacidad de adaptación de las personas ante el mismo no ha permitido una relación equilibrada entre el hombre y su cultura en su mundo real y la cultura que se proyecta en el mundo virtual. La relación de equilibrio se rompe dado la naturaleza conductual humana, en donde su actitud personal es diferente cuando está delante de otras personas a cuando se comporta en forma solitaria o cuando cree no estar observado por algún ojo escrutador o terceras personas.

Es evidente que esta doble conducta ocurre sobre la base de un desarrollo de personalidad débil en la cual no ha llegado a la madures, por lo cual no ha alcanzado la coherencia y consistencia de sus valores entre los que piensa, dice y hace. Por ello, los docentes están en la obligación de comprender que el hombre que actúa en el mundo real es el mismo que encontramos en el mundo virtual, por lo cual en la virtualidad es común encontrar estudiantes como usuarios virtuosos y éticos en su uso, como también, usuarios inmorales y perniciosos que usarán esta herramienta como instrumento para expresar sus desviaciones morales y éticas.

Por lo anterior, los docentes que facilitan los procesos de aprendizaje en entornos virtuales están obligados a propiciar la ética en dicho medio, que redundará en la formación del estudiante de hoy quien estará inmerso en el futuro en el ciberespacio.

El desarrollo de la ética en el campo virtual está vinculado al desarrollo de la ética en el hogar y en la formación de los jóvenes en sus distintas instituciones de educación ya que la Universidad por encima de cualquier divergencia, tiene la responsabilidad de asumir una tarea ética de educación

para fortalecer los principios y valores morales en los estudiantes. En este sentido, los autores Barreto, Flores y Hernández (2017), señalan la necesidad de propender por una sociedad que genere nuevas formas de ver el mundo a través de la ciencia, la innovación y la tecnología y esto solo es posible desde la mirada de la cultura digital con ética.

Código de Ética para la Sociedad de la Información

**Programa Intergubernamental Información para Todos (PIPT)
de la UNESCO (2011)**
aspectos éticos (valores, derechos fundamentales y obligaciones)

- Internet es un servicio público esencial para la construcción de una sociedad
- Toda persona, podrá beneficiarse del acceso a Internet y la utilización de las TIC.
- Promover la creación, la preservación y el tratamiento de contenidos educativos, culturales y científicos en formato digital
- La adquisición de nociones básicas en materia de información y medios de comunicación es un prerrequisito fundamental del acceso a la información, el ejercicio de los derechos culturales y el derecho a la educación mediante la utilización de Internet y otras TIC
- La libertad de expresión, participación e interacción en Internet es un derecho de toda persona
- Todos los miembros de la sociedad de la información deben tener la libertad de elaborar y distribuir nuevos contenidos y aplicaciones en Internet.
- Las normas técnicas básicas de Internet y otras TIC deben permanecer abiertas a fin de permitir la compatibilidad y la innovación.

Fuente: Regalado (2020)

Código de Ética para la Sociedad de la Información

El Código de Ética para La Sociedad de La Información, conviene en un conjunto de valores, derechos fundamentales y obligaciones en la sociedad de la información que deberán orientar las acciones de sus miembros y que éstos deberán respetar UNESCO (2011). Para la investigación doctoral, se resaltan los siguientes:

1. Internet en particular y las TIC en general deben reconocerse como un servicio público esencial para la construcción de una sociedad de la información centrada en la persona, inclusiva y orientada al desarrollo y son fundamentales para promover el ejercicio y el disfrute de los derechos humanos y las libertades fundamentales reconocidos universalmente.
2. Toda persona, con independencia del lugar en el que viva, de su sexo, educación, religión y condición social, podrá beneficiarse del acceso a Internet y la utilización de las TIC. Toda persona podrá conectarse y acceder a Internet, innovar y elegir, producir, comunicar y compartir información y conocimientos en línea.
6. Se debe promover la creación, la preservación y el tratamiento de contenidos educativos, culturales y científicos en formato digital, así como el acceso a los mismos, a fin de velar por que todas las culturas puedan expresarse y tener acceso a Internet en todos los idiomas, comprendidas las lenguas indígenas y minoritarias.

10. La adquisición de nociones básicas en materia de información y medios de comunicación es un prerequisite fundamental del acceso a la información, el ejercicio de los derechos culturales y el derecho a la educación mediante la utilización de Internet y otras TIC. Es esencial velar por que todos los grupos de usuarios dispongan de conocimientos y competencias que les permitan actuar y decidir con conocimiento de causa al utilizar Internet y las TIC y poder así ser miembros plenamente responsables de la sociedad de la información.

11. La libertad de expresión, participación e interacción en Internet es un derecho de toda persona que no debe restringirse, salvo en las circunstancias específicamente definidas en las leyes reconocidas internacionalmente y las normas universales de derechos humanos.

15. Todos los miembros de la sociedad de la información, ya sean colectivos o individuales, deben tener la libertad de elaborar y distribuir nuevos contenidos y aplicaciones en Internet. La libertad de expresión y la utilización creativa de las TIC no deben restringirse, salvo cuando vulneren los derechos humanos fundamentales de otras personas. Las normas técnicas básicas de Internet y otras TIC deben permanecer abiertas a fin de permitir la compatibilidad y la innovación

Ciber ética: Deberes y Derechos en Red, Relación en Valores

Aluja y Birke, (2004): la ética estudia los problemas y las consecuencias de la mala conducta científica

Barreto, Flores y Hernández (2017): propender por una sociedad que genere nuevas formas de ver el mundo a través de la ciencia, la innovación y la tecnología y esto solo es posible desde la mirada de la cultura digital con ética.

El desarrollo de la ética en el campo virtual está vinculado al desarrollo de la ética en el hogar y en la formación de los jóvenes en sus distintas instituciones de educación.



CAPÍTULO III

VECTORES DE LA CULTURA DIGITAL EN LA EDUCACIÓN.

Desde la Perspectiva del Docente Universitario

- Competencia Digital Docente
en la Educación Universitaria
- Sistemas de Medición y Evaluación de la Calidad de la Educación
Frente al Marco de Competencias de los Docentes en TIC
- Enseñar en la Era Digital
desde escenarios combinados
- Estándares ISTE para Educadores
- Estándares ISTE para Líderes Educativos



Fuente: <https://profuturo.education/observatorio/enfoques/competencias-digitales-docentes-guia-basica/>

Hay que repensar la globalización de la sociedad de la información y la cultura digital desde la mirada del docente universitario en la que medios y nuevos medios digitales se tornan en el vehículo para que este fenómeno sea más expansivo, inmersivo y acelerado. Sobre el particular, la cultura digital integra sistemas materiales y simbólicos, agentes y prácticas culturales, interacciones y comunicaciones, según Lévy (2014) específicamente, la cultura digital universitaria les da una perspectiva académica, orientada a la generación y divulgación del conocimiento.

La cultura es un proceso de producción e intercambio de significaciones, es decir, un proceso de apropiación, negociación y confrontación de estas, más que un conjunto fijo de prácticas e interpretaciones, resulta apropiado pensar en la cultura como en un proceso dinámico y no como en una esencia inamovible que se debe defender.

Competencia Digital Docente en la Educación Universitaria

Asociado al término «cultura» se vincula un nutrido número de definiciones de todo tipo que se han ido generando a lo largo de la historia. Desde múltiples disciplinas, definiciones que se agrupan en dos concepciones básicas: la humanista (que considera la cultura como aquello que hace referencia a todo tipo de producciones culturales, como la escritura, la música, las artes visuales o las escénicas) y la concepción antropológica (que entendería la cultura como toda manifestación humana, producto de una forma determinada de vivir, sentir y obrar).

Actualmente, esas dos concepciones básicas, y sus múltiples variantes y derivaciones, conviven a diario en las discusiones teóricas y prácticas de todo tipo, y generan no pocas confusiones, controversias y conflictos que operan en los planes estratégicos de la cultura, los programas de ayudas y subvenciones de los estados, los planes de actividades de los centros culturales o de las instituciones artísticas, instituciones educativas, festivales de cualquier tipo entre otros. Cultura, es un término difícil de contener, recluir o acotar, dado que pretende abarcar la totalidad de lo real, en ese frustrado intento de llegar a materializar una cultura universal que lo englobe todo.

La docencia universitaria en el contexto de las TIC, traza muchos retos. Hoy no basta tener excelentes docentes para escenarios presenciales, es prioritaria la necesidad de prepararse para cumplir funciones tutoriales en modelos educativos abiertos; es decir, no solamente el aula. Los docentes

deben estar preparados para grabar una clase o producir audios, son capacidades que hoy se requieren desarrollar porque la generación de estudiantes de hoy en día demanda de esas capacidades del docente.

Ante ese planteamiento, Hidalgo (2012:1), señala que “la clave digital se centra no en la concentración y la industria, sino en el sujeto y el acceso. El desarrollo se mide en nodos, ancho de banda, participación, usuarios”. Las brechas no están en lo económico y lo social sino en las conexiones y los alfabetizados digitales. Ciertamente, desde su entrada en escena, las TIC han ido despertando tecnofilias y tecnofobias, utopías y distopías de todo tipo desde la óptica de los docentes universitarios.

Lo cierto es que sin caer ni en el fatalismo ni en un optimismo exacerbado, y con el conocimiento que ha ido otorgando la experiencia acumulada en los últimos años de irrupción de las TIC en el contexto sociocultural, hoy se puede afirmar que las TIC provocan y han provocado cambios significativos. Con ello, trazar una visión lo suficientemente realista de las transformaciones académicas como proceso en la cultura y la sociedad actual.

En el contexto del uso de las TIC, Gallardo (2013) expresa que la gestión del rol docente en las universidades; requieren capacidades tecnológicas, sin embargo, la competencia digital, es clave en la era digital. Siguiendo este argumento, las TIC demandan nuevas competencias docentes, eso está claro, un profesor para integrar tecnología en su asignatura la primer competencia que debe desarrollar es ser experto en lo que hace, experto en la asignatura.

Es decir, un profesor experto, actualizado en ese conocimiento, que tiene claro hacia dónde va el conocimiento que trabaja en la universidad, que tiene claro qué tecnologías laborales se están integrando al campo laboral, ese es el profesor que se necesita para integrar tecnología, aquel que está muy formado e informado. Un profesor tiene que gestionar herramientas web, que sea usuario solo así puede pasar a una competencia que es gestionar información en la web con fines educativos.

Un error que cometen algunas universidades es iniciar la capacitación de docentes en TIC desde la capacidad de gestionar información en la web con fines educativos. Es decir, que el profesor utilice y gestione información en la web con fines educativos cuando todavía no es usuario o cuando no está actualizado en su asignatura que es elemental para producir material o para tener una idea clara de cómo puede utilizarse la información.

El desarrollo de una cultura tecnológica representa un proceso pedagógico, tecnológico, axiológico y ontológico que corresponde a varios cambios con respecto a la actitud y comportamientos, en este caso de los profesores y demás actores del proceso educativo, frente al cual no se puede ser espectadores pasivos. Abarca un amplio espectro comprende teoría y práctica, conocimientos, habilidades y valores, requiere participación. Es un proceso a largo plazo e implica decisiones.

Participar en redes sociales, es integrar las TIC a la experiencia de aprendizajes en escenarios combinados, considerando la necesidad más visible de trabajar en escenarios virtuales. Las redes sociales, son

experiencias nuevas que el profesor debe articular en su praxis educativa como parte de escenarios combinados que trae el contexto de las tecnologías.

Lo precedente, exige que el docente gestione experiencias de aprendizaje colaborativo en línea, evitar, por ejemplo, que los estudiantes de educación a distancia se sientan solitarios cuando en realidad es el modelo de educación a distancia la que hace que el estudiante sea solitario o no. Hoy en día, existen muchos recursos para el trabajo y el aprendizaje colaborativo así que no deberían existir estudiantes en educación a distancia solitarios, todo depende de las estrategias y el modelo con el que se implementa educación a distancia o educación virtual.

En este sentido, la focalización de la competencia digital debe estar relacionada directamente con los docentes, para que éste pueda desenvolverse en la sociedad del conocimiento, siendo capaz de buscar, gestionar, integrar, evaluar, analizar y transformar la información en nuevos conocimientos de manera crítica, así como ser capaz de trabajar en equipo y compartir dicho conocimiento con ética y responsabilidad social integrando adecuadamente los recursos digitales en su desarrollo personal y profesional.

Sistemas de Medición y Evaluación de la

Teoría de los Saberes Digitales según Ramírez (2017)
caracterización de la brecha digital en el contexto escolar

Heutagogía: Teoría del aprendizaje libre de Hase y Kenyon (2000) estudio del aprendizaje autodeterminado, superar la andragogía en el aprendizaje adulto.

Calidad de la Educación

Frente al Marco de Competencias de los Docentes en TIC

En el marco de los estándares internacionales de la triada educativa: estudiantes, docentes e instituciones desde la simbiosis UNESCO Vs. ISTE como una manera de orientar a los docentes respecto a la manera de utilizar las TIC en praxis educativa, algunos países han desarrollado o adaptado estándares de competencias TIC para docentes. Al respecto, uno de los marcos más difundidos es el marco de competencias TIC para docentes propuesto por UNESCO (2019), el cual ha sido utilizado como referencia para el desarrollo de estándares propios en diferentes países.

Dicho marco, propone tres niveles de evolución en el uso de TIC: adquisición de nociones básicas de TIC, profundización del conocimiento y generación de conocimiento. Para cada uno de estos niveles, describe las competencias separándolas en los ámbitos de política de educación, currículum y evaluación, pedagogía, TIC, organización y administración y desarrollo profesional.

Independientemente de la definición de este tipo de marcos, son muy pocos los países que vinculan o integran estos estándares a los estándares pedagógicos o *marcos de buena enseñanza*. De hecho, en el estudio internacional de sistemas de evaluación docente de la OCDE (2013), se puede apreciar que prácticamente ningún país considera el uso de TIC en sus criterios o estándares de evaluación. En este sentido, desde el punto de vista del desarrollo profesional, son pocos los incentivos formales que tienen los

docentes para integrar de manera regular las TIC en sus prácticas profesionales.

La comprensión de lo expresado, es asumido desde el criterio Romeu, (2011) al señalar que el drástico impacto de la información tecnológica, la globalización, el crecimiento vertiginoso de las economías, generado por la revolución digital, ha provocado una ingente transición hacia la sociedad de la información y el conocimiento en todas las áreas, agentes y sectores de la sociedad. Una sociedad en la cual, las condiciones de generación, procesamiento y transmisión de la información basada en el conocimiento han sido alteradas de forma sustancial por la revolución tecnológica centrada en las TIC, principalmente en las computadoras y en las redes digitales.

La innovación educativa está más allá de las tecnologías, el docente no debe quedar atrapado en el efecto novedad de la tecnología. Las tecnologías no producen innovación por sí solas, son las estrategias metodológicas con las que el docente utiliza la tecnología las cuales van a generar innovación en el aprendizaje, la gestión de la tecnología debe darse en un marco de un modelo educativo.

Como se evidencia, utilizar la tecnología e integrarlas al currículo, permite integrar la experiencia del aprendizaje, por lo que es importante atender lineamientos institucionales que describa el modelo tecnológico de la universidad, que en realidad es cómo utilizar TIC para aprender, al ahondar en ello, integrando en una propuesta didáctica o pedagógica. La idea es aprovechar los recursos tecnológicos para determinado contenido, probablemente en otros no. Las TIC puede significar el éxito o el fracaso del modelo educativo.

Integrar las TIC en la educación requiere una concepción moderna del aprendizaje, se necesita transformar, pensar de manera diferente en los aprendizajes. Hoy en día, los docentes en ejercicio requieren estar preparados para ofrecer a sus estudiantes oportunidades de aprendizaje apoyadas en las TIC; para utilizarlas y para saber cómo éstas pueden contribuir al aprendizaje de los estudiantes, capacidades que actualmente forman parte integral del catálogo de competencias profesionales básicas de un docente.

En respuesta a esa situación, la UNESCO (2019) ha elaborado el Marco de competencias de los docentes en materia de TIC (ICT-CFT) como una herramienta para guiar la formación inicial y permanente de los docentes acerca del uso de las TIC en todo el sistema educativo. Dicho dispositivo está ideado para adaptarse a los objetivos nacionales e institucionales, brindando un marco actualizado para la elaboración de políticas y el desarrollo de capacidades en este ámbito dinámico. Para la UNESCO, el desarrollo de sociedades del conocimiento inclusivas se basa en cuatro pilares:

1. libertad de expresión y libertad de información;
2. acceso universal a la información y al conocimiento;
3. aprendizaje de calidad para todos, y
4. respeto por la diversidad lingüística y cultural.

En el año 2019, presenta la tercera versión del Marco de competencias de los docentes en materia de TIC (la primera versión fue publicada en 2008;

la segunda versión fue publicada en 2011) responde a la reciente evolución tecnológica y pedagógica en el campo de las TIC y la educación, e incorpora en su estructura principios inclusivos de no discriminación, acceso abierto y equitativo a la información e igualdad de género al impartir educación con apoyo de las tecnologías. Aborda las repercusiones de los recientes avances tecnológicos en materia de educación y aprendizaje, como la inteligencia artificial (IA), las tecnologías móviles, la Internet de las cosas y los recursos educativos abiertos, en apoyo a la creación de sociedades del conocimiento inclusivas.

El Marco consta de 18 competencias organizadas en torno a los seis aspectos de la práctica profesional que los docentes precisan para integrar las TIC, con miras a ayudar a los estudiantes a alcanzar los niveles curriculares normativos. Se requiere un fuerte compromiso, una inversión sostenida y acciones concertadas de formación docente inicial y permanente para la aplicación exitosa de las 18 competencias explicadas adaptado al contexto de las metas nacionales e institucionales.

UNESCO (2019): Marco de competencias TIC para docentes

- Adquisición de nociones básicas de TIC,
- Profundización del conocimiento y
- Generación de conocimiento.

Son muy pocos los países que vinculan o integran estos estándares a los estándares pedagógicos o marcos de buena enseñanza.

OCDE (2013): prácticamente ningún país considera el uso de TIC en sus criterios o estándares de evaluación.

UBA (2014): Diplomado Formación Docente en Entornos Virtuales de Aprendizaje

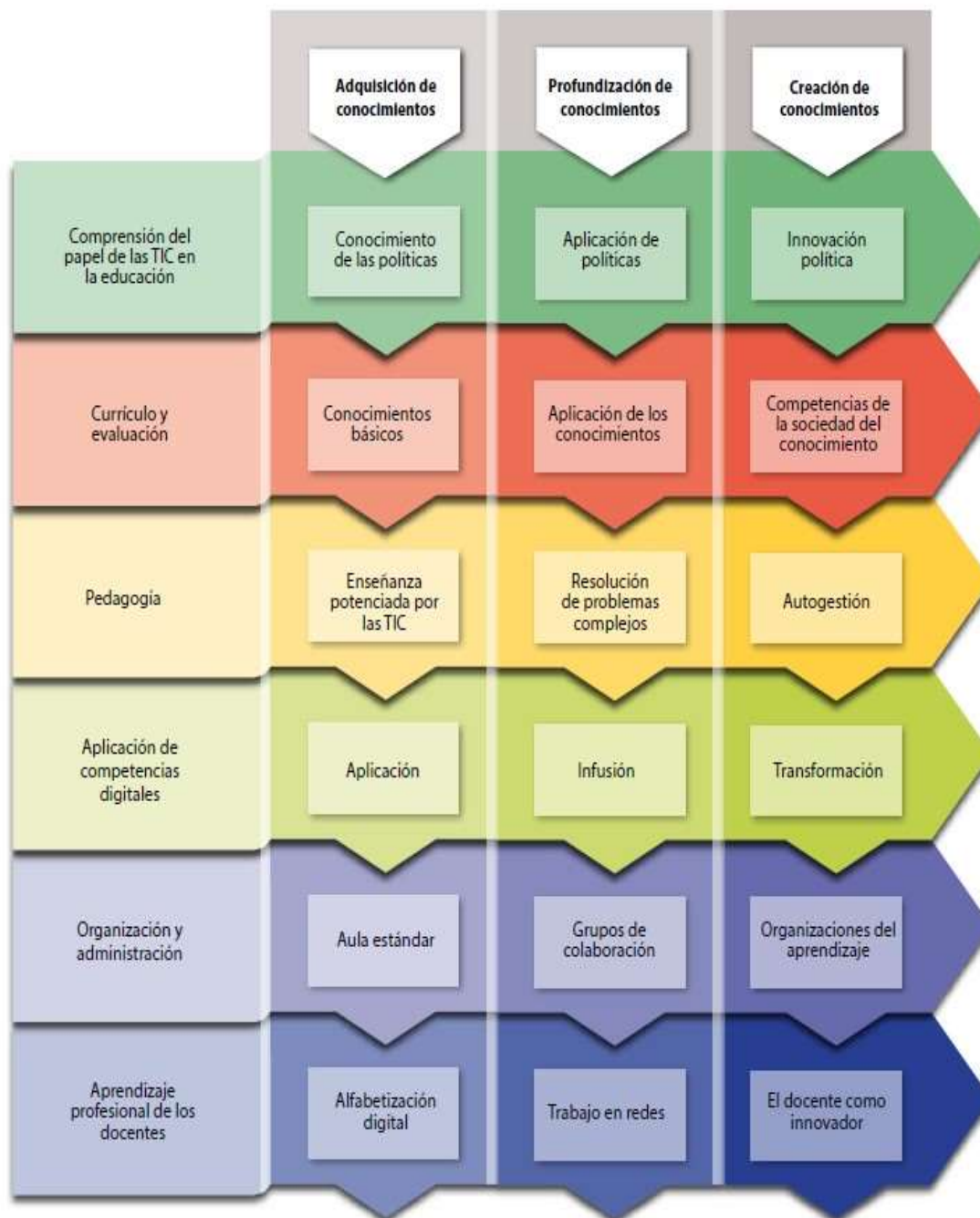


Figura 1: El Marco de competencias de los docentes en materia de TIC

Fuente: elaborado por la UNESCO, Versión 3, 2019.

La figura 1 precedente, muestra cómo los tres niveles (adquisición, profundización y creación de conocimientos) y los seis aspectos educativos, están interrelacionados y se apoyan mutuamente desde la concepción del Marco de competencias de los docentes en materia de TIC elaborado por la UNESCO, destacando la intersección de cada nivel. Por otra parte, el marco de competencias está organizado en tres etapas o niveles sucesivos de desarrollo de los docentes en cuanto al uso pedagógico de las TIC, a saber:

1. **Adquisición de Conocimientos**, los maestros adquieren conocimientos acerca del uso de la tecnología y las competencias básicas relativas a las TIC. Este nivel requiere que los docentes conozcan los beneficios potenciales de las TIC y de utilizar la tecnología para poner en marcha el aprendizaje a lo largo de toda la vida y potenciar su propio desarrollo profesional.
2. **Profundización de los Conocimientos**, aquí los docentes adquieren competencias en materia de TIC que les permiten crear entornos de aprendizaje de índole colaborativa y cooperativa, centrados en los estudiantes, además, pueden profundizar sus estudios vinculándose con redes nacionales y mundiales de la docencia.
3. **Creación de Conocimientos**, los docentes adquieren competencias que les ayudan a modelizar buenas prácticas y a crear entornos de aprendizaje propicios para que los estudiantes creen nuevos conocimientos necesarios para construir sociedades más armoniosas, plenas y prósperas.

A la luz de distintas construcciones, el Marco de Competencias desglosa, seis aspectos de la práctica profesional de los docentes, a saber:

1. comprensión del papel de las TIC en las políticas educativas;
2. currículo y evaluación;
3. pedagogía;
4. aplicación de competencias digitales;
5. organización y administración; y
6. aprendizaje profesional de los docentes.

Enmarcado bajo esa línea argumentativa, se encuentra La Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación (ISTE), un asociado del mundo académico, una comunidad global de educadores apasionados que creen en el poder de la tecnología para transformar la enseñanza y el aprendizaje, acelerar la innovación y resolver los problemas difíciles en la educación. inspira la creación de soluciones y conexiones para mejorar las oportunidades de los estudiantes, al ofrecer: orientación práctica, aprendizaje profesional basado en evidencia, redes virtuales, eventos que estimulan el pensamiento e invitan a la reflexión, porque no se trata de la tecnología en absoluto, se trata de cambiar la forma en que se lleva a cabo el aprendizaje y la enseñanza para que sea más significativo e impactante para los docentes y estudiantes de todo el mundo.

ISTE, ofrece oportunidades de aprendizaje profesional basado en evidencia, capacitación virtual y formación académica durante todo el año para apoyar a los educadores en el aprendizaje y aplicación de estrategias efectivas para el uso transformador de la tecnología en las instituciones educativas. En este sentido, hoy en día son reconocidos como un marco para la innovación en educación. Estas normas ayudan a los docentes y líderes

educativos de todo el mundo a preparar a los estudiantes para prosperar en el trabajo y la vida.

Para la investigación, los estándares ISTE para estudiantes, docentes y líderes educativos son centrales y cada uno explica los motivos, la estructura y el enfoque que la tecnología puede proporcionar como soluciones innovadoras que permitan a los estudiantes tomar parte en un aprendizaje de calidad durante toda la vida, tener acceso a la información y el conocimiento y participar plenamente en la sociedad. La ciudadanía digital, es decir, las capacidades y los valores éticos para participar en la sociedad en línea, es un elemento cada vez más vital en el siglo XXI.

Enseñar en la Era Digital en escenarios combinados

Enseñar en la era digital implica asumir una visión integral ante el conjunto de espacios, servicios, informaciones, comunicaciones, contenidos generados por personas que se sirven de personal capacitado en plataformas educativas a partir de un entramado de estrategias orientadas a tomar, manipular, transferir y dirigir información. Con la finalidad de transmitir conocimiento en unas coordenadas espacio-temporales asincrónicas y no físicas, tan reales como las presenciales debe ser integrador desde la visión docente universitario, instituciones universitarias y estado venezolano.

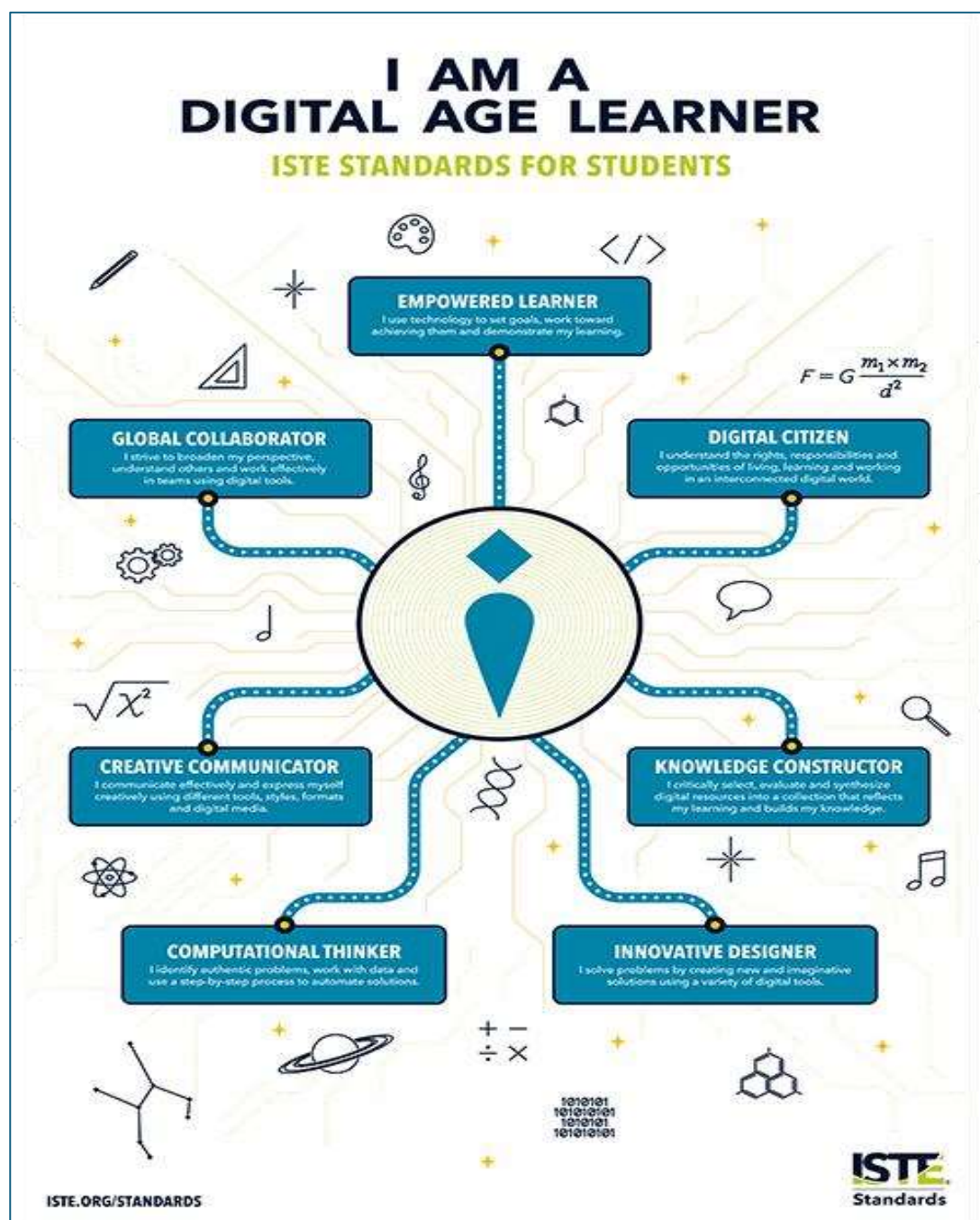


Figura 2: Soy un estudiante de la era digital
Fuente: elaborado por ISTE 2016.

Estándares ISTE para Educadores

Para ISTE, los educadores siempre han tenido la clave para el éxito de los estudiantes, es por ello que estos estándares definen las habilidades y los conocimientos pedagógicos que se requieren para enseñar, aprender y trabajar en la era digital. Los Estándares ISTE para Educadores, son su hoja de ruta para ayudar a los estudiantes a convertirse en aprendices capacitados. Estos estándares incluyen:

1.- Aprendiziz: Educadores que mejoran continuamente sus prácticas, aprendiendo de y con otros y la exploración de prácticas probadas y prometedoras que aprovechan las TIC para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes. En ese orden de ideas, los docentes:

- a) Establecen metas de aprendizaje profesional para explorar y aplicar enfoques pedagógicos que son posibles gracias a las TIC y reflexionar sobre su efectividad.
- b) Descubren intereses profesionales creando y participando activamente en redes de aprendizaje locales y globales.
- c) Se mantienen al día con la investigación que apoya los mejores resultados de aprendizaje de los estudiantes, incluyendo los hallazgos de las ciencias del aprendizaje.

2.- Líder: Docentes que apoyan y empoderan a sus estudiantes para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Para esto, los docentes deben:

- a) Formar, avanzar y acelerar una visión compartida para un el uso de las TIC para fortalecer el aprendizaje mediante la participación de los interesados en la educación.
- b) Abogar por el acceso equitativo a las TIC, los contenidos digitales y oportunidades de aprendizaje. Conocer las necesidades diversas de todos los estudiantes.
- c) Modelo para colegas ante identificación, exploración, evaluación, curación y adopción de nuevos recursos digitales y herramientas para el aprendizaje.

3.- Citizen: Docentes que inspiran a sus estudiantes a contribuir positivamente y a participar responsablemente en el mundo digital. Para esto, los docentes deben:

- a) Crear experiencias para que los estudiantes, hacer contribuciones positivas, socialmente responsables y exhibir comportamientos empáticos. en línea que construir relaciones y comunidad.
- b) Establecer una cultura de aprendizaje. que promueve curiosidad y examen crítico de los recursos en línea y fomenta alfabetización digital y fluidez de los medios.
- c) Mentor de los estudiantes para prácticas seguras, legales y éticas con herramientas digitales y la protección de los derechos intelectuales y de la propiedad.
- d) Modelar y promover administración de datos personales e identidad digital y proteger la privacidad de los datos de los estudiantes.

4.- Colaborador: Docentes que colaboran con colegas y estudiantes para mejorar sus prácticas, descubrir y compartir recursos e ideas y resolver problemas. Para esto, los docentes deben:

- a) Dedicar tiempo de planificación para colaborar con colegas, para crear experiencias de aprendizaje auténticas que aprovechan la tecnología.
- b) Colaborar y co-aprender con los estudiantes para descubrir y utilizar nuevos recursos digitales y diagnosticar y solucionar problemas de tecnología.
- c) Usar herramientas colaborativas para ampliar en estudiantes experiencias auténticas de aprendizaje del mundo real al participar virtualmente con expertos, equipos y estudiantes, a nivel local y global.
- d) Demostrar competencia cultural cuando se comunica con estudiantes, padres y colegas, interactuar con ellos como colaboradores en el aprendizaje de los estudiantes.

5.- Diseñador: Docentes que diseñan actividades y entornos de aprendizaje auténticos que reconozcan y consideren la diversidad de sus estudiantes.

Para esto, los docentes deben:

- a) Utilizar la tecnología para crear, adaptar y personalizar experiencias de aprendizaje que fomenta aprendizaje independiente y acomodar diferencias y necesidades de aprendizaje.
- b) Páginas Web actividades de aprendizaje auténticas que se alinean con los estándares del área de contenido y utilizan herramientas y recursos digitales para maximizar aprendizaje activo y profundo.

- c) Explorar y aplicar principios de diseño instruccional a crear entornos de aprendizaje digitales innovadores que se involucran y apoyan el aprendizaje.

6.- Facilitador: Docente facilitador del aprendizaje con el uso de las TIC para apoyar el logro académico de sus estudiantes mediante la puesta en práctica de los estándares en TIC para estudiantes. Para esto, los docentes deben:

- a) Fomentar una cultura donde los estudiantes se apropian de sus objetivos de aprendizaje y resultados tanto en configuraciones independientes y grupales.
- b) Administrar el uso de la tecnología y estrategias de aprendizaje de los alumnos. en plataformas digitales, entornos virtuales, espacios de creadores prácticos o en el campo.
- c) Crear oportunidades de aprendizaje que desafíen a los estudiantes a usar un proceso de diseño y pensamiento computacional, innovar y resolver problemas.
- d) Modelar y fomentar la creatividad y la expresión creativa para comunicar ideas, conocimientos o conexiones.

7.- Analista: Docente que comprenden y utilizan datos para mejorar la enseñanza y apoyar a sus estudiantes en el logro de sus objetivos de aprendizaje. Para esto, los docentes deben:

- a) Proporcionar formas alternativas para que los estudiantes demuestren competencia y reflexionar sobre su aprendizaje utilizando la tecnología.
- b) Usar la tecnología para diseñar e implementar una variedad de evaluaciones formativas y sumativas para satisfacer las necesidades de los estudiantes, proporcionar comentarios oportunos a los estudiantes e informar a la institución.
- c) Usa datos de evaluación para guiar el progreso y comunicarse con los estudiantes y partes interesadas de la educación para construir autodirección del estudiante.

Estudiantes Universitarios y Tecnologías Digitales

Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación (2016)

Art. 1181

aumento de las prácticas con TIC
mínimo cambio de la percepción en la utilidad

Relación emergente con la cultura digital
por sus maneras de estar y de hacer en el ciberespacio sustentado en el sistema de estudios a distancia (SED-UBA)



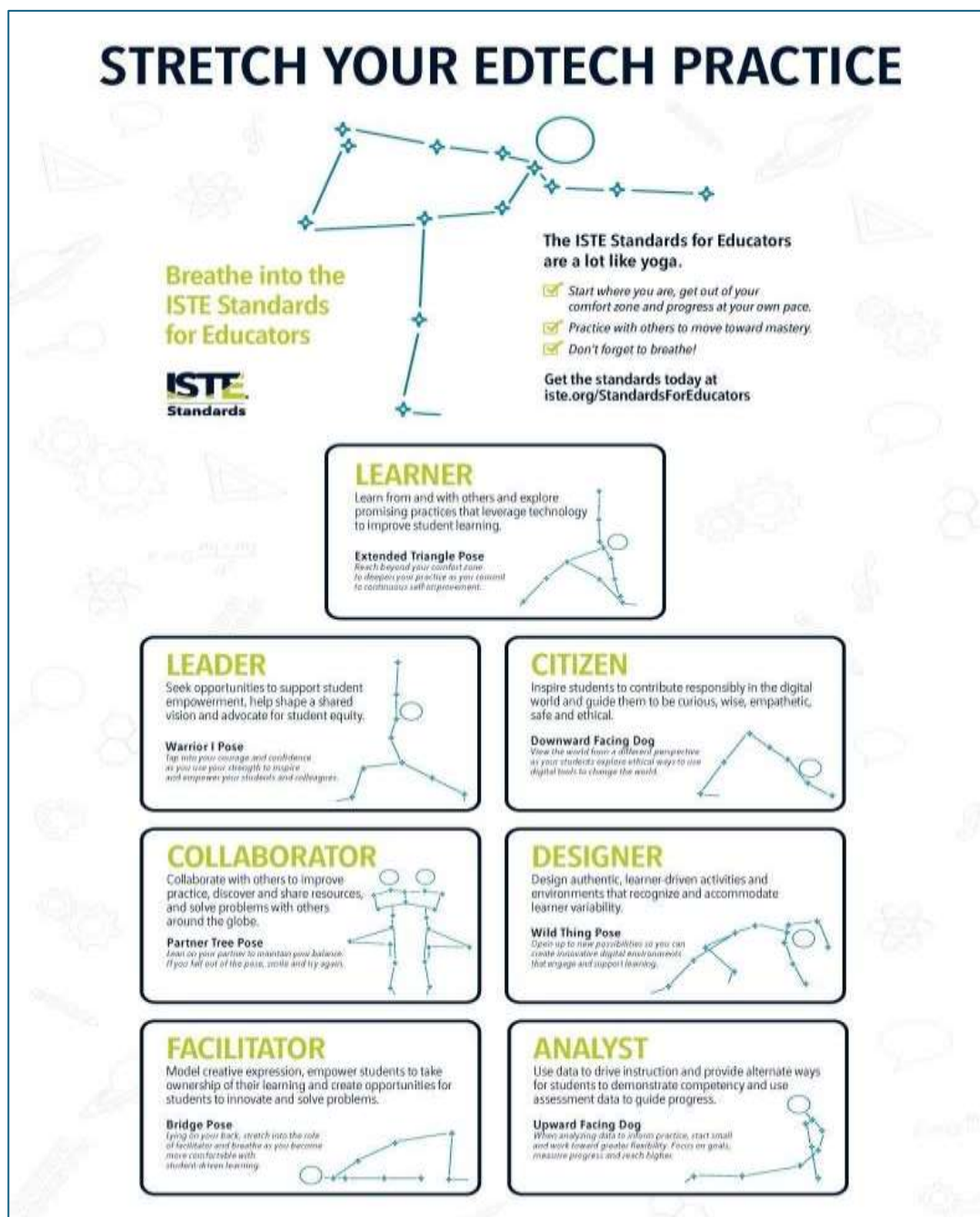


Figura 3: Normas ISTE para educadores inspirado en los elementos potenciadores e introspectivos del yoga elaborado por ISTE 2018.

Estándares ISTE para Líderes Educativos

Los estándares de La Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación (ISTE) dirigidos a las instituciones educativas, constituyen una guía en su misión de apoyar el aprendizaje. La creación de ambientes enriquecidos con tecnología y a liderar la transformación del panorama educativo en la era digital. Apoyan la implementación de los Estándares ISTE para Docentes y proporcionan un marco para guiar el aprendizaje en la era digital. Estos estándares orientan el conocimiento y comportamientos que los líderes requieren para empoderar a los docentes y hacer posible el aprendizaje de los estudiantes. Los estándares se enfocan en algunos de los aspectos más oportunos, y perdurables de la educación en la actualidad: la equidad, la ciudadanía digital, la planeación visionaria, la construcción de sistemas y equipos, la mejora continua y el crecimiento personal, a saber:

1.- Defensor de la Equidad y la Ciudadanía Digital: Los líderes usan las tecnologías digitales para promover la equidad, la inclusión y las prácticas de ciudadanía digital. Los líderes educativos:

- a) Se aseguran que todos los estudiantes tienen docentes calificados que usan activamente las tecnologías digitales para satisfacer las necesidades de aprendizaje de sus estudiantes.
- b) Comprueban que todos los estudiantes tienen acceso a las tecnologías digitales y a la conectividad necesarias para participar en oportunidades de aprendizaje auténticas y atractivas.
- c) Modelan la ciudadanía digital al evaluar críticamente recursos en línea, participar en el discurso civil en línea y utilizar herramientas digitales para contribuir al cambio social positivo.

- d) Cultivan un comportamiento responsable en línea, incluido el uso seguro, ético y legal de las tecnologías digitales

2.- Planificador Visionario: Los líderes involucran a otros para establecer una visión compartida, un plan estratégico y un ciclo de evaluación continuo para transformar el aprendizaje con las tecnologías digitales. Los líderes educativos:

- a) Involucran a los grupos de interés de la comunidad en el desarrollo y la adopción de una visión compartida para utilizar las tecnologías digitales con el fin de mejorar el desempeño de los estudiantes, basados en las ciencias del aprendizaje.
- b) Desarrollan una visión compartida y crean colaborativamente un plan estratégico que articule cómo se usarán las tecnologías digitales para mejorar el aprendizaje.
- c) Evalúan el progreso en el plan estratégico, hacen ajustes a los cursos, miden impacto sobre el aprendizaje y escalan enfoques efectivos para usar las tecnologías digitales para transformar el aprendizaje.
- d) Se comunican de manera efectiva con los grupos de interés para recabar opiniones sobre el plan, celebrar éxitos y participar en un ciclo de mejora continua.
- e) Compartir las lecciones aprendidas, las mejores prácticas, los desafíos y el impacto de las tecnologías digitales sobre el aprendizaje, con otros líderes educativos que quieran aprender del trabajo realizado.

3.- Líder Empoderado: Los líderes crean una cultura en la que profesores y estudiantes se empoderan para utilizar las tecnologías digitales (Tecnologías de la Información y la Comunicación) de maneras innovadoras para enriquecer la enseñanza y el aprendizaje. Los líderes educativos:

- a) Empoderan a los docentes a ejercer una agencia profesional, desarrollar habilidades de liderazgo docente y buscar un aprendizaje profesional personalizado.
- b) Desarrollan la confianza y la competencia de los educadores para poner en práctica los Estándares ISTE para Estudiantes y para Docentes.
- c) Inspiran una cultura de innovación y colaboración que permita el tiempo y el espacio para explorar y experimentar con herramientas digitales.
- d) Apoyan a los educadores en el uso de las tecnologías digitales para avanzar en el aprendizaje que satisfaga tanto el aprendizaje diverso como necesidades culturales y socioemocionales de los estudiantes, de manera individual.
- e) Desarrollan evaluaciones de aprendizaje que proporcionen una visión personalizada y procesable, en tiempo real, del progreso de cada afiliado.

4.- Diseñador de Sistemas: Los líderes construyen equipos y sistemas para implementar, sostener y mejorar continuamente el uso de las tecnologías digitales (Tecnologías de la Información y la Comunicación) para apoyar el aprendizaje. Los líderes educativos:

- a) Lideran equipos para que establezcan de manera colaborativa infraestructura y sistemas sólidos necesarios para implementar el plan estratégico.
- b) Se aseguran que los recursos para apoyar el uso efectivo de las tecnologías digitales para el aprendizaje sean suficientes y escalables para satisfacer la demanda futura.
- c) Protegen la privacidad y la seguridad al garantizar que los estudiantes y el personal administrativo observen políticas efectivas de privacidad y administración de datos.
- d) Establecen alianzas que apoyen la visión estratégica, logren prioridades de aprendizaje y mejoren las operaciones.

5.- Aprendiziz Conectado: Los líderes modelan y promueven el aprendizaje profesional continuo para ellos y para los demás. Los líderes educativos:

- a) Establecen objetivos para mantenerse al día sobre las nuevas tecnologías para el aprendizaje, las innovaciones en pedagogía y los avances en las ciencias del aprendizaje.
- b) Participan regularmente en redes de aprendizaje profesional en línea para aprender de forma colaborativa y asesorar a otros profesionales.
- c) Usan las tecnologías digitales para participar regularmente en prácticas reflexivas que respalden el crecimiento personal y profesional.
- d) Desarrollan las habilidades necesarias para dirigir y navegar por el cambio, por sistemas avanzados y para promover una mentalidad de

mejora continua acerca de cómo las tecnologías digitales pueden mejorar el aprendizaje.



Figura 4: Estándares ISTE para líderes educativos
Fuente: elaborado por ISTE 2018

A la luz de todo el discurrir anterior, queda claro que la formación de los docentes y su perfeccionamiento profesional adaptado y continuo son esenciales, tanto el Marco de competencias de los docentes en materia de TIC como los estándares ISTE, ofreciendo un marco concreto para favorecer a las instituciones educativas a establecer objetivos y proporcionar una visión para el cambio de sistemas transformadores. Los Estándares ISTE para Educadores y los Estándares ISTE para Estudiantes también son utilizados para proporcionar un cambio holístico con una visión y dirección compartida para todo

S.

CAPÍTULO IV

Innovación Educativa y Tecnologías Digitales.

En la Voz de los Estudiantes

- Aprendizaje en la Era Digital.
Experiencia de los Estudiantes Universitarios
- Estándares ISTE para Estudiantes



Fuente: Regalado (2020)

En la economía del conocimiento, el trípode de la producción lo forman: información, tecnologías y conocimiento. Esto sitúa a la red digital como infraestructura esencial para sostener, promover y dinamizar la globalización del nuevo modelo económico. Es decir, en este modelo uno de los servicios y materia prima más valiosos es la información y la capacidad tecnológica para dar servicios basados en ella.

La globalización, entendida como un proceso de la internacionalización y transnacionalización según García (1999), escenario principal del desarrollo del sistema de información, telecomunicaciones y transporte que enlazó a la mayor parte de los países y que tiene repercusiones en casi todos los ámbitos de la vida, Castells (1998). Es importante resaltar que la realidad actual, respecto a la concepción sobre tecnología en la educación universitaria, tanto desde los aspectos psicosociales como desde el contexto de aprendizaje, el escenario global, está fuertemente marcado por limitaciones en tanto la posesión de la misma como en cuanto a la conectividad.

En las últimas décadas, por diversos factores (planes gubernamentales, baja de costo de los equipos, mayor incidencia de la

movilidad y de la posesión de móviles por parte de los jóvenes) las limitaciones desde los aspectos más duros de la tecnología casi no están presentes. Esto ha llevado a un aumento de las prácticas con TIC en el contexto educativo y a un mínimo cambio de la percepción en la utilidad según informes del Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación (2016) Art. 1181 para el proceso de aprendizaje.

Al respecto, vale citar que los estudiantes de la UBA comienzan a establecer una relación emergente con la cultura digital a través de su participación en el complejo sistema de comunicación, socialización y aprendizajes en el ciberespacio, y por sus maneras de estar y de hacer en el ciberespacio sustentado en el sistema de estudios a distancia (SED-UBA). El inicio de esa relación lo evidencian sus nuevas prácticas de información, comunicación y conocimiento.

Desde esa perspectiva, la cibercultura representa un nuevo dispositivo en el que el ser humano aprende a relacionar lo que sucede en el mundo analógico con lo que pasa en el mundo digital, se articulan los recursos y contenidos que los estudiantes universitarios consumen, comparten y difunden información, en donde gestionan el conocimiento e inclusive, el espacio paralelo en donde se crean nuevas o diferentes identidades.

Aprendizaje en la Era Digital.

Experiencia de los Estudiantes Universitarios

Desde la percepción de Alonso (2002), es cada vez más exigente la necesidad de profundizar en el conocimiento de las nuevas tecnologías y su aplicación en la enseñanza y el aprendizaje, por lo que es de imperiosa necesidad que el profesor, mediante debate y reflexión, se convierta en el gestor didáctico de su aula y pueda aprovechar las enormes posibilidades que brinda la incorporación de los avances tecnológicos, proporcionando todo el apoyo del sistema, facilitándole los medios a través de los cuales suscitara las competencias que las TIC demanda para la aplicabilidad de las tecnologías, por ende coadyuva la cultura digital

Para el teórico Pierre (2011:16), la cibercultura sería “el conjunto de tecnologías materiales e intelectuales, prácticas, actitudes, modos de pensamiento y valores que se desarrollan junto al auge del ciberespacio”. Escobar (2005:15), considera que la cibercultura “está relacionada particularmente con las construcciones y reconstrucciones culturales en las que las nuevas tecnologías están basadas ya las que a su vez ayudan a tomar forma”

Por lo tanto, el dispositivo de formación configura el marco en el que se organizan las acciones de los estudiantes universitarios en el ciberespacio. Aunque popularmente hoy se le simplifique a tal grado que sea entendida como un nuevo estilo de vida, generado por el uso cada vez más frecuente de internet Domínguez (2000), sabemos que este dispositivo que llamamos cibercultura es mucho más complejo que “un estilo de vida actual” en el marco de los aprendizajes en la era digital.

Dentro de un aprendizaje estratégico, la cibercultura ha implicado la reconfiguración de las formas en que representamos el mundo y ha modificado las formas de pensar, de relacionarse y de construir sociedades. Con esto se ha alterado la posición de los sujetos ya que, al formar parte del sistema, se participa desde el ciberespacio y no sólo como un observador pasivo. Evidentemente esto ha generado un cambio de paradigma y una ruptura epistemológica, la cual ha sido abordada desde la teoría de los sistemas complejos o teoría de la complejidad, Von Foerster (1996) y Morin (1994).

- **Alonso (2002):** exigente profundizar en el conocimiento de las TIC
- **Escobar (2005):** cibercultura = construcciones y reconstrucciones culturales en TIC
- **Domínguez (2000):** estilo de vida actual
- **Von Foerster (1996) y Morin (1994):** cambio de paradigma y una ruptura epistemológica
- **Pierre (2007):** cibercultura es el conjunto de representaciones
- **González, (2007):** la transformación del habitus de origen
- **Yurén (2008):** dispositivo centrado exclusivamente en la lógica de la trasmisión

Para Pierre (2007), la cibercultura es el conjunto de representaciones, valores, conocimientos, creencias, costumbres, hábitos, maneras de hacer, maneras de ser en el ciberespacio. Para que todo esto se articule y genere cultura, considera tres principios fundamentales: interconectividad, creación de comunidades virtuales e inteligencia. La cibercultura se puede caracterizar desde diferentes ángulos y, en consecuencia, determinar distintos rasgos o

signos que la describen. En ese sentido, para esta investigación hemos seleccionado seis signos.

La cibercultura es referida como “cultura digital” por diversos autores Buckingham (2007); Castells (2001) y (2008); Echeverría (2003) y (2009).

Otros le llaman “cultura en red” Castells (1996), “nación digital” Katz (1997), “tercer entorno” Lévy (1998); Echeverría, (1999) e inclusive “digitalismo” Terceiro, (1996) y (2001); Alonso, (2002). Pero el estudio de “la vida en el ciberespacio” Ardèvol, (2003) trasciende la exploración de los nombres que ha recibido. Ser parte de la cultura digital supone un cambio en la manera en que se construyen los conocimientos y trasciende en las formas de concebir el conocimiento, porque implica “...la transformación del habitus de origen, es decir, de los esquemas básicos de percepción y de acción” en palabras de González, (2007). Ya que, como sostiene Deleuze (1990) en el dispositivo cibercultura se reconfigura la producción y la representación de la información, creando líneas de tensión y articulando redes de poder y de saber.

Para el análisis de la relación de los estudiantes universitarios desde la mirada de las tecnologías digitales con la cultura digital y por la especificidad de este objeto de estudio nos interesa señalar que la entendemos como un dispositivo de formación y no de enseñanza; dispositivo en donde los estudiantes universitarios, como parte de su formación, articulan los recursos y contenidos digitales, para consumir, compartir y divulgar información, en donde gestionan parte de los conocimientos académicos. Coincidimos con Yurén (2008) cuando afirma que, si un dispositivo se centra exclusivamente en la lógica de la transmisión, deja de ser propiamente dispositivo. Por lo tanto,

el dispositivo de formación configura el marco en el que se organizan las acciones de los estudiantes universitarios en el ciberespacio.

Estándares ISTE para Estudiantes

Los estudiantes son el centro de todo el proceso educativo, deben estar preparados para avanzar en un entorno tecnológico en constante evolución. Los Estándares ISTE para Estudiantes están diseñados para asegurar que el aprendizaje sea proceso conducido por ellos mismos, describen las habilidades y conocimientos que requieren para progresar, crecer y contribuir en una sociedad global, interconectada y en constante cambio.

1.- Aprendiz Empoderado: Los estudiantes aprovechan la tecnología para asumir un papel activo en la elección, el logro y la demostración de competencias relacionadas con sus metas de aprendizaje.

- a) Articulan y establecen metas personales, desarrollan estrategias en las que aprovechan la tecnología para lograrlas y reflexionan sobre el proceso que siguen al aprender, con el fin de mejorar sus resultados.
- b) Construyen redes y personalizan sus entornos de aprendizaje, en maneras que apoyan el proceso de aprendizaje.
- c) Utilizan la tecnología para buscar retroalimentación que informe y mejore su práctica, y así demostrar su aprendizaje de diferentes maneras.

- d) Comprenden los conceptos fundamentales del funcionamiento tecnológico, demuestran habilidad para elegir, usar y solucionar problemas con las tecnologías actuales, y son capaces de transferir sus conocimientos para explorar las nuevas tecnologías.

2.- Ciudadano Digital: Los estudiantes reconocen los derechos, las responsabilidades y las oportunidades de vivir, aprender y trabajar en un mundo digital interconectado, por lo que son un ejemplo y actúan de manera segura, legal y ética en él.

- a) Cultivan y manejan su identidad digital y su reputación, y al mismo tiempo son conscientes de la permanencia de sus acciones en el mundo digital.
- b) Mantienen un comportamiento positivo, seguro, legal y ético cuando utilizan la tecnología, inclusive cuando interactúan socialmente en línea o cuando usan dispositivos en red.
- c) Demuestran comprensión y respeto por los derechos y las obligaciones al utilizar y compartir propiedad intelectual.
- d) Manejan sus datos personales para mantener la privacidad y la seguridad digital, estando conscientes de la tecnología de recolección de datos utilizada para rastrear su navegación en línea.

3.- Constructor de Conocimientos: Los estudiantes evalúan críticamente una variedad de recursos usando herramientas digitales para construir conocimiento, producir artefactos creativos y desarrollar experiencias de aprendizaje significativas para ellos y para otros.

- a) Planifican y emplean estrategias efectivas de investigación, para localizar información y otros recursos relacionados con sus actividades creativas o intelectuales.
- b) Evalúan la exactitud, perspectiva, la credibilidad y relevancia de la información, los medios de comunicación, los datos u otros recursos.
- c) Seleccionan información precisa de los recursos digitales usando una variedad de métodos y herramientas, para crear una colección que demuestran conexiones significativas o conclusiones.
- d) Construyen conocimiento activamente explorando problemas y situaciones del mundo real, desarrollando ideas y teorías, y buscando respuestas y soluciones.

4.- Diseñador Innovador: Los estudiantes utilizan una variedad de tecnologías en el proceso de diseño para identificar y resolver problemas, creando soluciones nuevas, útiles e imaginativas.

- a) Conocen y utilizan un diseño de proceso deliberado para generar ideas, probar teorías, crear artefactos innovadores o resolver problemas auténticos problemas.
- b) Seleccionan y utilizan herramientas digitales para planificar y gestionar un proceso de diseño que toma en consideración las restricciones y riesgos calculados.
- c) Desarrollan, prueban y refinan prototipos como parte de un cíclico diseño de procesos.
- d) Muestran tolerancia para la ambigüedad, la perseverancia y la capacidad para trabajar con problemas abiertos.

5.- Pensador Computacional: Los estudiantes desarrollan y emplean estrategias para comprender y resolver problemas de forma tal que aprovechan el poder de los métodos tecnológicos para desarrollar y probar soluciones.

- a) Formulan definiciones de problemas adecuadas para métodos asistidos por la tecnología, tales como análisis de datos, modelos abstractos y pensamiento algorítmico en explorar y encontrar soluciones.
- b) Recolectan datos o identifican conjuntos de datos relevantes, utilizan herramientas digitales para análisis ellos y representan datos de varias maneras para facilitar la resolución de problemas y la toma de decisiones.
- c) Dividen los problemas en partes componentes, extraen información clave y desarrollan modelos descriptivos para comprender sistemas complejos o facilitar la resolución de problemas.
- d) Entienden como trabaja la automatización y utilizan el pensamiento algorítmico para desarrollar una secuencia de pasos para crear y probar soluciones automatizadas.

6.- Comunicador Creativo: Los estudiantes se comunican de manera clara y se expresan de manera creativa para una variedad de propósitos utilizando las plataformas, herramientas, estilos, formatos y medios digitales apropiados para sus metas.

- a) Eligen plataformas apropiadas e instrumentos para cumplir los objetivos deseados de su creación o comunicación.
- b) Crean obras originales, reutilizan o remezclan responsablemente recursos digitales en nuevas creaciones.

- c) Comunican ideas complejas de forma clara y eficaz mediante la creación o el uso de una variedad de objetos digitales como visualizaciones, modelos o simulaciones.
- d) Publican o presentan contenidos que personaliza el mensaje y medio para sus audiencias previstas.

7.- Colaborador Global: Los estudiantes utilizan herramientas digitales para ampliar sus perspectivas y enriquecer su aprendizaje colaborando con otros y trabajando de manera efectiva en equipo, a nivel local y global.

- a) Usan herramientas digitales para conectarse con estudiantes de una variedad de orígenes y culturas, atractivo con ellos en formas que amplían el entendimiento mutuo y el aprendizaje.
- b) Usan tecnologías colaborativas para trabajar con otros, incluidos compañeros, expertos o miembros de la comunidad, para examinar problemas desde múltiples puntos de vista.
- c) Contribuyen constructivamente para proyectar equipos, asumiendo varios roles y responsabilidades para trabajar efectivamente hacia un objetivo común.
- d) Exploran temas locales y globales y utilizan tecnologías de colaboración para trabajar con otros para investigar soluciones.

Propuesta equilibrada, en donde universidad, estudiantes y docentes asuman el reto desde una perspectiva creativa, digital, metodológicamente articulada.

Promover el aprendizaje autodeterminado desde la autonomía del aprendizaje, sobre todo generar espacios para que, de manera informal, aprendan juntos, compartan experiencias, conocimientos y estrategias.

LA AUTOFORMACIÓN

Desarrollar un modelo pedagógico de comunicación educativa orientado a fortalecer la autonomía para la autogestión, la autorregulación de aprendizajes, ya que la idea medular de la transcultura digital es lograr un alto nivel especializado de uso de los recursos y contenidos digitales.

- Formación crítica de competencias didáctico – tecnológicas.
- Reflexionar no puede hacerse con el menor esfuerzo.

Escenario Actual

Intentando Mirar El Futuro

CAPÍTULO V

MIRADA AXIOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN

Modo de Pensar para un Encuentro con La Realidad

- Diálogo entre Pensamiento y Realidad:
Arte de hacer Conocimiento
- Realidad Revelada:
Un Encuentro a través del Pensamiento Investigativo
- Triangulación Iconográfica Emergente:
Realidad en Perspectiva





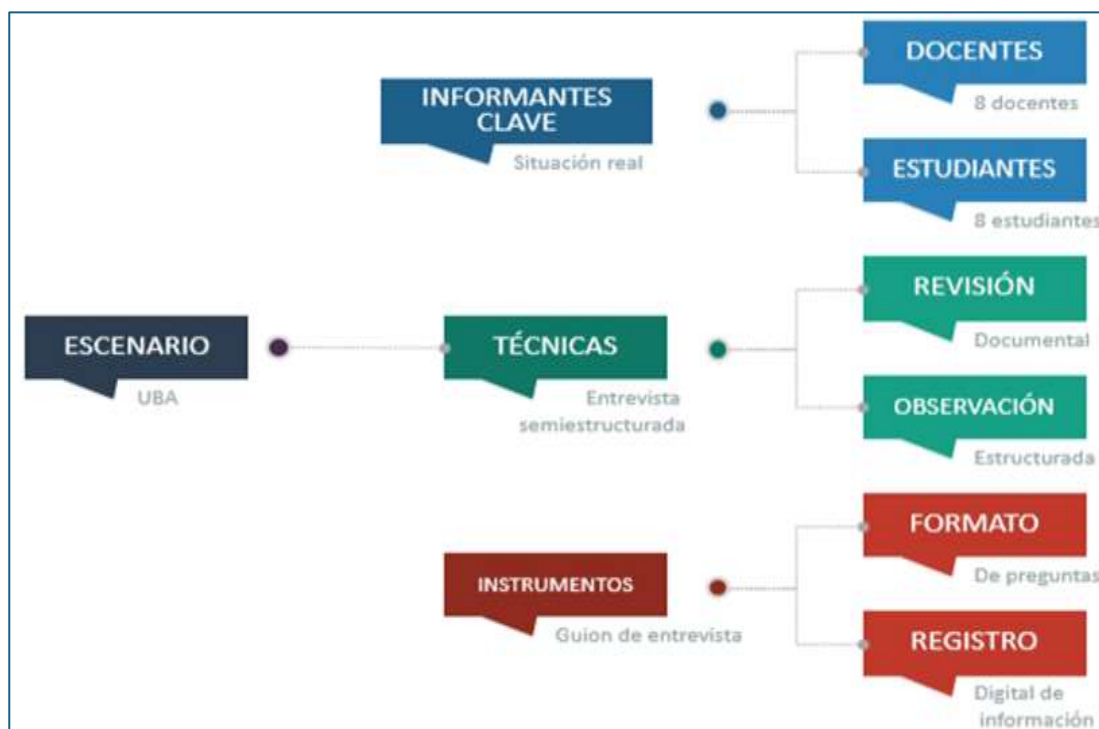
Fuente: <https://ingenio.edu.pe/blog/cultura-digital/>

La investigación se fundamenta en un paradigma interpretativo con enfoque cualitativo y método fenomenológico interpretativo. Desde la dimensión ontológica, explora la naturaleza de la realidad educativa en la era digital, mientras que desde la epistemológica, adopta el paradigma interpretativo para comprender los significados que los actores educativos atribuyen a sus experiencias en el entorno digital. En la concepción axiológica, la investigación se guía por principios éticos y se orienta hacia la generación de conocimiento que pueda tener un impacto positivo en la realidad educativa, a nivel teleológico busca promover una educación más inclusiva, innovadora y relevante para las necesidades de los estudiantes en el siglo XXI.

Metodológicamente, se estructura en cuatro fases: preparatoria, de campo, interpretativa y de teorización. La fase preparatoria establece el marco teórico y conceptual, la fase de campo recolecta datos a través de entrevistas y observaciones, la fase interpretativa analiza los datos para identificar temas emergentes, y la fase de teorización integra los hallazgos en un marco teórico más amplio.

Diálogo entre Pensamiento y Realidad: El Arte de hacer Conocimiento

El escenario se suscribe en la Universidad Bicentenaria de Aragua (UBA), con apoyo en ocho docentes y ocho estudiantes 1 por cada escuela de pregrado y 1 por postgrado que conforman la institución objeto de estudio, utilizando la entrevista semi estructurada como técnica para la recolección de información y como instrumento, un guion de entrevista, además de la revisión documental con soporte tecnológico, análisis de contenido y registro digital de información en red.



Fuente: Regalado (2020)

La información recabada fue sometida al control cruzado o triangulación, a la categorización entendida como la emergencia de conceptos significativos para finalmente generar los aportes teóricos con el propósito de interpretar, aclarar y comprender los significados de los textos de autores y de la información derivada de las entrevistas con apoyo en fuentes documentales con soporte tecnológico. El abordaje epistemológico, se relaciona con Duarte y Parra (2015:32), el paradigma se define desde la epistemología como:

El conjunto de creencias que admiten ver y comprender la realidad, guardan relación con los avances y descubrimientos científicos que abren nuevas perspectivas y horizontes en la producción del conocimiento y los saberes para el progreso de la vida social y cultural.

En efecto, un paradigma es el conjunto de cosas que se asume y cree lo que sirve como base o filtro de percepción e interpretación de la realidad. En lo epistemológico, Sandin (2003:35), expresa que “se refiere a la forma de comprender y explicar cómo se conoce, que se sabe, tipo de conocimiento que se obtendrá, sus características y el valor de sus resultados”. Al respecto, el paradigma epistemológico integra los dogmas y la episteme, que apertura nuevos saberes en escalada con lo socio-cultural de una comunidad científica que admite desarrollar las estructuras del pensamiento.

Abordaje Epistemológico

En lo epistemológico: Sandin (2003) "se refiere a la forma de comprender y explicar cómo se conoce, que se sabe, tipo de conocimiento que se obtendrá, sus características y el valor de sus resultados"

Dimensión Ontológica

Gruber (1993) teoría del ser, conocer la realidad
partiendo del sujeto inmerso en un entorno demandante

Dimensión Epistemológica

Rodríguez (2008) relación sujeto-objeto
se basa en la relación del docente con el universo digital

Dimensión Metodológica

Monteagudo (2001) constituye la forma de acercamiento que
emplea la investigadora para descubrir la realidad

Dimensión Axiológica

Duarte y Parra (2015) los valores están en permanente
construcción para el ejercicio de la docencia

Dimensión Teleológica

González (2008) simboliza el quehacer investigativo, visto como un
todo

Fuente: Regalado (2020)

De manera que la investigación descansa en el camino paradigmático de la dimensión ontológica, epistemológica, metodológica, axiológica y teleológica. La dimensión ontológica para Gruber (1993:5), llamada también la teoría del ser, constituye "una especificación explícita, formal de una conceptualización compartida", para la investigación que se presenta, conocer la realidad percibida por el docente en el contexto universitario partiendo del sujeto inmerso en un entorno demandante de patrones que influyen en el comportamiento de los que se interrelacionan grupalmente y entre sí.

De acuerdo con Rodríguez (2008), en la dimensión epistemológica, la relación sujeto-objeto estará referida al modo de conocer la realidad y las

condiciones bajo las cuales los hechos y los objetos pueden convertirse en conocimiento como construcción en movimiento. De ahí, que se propicie y promueva el diálogo entre la reflexión subjetiva y el conocimiento objetivo, tratando de no inmolarse la objetividad ni la reflexión.

Es decir, abordar una realidad, que permita al investigador asumir una postura epistémica para explicar cómo va a obtener conocimiento, el estatus que le va asignar a las interpretaciones y comprensiones que se alcanzan, lo cual dependerá de cómo ve esa realidad y su interacción con ella. Esta dimensión, se basa en la relación del docente con el universo digital, que le permite construir su realidad para la formación de su conocimiento; por lo que el investigador contribuirá en el reconocimiento de la realidad existente de los actores sociales involucrados en la construcción de la información necesaria.

En cuanto a la dimensión metodológica, constituye la forma de acercamiento que emplea la investigadora para descubrir la realidad, por lo que para el abordaje epistemológico se asume el paradigma interpretativo, en palabras de Monteagudo (2001:1) permite “comprender la vida social a partir del análisis de los significados que el hombre imprime a sus acciones”, con el fin de develar el significado de las acciones humanas, partiendo de la subjetividad de los actores para hacer una interpretación de sus situaciones, creencias, motivaciones e intenciones que guían su actuación. Este paradigma trata de comprender la conducta de las personas estudiadas a través de la interpretación de los significados dados a su propia conducta y la de otros que se encuentran en sus ámbitos de convivencia, entendiendo los hechos que suceden en la realidad objeto de estudio.

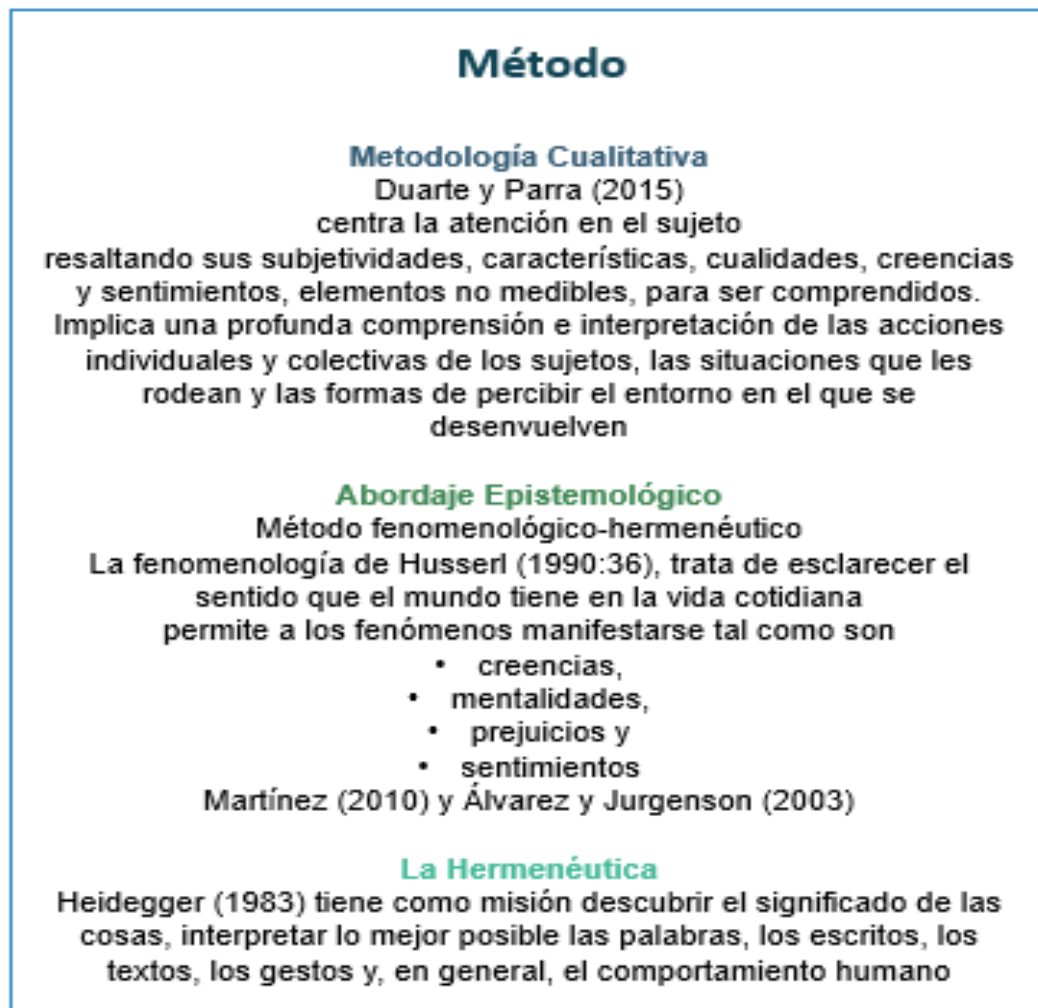
Respecto a la dimensión axiológica, Duarte y Parra (2015:288) señalan “los valores se construyen en el contexto de las experiencias compartidas del investigador con el sujeto” y los valores están en permanente construcción para el ejercicio de la docencia a través de la interacción con los actores sociales. Desde esta perspectiva, los valores infieren en la vida de todos los involucrados en el desarrollo del trabajo, tanto del investigador como los actores.

Para Berger, Luckmann y Zuleta (1968) la axiología en que cada individuo tiene sus propios valores, no porque él los haya creado, sino porque ha decidido adoptarlos como parte de la construcción social de la realidad. En este caso, el sujeto es responsable por su propia toma de decisiones. Por naturaleza, la axiología se sustenta en valores que tienen significación dentro de la sociedad.

La dimensión teleológica, según González (2008:97) simboliza “el quehacer investigativo, visto como un todo, se orienta hacia el logro de un determinado fin; respondiendo al para qué de la investigación”. Esta dimensión devela las intenciones de la investigadora en generar un corpus teórico de la visión trans individual de la cultura digital del docente universitario como una visión integradora.

Desde esta globalidad, se pretende con la investigación, la transformación de la realidad para transfigurar la cultura digital del docente universitario en el contexto de la Universidad Bicentennial de Aragua, lo que significa una visión deontológica del educador con base a una participación

activa de los actores sociales involucrados, sentido de compromiso y participación activa, con pretensión de una autonomía racional y liberadora del ser humano, permitiendo la autorreflexión personal para que cada sujeto tome conciencia del rol que le corresponde como un proceso de deconstrucción, reconstrucción y construcción de la realidad.



Fuente: Regalado (2020)

Para el abordaje metodológico de la investigación, de acuerdo con su naturaleza y características se empleó la metodología cualitativa, por cuanto centra la atención en el sujeto, resaltando sus subjetividades, características,

cualidades, creencias y sentimientos, elementos no medibles, para ser comprendidos. Al respecto, Duarte y Parra (2015:166), afirman que la investigación cualitativa “centra su objetivo en describir, comprender, explorar a indagar el significado de las vivencias de los informantes o actores sociales de modo natural o espontáneo en el escenario donde se realiza el estudio”.

Desde esa perspectiva, la investigación cualitativa implica una profunda comprensión e interpretación de las acciones individuales y colectivas de los sujetos, las situaciones que les rodean y las formas de percibir el entorno en el que se desenvuelven, dando paso a las distintas formas de ver la realidad, con el propósito que se abra un abanico de ideas que permitan trascender los espacios académicos de la universidad para generar una construcción teórica que responda a los requerimientos de la sociedad del conocimiento desde una visión deontológica del educador en el escenario socio-educativo.

En correspondencia con el paradigma interpretativo asumido se utilizó el método fenomenológico-hermenéutico; en el primer caso, su aplicación permite mostrar “... el ser de los entes, sus sentidos, sus modificaciones y derivados”. La fenomenología de Husserl (1990:36), trata de esclarecer el sentido que el mundo tiene en la vida cotidiana.

Es un método que intenta entender de forma inmediata el mundo del hombre mediante una visión intelectual basada en la intuición de la cosa misma, es decir, el conocimiento se adquiere válidamente a través de la intuición que conduce a los datos inmediatos y originarios.

De igual forma, el autor expresa que ese método permite a los fenómenos manifestarse tal como son, describiendo las esencias de la conciencia pura, sin embargo, acepta sólo lo que se presenta, así como se muestra. En el proceso de investigación, se asumió ese método, en cuanto que las creencias, mentalidades, prejuicios y sentimientos fueron aceptados como elementos de análisis para generar conocimientos acerca de la realidad humana. Los elementos señalados, permitieron la construcción de conocimientos, según Martínez (2010:137). “a partir de una realidad cuya esencia depende del modo en que es vivida y percibida por el sujeto, la realidad interna, personal, única y propia...”

En ese orden de ideas, Álvarez y Jurgenson (2003), sustentan la fenomenología en conceptos clave relacionados con la temporalidad, especialidad, corporalidad y racionalidad. El primer aspecto se refiere al tiempo vivido; el segundo, al espacio vivido; el tercero al cuerpo vivido y el cuarto, a las relaciones humanas vividas. Los recursos intersubjetivos descritos, se fundamentan en la supervisión valorativa del propio sujeto en relación con las experiencias vividas por el informante.

Según Heidegger (1983), la hermenéutica tiene como misión descubrir el significado de las cosas, interpretar lo mejor posible las palabras, los escritos, los textos, los gestos y, en general, el comportamiento humano y el método se usa consciente o inconscientemente en todo momento, ya que la dinámica mental humana es, por su propia naturaleza interpretativa, es decir, el autor considera que los intérpretes tienen que ir más allá de lo que se da de manera directa y, al intentarlo, han de usar los presupuestos ordinarios y cotidianos como clave de significados que no se dan de manera explícita.



Fuente: Regalado (2020)

Desde el punto de vista de la construcción del método explica el recorrido realizado para el desarrollo de la investigación cuyo propósito es generar una aproximación teórica de la transcultura digital en escenarios universitarios con visión integradora, en consecuencia, el marco operacional para este momento, y de acuerdo a los lineamientos de la Universidad, el trabajo investigativo estará integrado por las siguientes fases: preparatoria, de campo, interpretativa y fase de teorización.

-Fase preparatoria: se efectuó una revisión de autores y eventos de corte científico con el propósito de recopilar información en diversas fuentes

sobre el tema, en documentos escritos, orales y electrónicos que guardan vinculación con el objeto de estudio que permitieron prescribir las unidades de análisis con el propósito de obtener información específica. Sobre este particular, Álvarez y Jurgenson (2003:) señalan que “es aquella basada en la obtención y análisis de datos provenientes de materiales impresos u otros tipos de documentos”.

En esta fase, se realizó una cuidadosa y rigurosa introspección que permitió visualizar, aclarar y analizar los conceptos y definiciones, los valores y creencias y las actitudes e intereses que se relacionan al fenómeno estudiado que pueden interferir en la hermenéutica de los resultados. Asimismo, se describió exhaustivamente el mundo de los sujetos y su situación. Es decir, una descripción del fenómeno lo más completa, exhaustiva y desprejuiciada posible y que refleja la realidad vivida por el sujeto de forma auténtica.

-Fase de Campo. En esta fase el investigador tiene acercamiento al fenómeno de estudio. Desde la consideración de Palella (2006:97) en esta fase “estudia los fenómenos sociales en su ambiente natural “. A tales efectos, se ubicó el escenario objeto de estudio en la Universidad Bicentenario de Aragua (UBA) sede central ubicada en San Joaquín de Turmero, estado Aragua, seleccionando los informantes clave que permitirán obtener información directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variables. En ese sentido, esta fase centra su interés en la inmersión de la información compilada, con el propósito de develar las estructuras que conforman el mundo subjetivo de los informantes de estudio.

Esta etapa es fundamental en todo proceso investigativo, se caracteriza en acceder al contexto, en este caso en la institución educativa que permitirá identificar los informantes estableciendo una interacción personal para entrar en la etapa más interesante, como es la recolección de la información. Atendiendo lo antes descrito en la fase de campo, a continuación, se describe cada elemento que lo conforma:

Escenario: El escenario para Galeano (2007) representa el lugar donde se estudia el fenómeno, tal como se desarrolla en su ambiente natural con miras a no afectar las condiciones de la realidad y lo define como “el espacio físico donde el investigador tiene fácil acceso, establece relación inmediata con los informantes y recoge los datos directamente relacionados con los intereses investigativos”. Para los efectos consiguientes, el escenario seleccionado para la investigación lo constituye la Universidad Bicentenaria de Aragua (UBA) San Joaquín de Turmero, estado Aragua.

Informantes Clave: Son las personas que facilitan al investigador la información necesaria para comprender el significado. Los informantes clave para Taylor y Bogdan (1987) son personas que permiten a los investigadores acercarse y comprender en profundidad la realidad social del estudio. Se asumen como informantes clave a ocho (8) profesores y ocho (8) estudiantes (7 de carreras de pregrado y 1 de Postgrado) de la Universidad Bicentenaria de Aragua, previa expresión de disposición de aportar información respecto al objeto investigado, adentrarse en la información de manera intensa para revivir la situación real, reflexionar en torno a ella y comprender su esencia,

de allí que es fundamental el nivel de compromiso para con el estudio, como se evidencia en el siguiente cuadro.

Cuadro 1

Criterios de selección informantes clave

Escenario de entrevista: Universidad Bicentenaria de Aragua Sede central ubicada en San Joaquín de Turmero.		
Informante clave	Cantidad	Criterios de selección
Docentes	08	- Deseos de participar - Con más de cinco años de servicio en la institución
Estudiantes	08	- Disposición a participar en el proceso de investigación

Fuente: Elaboración propia (2020)

Por tanto, la investigadora asume a las personas antes indicadas para obtener una visión de conjunto y lograr una idea general de la realidad visible, quienes como informantes clave representan para los efectos de la investigación, los sujetos significantes que conviven en el recinto universitario, dispuestos a participar en el proceso investigativo y por supuesto, su receptividad y voluntad para aportar información en función de destacar la problemática objeto de estudio, ya que conocen la realidad existente y comparten las vivencias y experiencias referidas en el ambiente universitario Ubista.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información: La estrategia de recolección y registro de información incluyó diversas técnicas e instrumentos a emplear por la investigadora con el fin de recabar información relevante en el propio contexto socio-educativo universitario donde se realiza la investigación. A tales efectos, las técnicas que se utilizaron

son la entrevista en profundidad, que según Montes (2008:115) es una conversación que se establece entre dos personas la cual una vez logrado un nivel de confianza puede fluir la información que no podría obtenerse con el empleo de un cuestionario tradicional y agrega que:

Esta técnica consiste en la realización de una entrevista personal no estructurada, cuyo objetivo principal es indagar de manera exhaustiva, de forma de que el informante se sienta cómodo y libre de expresar en detalle sus creencias, actitudes y sentimientos sobre un tema en estudio.

A través de la entrevista que se realizó en línea, se estableció un diálogo en red entre la investigadora y el informante con el fin de obtener información de sus vivencias relacionadas con el tema investigado. Además, para el desarrollo teórico, se aplicaron diversas técnicas que permitieron hacer un acopio sistemático de la información, tales como la revisión documental y la observación según Hernández, Fernández y Baptista (2012); implica adentrar en profundidad a situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente ante los hechos que se observan, resaltando cada aspecto que el individuo perciba y asigne, con el fin de crear criterios que sean fáciles de evaluar.

Además, para el desarrollo teórico de la investigación se aplicaron diversas técnicas que permitieron hacer un acopio sistemático de la información, tales como la revisión documental y la observación estructurada, según Taylor y Bogdan (1987:67), es entendida como una técnica que consiste en “visualizar o captar mediante la vista, en forma

sistemática, a cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad, en función de unos objetivos de investigación preestablecidos”.

Los instrumentos utilizados para la recolección de datos, estará representados por el guion de la entrevista semi estructurada, en función del objeto de la investigación, considerando la posibilidad de interconexión entre las unidades de análisis como argumentos claves. Para la entrevista semi estructurada se utilizó una guía diseñada previamente, en la que se especificaron cada uno de los elementos observados.

-Fase Interpretativa: La información obtenida mediante las entrevistas y el guion de observación, permitirán establecer las subcategorías que representarán la categorización para posteriormente, con base en la opinión de los informantes, la opinión de la investigadora y los autores, realizar la triangulación correspondiente. Desde esa perspectiva, se asumió la triangulación para dar validez a la información suministrada por los informantes clave, definida como la combinación de dos o más recolecciones de información, con similares aproximaciones en el mismo estudio para medir una misma variable.

-Fase de Teorización: Después del recorrido por las primeras fases del proceso investigativo, examinando los conceptos y las relaciones que están en la profundidad de las informaciones observacionales y la información de la entrevista, se codificaron y se analizaron separadamente. Posteriormente, los corpus obtenidos se analizaron a la luz de las teorías a los fines de contrastar lo existente con lo que emergió de la realidad. Finalmente, permitieron organizar los constructos teóricos coherente con la realidad estudiada.

Cuadro 2
Relación Propósitos y Métodos

Propósitos específicos	Método Fenomenológico -hermenéutico	Técnicas e Instrumentos Documental Matrices	Resultado
Interpretar la cultura digital en el contexto universitario evidenciando el grado de apropiación de las TIC en la Universidad Bicentenario de Aragua.	- Revisión de autores - Experiencia de la investigadora		Información
Comprender los elementos de orden educativo, tecnológico, axiológico y legal que intervienen en la apropiación de una cultura digital del docente universitario	Método Hermenéutica	Técnicas e Instrumentos - Documental/ Matrices - Entrevista semiestructurada / Guion de Temas	Información
	Sujetos - Investigadora 08 docentes UBA 08 estudiantes ubistas		
Develar una aproximación teórica de la cultura digital del docente universitario considerando los estándares globales de las pedagogías emergentes con visión integradora.	Método Triangulación Concurrente Abductivo	Técnicas e Instrumentos - Categorización/Matrices - Estructuración/Matrices - Teorización/Diagramas	Aproximación Teórica
	Sujetos Investigadora		

Fuente: Elaboración propia, Regalado (2020).

Realidad Revelada:

Un Encuentro a través del Pensamiento Investigativo

A continuación, se presentan los hallazgos del estudio producto de la transcripción, lectura e interpretación del material protocolizado del cual emergieron las categorías que se evidencia en el cuadro 3. En vista, que es el investigador quien le otorga significado a los resultados de su investigación, para Cisterna (2005:64), la categorización es uno de los elementos básicos a

tener en cuenta en la “elaboración y distinción de tópicos a partir de los que se recoge y organiza la información”. Para ello, se distinguieron categorías que denotan un tópico en sí y subcategorías con el propósito de detallar micro aspectos relacionados con los tópicos.

Para Véliz (2009:198), categorización es “simplemente la forma de clasificar, conceptuar o codificar”, lo cual permite soportar un significado o tipo de significado y pueden referirse a situaciones existentes en el contexto de estudio, actividades, acontecimientos, relaciones entre personas, comportamientos, opiniones, sentimientos y/o perspectivas relacionadas con el objeto de estudio dentro del núcleo Maracay de la Universidad Bicentenario de Aragua.

Considerando los planteamientos de Cabrera y Veliz; respectivamente, la categorización constituye una operación fundamental para la investigación. En este sentido, una vez recolectada la información se realizó el proceso de categorización de la misma utilizando una tabla de doble entrada (matriz de información) donde se colocaron las categorías y sub-categorías de análisis más importantes que se encuentran en la información recopilada, apoyadas por frases textuales de los informantes claves. A partir de estas apreciaciones y tomando en consideración los propósitos de la investigación, se consideraron las siguientes categorías de análisis: Cultura digital, Alfabetización tecnológica, Ciber ética y Mediación didáctico - tecnológica en el contexto universitario UBA.

Para la primera categoría de análisis: Cultura digital, se consideraron las siguientes subcategorías de análisis: múltiples competencias, dominio de medios digitales, comunicación, aplicación de aspectos digitales y

pensamiento crítico. En cuanto a la segunda categoría: Alfabetización tecnológica, se consideraron las subcategorías: instrucción tecnológica, dominio de herramientas tecnológicas y búsqueda de información.

Para la tercera categoría de análisis: Ciber ética, se consideraron las subcategorías de análisis: comportamiento adecuado en línea, uso responsable de información y tecnología y tecnología Vs. valores; finalmente, la cuarta categoría: Mediación didáctico - tecnológica en el contexto universitario UBA, para la cual se consideraron las subcategorías: aprendizaje interactivo, participación e integración activa, integración comunicativa, herramientas pedagógicas globales, más exigencia de aprender con tecnología y conocimiento Vs. Cultura digital.

En términos concretos, los tópicos seleccionados que focalizan la investigación en la categorización se materializan en la matriz de categorías que se presenta en el cuadro 3, el cual detalla las macro categorías de la investigación, los principales autores que respaldan tanto las categorías como las subcategorías de análisis de la investigación, los cuales fueron seleccionados a partir de los propósitos, tanto general (en término de finalidades) como de los propósitos específicos que desglosan y operacionalizan el primero.

Cuadro 3
Matriz de categorías

Macro categorías	Categorías	Subcategorías	Autor
Episteme de la Temática de Estudio	Cultura digital	1. Múltiples competencias	Villoro (1998)
		2. Dominio de medios digitales	Foucault (1966)
		3. Comunicación	Lévy (2014)
		4. Aplicación de aspectos digitales	Hidalgo (2012)
		5. Pensamiento crítico	
Subjetividades de la Dialéctica Tecnología y Ciber ética	Alfabetización tecnológica	6. Instrucción tecnológica	Caraballo (2011)
		7. Dominio de herramientas tecnológicas	Hidalgo (2012)
		8. Búsqueda de información	González (2012)
	Ciber ética	9. Comportamiento adecuado en línea	Aluja y Birke (2004)
		10. Uso responsable de información y tecnología	UNESCO (2011)
		11. Tecnología Vs. valores	Barreto, Flores y Hernández (2017)
Referentes Globales de las Pedagogías Emergentes del Sector Universitario	Mediación didáctico - tecnológica en el contexto universitario UBA	12. Aprendizaje interactivo	Proyecto Nacional de Educación
		13. Participación e integración activa	Universitaria a Distancia (2012)
		14. Integración comunicativa	Pierre (2011)
		15. Herramientas pedagógicas globales	Escobar (2005)
		16. Más exigencia de aprender con tecnología	ISTE (2016)
		17. Conocimiento Vs. Cultura digital	UNESCO (2019)

Fuente: Regalado (2020).

Seguidamente, en el cuadro 4 la desagregación de las categorías de análisis representadas en unidades de significación que dan a conocer la representación simbólica de los saberes en los informantes claves los cuales se describen en las tablas 1 y 2 a continuación:

Cuadro 4**Desagregación de las Categorías de Análisis**

Categorías de Análisis	Subcategoría de Análisis	Unidades de Significación	Técnicas	Informantes Clave
Cultura digital	– Múltiples competencias – Dominio de medios digitales – Comunicación	-Praxis docente y estudiante	Observación	Participantes
	– Aplicación de aspectos digitales – Pensamiento crítico	-Estrategias	Entrevista semiestructurada	Facilitadores
Alfabetización tecnológica	– Instrucción tecnológica – Dominio de herramientas tecnológicas	- Interactividad y uso de redes sociales - Uso crítico y prioritario de las TIC	Observación	Participantes
	– Búsqueda de información		Entrevista semiestructurada	Facilitadores
Ciber ética	– Comportamiento adecuado en línea – Uso responsable de información y tecnología	- Conocimiento en red -Construcción colectiva del aprendizaje - Disciplina ética en el aprendizaje en red	Observación	Participantes
	– Tecnología Vs. valores	- Legalidad en línea	Entrevista semiestructurada	Facilitadores
Mediación didáctico - tecnológica en el contexto universitario UBA	– Aprendizaje interactivo – Participación e integración activa	-Innovación - Andragogía y educación a distancia	Observación	Participantes
	– Integración comunicativa – Herramientas pedagógicas globales – Más exigencia de aprender con tecnología – Conocimiento Vs. Cultura digital		Entrevista semiestructurada	Facilitadores

Fuente: Regalado (2020).

Estructuras Particulares de las Entrevistas. *Más Allá de la Forma Convencional*

Producto de la revisión y análisis de la información suministrada por los informantes claves de la investigación, surgen finalmente las estructuras particulares de cada contacto digital, las cuales emergen de la vivencia de estos, por su disposición de colaborar con la investigación, por su aptitud y por la interconexión existente entre las partes.

Cada contacto, se realizó con un lenguaje acorde al conjunto de personas que aceptaron ser parte de la investigación, sin dejar de lado la cordialidad y el respeto en red. En tal sentido, se dividió en dos grupos los informantes clave, a saber: participantes (primer grupo) y facilitadores (segundo grupo).

Primer grupo: Participantes

Informante clave participantes: entrevistas registradas en un formulario electrónico propiedad de la investigadora, previo consentimiento de los informantes con la investigadora a través de contacto electrónico y se describen a continuación:

Tabla 1
Descripción de los informantes clave | Grupo participantes

Postgrado	Datos de identificación y descripción del informante clave
	1. DIEP
	09-04-2020 (18:49 p.m.)
	Femenino, 46 años de edad, V trimestre Postgrado, 2019I, Maestría en Gerencia mención, Finanzas. Entrevista realizada en formulario electrónico, horario libre de la entrevistada.
Comunicación Social	Datos de identificación y descripción del informante clave
	2. ECOS
	09-04-2020 (18:35 p.m.)
	Mujer 18 años, pregrado año de ingreso 2020, primer trimestre de comunicación social. Entrevista realizada en formulario electrónico, horario libre de la entrevistada.

Contaduría Pública	Datos de identificación y descripción del informante clave
	3. ECOP
	09-04-2020 (17:32 p.m.) Masculino, 25, pregrado, 2016, trimestre 11, Contaduría Pública. Entrevista realizada en formulario electrónico, horario libre del entrevistado.
Psicología	Datos de identificación y descripción del informante clave
	4. EPSI
	09-04-2020 (17:44 p.m.) Femenino 24 años estudió pregrado de 3er trimestre psicología. Entrevista realizada en formulario electrónico, horario libre de la entrevistada.
Administración de Empresas	Datos de identificación y descripción del informante clave
	5. EADE
	09-04-2020 (20:14 p.m.) Femenino, 20 años, Pregrado 2017, 8vo trimestre de Administración de Empresas. Entrevista realizada en formulario electrónico, horario libre de la entrevistada.
Derecho	Datos de identificación y descripción del informante clave
	6. EDERE
	09-04-2020 (17:32 p.m.) Femenino, 20 años, Pregrado 2017, 8vo trimestre de Administración de Empresas. Entrevista realizada en formulario electrónico, horario libre de la entrevistada.
Sistemas	Datos de identificación y descripción del informante clave
	7. ESIS
	13-04-2020 (16:41 p.m.) Masculino, 23 años, Pregrado, 2018, 7mo trimestre y Escuela de Ingeniería de Sistemas. Entrevista realizada en formulario electrónico, horario libre del entrevistado.
Eléctrica	Datos de identificación y descripción del informante clave
	8. ELEC
	13-04-2020 (18:22 p.m.) Masculino; 18 años; Pregrado; 2018; 5to trimestre; Ingeniería eléctrica. Entrevista realizada en formulario electrónico, horario libre del entrevistado.

Fuente: Regalado (2020).

Segundo grupo: Docentes

Informante clave participantes: entrevistas registradas en formulario electrónico propiedad de la investigadora, previo consentimiento de los informantes con la investigadora mediante contacto electrónico y se describen a continuación:

Tabla 2
Descripción de los informantes clave | Personal docente

Postgrado	Datos de identificación y descripción del informante clave
	1. DIEP
	18-04-2020 (20:38 p.m.) Masculino, 55 años de edad, derecho, administración, contaduría, educación, derecho público, 3 años, 16 años de experiencia. Entrevista realizada en formulario electrónico, horario libre del entrevistado.
Comunicación Social	Datos de identificación y descripción del informante clave
	2. ECOS
	09-04-2020 (20:05 p.m.) Masculino, 43 años, Lcdo. En Relaciones Públicas, 14 años laborando en la academia en diferentes responsabilidades académicas y administrativas, actualmente administro la unidad curricular administración y organización de eventos en la escuela de comunicación social de la UBA, la he administrado desde 2018, en la escuela estoy desde 2016. Entrevista realizada en formulario electrónico, horario libre del entrevistado.

Contaduría Pública	Datos de identificación y descripción del informante clave
	3. ECOP
	09-04-2020 (17:32 p.m.)
	Femenino, 59 años, Especialidad: Facilitador Virtual. Lic En Contaduría Pública. Master en Gerencia, mención Finanzas, Experiencia universitaria: como docente presencial desde el año 2.000 (20 años), como facilitador virtual desde 2005 (15 años), como coordinador de cursos de diplomados virtuales desde 2010 (10 años). Unidades Curriculares y tiempo: En la Plataforma Virtual, soy coordinadora de los Diplomados: Formación de Emprendedores desde 2010 (10 años), Diplomado Formación en Entornos Virtuales de Aprendizaje desde 2014 (6 años), Diplomado Formación de Asesores de Crédito desde 2016 (4 años), también impartí clases virtuales de las asignaturas de pregrado: Finanzas 1 y 2, Administración 3, Mercadotecnia, Contabilidad 1, Formulación y Evaluación de Proyectos, Instituciones Financieras, Mercados Internacionales. Tiempo en la Institución: 20 años. Entrevista realizada en formulario electrónico, horario libre de la entrevistada.
Psicología	Datos de identificación y descripción del informante clave
	4. EPSI
	05-05-2020 (16:52 p.m.)
	Masculino, 39 años, Docente especialista y psicólogo mención Educativa, Aplicaciones Estadísticas: Psico estadística, Psicometría I y II, Psicología Experimental, Logística Industrial. Años en la institución: 7 años Entrevista realizada en formulario electrónico, horario libre del entrevistado.
Administración de Empresas	Datos de identificación y descripción del informante clave
	5. EADE
	09-04-2020 (21:00 p.m.)
	Femenino, 47 años, Contador Público, 5 años de experiencia en el área universitaria, Auditoría Administrativa, Auditoría I, Auditoría III, Administración II, 4 años de facilitadora virtual, 5 años en la UBA, Represento la Escuela de Administración de Empresas. Entrevista realizada en formulario electrónico, horario libre de la entrevistada.

Derecho	Datos de identificación y descripción del informante clave
	6. EDERE
	15-04-2020 (16:57 p.m.)
	Masculino, 37 años, abogado, profesor universitario diversas cátedras, 6 meses como coordinador académico en la escuela de Derecho. Entrevista realizada en formulario electrónico, horario libre del entrevistado.
Sistemas	Datos de identificación y descripción del informante clave
	7. ESIS
	10-04-2020 (04:50 a.m.)
	Masculino, 25 años de edad, Ingeniero en Sistemas. Unidad curricular que administra en línea: Lógica
	Matemática Educación para la Sostenibilidad Niveles de Informática Tiempo de servicio facilitando el curso: 6 meses en todas las escuelas. 1 año y 5 meses. Entrevistada realizada en formulario electrónico, horario libre del entrevistado.
Eléctrica	Datos de identificación y descripción del informante clave
	8. ELEC
	27-04-2020 (10:32 a.m.)
	Masculino de 61 años, MSc. Esp. Licenciado en Informática. 11 años experiencia en Docencia Universitaria y 04 años de experiencia como Jefe de Departamento en Decanato de Ingeniería. Área de Sistemas. 11 años. 9 meses en La UBA. Entrevista realizada en formulario electrónico, horario libre del entrevistado.

Fuente: Regalado (2020).

Hermenéutica del Discurso de los Informantes

La Hermenéutica otorga las bases generales a las teorías y metodologías para la interpretación de textos y llegar a comprender realidades. En este orden de ideas, Aguilar (2004:61-64) expone, que Gadamer se propuso desarrollar una nueva teoría de la experiencia hermenéutica en toda su extensión, recogiendo los hallazgos de Schleiermacher y otros pensadores, como Wilhelm Dilthey (1833) y Martin Heidegger (1889). Hans-Georg Gadamer (1900) es considerado el padre de la hermenéutica filosófica contemporánea, ya que según él:

La hermenéutica filosófica es el arte del entendimiento que consiste en reconocer como principio supremo el dejar abierto el diálogo. Se orienta a la comprensión, que consiste ante todo en que uno puede considerar y reconsiderar lo que piensa su interlocutor, aunque no esté de acuerdo con él o ella.

La culminación sería llegar a ponerse de acuerdo. Gadamer llega a hablar de la necesidad de aprender la “virtud hermenéutica”:

...la exigencia de, ante todo, comprender al otro. El sujeto está en relación consigo mismo, se auto posee, no de manera estática sino a través de un continuo proceso de relación con el otro y con su mundo. La hermenéutica conlleva una exigencia moral: llegar al otro a través de la palabra y del esfuerzo del concepto.

La palabra expresada en diálogo, es poder. Devela las interioridades contenidas en las vivencias propias de la existencia misma y conduce a crear nuevas formas de interpretar la realidad, nuevas expresiones y significaciones, generando nuevos códigos, nuevas reglas, nuevos

conceptos, que sirven de sustrato para la evolución del pensamiento, abriendo nuevos cauces para el desarrollo del conocimiento.

Por lo anterior, de los diálogos entablados con los informantes se extrae una riquísima gama de expresiones que encierran dichas afirmaciones exponiendo argumentaciones que hacen ver más allá de los hechos palpables y demostrables. Las subjetividades que navegan en la mente de sus protagonistas, que buscan ser vertidas a través de un diálogo constructivo en torno a las vivencias del ambiente académico, dejando entrever las vicisitudes, angustias, expectativas, sueños y aspiraciones de un conglomerado en torno al presente y futuro de la educación universitaria desde la mirada de la cultura digital, en un momento de crisis que golpea los cimientos de la institucionalidad.

Para avanzar en el esfuerzo de construcción hermenéutica en el marco de este espíritu, se organizaron desde las macro categorías, las categorías y subcategorías por cada informante, identificados como Grupo participantes y Grupo Personal Docente, identificados ambos grupos con las iniciales 1. DIEP, 2. ECOS, 3. ECOP, 4.- EPSI, 5. EADE, 6. EDERE, 7. ESIS, y 8. ELEC, respectivamente, según los textos extraídos de cada entrevista y su respectiva interpretación, codificados según el informante y la macro categoría correspondiente.

Descripción Teórica de las Unidades de Significación

Pese a que no existe un modelo único y estandarizado para llevar a cabo el análisis, sí que es posible distinguir una serie de tareas u operaciones que constituyen el proceso analítico básico, común a la mayor parte de los estudios. En este sentido, a continuación, se interpretan los significados obtenidos durante el desarrollo de las fases 1 y 2 de la investigación. En la primera fase (revisión bibliográfica), se estableció la parte teórica conceptual y se tuvo contacto con el grupo investigado.

En la segunda fase (recolección de la información), se realizó el proceso de aplicación de la técnica de observación participante y la entrevista semiestructurada, cuyo tema a abordar hizo referencia a las categorías y subcategorías de análisis sobre los elementos teóricos basados en la cultura digital en escenarios universitarios en el contexto de la educación universitaria.

Para ello, se partió de un estudio cualitativo, agrupado en los fundamentos ontológicos y epistemológicos, relacionados con el método fenomenológico interpretativo, lo que permitió la interpretación y categorización de cada una de las categorías de análisis, que sirvieron de constructos sobre la realidad planteada. En este contexto, son analizadas e interpretadas las unidades de significación de la siguiente manera:

Cuadro N° 5**Cultura Digital| Praxis Docente y Estudiantes**

Primer grupo: Participantes	Segundo grupo: Docentes
1. DIEP: Formar a un individuo para el presente u futuro, por lo cual le garantizaría un profesional con múltiples competencias para el área donde labore	1. DIEP: Está referida al dominio de los medios digitales disponibles que sean compatibles con el proceso de enseñanza aprendizaje.
2. ECOS: Es todos los ámbitos actuales que han ayudado a la evolución del mundo	2. ECOS: Se vincula a los hábitos y dominio que pueda tener cada individuo en la participación y utilización adecuada de los recursos ofrecidos por las diferentes plataformas digitales.
3. ECOP: Tener conocimiento de las capacidades de estudiar online	3. ECOP: en la praxis, se acepta la tecnología como un medio eficiente en el proceso de enseñanzaaprendizaje, que contribuye oportunamente y de forma globalizada a la transferencia de contenidos y conocimientos educativos de alto nivel.
4.- EPSI: Poder de distribuir los tiempos de forma tan de que se pueda ser multifacéticos	4.- EPSI: Competencias instrumentales, de orden metodológico o de procedimiento, competencias personales y compromiso ético son necesarias en la praxis del docente y del estudiante
5. EADE: Es una herramienta buena sin embargo se ha de perfeccionar la atención brindada y las opciones en plataforma	5. EADE: Mantener un constante aprendizaje en materia virtual, formarnos y desarrollarnos a nivel profesional y asumir los cambios, Adquirir todos los conocimientos necesarios para instruir a en el mundo digital y todas las bondades que nos ofrece son parte de la praxis de los actores
6. EDERE: Alta competencia planifico y administro el tiempo y aprendizaje con honestidad y con mucho esfuerzo para auto enseñanza.	6. EDERE: Conocimiento y desenvolvimiento en el mundo digital actual, aprovechando sus recursos y ventajas para el crecimiento académico
7. ESIS: Seria los conocimientos sobre la importancia, usos y aplicación del aspecto digital para la enseñanza.	7. ESIS: Hábitos adquiridos con el uso de las redes educativas de Internet y que ayudan a los estudiantes en la realización de sus actividades académicas y comunicación con sus docentes son fundamentales en la praxis
8. ELEC: Conjunto de conocimientos y técnicas que permitan a las universidades transmitir los conocimientos ideas e información a sus alumnos de manera eficiente haciendo uso de los medios digitales	8. ELEC: Aspectos digitales acordados y concebidos en una institución universitaria que permiten en la actualidad innovar en el desarrollo de un entorno digital transformador

Fuente: Regalado (2020).

Se extrae del Cuadro 5 que, los informantes tanto la cultura digital como la praxis docente y estudiante en el contexto universitario, forman al individuo desarrollando capacidades efectivas cónsonas con la realidad actual; sin embargo, son conscientes de las mejoras requeridas en los aspectos de atención y comunicación. Por su parte, los docentes son conscientes de la importancia del uso eficiente de los medios y recursos digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje, sin embargo, adquirir competencias instrumentales, de orden metodológico o de procedimiento, competencias personales y compromiso ético es la clave de una praxis exitosa en el marco de la una cultura digital en el contexto universitario.

Cuadro N° 6
Cultura Digital | Estrategias

Primer grupo: Participantes		Segundo grupo: Docentes
1.	DIEP: Orientando de cómo investigar	1. DIEP: Aplico estrategias en función del contexto y de esta forma las voy adaptando constantemente apuntando a la articulación de los contenidos con las herramientas disponibles que el estudiante pueda utilizar y aportar el máximo rendimiento
2.	ECOS: Enviando asignaciones que cumplen todos los aspectos necesarios para poder entender mejor los contenidos	2. ECOS: Conocer diversas herramientas, las utilizo como estrategias para explorar las habilidades y capacidades de los participantes
3.	ECOP: Si en recursos que se encuentran en internet	3. ECOP: El uso de la Tic es imprescindible en los medios virtuales, quien no lo haga miente. Estrategias como comunicación síncrona son importantes, videos tutoriales realizados por el docente, otros.
4.-	EPSI: Con nuevos instrumentos para desarrollar trabajos, gracias a la tecnología podemos adquirir conocimientos en una pantalla	4.- EPSI: Tener capacidad de análisis y síntesis, de organización y planificación, y de gestión de información además de relación con tecnología: internet, inteligencia artificial, ética, cibernética, seguridad, privacidad y política son estrategias efectivas

5. EADE: No todos conocen el manejo del área. No responden a menudo y la atención brindada no es buena. Uno como estudiante hace la mayor parte al entender solos y buscarles la vuelta a las cosas sin apoyo.	5. EADE: Utilizo para enseñar las plataformas como estrategia. Muy necesarias, por el conocimiento que nos da.
6. EDERE: Hago mucha lectura, la Universidad NO publica libros, ni revistas, para elaborar nuestras investigaciones, apoyo del Internet, las redes, bajando las leyes y videos de expertos como Allan Brewer	6. EDERE: Utilizo estrategias de investigación y de enseñanza con apoyo en distintos medios digitales.
7. ESIS: Estudio viendo los contenidos en mi computadora	7. ESIS: Transmitir conocimientos e ideas a mis estudiantes por medio de audios, videos o imágenes diseñadas por mí.
8. ELEC: solo nos orientar a usar estas herramientas al momento de una evaluación y nunca por parte de ellos para hacer la explicación de algún contenido	8. ELEC: Internalizar la Prospectiva como elemento estratégico en la planificación y ajustar a esa proyección el entorno administrativo docente-digital para ir en avanzada.

Fuente: Regalado (2020).

Del cuadro 6 que se muestra a continuación, se identifica que, el grupo de estudiantes, se inclina por la necesidad de una orientación adecuada ante todos los aspectos del curso, así como en la necesidad de emplear las potencialidades de la tecnología para recibir clases online de forma síncrona. Igualmente, se evidencia el clamor universitario ante publicaciones de libros y revistas digitales como fuente de consulta confiable en el desarrollo de investigaciones.

Por su parte, solo un grupo de docentes aplica estrategias diversas en función del contexto de estudio, fomentando la comunicación asertiva en los medios digitales de enseñanza y otros elaboran videos tutoriales. Sin embargo, resultó notorio que algunos alegaran como estrategia el uso básico de las plataformas interactivas educativas UBA demostrando así planificación y gestión de información no curada digitalmente. Evidentemente, es hora de mostrar que, enseñar en la era digital implica asumir una visión integral del

proceso educativo y se requiere internalizar la prospectiva como elemento estratégico en la planificación y ajustar a esa proyección el entorno digital.

Cuadro N° 7

Alfabetización Tecnológica | Interactividad y Uso de Redes Sociales

Primer grupo: Participantes	Segundo grupo: Docentes
1. DIEP: El Internet es de gran apoyo en el aprendizaje. Las redes en algunas ocasiones se podrían utilizar para verificar alguna información solicitada y para estar al día con los acontecimientos de nuestro país y del mundo entero.	1. DIEP: Participación en integración activa. He usado el WhatsApp y el YouTube, que sirven además para enviar contenido, propiciar una discusión sobre un tema puntual, entre otras. Skype y zoom para video conferencias en tiempo real.
2. ECOS: Ser mucho más específicos a la hora de enviar una asignación. Las redes, Ayudan en gran manera ya que estos son medios de comunicación casi instantáneos haciendo que la investigación sea muy fácil.	2. ECOS: Aprendizaje de calidad e interactivo. Normalmente utilizo el WhatsApp para mantener la comunicación directa e instantánea con los estudiantes, también en esta experiencia procuro el uso de la plataforma de YouTube y todas las aplicaciones que Google puede ofrecer para la educación.
3. ECOP: Solicitar actividades en herramientas digitales novedosas y dejar a un lado los informes en Word. Si, buscar información por hashtag en Twitter, a veces hay información buena.	3. ECOP: Lo veo como una relación nativo digital y cultura digital. Twitter, Blogger, Wordpress, Powtoon, Prezzi, Screencast, GoConqr, Padlet, Audacity, Google Activate.
4.- EPSI: Más comunicación y calificar las actividades agregando si estaban Deficientes de forma tal de la próxima hacerlo mejor. Las redes sociales a mi parecer son un mecanismo de distracción.	4.- EPSI: Las uso para poder lograr alcanzar mis objetivos como docente, presentar información de calidad y a su vez instruir al estudiante con lo mejor que está a nuestro alcance.
5. EADE: Que estén pendientes del campus y de nuestros requerimientos. Solo a modo informativo. No considero correcto que envíen evaluaciones mediante una red social personal.	5. EADE: Que es lo mejor que los estudiantes les ha pasado. Instagram, porque todos los estudiantes tienen y por allí genero contenidos educativos.
6. EDERE: Que interactúen, que publiquen videos dando clase. En las redes Investigar y aprender todo lo relacionado con la carrera.	6. EDERE: el estudiante aprovecha las ventajas de la tecnología. Moodle, que es el aula virtual. YouTube que permite evaluar la oralidad y la visualización del estudiante. Correos para transmitir información

7. ESIS: Brindar el material desde una fuente digital ayuda bastante. Las redes pueden servir.	7. ESIS: Se requiere estudiante preparado en competencias digitales. Por medio de mi página web.
8. ELEC: Se deben preocupar por hacer las evaluaciones digitales si no explicar las clases usando esta herramienta. Las redes sociales se pueden usar para fines educativos.	8. ELEC: Funcionabilidad y Operación razonabilizada de un Campus Virtual. Las que pueda incorporar como apoyo y palanca de la web 3.0

Fuente: Regalado (2020).

Desde el análisis del cuadro 7 se tiene que, en la actualidad existe una sinergia entre el uso de las TIC y la educación virtual donde, ser precisos cuenta para los estudiantes, que los elementos de comunicación priven sobre la descripción vacía de actividades. Aunque, brindar material desde una fuente digital ayuda bastante, los estudiantes son conscientes de las diferentes herramientas que los profesores pueden emplear en educación en línea, no consideran correcto que se envíen evaluaciones mediante una red social personal del docente, en este sentido, prefieren videos instruccionales.

Por otra parte, algunos docentes generan contenidos educativos dada la importancia de la relación existente nativo digital y cultura digital, ante el uso de las redes sociales y la participación activa que ambos actores tienen en ellas. Las redes de mayor predominancia se encuentran, WhatsApp, YouTube, Moodle e Instagram todas ellas requieren estudiantes preparados en competencias digitales. Funcionabilidad y operación en un marco de razonabilidad de las redes sociales, herramientas, programas y aplicaciones de las TIC, se utilizan en la praxis universitaria.

Cuadro N° 8**Alfabetización Tecnológica | Uso Crítico y Prioritario de las TIC**

Primer grupo: Participantes	Segundo grupo: Docentes
1. DIEP: Las TIC nos dan las herramientas y es de parte de nosotros como las vamos a desarrollar para poder cumplir con lo solicitado por el facilitador.	1. DIEP: Las TIC son estrictamente necesarias y vinculantes si se quiere lograr resultados exitosos. Debe hacer un uso consciente y efectivo de las TIC aprovechando al máximo sus bondades articulándolas en el proceso educativo.
2. ECOS: Cada persona es responsable sobre las maneras en las cuales realiza una asignación.	2. ECOS: Las Tics son una herramienta educativa que tiene un impacto en los objetivos del proceso del aprendizaje enmarcado en las exigencias de la globalización y la sociedad. El docente abandona el viejo paradigma para convertirse en un tutor virtual. Debe es motivador, esa es la clave
3. ECOP: Depende del esfuerzo que cada estudiante ponga.	3. ECOP: El uso de la Tic es imprescindible en los medios virtuales, pero debemos usar nuestro análisis crítico, investigar, leer, razonar e interpretar, para respetar el derecho de autor.
4.- EPSI: Es mi deber aprender nadie me va a enseñar más que yo.	4.- EPSI: Emplear nuevas tecnologías de información logra que las actividades se hagan más interesantes tanto para el estudiante como para el mismo docente Universitario. Este permite asumir transformaciones significativas
5. EADE: Hay que tener en cuenta todas las posibilidades y tener responsabilidad.	5. EADE: Muy necesarias, por el conocimiento que nos da. Dar información que se pueda utilizar en el aprendizaje de nuestros estudiantes.
6. EDERE: Basta con tener conciencia, responsabilidad y honestidad con nosotros mismos, ¿a quién vamos a engañar?	6. EDERE: fundamental para poder tener arraigo y darle sentido a las mismas. Facilitar el aprendizaje, orientar a cada estudiante en su investigación constructivista de su aprendizaje.
7. ESIS: El aprendizaje no es algo que se puede forzar en alguien, si esas personas no tienen la mentalidad e interés de aprender entonces simplemente será una pérdida de tiempo para todos los involucrados.	7. ESIS: las TIC me permiten la investigación activa de técnicas de evaluación educativa y gracias a los dispositivos como el celular me permite orientar por medio de audio o videos a mis estudiantes.

8. ELEC: Si nosotros no estamos listos para el cambio la universidad tampoco buscará cambiar.	8. ELEC: El debido uso correcto de las TIC son necesarias y fundamentales, es parte de desarrollar transversalmente las competencias. Potenciar el desarrollo de las competencias asociadas y esperadas en el plan académico de cada especialidad.
---	--

Fuente: Regalado (2020).

Según lo expresado en el Cuadro 8, la universidad debe cambiar al ritmo que cambian sus estudiantes. Integrar las TIC en la educación requiere una concepción moderna del aprendizaje, se necesita transformar, pensar de manera diferente en los aprendizajes, son parte del día a día, exigen conciencia, responsabilidad y honestidad. Las pedagogías emergentes demandan un docente investigador constante que actualice métodos y garantice la aplicación innovadora de aplicaciones tecnológicas con análisis crítico por ser vinculantes de cara al impacto en los objetivos del proceso de aprendizaje enmarcado en las exigencias de la globalización y la sociedad red permite asumir transformaciones significativas para el desarrollo de competencias transversales.

Las TIC ya son parte de nuestras vidas, en las actividades académicas todas son de gran impacto y ayuda, por lo que es fundamental que se domine estas herramientas. En este apartado, resultó evidente que ambos actores son conscientes del uso crítico y prioritario de las TIC en el proceso educativo digital.

Cuadro N° 9**Ciber Ética | Conocimiento en Red**

Primer grupo: Participantes	Segundo grupo: Docentes
1. DIEP: Como estudiantes debemos estar al día y obtener las habilidades y conocimientos que se requiere para poder estar al día con los continuos cambios que se presentan ya que utilizamos herramientas para construir conocimiento, debemos crear, diseñar y aprovechar cada enseñanza que nos genere este proceso de educación digital.	1. DIEP: El docente universitario hoy día en primer lugar debe ser competente más allá del contenido que imparte
2. ECOS: En definitiva, los estudiantes tienen que aportar de su parte a la hora de realizar las asignaciones ya que si las realizan con fines de solo hacerla no queda ningún tipo de conocimiento para estos.	2. ECOS: El docente debe ser investigador activo, orientador, motivador, promover el pensamiento crítico. El perfil axiológico es fundamental.
3. ECOP: Se necesita tener la capacidad de investigar y mantenerse informado de todas las novedades informáticas a nivel mundial	3. ECOP: El docente debe estar enfocado hacia el logro de las competencias de las unidades curriculares, en tal sentido, debe estar formado o tener suficientes conocimientos de las asignaturas que imparte para poder cumplirlas, también debe saber manejarse en la plataforma virtual con eficiencia, investigar y estar actualizado, para innovar.
4.- EPSI: Tener conocimiento de lo que se investiga	4.- EPSI: Trascendente, equivale a darle un matiz más humano y respetuoso a los elementos que conforman la cultura digital de un determinado grupo social, comunidad o simplemente todo un país con {ética hacia la construcción del conocimiento en red.
5. EADE: Se requiere adaptación	5. EADE: El conocimiento lo genera un docente proactivo, competitivo, líder, motivador, que asuma los retos de la nueva cultura digital
6. EDERE: Estudio a conciencia	6. EDERE: Un profesional actualizado en su profesión con conocimiento en los temas que desarrolla y a su vez actualizado con las tecnologías informáticas, sus usos y las formas de emplearla en la enseñanza de sus saberes.

7. ESIS: Se requiere habilidades y algo de conocimientos se necesitan en específico.	7. ESIS: Investigador activo del conocimiento, dispongo de habilidades en el uso de las TIC, conozco las técnicas educativas, trabajo en equipo en el ámbito educativo con ética y disciplina virtual
8. ELEC: Cada día se busca optimizar todo, la comunicación, la producción de un material, la economía y la educación debe ser otra disciplina que este en constante evolución	8. ELEC: Manejo y dominio de herramientas y recursos de apoyo para formación académica, con actitud y Disposición PROACTIVA y facilidad y apertura en el uso y empleo de aspectos metodológicos y evaluativa al momento de trabajar en un EVA, genera conocimiento en red.

Fuente: Regalado (2020).

En base al Cuadro 8, para el grupo de estudiantes, las habilidades digitales en investigación son necesarias en la producción de conocimientos para estar al día con los continuos cambios que se presentan en la sociedad. Es claro que, progresar, crecer y contribuir como estudiante en una sociedad global, interconectada y en constante cambio, necesita un docente competente más allá del contenido que imparte, investigador activo, orientador, motivador, que promueva el pensamiento crítico, con perfil axiológico, capaz de ofrecer un matiz más humano y respetuoso a los elementos que conforman la cultura digital de un determinado grupo social además de ser actualizado en su área de formación y a su vez actualizado con las tecnologías informáticas, sus usos y las formas de emplearlas en la enseñanza de sus saberes. Enseñar en la era digital implica, conocimiento en red y asumir una visión integral del proceso educativo.

Cuadro N° 10**Ciber Ética | Construcción Colectiva del Aprendizaje**

Primer grupo: Participantes	Segundo grupo: Docentes
1. DIEP: Motivar, al estudiante a la educación digital, generar inquietudes y de la misma manera inspirar aclarar dudas, innovaciones de los contenidos, buscar alguna manera de relacionar los contenidos con la vida cotidiana, desarrollar y actualizar contenido.	1. DIEP: Desde desarrollo de contenidos, planificación de actividades carga de actividades formativas y evaluativas, seguimiento y monitoreo de estudiantes. Participación en integración activa.
2. ECOS: Que empiecen a colocar el contenido abierto de manera internacional	2. ECOS: Vídeo exposiciones, ensayos, informes, foros de discusión. Promover el pensamiento crítico en los estudiantes
3. ECOP: Perseverar la comunicación entre las partes, que haya medios para comunicarse fluidamente.	3. ECOP: Muchos estudiantes se manejan bien con la tecnología porque han tenido acceso a ella desde muy temprana edad, pueden trabajar en grupos y generar nuevo conocimiento, solo deben cuidar los aspectos éticos del proceso
4.- EPSI: Videos definitivamente videos yo soy muy visual y necesito entender con imágenes.	4.- EPSI: Desafíos, Nuevos Retos Digitales, Red, Internet, Tecnología e Innovación para estar en la Vanguardia y lograr adecuar la Educación a la era digital y la construcción colectiva de aprendizaje
5. EADE: Atención, disposición y tiempo	5. EADE: Es lo mejor que los estudiantes les ha pasado, esta cultura digital les permite realizar otras tareas como trabajar, ya que si manejan las herramientas de la virtualidad todo será más sencillo para ellos, deben sacarle el máximo provecho al aprendizaje colectivo
6. EDERE: El profesor debe orientar y dar clase grabándolas y publicándolas	6. EDERE: Clases en aulas virtual, construcción colectiva de aprendizaje
7. ESIS: La habilidad de encontrar información confiable e infalible en la internet seria la primordial, además de herramientas que permitan compartir dicha información se vuelve invaluable.	7. ESIS: Apoyo en herramientas para fomentar el pensamiento crítico, el debate y fomentar el conocimiento.
8. ELEC: se deben desarrollar habilidades para el uso de herramientas y plataformas que permitan a los docentes realizar una clase en la que se pueda explicar el contenido de la asignatura.	8. ELEC: Todo lo relacionado con el control, administración y mantenimiento de un EVA. Funcionabilidad y Operación razonabilizada de un Campus Virtual.

Fuente: Regalado (2020).

El grupo estudiantes expresó que, en la construcción colectiva de aprendizajes, sentirse motivados por los docentes, contar con innovaciones de los contenidos, con comunicación fluida entre las partes y el uso de videos instruccionales por parte de los docentes es clave en el marco de los estándares internacionales de la triada educativa: estudiantes, docentes e instituciones educativas. Por su parte, el grupo docentes apuesta la integración activa de herramientas de la virtualidad con la finalidad de promover el pensamiento crítico en los estudiantes, a través de desafíos, nuevos retos digitales, red, internet, tecnología e innovación para trabajar en grupos y generar nuevo conocimiento como parte de la cultura digital en su amplitud ya que les permite realizar otras tareas como trabajar, ya que, si manejan las herramientas de la virtualidad como clases online en la construcción colectiva de aprendizaje, se fomenta de forma efectiva el pensamiento crítico, el debate y la generación de nuevo conocimiento.

Cuadro N° 11

Ciber ética | Disciplina ética en el aprendizaje en red

Primer grupo: Participantes	Segundo grupo: Docentes
1. DIEP: Entre las principales es no al plagio, realizar una investigación con sustento debe de mantener una conducta ejemplar y responsable y obtener durante las investigaciones una capacidad analítica y de reflexión.	1. DIEP: Me siento competente para seguir manejándolos como hasta ahora con ética y con una visión clara definida del fin último que se persigue con los mismos.
2. ECOS: Siempre hay que tomar en cuenta de donde se obtiene la información y si es de un autor reconocido hace que la información sea más confiable	2. ECOS: Considero que soy lo suficientemente consciente para respetar el trabajo de terceros, y cómo debo usar este material para generar nuevas teorías o conocimientos y transmitirlos a otras personas.
3. ECOP: Honestidad para sólo compartir información para aprender. Siempre colocó las referencias de la consulta.	3. ECOP: Procuro conducirme con ética y respeto, pero he cometido fallas, la verdad
4.- EPSI: Tener la convicción de entregar y alcanzar todas las actividades en la hora y el día indicado y no haciendo plagio de lo que está en internet porque no toda información es correcta	4.- EPSI: Como Docente Universitario debemos mantener la ética en la plataforma y en el proceso de enseñanza – aprendizaje en todas sus formas.

5. EADE: Transparencia. Se cita según sea la fuente	5. EADE: He aprendido a darlo mejor de mí y enseñó a mis estudiantes que ante todo se debe tener presente la ética porque es un valor importante y si la practicamos nos ganamos el respeto de las personas
6. EDERE: La honestidad en el aprendizaje.	6. EDERE: Utilizo los recursos conforme a las normas haciendo énfasis en lo que es mi creación y los que es producto de investigación refiriéndome a sus autores.
7. ESIS: No ofrecer información falsa o sin fuentes confiables, y no abusar del anonimato de la era digital deberían ser las principales en mi opinión.	7. ESIS: Me siento conforme con mis habilidades utilizadas con ética
8. ELEC: hacer uso adecuado de las herramientas digitales para fines educativos, sabemos que el internet tiene su lado oscuro así que los estudiantes no deben prestarse a dañar la imagen de la universidad usando estos medios.	8. ELEC: Trato de cumplir la ética. Se los riesgos y faltas que se corren al no hacer mención de las fuentes.

Fuente: Regalado (2020).

El grupo de estudiantes entrevistados, señalan que, en el uso adecuado de las herramientas digitales para fines educativos, mantener una conducta ejemplar y responsable es importante y son conscientes que esa conducta está relacionada con la honestidad, la transparencia y la responsabilidad. Del mismo modo, hacen énfasis en el respeto a los derechos de autor, la búsqueda de información en fuentes confiables y sobre todo en no abusar del anonimato de la era digital.

El grupo de docentes, se siente competente y responsable aplicando ética en el proceso de enseñanza – aprendizaje en todas sus formas digitales con lo cual demuestran ser conscientes de los riesgos y faltas que se comenten al no hacer referencia de las fuentes de consulta; sin embargo, unos pocos reconocieron haber cometido faltas de ética en algún momento.

Cuadro N° 12**Ciber ética | Legalidad en línea**

Primer grupo: Participantes	Segundo grupo: Docentes
1. DIEP: Los estándares o las ISTE, como estudiantes debemos estar al día y obtener las habilidades y conocimientos que se requiere para poder estar al día con los continuos cambios que se presentan ya que utilizamos herramientas para construir conocimiento.	1. DIEP: la UNESCO ha hecho énfasis en el año 2019 sobre la generación de estructuras dirigidas al apoyo del proceso educativo. No conozco en profundidad el funcionamiento de la ISTE.
2. ECOS: No las conozco	2. ECOS: Debo reconocer que no estoy empoderado a ciencia cierta de la información emanada de la UNESCO. Tuve la oportunidad de leer y verificar el alcance de las ISTE.
3. ECOP: No, no sabía que existía esta estandarización	3. ECOP: No mucho, pero se me ha despertado el interés ahora, pienso que es importante colaborar.
4.- EPSI: Sin aporte	4.- EPSI: El ISTE como sociedad internacional se ha interesado mucho en la enseñanza del educador a fin de formarlos como Docentes comprometidos con sus estudiantes.
5. EADE: Sí. Se ha de adaptar	5. EADE: He leído pero muy poco, pero tengo un poquito de conocimiento
6. EDERE: No. Nunca había oído de la ISTE	6. EDERE: Si, claramente guiadas hacia al aprendizaje constructivista donde el rol del facilitador no es el tradicional sino más bien orientar en el proceso que el estudiante de manera autodidacta aprende. ISTE desconocidas.
7. ESIS: Con mis conocimientos actuales solo puedo especular, debido a mi falta de conocimiento sobre la ISTE.	7. ESIS: No la conozco lo que dice la UNESCO y leí algo sobre los Estándares ISTE.
8. ELEC: no los conozco, pero pienso que es correcto que se planteen un conjunto de parámetros de manera que el proceso de cambio por parte de las diversas instituciones pueda hacerse de manera más sencilla	8. ELEC: No lo conozco a profundidad. Pero he leído algo al respecto.

Fuente: Regalado (2020).

En el caso del grupo de estudiantes a pesar que reconocen los aspectos éticos como necesarios en el estudio en línea, no conocen en específico las habilidades y conocimientos que se requieren para progresar, crecer y

contribuir como estudiante en una sociedad global, interconectada y en constante cambio tal como lo La Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación (ISTE) para estudiantes. Los docentes, conocen muy poco el marco de competencias de los docentes en materia de TIC elaborado por la UNESCO del año 2019 y la situación es igual con el aprendizaje y aplicación de estrategias efectivas para el uso transformador de la tecnología que propone La Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación (ISTE), afortunadamente, se despertó interés en estos aspectos y ahora es visto como una oportunidad de leer y verificar el alcance que se tiene en el marco de la legalidad en línea

Cuadro N° 13

Mediación didáctico - tecnológica en el contexto universitario UBA | Innovación

Primer grupo: Participantes	Segundo grupo: Docentes
1. DIEP: Participaría, me gustaría participar en la motivación y beneficios del estudio en línea	1. DIEP: Debe masificar el conocimiento en este sentido con promoción, divulgación y sobre todo
	actualización articulando e integrando tanto a docentes como a estudiantes en todas las nuevas tendencias digitales aplicables en el ámbito educacional aprovechando todos los canales que disponga para tal fin, eso es innovar
2. ECOS: Ayudar a la realización y cumplimiento de actividades de innovación	2. ECOS: Innovar posibilita el acceso a medios audiovisuales para que las aulas se mantengan dinámicas y más humanas, además de posibilitar actividades en tiempo real dentro de las aulas o con el apoyo de medios digitales oficiales de la universidad.
3. ECOP: Si, dar charlas para innovar	3. ECOP: La universidad debería invertir en la compra de e-book relacionados con las asignaturas gratis, los cuales puede compartir con los usuarios de su plataforma virtual como aspecto innovador del acto educativo

4.- EPSI: No	4.- EPSI: La plataforma es totalmente completa ya que permite mantener al estudiante informado a través de foros, mensajería instantánea. Permite organizar, presentar, comunicar y generar contenidos apropiados para uso personal y de uso académico.
5. EADE: No	5. EADE: A mi modo de ver las cosas la UBA tiene el 90% de las herramientas necesarias para Innovar y todas funcionan para poner en práctica las TIC, y para mejorarlas solo se debe hacer mantenimiento a los equipos de computación cuando se requiera.
6. EDERE: No. Ya estoy terminando la carrera. Solo faltan 3 materias, solamente quiero culminar la carga académica que me falta y listo	6. EDERE: Mayor difusión para romper con los paradigmas
7. ESIS: Me gustaría subir los materiales digitales a las páginas que lo necesitan, eso sería innovación	7. ESIS: Expandir la formación docente en entornos virtuales de aprendizaje para ser un requisito obligatorio a todo el personal docente
8. ELEC: Si participaría, y como estudio ingeniería eléctrica en el desarrollo de dispositivos que permitan mejorar la interacción del usuario, más orientado al hardware	8. ELEC: Adecuar dinámicamente el campus virtual a las nuevas exigencias de la realidad actual.

Fuente: Regalado (2020).

Toda universidad trabaja constantemente en la mejora continua, en ese escenario el grupo de estudiantes desea participar en la motivación y beneficios del estudio en línea, ayudar a la realización y cumplimiento de actividades de innovación, dictar charlas, subir los materiales digitales a las páginas que lo necesitan, desarrollar dispositivos que permitan mejorar la interacción del usuario con las plataformas digitales, son algunas de las propuestas que en innovación aportan.

Seguidamente, los docentes hablaron de masificar el conocimiento con promoción, divulgación y sobre todo actualización articulando e integrando tanto a docentes como a estudiantes en todas las nuevas tendencias digitales aplicables en el ámbito educacional, acceso a medios audiovisuales para que

las aulas se mantengan dinámicas y más humanas, e-book relacionados con las asignaturas gratis y expandir la formación docente en entornos virtuales de aprendizaje. Resultó interesante, los docentes consideren que la UBA tiene el 90% de las herramientas necesarias para Innovar, solo requiere mayor difusión y capacitar de forma obligatoria a todo el personal docente.

Cuadro N° 14

**Mediación didáctico - tecnológica en el contexto universitario UBA |
Andragogía y educación a distancia**

Primer grupo: Participantes	Segundo grupo: Docentes
1. DIEP: Me ayudó a tener más facilidades en el manejo de las herramientas tecnológica, las competencias obtenidas: diseñar, investigar, crear, en el área tecnológica.	1. DIEP: siento que debe sentar una base o piso desde lo educativo, vale decir el docente UBA debe tener claro el proceso educativo y tener muy claro su rol dentro del mismo, más allá de la simple transmisión de saberes profesionales. Desde lo tecnológico no se precisa tener eruditos en la materia, pero si competentes en la gran mayoría de las herramientas digitales, ese aspecto forma parte de la andragogía universitaria
2. ECOS: En definitiva, los medios digitales ayudan a poder realizar un aprendizaje correcto en diferente manera.	2. ECOS: Considero que es fundamental la concienciación del personal docente sobre la importancia de la cultura digital, la andragogía y la cultura digital. En el mundo actual y en el futuro, se debe incentivar la formación en el uso de herramientas específicas que permitan mejorar la calidad de la participación del docente y del estudiante en este apasionante mundo de la cultura digital en la educación.
3. ECOP: Ser creativo, curioso, comprometido, etc.	3. ECOP: Hay que creer en el proceso educativo andragógico a distancia, experimentarlo como estudiante y docente me ha enseñado a entender a los distintos usuarios, pero siento que la autodisciplina y la organización del tiempo de dedicación guardan una alta relación, a eso se le suma el autoaprendizaje y las ganas de superación
4.- EPSI: Más comunicación con los profesores de forma tal que podamos entender sus criterios	4.- EPSI: Conocimiento digital, Aprendizaje continuo, Gestión de la Información, Comunicación digital, Trabajo y liderazgo en red (equipos), Visión estratégica forman parte de este proceso andragógico mediado por las TIC

5. EADE: Darnos prioridad en la atención con docentes que manejen bien el campus y estén pendientes de ellos.	5. EADE: Saber manejar todas y cada una de las herramientas tecnológicas, las diversas herramientas de la plataforma virtual, tener el conocimiento en cuanto a las TIC y los Entornos Virtuales, especializarse en las distintas áreas del conocimiento para poder generar contenido educativo de alta calidad a través de un proceso andragógico
6. EDERE: Manejaras redes e instrumentos que dispone la UBA	6. EDERE: Desarrollar el conocimiento en los distintos recursos digitales que permitan al facilitador generar nuevos aprendizajes en un contexto andragógico. De igual forma desarrollar de manera teórica – practica, el conocimiento en los recursos evaluativos con el uso de las nuevas tecnologías de información
7. ESIS: El conocimiento sobre cómo manejar plataformas virtuales centradas en la enseñanza brindaría un apoyo bastante grande.	7. ESIS: Ser investigador activo de herramientas de aprendizaje en línea dentro de un proceso de formación andragógico de reflexión, educación en línea y a distancia es la clave
8. ELEC: es indispensable que tanto los docentes como los estudiantes que estamos en una Revolución Industrial y del sepan usar los medios digitales ya sea de educación y comunicación. pero más importante que saber usar estas herramientas es saber cómo transmitir los conocimientos de manera eficaz.	8. ELEC: En esta era es fundamental que se entienda Conocimiento. La Universidad debe viajar a su Transformación Digital.

Fuente: Regalado (2020).

Este apartado se fundamenta en la experiencia del estudiante universitario, en el marco de una cultura científica tecnológica que propicie la innovación y generación de nuevos conocimientos en la universidad y el grupo reconoce que el proceso formativo en la universidad ha contribuido en el desarrollo de competencias como diseñar, investigar, crear, en el área tecnológica. Los medios digitales contribuyen con el aprendizaje correcto en diferente manera, sin embargo, este proceso demanda a un estudiante creativo, curioso y comprometido que a diario exige mejoras en los procesos comunicativos.

En este aspecto, los docentes reconocen que el docente UBA debe tener claro el proceso educativo y su rol dentro del mismo, más allá de la simple

transmisión de saberes profesionales, desde lo tecnológico no se precisa tener eruditos en la materia, pero si competentes en la gran mayoría de las herramientas digitales. Se debe trabajar en la concienciación del personal docente sobre la importancia de la cultura digital, la andragogía, en el proceso educativo andragógico a distancia, experimentarlo como estudiante y docente inclusive.

Triangulación Iconográfica Emergente: Realidad en Perspectiva

La triangulación iconográfica presentada a continuación, hace parte de la investigación en el proceso que va conduciendo paulatinamente al momento culminante del encuentro de la investigadora con los hallazgos constitutivos recreados genéricamente en su mente desde el momento en que concibió la idea del tema a desarrollar, luego de un dilatado proceso de estudio y reflexión, que desde la racionalidad hermenéutica han llegado a transformarse, convirtiéndose en un nuevo modo de ver e interpretar la realidad a partir de la dialéctica cultura digital – mediación didáctico tecnológica en el ámbito de los estudios universitarios, el cual ha sido el objeto de los más sentidos desvelos y de las más incisivas especulaciones.

Según Cisterna (2005:62), investigar desde una racionalidad hermenéutica significa una forma de abordar, estudiar, entender, analizar y construir conocimiento, a partir de procesos de interpretación, donde la validez y confiabilidad del mismo descansa en última instancia en el rigor del investigador, asumiendo la cuestión de la construcción del conocimiento como un proceso subjetivo e intersubjetivo, recopilando la información,

organizándola y dándole sentido, tanto desde sus estructuras conceptuales previas, como desde aquellos hallazgos que surgen de la propia investigación.

En el marco de este espíritu a continuación, se presenta en figuras iconográficas y de acuerdo con las macro categorías y categorías emergentes de la entrevista de los informantes clave identificados en dos grupos de estudiantes y docentes de la Universidad Bicentennial de Aragua respectivamente, según los textos extraídos de cada entrevista, su respectiva interpretación y la macro categoría correspondiente contrastada con las teorías que sustentan la investigación y la opinión de autores.

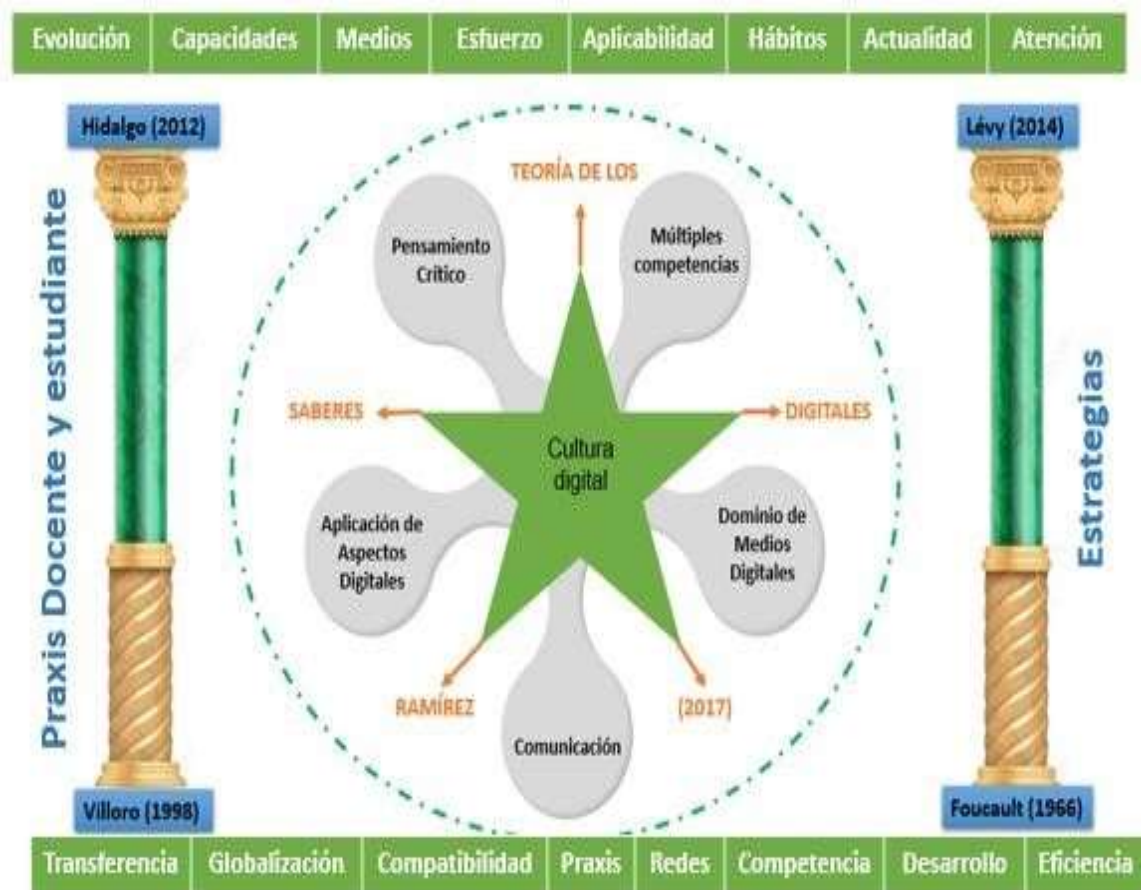


Figura 7: Episteme de la Temática de Estudio: Cultura digital
Fuente: Elaboración propia (2020)

La figura 7 muestra desde el Epísteme de la Temática de Estudio (Cultura digital), la mirada de los estudiantes y docentes que recoge en su esencia las apreciaciones mediante las cuales se expresa el modo de ver la Cultura digital desde la experiencia personal y con la institución objeto de estudio. Esta concepción de los informantes clave constituye un marco del saber que corresponde a nuestra época y está representada por múltiples competencias, dominio de medios digitales, la comunicación, aplicación de aspectos digitales y el pensamiento crítico, todos ellos en el marco de la aplicación de diversas estrategias.

En ese orden de ideas, lo digital constituye el fenómeno global y desde los aportes de Lévy (2004), la cultura digital integra sistemas materiales y simbólicos, agentes y prácticas culturales, interacciones y comunicaciones, específicamente, la cultura digital universitaria les da una perspectiva académica, orientada a la generación y divulgación del conocimiento compatible con la realidad global de los actores universitarios.

La sociedad red, mide su desarrollo en nodos, ancho de banda, participación y usuarios, por lo tanto, es evidente la importancia del aporte de Hidalgo (2012) al señalar que las brechas no están en lo económico y lo social sino en las conexiones y los alfabetizados digitales. Ciertamente, desde su entrada en escena, las TIC han ido despertando utopías y distopías de todo tipo desde la óptica de los docentes universitarios y de estudiantes. Todas las actividades que se realizan en el ciber espacio – inclusive en el sector educativo – *cambian los procesos de construcción de conocimientos* lo cual permite concebir la modificación de las formas de pensamiento; es decir comprobable, cuantificable, invariable y predictivo, Villoro (1998).

La episteme es el conocimiento que condiciona las formas de entender e interpretar el mundo, en determinadas épocas y la nuestra es la tecnológica, ese aspecto es fundamental y así lo demuestran los aportes de Foucault (1966), quien afirma que el conocimiento es un marco de saber que corresponde a determinada época. En ese sentido, los líderes educativos crean una cultura en la que profesores y estudiantes se empoderan para utilizar las tecnologías digitales de maneras innovadoras con la misión de enriquecer la formación en línea.

Es así que la misión en el área tecnológica de las universidades es empoderar a los docentes, desarrollar confianza y contribuir en el desarrollo de competencias en el marco de los Estándares ISTE para estudiantes y para docentes, es así como se inspira una cultura de innovación y colaboración que permita el tiempo y el espacio para explorar y experimentar con herramientas digitales, al tiempo de apoyar a los docentes en el uso de las tecnologías digitales para avanzar en el aprendizaje que satisfaga tanto el aprendizaje diverso como necesidades culturales y socioemocionales de los estudiantes, de manera individual.

Por su parte, la Teoría de los Saberes Digitales de Ramírez (2017) hace énfasis en la estructura graduada de habilidades y conocimientos teóricos e instrumentales de carácter informático e informacional que son necesarias desarrollar para dar respuesta a la búsqueda de la caracterización de la brecha digital en el contexto educativo, a partir de la revisión de estándares internacionales como los propuestos por la UNESCO, la OCDE, ICDL y el ISTE.

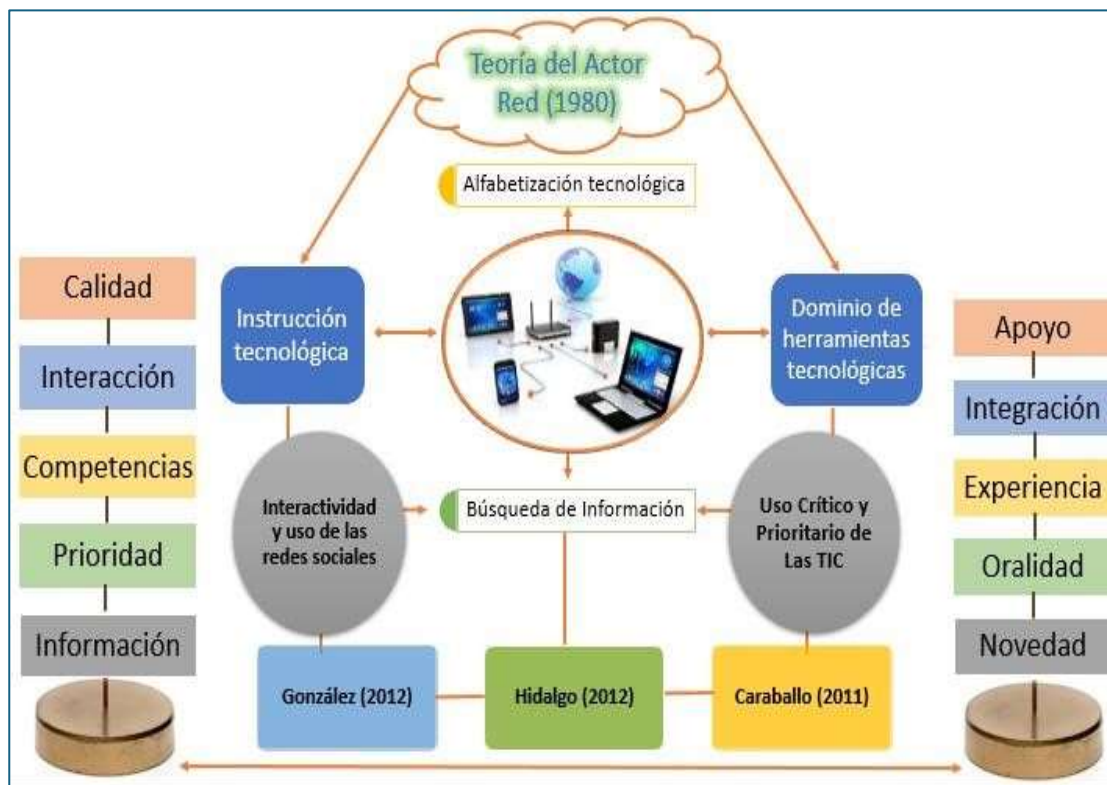


Figura 8: Subjetividades de la Dialéctica Tecnología y Ciber ética: Alfabetización tecnológica
Fuente: Elaboración propia (2020)

La figura 8 muestra las Subjetividades de la Dialéctica Tecnología y Ciber ética desde la mirada de la “Alfabetización tecnológica” de los entrevistados en la búsqueda por identificar las relaciones que se establecen entre el estudiante universitario y el docente desde la instrucción tecnológica, dominio de herramientas tecnológicas y búsqueda de información.

Las consideraciones en torno a la dinámica que se genera desde el matiz que propone Latour (1999) en la Teoría del Actor Red, plantea la necesidad de realizar cambios profundos a los paradigmas educativos vigentes desde sus dimensiones pedagógicas, axiológicas, tecnológicas y legales – estudiarlo a través de la detección y análisis de las redes en que se inscribe y a través de la comprensión de las prácticas que se realizan en cada contexto con calidad,

interactuando constantemente, en la búsqueda de la mejora continua de competencias profesionales y pedagógicas en el área, dando prioridad a la información de apoyo que contribuya en la integración de una praxis con fundamentos claros en la comunicación y como aspecto novedoso de la realidad objeto de estudio.

Dicho de otro modo, como se integran en términos del equilibrio del hecho educativo, las dimensiones pedagógicas, axiológicas, tecnológicas y legales al momento de enfrentarse y llevar la formación universitaria en línea, en el hecho de coexistir como lo señala González (2012), los nuevos escenarios tecnológicos englobando e incluyendo a la educación presencial, los modelos híbridos y demás modalidades de estudios en condiciones, Cuyo entorno garantice las condiciones tecnológicas y educativas de bienestar que permita a los individuos desarrollar capacidades que le generan una vida profesional efectiva que redunde en garantizar las condiciones indispensables con miras al fortalecimiento y mejoramiento de la calidad de la educación superior, que se promueve, a través, de estas nuevas modalidades de aprendizaje son apreciaciones compartidas por Caraballo (2011).

Exponer el hecho del efecto de coexistir con diferentes alternativas educativas como lo plantea Hidalgo (2012), “la clave digital se centra no en la concentración y la industria, sino en el sujeto y el acceso”, traza una visión lo suficientemente realista de las transformaciones académicas como proceso en la cultura y la sociedad actual. De allí que la alfabetización tecnológica, dependa de una adecuada instrucción tecnológica que conlleve al dominio de herramientas tecnológicas que propicien en el sector universitario interacciones efectivas de las redes sociales a través del uso crítico y prioritario de las TIC coexistiendo con el surgimiento de nuevas disciplinas, producto de

la fusión de otras, que adquieren dimensión multidisciplinar como vía de explicar los cada vez más complejos procesos de interacción pedagógica – tecnológica del sector universitario, como resultado de la integración y ampliación de las miradas que ejemplifican la interrelación ciencia / tecnología / sociedad en el marco de la ciencia.

En resumen, dando a conocer los aspectos más profundos en torno a la significación y valor dado por la sociedad al hecho educativo y por ende al valor de la educación universitaria mediada por tecnología, sus aspiraciones, sus necesidades y expectativas, sus problemas más sentidos y la búsqueda incesante de respuesta considerando los referentes globales de las pedagogías emergentes es una realidad ineludible de la sociedad en su conjunto.

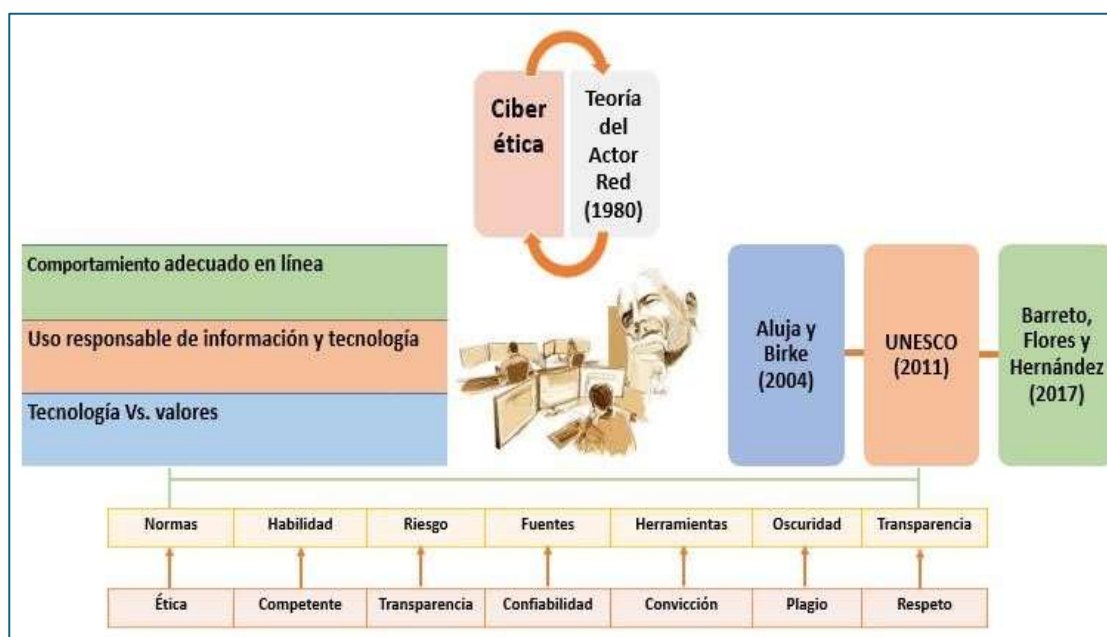


Figura 9: Subjetividades de la Dialéctica Tecnología y Ciber ética: Ciber ética

Fuente: Elaboración propia (2020)

La figura 9 muestra las Subjetividades de la Dialéctica Tecnología y Ciber ética desde la mirada de la “Ciber ética” se busca identificar de acuerdo con la opinión de los informantes clave de la investigación, el comportamiento

adecuado del usuario en línea, el uso responsable de información y tecnología y la relación de la dualidad tecnología Vs. valores. Evidentemente, actuar y decidir con conocimiento de causa al utilizar Internet y las TIC como miembros plenamente responsables de la sociedad de la información, no aleja las conductas no éticas y estas son un problema que carece de atención e importancia en el sector universitario tan sensible al plagio.

Al respecto, Aluja y Birke (2004), apuestan por el estudio de las conductas éticamente inaceptables y conductas éticamente cuestionables desde el plano científico, aspecto relevante considerando el Código de Ética para La Sociedad de La Información promovido por la UNESCO desde el año 2011, el cual plantea el conjunto de valores, derechos fundamentales y obligaciones que en el uso de las TIC la sociedad debe respetar; sin embargo, a pesar que los informantes son conscientes de la existencia de normas de netiqueta, y de que debe reinar la transparencia cuando se consultan fuentes de información mediante herramientas, el riesgo de conductas poco éticas está presente en todo momento ya que más allá de poseer habilidades, el lado oscuro de las personas en ocasiones cobra fuerza en la educación universitaria en línea.

La ética esta consustanciada con el comportamiento humano, el planteamiento de Barreto, Flores y Hernández (2017) ante la necesidad de propender una sociedad que genere nuevas formas de ver el mundo a través de la ciencia, la innovación y la tecnología es posible desde la mirada de la cultura digital con ética y disciplina.

Desde la virtualidad, igual enfrentamos el comportamiento humano en los entornos virtuales, esa conducta humana ante nuestros pares a través de las herramientas que hoy nos proporciona las TIC y que está transformando la

cultura de la comunicación y de las relaciones sociales. Aunque, para algunos resultó curiosa la palabra ciber ética, los entrevistados la asociaron al comportamiento humano mediado por la tecnología asociando los principios y valores morales.

De allí, que la necesidad de plantear un cambio de paradigma como el planteado en la Teoría Del Actor Red de Latour (1980). Todos los actores del sector universitario deben plantearse la necesidad inmediata de realizar cambios profundos a los paradigmas vigentes y hegemónicos de las ciencias sociales que tienda a buscar alternativas al modelo educativo vigente, donde se conjugue la ciencia, la innovación, la tecnología y la ética en un Sistema de Medición y Evaluación de la Calidad de la Educación frente al Marco de competencias de los docentes en TIC como una manera distinta de abordar la realidad.



Figura 10: Referentes Globales de las Pedagogías Emergentes del Sector Universitario: Mediación didáctica - tecnológica en el contexto universitario UBA
Fuente: Elaboración propia (2020)

Los Referentes Globales de las Pedagogías Emergentes del Sector Universitario categoría Mediación didáctico - tecnológica en el contexto universitario UBA, presentes en la figura 10 desde la mirada de los informantes clave del estudio, están planteados desde una perspectiva, en la cual, la dinámica en el aprendizaje interactivo, la participación e integración activa, la integración comunicativa, las herramientas pedagógicas globales, más exigencia de aprender con tecnología ante la generación de conocimiento vs. cultura digital, determina los cambios en las formas como se manifiestan los fenómenos, los cuales tienen sus expresiones según las épocas y momentos, generando las características que le son propias en el marco de la mediación didáctico - tecnológica que se lleva a cabo entre los actores de la realidad objeto de estudio.

Hoy en día, a pesar de todo el empuje transformador e innovador de las TIC en el sector universitario, en la práctica se mantiene inalterable el enfoque epistemológico originario que privilegia el episteme de la investigación desde el marco de los estándares internacionales de la triada educativa: estudiantes, docentes e instituciones como eje fundamental de estudio de los programas de formación, que se expresa en la subestimación que tienen las asignaturas de contenido social en los pensum de estudios, tomándose como de relleno.

La UBA cumple con lo establecido en el Proyecto Nacional de Educación Universitaria a Distancia (2012), que solicita credenciales al docente para ejercer la docencia en Educación Universitaria a Distancia en cualquiera de las diversas acciones y procesos didácticos para el desarrollo a distancia de programas conducentes a títulos de pregrado o a grados académicos de postgrado; sin embargo, pese a los años en formación docente en entornos virtuales de aprendizaje que la universidad lleva capacitando,

existen marcadas brechas en el fiel apego al lineamiento institucional de cara a la mediación con tecnología de calidad en el marco de la integridad académica que debe reinar en el sector universitario y por lo cual no se percibe con asertividad el proceso formativo.

Dentro de un aprendizaje estratégico, la perspectiva de Pierre (2011), ante la cibercultura enfatiza las prácticas, actitudes, modos de pensamiento y valores que se desarrollan junto al auge del ciberespacio y este proceso genera según Escobar (2005), construcciones y reconstrucciones culturales, tecnologías y educativas, todas ellas necesarias ante un proceso integral de mediación entre los actores del hecho educativo.

Por lo tanto, el dispositivo de formación configura el marco en el que se organizan las acciones de los estudiantes universitarios en el ciberespacio. Aunque popularmente hoy se le simplifique a tal grado que sea entendida como un nuevo estilo de vida, generado por el uso cada vez más frecuente de internet para Domínguez (2000), este dispositivo que llamamos cibercultura es mucho más complejo que un estilo de vida actual en el marco de los aprendizajes en la era digital.

La Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación (ISTE), un asociado del mundo académico, trata de cambiar la forma en que se lleva a cabo el aprendizaje y la enseñanza para que sea más significativo e impactante para los docentes y estudiantes de todo el mundo; sin embargo, los entrevistados conocen muy poco la influencia que tiene este asociado cuya meta es inspirar la creación de soluciones y conexiones para mejorar las oportunidades de los actores (institución, estudiantes y docentes), al ofrecer orientaciones prácticas, basadas en evidencias, redes virtuales y eventos que

estimulan el pensamiento e invitan a la reflexión, lo cual lo hace de importancia vital en la actualidad en el marco de la medición didáctico tecnológica de la universidad.

Transformar la enseñanza, acelerar la innovación y resolver los problemas difíciles en la educación, no se trata de la tecnología en absoluto, se trata de cambiar la forma en que se lleva a cabo el aprendizaje y la enseñanza, para ello la actualización en el año 2019 de la UNESCO, se presenta la tercera versión del marco de competencias de los docentes en materia de TIC para responder a la reciente evolución tecnológica y pedagógica al impartir educación con apoyo de las tecnologías.

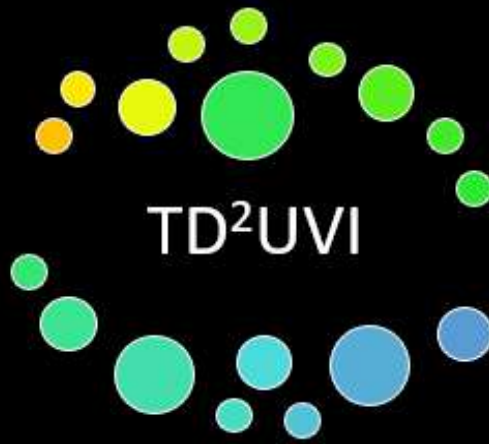
Pero en el marco de la investigación, resultó evidente que los docentes desconocen inclusive las repercusiones de los recientes avances tecnológicos en materia de educación y aprendizaje, como la inteligencia artificial (IA), las tecnologías móviles, la Internet de las cosas y los recursos educativos abiertos. En apoyo a la creación de sociedades del conocimiento inclusivas que propone este marco distribuido en 18 competencias organizadas en torno a los seis aspectos de la práctica profesional que los docentes precisan para integrar las TIC: comprensión del papel de las TIC en educación, currículo y evaluación, pedagogía, aplicación de competencias digitales, organización y administración y aprendizaje profesional de los docentes.

CAPÍTULO VI

TEORÍA TD2UVI

Trascender hacia el Desarrollo de una Transcultura Digital en Escenarios Universitarios

- De Alfabetización Tecnológica a la Cibercultura
Interioridades de lo subjetivo de la dialéctica del proceso
- Contexto de la Transcultura Digital
Componentes Estructurales de la Producción Teórica
- De-Construyendo Referentes de la Transcultura Digital en Escenarios Universitarios
Con Visión Integradora
- *Nuevos Horizontes Intersubjetivos de la Transcultura Digital*
Escenarios Universitarios como una Visión Integradora



Fuente: Regalado (2020)

El punto culminante del proceso investigación-reflexión-construcción, se traduce a partir del momento cuando se comienzan a manifestar los elementos de carácter cognoscitivo necesarios que se expresan en el investigador, y que le permiten asumir un grado de confianza suficiente para plasmar argumental y teóricamente, y de manera estructurada y coherente, el cúmulo de ideas y emociones que se ha entrettejido en su mente y su espíritu a todo lo largo del trayecto, permitiendo establecer así un orden, un sentido y una orientación en la razón de ser del estudio.

Un orden en cuanto a la ubicación de lo general a lo particular, de lo importante a lo trascendente, de lo relevante a lo complementario. Un sentido en cuanto a la pertinencia, valor, proyección y poder transformador del conocimiento generado, y una orientación en cuanto al lugar, tiempo y espacio en donde dicho conocimiento ha de establecerse, su alcance y su profundidad para llegar a estremecer las estructuras rígidas de los sistemas que se resisten al cambio considerando que en la actualidad los actores del hecho educativo deban repensar la educación con la época.

El estudio se propuso como último objetivo: Develar una aproximación teórica de la transcultura digital en escenarios universitarios discurriendo los estándares globales de las pedagogías emergentes con visión integradora. Dar respuesta a este aspecto consiste en, revisar los planteamientos de Martínez (2007:146) en relación a que “la meta de toda investigación consiste en lograr una descripción que explique lo más precisa y claramente posible el objeto estudiado”.

Tal descripción tiene que ser global, completa, contextual, de modo que las acciones estén relacionadas de manera inteligible, constituyendo una unidad bien entrelazada a uno donde exista una estructura armónica que atienda también la presencia del sentido humano mediado por la tecnología y se convierta en una formación integral. Una descripción con estas características será también la mejor explicación de los hechos observados, producirá evidencia y por consiguiente también validez intersubjetiva de la teoría propuesta.

Teorizar es repensar la realidad desde posturas inéditas, es buscar entre la diversidad de la realidad compleja y diversa, los hilos conectores que permitan armar a partir de una red de conjeturas, los argumentos que unidos adquieren contenido y consistencia, para develar los fenómenos ocultos de las pedagogías emergentes de la educación en línea, que emiten señales constantes desde las interioridades de los sistemas sociales y su accionar, para su estudio y comprensión, como parte del proceso natural de desarrollo y evolución de todo hecho humano. Proceso natural que en la práctica esta signado según Mardones (1994:13) por la “dialéctica como forma de pensamiento definido por dos racionalidades” encontradas en el terreno de las

ideas, que se manifiestan en torno a los fenómenos que determinan su existencia.

Trascender en la cultura digital universitaria se fundamenta en la educación integral, en donde el desarrollo de habilidades y competencias didáctico – tecnológicas se articule con en todos los aspectos de la vida universitaria como ciudadanos de una sociedad digital, no hacerlo los convierte en náufragos frente al segundo diluvio digital o en habitantes del apartheid digital y de la convergencia de brechas. El uso de nuevas tecnologías en educación, transforma el proceso de aprendizaje y por tanto los comportamientos de sus actores modificando roles tradicionales, de manera que el conocimiento se construye a partir del conjunto de recursos de información disponible.

De los temas específicos de las áreas profesionales de los estudiantes de la Universidad Bicentenario de Aragua, se integra al pensamiento reflexivo el uso apropiado de las TIC con ciber ética y se desarrollaría una cultura digital, otorgando nuevo significado al uso de los recursos y contenidos digitales. Significa pensar en la formación que rebase la recepción de contenidos y su consumo pasivo; receptores críticos y emisores, generadores de contenidos académicos que aporten valor al ciberespacio.

Pensamos en docentes y estudiantes universitarios creadores, que esté en condiciones de aceptar el desafío de pertenecer y aportar a la transcultura digital desde una mirada incisiva de un enfoque educativo universitario que lo escudriña como parte íntima de un hecho natural y digital pero determinística y firmemente afianzado en las estructuras de la sociedad en red, transcurriendo simbólicamente como la razón que puede explicar los avatares

de su subsistencia desde la dimensión analítica de la cibercultura enmarcadas en el dinámico, controversial y complejo campo de la dialéctica.

De Alfabetización Tecnológica a la Cibercultura

Interioridades de lo subjetivo de la dialéctica del proceso

La transcultura digital tiene su fundamentación en las teorías planteadas en el momento II de la investigación. En la figura 11 se presentan los principales aportes de cada una de estas teorías. Así el constructivismo social expone que el ambiente de aprendizaje óptimo es aquel donde exista interacción con los otros para lo que se requiere entablar una comunicación fluida en el entorno educativo.

En la era digital, el lenguaje se entrelaza con la cultura tecnológica, dando lugar a nuevas formas de comunicación y expresión. Por lo tanto, resulta fundamental que la comunidad universitaria, tanto docentes como estudiantes, comprendan la cultura tecnológica imperante en su entorno. Este conocimiento no solo facilita la interpretación de los fenómenos que acontecen en el ámbito universitario, sino que también capacita a sus miembros para construir conocimiento de manera informada y contextualizada.

En otras palabras, la inmersión en la cultura tecnológica permite a los universitarios apropiarse de las herramientas y los códigos de la era digital, lo que a su vez potencia su capacidad para desenvolverse de manera crítica y creativa en el ecosistema digital. Se enfatiza la importancia de conocer la cultura tecnológica existente en el contexto para entender lo que está sucediendo y construir conocimiento basado en ese contexto.

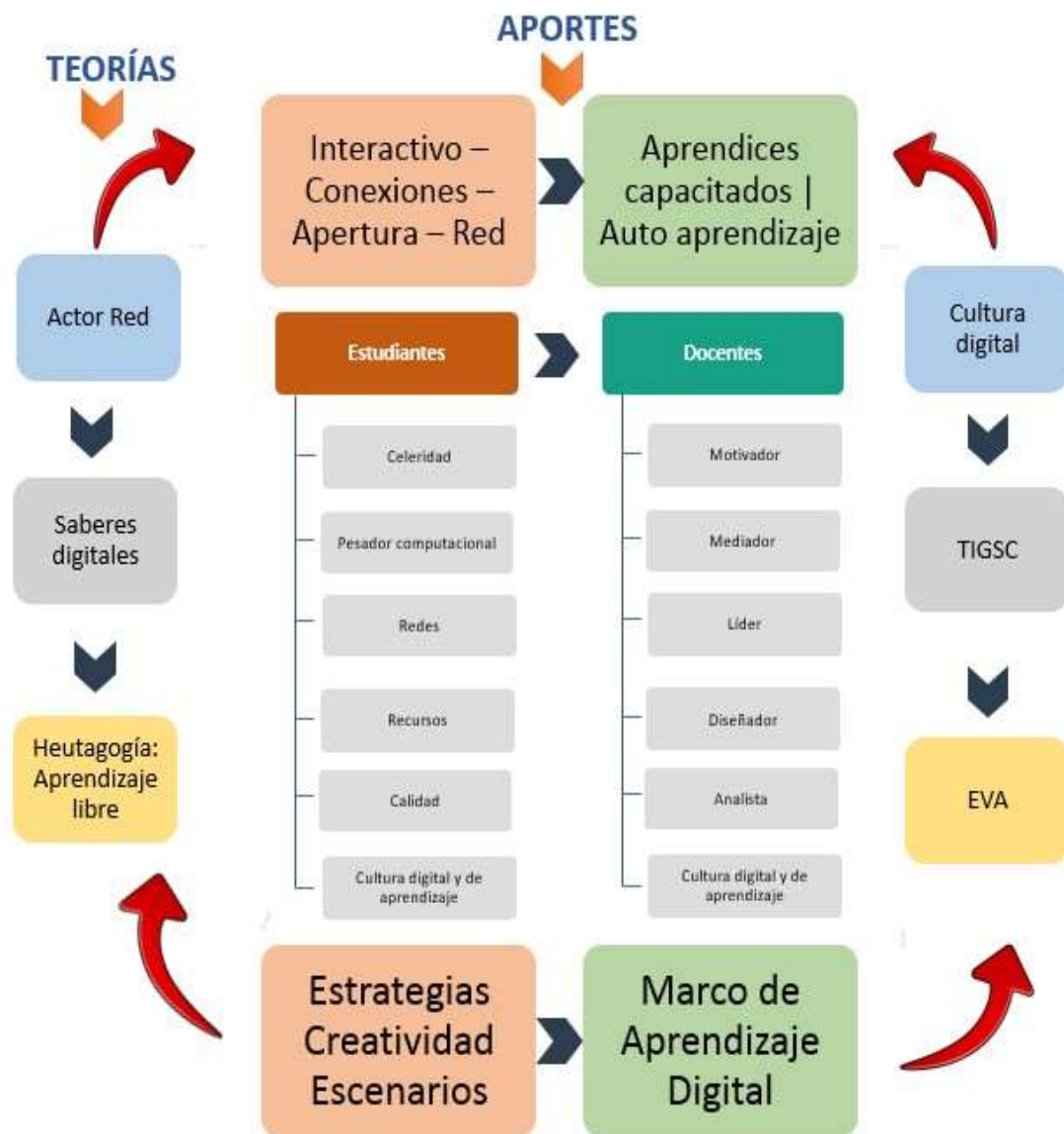


Figura 11: Integración de teorías de fundamento
Fuente: Regalado (2020)

La Teoría del Actor Red (1980), reclama un nuevo punto de vista sobre las sociedades humanas capaz de describir el movimiento constante de ensamblaje que se produce en el escenario sociológico y tecnológico, tratando de describir la acción conjunta, inextricable, de los seres humanos y de las tecnologías. Es una teoría de la acción y de la estructura social que integra -

sin separar a priori-personas y máquinas (o artefactos técnicos), y, por tanto, no distingue entre “lo social” y lo “no-social”. Al mismo tiempo, es una teoría sobre el movimiento de montaje o ensamblaje de los elementos de la sociedad que llevan a constituir conjuntos y colectivos.

Se entiende, desde esta teoría a propósito de la investigación, que el movimiento de ensamblaje de la sociedad, y de las acciones de los seres humanos, es un continuo en el que tecnología y personas se alían y se funden. De ahí que se requiere que ambos actores (estudiantes y docentes) sean guiados por un aprendizaje interactivo con conexiones y apertura en red además de ser aprendices capacitados desde el auto aprendizaje.

En cuanto a la Teoría de los Saberes Digitales de Ramírez (2017), se busca que los participantes del escenario universitario, amplíen sus capacidades iniciales de uso de dispositivos digitales principales mediante el uso de herramientas en línea y la instalación de programas informáticos o apps para diversificar las posibilidades de atención de situaciones propias de cualquier contexto universitario. Desde este punto de vista, los rasgos que caracterizan a los participantes en red son: celeridad, pensador computacional, redes, recursos, calidad y la cultura digital y de aprendizaje en línea. En cuanto a los docentes, los rasgos caracterizadores son: motivador, mediador, líder, diseñador, analista y del mismo modo, la cultura digital y de aprendizaje en línea.

Se producen así aprendizajes formales con esta teoría que asume la relevancia de las personas en los procesos de aprendizaje, para esto considera sus necesidades y conocimiento previo en el uso de la tecnología. De acuerdo a Gutiérrez (2012), es posible relacionarlos saberes digitales con

la premisa de que las organizaciones tienen la capacidad de aprender por los miembros que la componen. Es decir, la universidad puede ser un lugar donde las personas continuamente expanden su capacidad de crear los resultados que realmente se desea alcanzar, donde nuevos modelos de pensamiento son cultivados, la aspiración colectiva queda en libertad y las personas están continuamente aprendiendo.

Siguiendo las ideas de los saberes digitales, la universidad está en capacidad evolutiva de crear una estructura graduada de conocimientos y habilidades que hagan observables las destrezas que poseen los actores educativos al manipular archivos, dispositivos digitales o software especializado; crear documentos de texto, conjuntos de datos o multimedia; y al comunicarse o colaborar en entornos digitales, demostrando un nivel adecuado de ciudadanía y literacidad donde los actores (estudiantes y docentes) UBA, pueden aprender en y a través de la red, luego el aprendizaje del grupo es más profundo y amplio que el aprendizaje individual.

Esta capacidad de aprendizaje asegura el éxito de la educación fundamentada en las Tecnologías para la Información y Gestión para la Sociedad del Conocimiento (TIGSC) en el marco de una cultura digital que trasciende y que va más allá de los entornos virtuales de aprendizaje (EVA). Además, la conexión entre la UBA y su medio ambiente, asume que la red va más allá de los límites de la Universidad y sus amenazas (extra muros).

Para OPSU (2014), el aprendizaje debe ser un proceso estratégico que permita a los participantes hacer los cambios y adaptaciones de sus creencias, actitudes, opiniones y reacciones emocionales que integran las estructuras de los actores vinculados al proceso educativo. En este caso trascender la cultura

digital en el escenario universitario con la participación de los actores (estudiantes y docentes).

Desde este punto de vista, un docente que promueva el aprendizaje estratégico con apoyo en las TIGSC, deberá caracterizarse por su creatividad, el pensamiento conceptual, visión holística y capacidad de expresión. De acuerdo a Huerta (2007:8):

Se debe considerar (...) maximizar el potencial comunicativo de los actores involucrados para ejercer efectos sobre el estado del colectivo. Esto conlleva al compartir experiencias significativas para así establecer una comunicación influenciada por los sentimientos y por el interés que posee de realizar este contacto interpersonal.

Así el aprendizaje estratégico pone énfasis en la capacidad autorreguladora de las personas, lo que a su vez trae consigo libertad de elección y afirmación de sí mismo y con ello trascendencia, evolución hacia lo positivo y para esto se debe hacer uso frecuente de un marco de aprendizaje digital con estrategias y creatividad en los escenarios universitario del cual se forme parte activa. En este sentido, los responsables del Sistema de Educación a Distancia UBA desde sus espacios asíncronos pueden instar constantemente a estudiantes y docentes a que revisen sus creencias, sentimientos, actitudes y actuaciones frente a las TIC, retroalimentando la visión de cambio necesario que conlleve a la transcultura digital.

Por su parte, la Heutagogía: Teoría del Aprendizaje Libre de Hase y Kenyon (2000), se basa en el aprendizaje autodeterminado de los adultos también conocido como aprendizaje bucle-doble con el cual se busca nuevas formas de resolver problemas enmarcado en el paradigma educativo de aprender a aprender descubriendo las mejores maneras del aprendizaje en

cada individuo desde lo visual, lo auditivo y lo kinestésico, en un proceso de autodirección basado en la autoconfianza más allá de las estructuras.

La figura 12, representa el camino hacia la heutagogía que se obtiene como mediador aprendiz en todos los procesos y relaciones de la andragogía y la pedagogía para permitir modificar conocimientos existentes hacia la creación de nuevos conocimientos. En este proceso, resulta importante el aprendizaje interactivo, la participación e integración activa, así como la integración comunicativa, las herramientas pedagógicas globales ante las exigencias de aprender con tecnología con el propósito de generar conocimiento en el marco de una cultura digital que exige trascender.

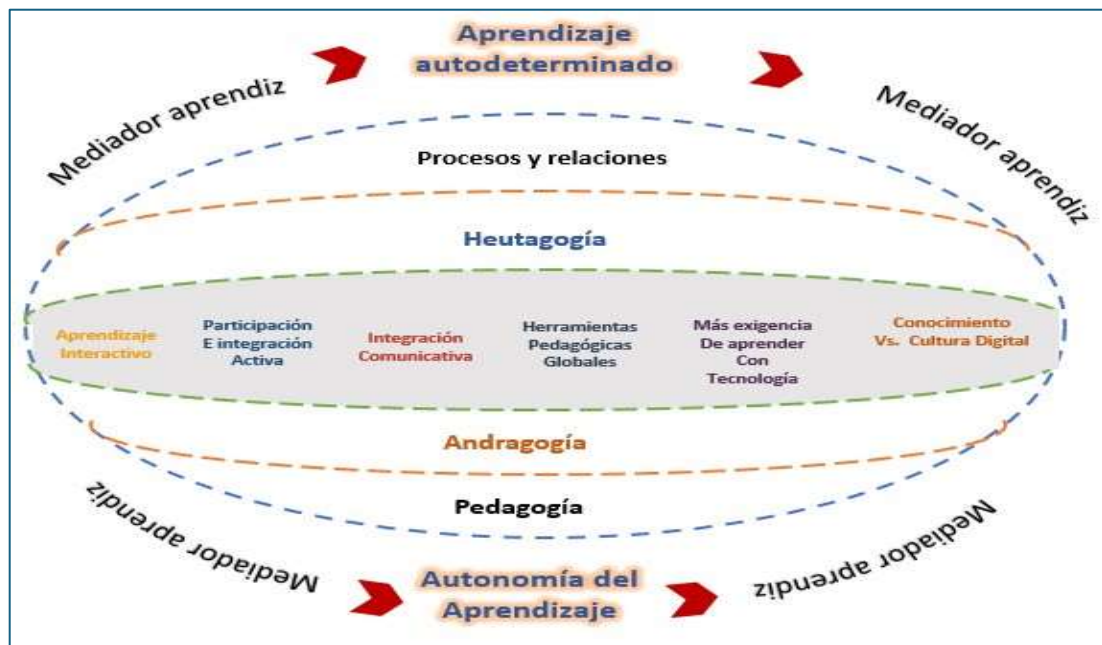


Figura 12: El camino hacia la Heutagogía.

Fuente: Gargicevich (2017) adaptado por Regalado (2020).

Resulta interesante que, en la figura precedente la heutagogía se muestre como un proceso continuo de excelencia cuya misión es proveer un mejor nivel de vida personal y laboral para los actores del hecho educativo como socios del proceso de construcción de conocimiento. En la actualidad, la educación

universitaria constituye un espacio para generar y recrear conocimiento y la cultura, por ser considerado el nivel de excelencia para la actualización permanente del ser humano a través de funciones esenciales como la docencia y la investigación.

La educación como proceso multidireccional juega un proceso muy importante en la formación de habilidades y valores en las personas produciendo cambios, culturales, emocionales, intelectuales y conductuales para la integración del mismo en la sociedad, por ello es oportuno señalar que de acuerdo al grado de conciencia alcanzado, estos valores puedan durar toda la vida o solo un cierto periodo de tiempo, siendo el aprendizaje autodirigido y autodeterminado con el que se anima al individuo a la reflexión personal, a la interacción con sus pares y al reconocimiento de las experiencias personales.

Por consiguiente, con la heutagogía se hace hincapié en aprender y aprender más y mejor en una sociedad digitalmente conectada para renovarse permanentemente en el proceso de aprendizaje a nivel universitario, siendo oportuno señalar que, en la adquisición de nuevos conocimientos, se desarrollan competencias de aprender a aprender, así mismo simultáneamente los estudiantes aprenden algo específico es así como en la esencia de la investigación, es importante mencionar que el cambio de la pedagogía a la heutagogía debe hacerse de forma gradual y a nivel universitario donde el control del aprendizaje vendría siendo asumido de manera natural.

Contexto de la Transcultura Digital

Componentes Estructurales de la Producción Teórica

La transcultura digital en escenarios universitarios (TD²UVI), se concibe como un instrumento para la reflexión permanente. Su filosofía se orienta al mejoramiento permanente de la praxis pedagógica. Su principal función es orientar, proyectar y divulgar la necesidad de develar y proyectar la transcultura frente a las TIC de estudiantes y docentes universitarios como una aproximación teórica considerando los estándares globales de las pedagogías emergentes con visión integradora como idealización del sector de la realidad estudiada.

Desde este punto de vista, se estructura en varios conceptos integrados en cuatro componentes básicos: pedagógicos, tecnológicos, axiológicos y legales que intervienen en la apropiación de una transcultura digital en escenarios universitarios, tal como se muestran interrelacionados en la figura 13, a continuación, elementos educativos, tecnológicos, axiológicos y legales que intervienen en la apropiación de una cultura digital del docente universitario.

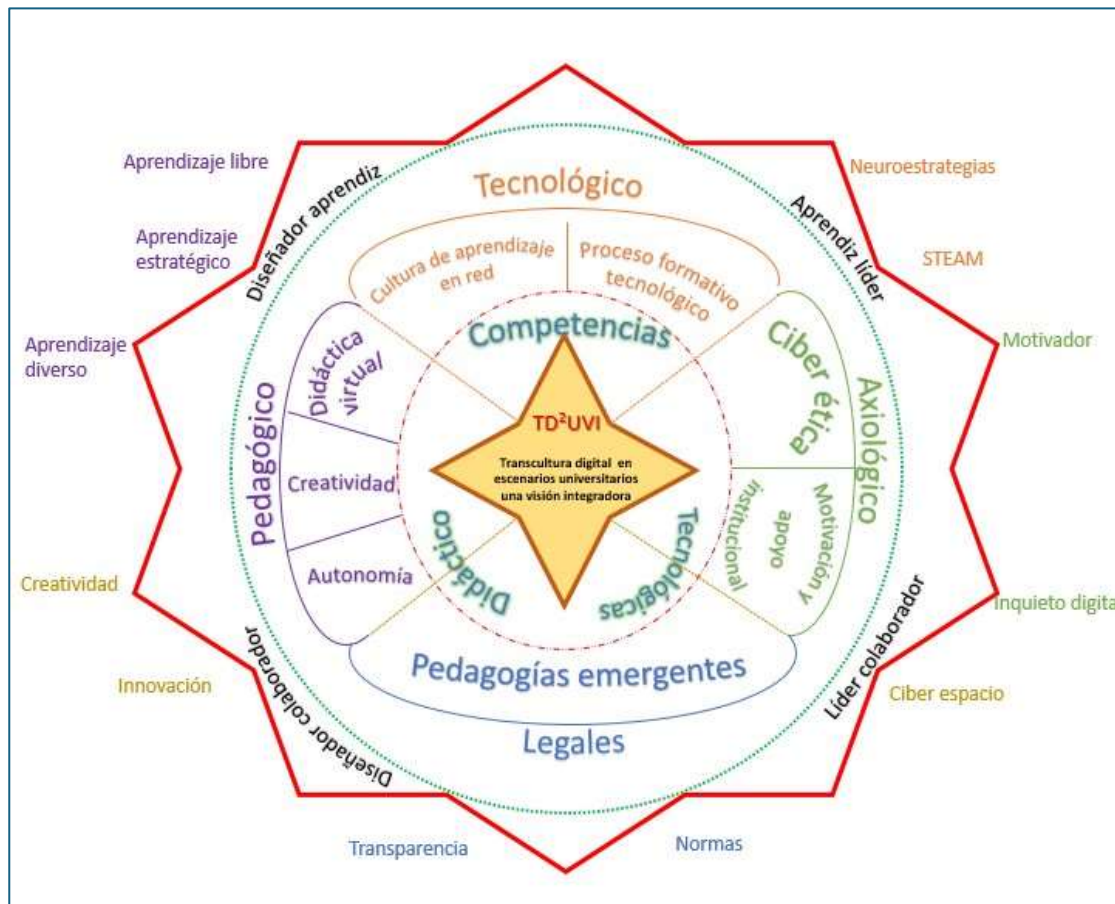


Figura 13: Transcultura digital en escenarios universitarios: Una visión Integradora.

Fuente: Regalado (2020).

Trascender hacia el desarrollo de una transcultura digital es un proceso pedagógico, tecnológico, axiológico y legal que corresponde a varios cambios con respecto a la actitud y comportamientos, en este caso de los profesores y demás actores del proceso educativo, frente al cual no se puede ser espectadores pasivos. Abarca un amplio espectro comprende teoría y práctica, conocimientos, habilidades, competencias y valores, requiere participación. Es un proceso a largo plazo e implica decisiones.

Para la investigación, fue preciso identificar los aspectos en las categorías emergentes de la información recabada y luego hallar una forma representacional. En este caso, se utilizaron 2 estrellas, una de 4 puntas y otra de 10 puntas. Hacia la periferia de la estrella principal (4 puntas) se exponen los componentes seleccionados y a la luz de los hallazgos en unión interdimensional de las dimensiones emergentes, la estrella de 10 puntas devela en conjunto el equilibrio de los factores inmersos en la cultura digital del docente universitario en el contexto de estudio.

La propuesta, se sustenta desde el punto de vista geométrico en las estrellas ya que fueron estas desde la prehistoria las imágenes que el hombre asoció con sus guías y tutores y durante siglos han orientado y por sobre todas las cosas asombran por su inmensidad.

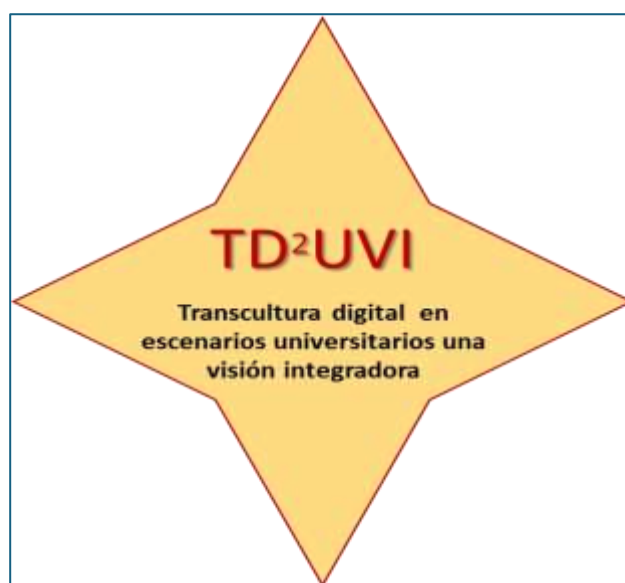


Figura 14: Estrella TD²UVI

Por otra parte, el decagrama son las dos estrellas gemelas y contrarias fundidas en una sola (dos estrellas de 5 puntas), como símbolo se emplean

para equilibrar fuerzas. La estrella de 10 puntas simboliza desde un punto de vista geométrico-atómico-esotético la unión interdimensional y concatenando con la transcultura digital en escenarios universitario genera la fractalidad del propósito general de la investigación, proyectándolo a lo infinitamente grande desde lo pequeño.

Para la Transcultura Digital en escenarios Universitarios: Una Visión Integradora (TD²UVI), se plantean 4 componentes que emergen de las competencias didáctico – tecnológicas. A saber: dimensión pedagógica donde la didáctica virtual, la creatividad y autonomía son clave, la dimensión tecnológica, emerge de una cultura de aprendizaje en red y de la necesidad de los procesos formativos desde el punto de vista tecnológico. De seguidas, la dimensión axiológica lo integran la ciber ética, la motivación y el apoyo institucional y finalmente la dimensión legal como parte de realidad mejorable del estudio que se analiza desde el currículum flexible con fundamento en las pedagogías globales emergentes. A continuación, se presentan aspectos específicos de cada una de los componentes.

De-Construyendo Referentes de la Transcultura Digital en Escenarios Universitarios

Una sociedad en la cual, las condiciones de generación, procesamiento y transmisión de la información basada en el conocimiento han sido alteradas de forma substancial por la revolución tecnológica centrada en las TIC, principalmente en las computadoras y en las redes digitales Romeu, (2011), no obstante y a pesar de este promisorio posicionamiento innovador de las TIC en el escenario universitario, surgen discrepancias en cuanto a qué elementos educativos, axiológicos, legales y tecnológicos deben interarticularse en una

aproximación teórica de la cultura digital del docente universitario como una visión integradora.

La propuesta enmarcada en la transcultura digital en escenarios universitarios, intenta cubrir las necesidades de crecimiento profesional de los docentes universitarios UBA y de los estudiantes en el proceso formativo en el marco de referentes globales en el área como guía de inicio, con incidencia en la calidad de la docencia universitaria, y representación de un posible marco para el cambio de cultura digital básica a la avanzada.

Esto nos lleva a considerar que el dominio, uso e innovación de la competencia digital tanto de docentes como de estudiantes es imprescindible para favorecer cambios en educación superior buscando la adquisición de aprendizajes duraderos para construir conocimiento y generar transformaciones significativas en la educación superior.

Componente Pedagógico TD²UVI

El componente pedagógico para el TD²UVI desde la perspectiva del modelo por competencias, se enfoca en el propósito principal de éste al buscar relacionar los programas de estudios universitarios con las necesidades del medio, del sector productivo nacional y la internacionalización. Esto desde una mirada comprensiva y holística, que transforma el rol del docente y activa el rol del estudiante a fin de recontextualizar los procesos de aprendizaje, Devlin (2010).

Los docentes deben preocuparse no solo de formar en contenidos a los futuros profesionales, sino que también invertir en esfuerzos por lograr perfiles

de egreso de alta complejidad, que incluyen el desarrollo de procedimientos, habilidades de pensamiento de orden superior, y actitudes, esto indudablemente demanda autonomía, creatividad y didáctica virtual por parte del docente universitario en el marco de ser un diseñador aprendiz, debe navegar en el ciber espacio en la procura del aprendizaje libre, estratégico y diverso.

Desde esta óptica, el enfoque de esta dimensión hace referencia a la Pedagogía de la liberación de Freire por evocar un proceso educativo libre al considerar la educación “liberadora” y por ende renovación de la condición social del individuo, considerando al sujeto como un ser pensante y crítico, reflexionando de la realidad que vive. Por su parte, Sánchez (2018:1) afirmó que este tipo de pedagogía, “se realiza de forma dialógica y partiendo del conocimiento de los problemas, necesidades e intereses del alumnado, buscando fines de transformación personal y social”.

Por su parte, didáctica no se considera separada de la tecnología, sino una forma de expresión de la misma. Esta perspectiva es pertinente para identificar como se crea y se recrea el uso educativo de los entornos virtuales de aprendizaje con una didáctica virtual que cada día debe estimular el desarrollo de una nueva sociedad, caracterizada por una tendencia hacia la globalización económica y cultural con uso arraigado de las nuevas tecnologías. En situaciones y prácticas, el docente de hoy, debe reconocer que su didáctica no está delimitada a contextos geográficos y grupos sociales delimitados. Si se toma en cuenta que las actuales tecnologías de la información y comunicación tienen como característica fundamental el de vincular prácticas sociales entre individuos y grupos que se encuentran en distintos entornos espaciales y posiblemente hasta diferentes contextos

socioculturales, y que su uso implica un cuadro de funcionamiento en donde se establecen relaciones sociales en un espacio de interacción que es virtual.

De acuerdo con este punto de vista, el docente universitario es llamado a desarrollar una transcultura digital por medio de la interacción social en espacios digitales empleando nuevos enfoques de enseñanza, en el cual la integración adecuada de nuevos recursos didácticos y estrategias de enseñanza-aprendizaje basadas en las TIC es crucial, inclusive empleando recursos antiguos y adaptándolas de cara a las pedagogías emergentes como las Notas de Cornell, un sistema de toma de apuntes creado en la década de los 50 por Walter Pauk, un profesor de educación en la Universidad de Cornell que en la actualidad se emplea en espacio virtuales de aprendizaje como un complemento a la metodología de aula invertida para educación en educación superior.

Invertir el Aula (presencial o en línea), agrega valor en la interacción, por ejemplo, grabar la clase a impartir y distribuir el recurso como material instruccional a los participantes con el propósito que los visualicen en casa antes de la clase, luego el trabajo en el aula consiste en realizar proyectos para poner en práctica los conocimientos adquiridos y resolver dudas, invirtiendo de esta manera las actividades con respecto al modelo pedagógico tradicional. Con este nuevo enfoque las calificaciones de los estudiantes pueden mejorar.

La siguiente figura explica en qué consiste este nuevo enfoque de enseñanza y las diferencias con el modelo tradicional.



Figura 15: Aula invertida, Moreno (2014).

Desde esa perspectiva, la Transcultura Digital del docente Universitario: una Visión Integradora (TD²UVI) está dotado de orientaciones prácticas vinculadas con la didáctica virtual que pueden cambiar totalmente la praxis universitaria, las representaciones y las potencialidades, para formar docentes en permanente cambio. Por lo anterior, este componente se concibe como un proyecto que va más allá del uso de las TIC, en el que se integra el **Sistemas de Medición y Evaluación de la Calidad Educativa** de la UBA en 2 áreas: política de calidad educativa en línea UBA e interactividad y metodologías innovadoras. La figura 16, compila Zeitgeist de la transcultura digital componente pedagógico TD²UVI como sigue:

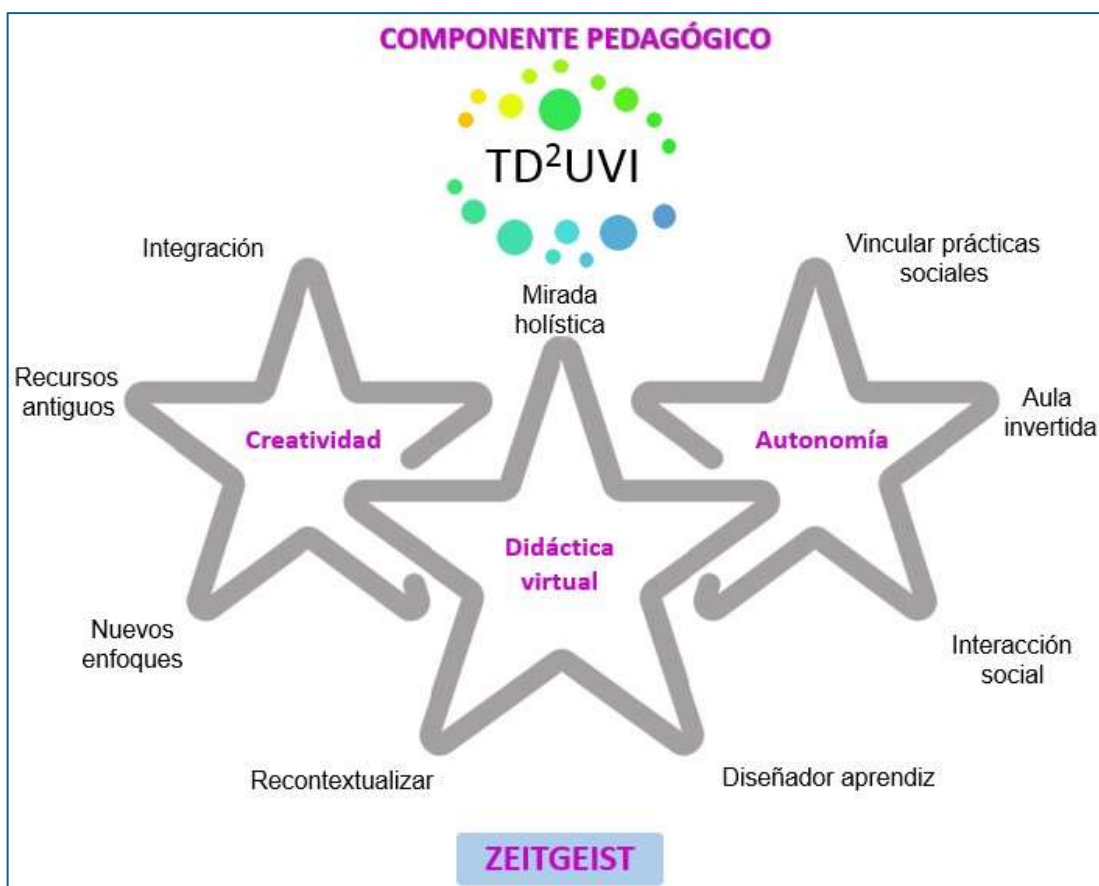


Figura 16: Zeitgeist de la transcultura digital componente pedagógico TD2UVI
Fuente: Regalado (2020)

Dada la importancia del componente pedagógico, de acuerdo a las necesidades e intereses de la UBA, se seleccionó la propuesta de Quality Matters (QM) como sistema de aseguramiento de calidad que se basa en principios básicos para crear una cultura de mejora continua que le permita cumplir su promesa día tras día, trimestre tras trimestre de mantener a los estudiantes comprometidos es el desafío de los cursos en línea.

Política Calidad Educativa en Línea TD²UVI: El aseguramiento de la calidad comienza con un conjunto de estándares, dar prioridad al

mejoramiento continuo y a la consolidación de calidad de los programas de formación, actualización, entrenamiento y capacitación. Partiendo desde las rúbricas de QM, como estándares iniciales para el diseño de cursos desarrollados por editores en línea para uso de la institución. En este campo, las últimas investigaciones que impactan en el diseño de los cursos utilizan esta rúbrica como referente para mejorar los cursos en línea, presenciales y combinados además del contenido que se entrega a través de un Sistema de gestión de aprendizaje (LMS) que en nuestra institución representa nuestra plataforma educativa interactiva. Esta rúbrica se puede combinar con un conjunto de estándares como punto de referencia para evaluar la calidad en base a las ocho normas generales que son:

- **Resumen del Curso, Introducción o Bienvenida:** Las instrucciones aclaran cómo comenzar y dónde encontrar varios componentes del curso. Se les presenta a los alumnos el propósito y la estructura del curso. Las expectativas de comunicación para discusiones en línea, correo electrónico y otras formas de interacción están claramente establecidas. El curso y las políticas institucionales que se espera que el alumno cumpla se establecen claramente dentro del curso, o se proporciona un enlace a las políticas actuales.

Los requisitos mínimos de tecnología para el curso están claramente establecidos e información sobre cómo obtener las tecnologías está provisto. Las habilidades informáticas y las habilidades de alfabetización en información digital que se esperan del alumno están claramente establecidas. Las expectativas de los conocimientos previos necesarios en la disciplina y / o cualquier competencia requerida se establecen claramente. La auto presentación por parte del instructor es profesional y está disponible en línea. Se pide a los alumnos que se presenten a la clase.

-Competencias de Aprendizaje: Las competencias del curso / programa, describen resultados que se pueden medir. Las competencias de aprendizaje a nivel de módulo / unidad describen resultados que son medibles y consistentes con los objetivos o competencias a nivel de curso. Las competencias de aprendizaje se establecen claramente, se escriben desde la perspectiva del participante y son prominentes ubicados en el curso. La relación entre las competencias de aprendizaje y las actividades de aprendizaje se establece claramente. Las competencias de aprendizaje se adaptan al nivel del curso.

-Valoración y Medición: Las evaluaciones miden el logro de las competencias de aprendizaje establecidos. La política de calificación del curso se establece claramente al comienzo del curso. Se proporcionan criterios específicos y descriptivos para la evaluación del trabajo de los estudiantes y su conexión con el curso. La política de calificación se explica claramente. Las evaluaciones utilizadas son secuenciadas, variadas y adecuadas al nivel del curso. El curso proporciona a los estudiantes múltiples oportunidades para seguir su progreso de aprendizaje con comentarios oportunos.

-Materiales de Instrucción (recursos de consulta): Los materiales de instrucción contribuyen al logro de las competencias de aprendizaje establecidas. La relación entre el uso de materiales de instrucción en el curso y la realización de actividades de aprendizaje es claramente explicada. El curso modela la integridad académica esperada de los estudiantes al proporcionar referencias de origen y permisos para uso de materiales de instrucción. Los materiales de instrucción representan la teoría y la práctica

actualizadas en la disciplina. Se utiliza una variedad de materiales de instrucción en el curso.

-Actividades del Curso e Interacción del Participante: Las actividades de aprendizaje promueven el logro de las competencias de aprendizaje establecidas. Las actividades de aprendizaje brindan oportunidades de interacción que apoyan el aprendizaje activo. El plan de la evaluación para interactuar con los estudiantes durante el curso está claramente establecido. Los requisitos para la interacción del alumno están claramente establecidos.

-Curso de Tecnología: Las herramientas utilizadas en el curso apoyan las competencias de aprendizaje. Las herramientas del curso promueven el compromiso del estudiante y el aprendizaje activo. Se utiliza una variedad de tecnología en el curso. El curso proporciona a los estudiantes información sobre cómo proteger sus datos y su privacidad. Apoyo al estudiante y al facilitador.

-Aprendiz Apoyo: Las instrucciones del curso articulan o vinculan a una descripción clara del soporte técnico ofrecido y cómo obtenerlo. Las instrucciones del curso articulan o enlazan con las políticas y servicios de accesibilidad de la institución. Las instrucciones del curso articulan o vinculan los servicios y recursos de apoyo académico de la institución que pueden ayudar a los alumnos triunfar en el curso. Las instrucciones del curso articulan o vinculan los servicios y recursos para estudiantes de la institución que pueden ayudar a los estudiantes a tener éxito.

-Accesibilidad y Usabilidad: La navegación del curso facilita la facilidad de uso. El diseño del curso facilita la legibilidad. El curso proporciona texto e

imágenes accesibles en archivos, documentos, páginas LMS y páginas web para satisfacer las necesidades de estudiantes diversos. El curso proporciona medios alternativos de acceso a contenido multimedia en formatos que satisfacen las necesidades de diversos estudiantes. El curso multimedia facilita la facilidad de uso. Se proporcionan declaraciones de accesibilidad del proveedor para todas las tecnologías requeridas en el curso.

Adaptando la propuesta de QM a la realidad institucional UBA, la dimensión Pedagógica: (Calidad didáctica), tiene presente los pilares educativos saber-hacer- ser-convivir y radica su importancia en la identidad del ente virtual donde se coloca de manifiesto los estándares ISTE mediante la apropiación de aprendizajes a través del curso; todo ello dentro de las necesidades de construcción cognitiva del estudiante (estilo cognitivo - hacer) y la adquisición de conocimientos (saber). En este caso la identidad del ente virtual que representa a la unidad curricular, debe estar acorde al logro de las competencias genéricas establecidas como marcadores académicos para cada curso visibles en su programa sinóptico (ser competente). Los rasgos caracterizados son:

Autonomía: Referida a la capacidad de empatía (convivir) en el espacio virtual mediante la organización del estudiante en la puesta en práctica de las potencialidades de los recursos de instrucción (precisión) con responsabilidad y respeto a la normativa.

Formación: Se refiere a mostrar el avance sostenido del aprendizaje (profundización), durante la comprensión del curso (lógica), la exploración de los contenidos referidos al logro de las competencias (pertinencia) establecidas en cada sección o unidad del curso (claridad) y la manifiesta

relación entre los componentes de valoración de cada sección con las estrategias didácticas disponibles en el curso (articulación de la evaluación y de las competencias)

El autor Bautista y otros (2001), planteó que se evalúa a partir de la demanda social con gestión de la calidad total previa cita de Mills y Paul (1993); en consecuencia, de manera interna agregándole la innovación de la calidad educativa en base a las normas establecidas para estos fines por la UNE66181 (2012), Gestión de calidad en formación virtual y su posibilidad de extensibilidad a cursos educativos del tipo formativo no continuo sino de orden formal se afianza la marcada presencia de la interactividad y metodologías innovadoras en el marco de la Política Calidad Educativa en Línea TD²UVI propuesta.

Interactividad y Metodologías Innovadoras

En cuanto a interactividad es necesario favorecer la interacción y la colaboración entre grupos de aprendizaje, promoviendo espacios horizontales de formación e intercambio entre docentes, comunidades y redes entre Escuelas y Decanatos impulsando la comunicación en red. Las redes permiten que los docentes compartan metodologías innovadoras y las transfieran rápidamente y que los participantes trabajen colaborativamente en proyectos innovadores. Además, dan lugar a innovaciones más sustentable que aquellas promovidas por jerarquías de arriba hacia abajo, porque fortalecen la confianza de docentes y estudiantes para que opinen sobre los cambios. Por otra parte, las redes entre pares favorecen la coproducción creativa de nuevos conocimientos que son la fuente de mejores prácticas docentes y de nuevos

espacios de perfeccionamiento continuo y permiten la consolidación de las comunidades de aprendizajes.

Al respecto según el Informe sobre Tendencias Sociales Educativas en América Latina (2014:167) presentado por López, Lugo y Taranzos señala que “la creación y el desarrollo de comunidades de practica para la gestión del conocimiento como alternativas de desarrollo profesional, docente e innovación en la enseñanza son una de las nuevas transformaciones que va dando cuenta de los cambios en las instituciones”. Toda esta combinación de elementos permitirá que la formación en TIC de profesores universitarios sea bajo el esquema de un currículo flexible y de una didáctica virtual, que se asume en esta transcultura digital como un campo complejo, diverso y estructurado por el entrecruzamiento de aportes de otras disciplinas y por la tensión teoría-practica que obliga a una permanente reflexión de las practicas facilitadoras y de las intenciones formativas que a estas subyacen.

Es entonces una didáctica transdisciplinaria, lo que implica acceder a mayor complejidad de conocimiento, a una metodología natural de aprendizaje, un mayor nivel de conciencia. De acuerdo a, Herrán (2013: 18) “(...) un enfoque del significado sentido de la transdisciplinariedad es finalmente la evolución humana, y más de lo humano, englobándolo todo, la evolución de la conciencia”.

Significa que en este proceso los docentes universitarios deben crecer en todo: lo personal, lo comunicativo, lo egocéntrico, lo consciente, los errores, los aciertos, lo superficial, lo profundo. Este todo tiene un centro que coincide con el centro de todo ser humano: la conciencia (autoconocimiento). De acuerdo al autor citado, “la transdisciplinariedad tiene que ver con los

fundamentos, la orientación y el modo de percibir, organizar contenidos y desarrollar conocimientos humanamente útiles” (p.17). En este caso para concientizar a los docentes universitarios frente al uso de las TIC en la educación universitaria.

Lo planteado permitirá desarrollar una transcultura digital de aprendizaje que incluya la cultura tecnológica formando docentes cooperativos y colaborados, creativos y críticos, en un proceso formativo tecnológico que potencie sus competencias tecnológicas y fortalezca sus competencias favorables frente a las TIC en un proceso de recursividad permanente y de evolución. Esto es adaptarse a los cambios y buscar nuevas formas de aprender a través de las TIC y mediante la innovación, cultivar la imaginación y aprender haciendo, con ayuda de los otros en redes, usando la tecnología para emprender proyectos autoformativos y creando y desarrollando comunidades de aprendizaje y comunidades de prácticas.

El desarrollo de una transcultura tecnológica es un proceso psicológico, cultural, tecnológico, legal y social que corresponde a varios cambios con respecto a la actitud y comportamientos, en este caso de los docentes y demás actores del proceso educativo, frente al cual no se puede ser espectadores pasivos.

Componente Tecnológico de la TD²UVI

Este componente se encarga de definir los criterios tecnológicos que orientarán el proceso. Así como la infraestructura tecnológica y plataforma educativa interactiva instalada y los soportes tecnológicos requeridos hacia la transcultura digital y por ende las competencias didáctico – tecnológica de

estudiantes y docentes universitarios. Los aspectos fundamentales se orientan hacia la determinación de la actualización de materiales y recursos de consulta disponibles en cada programa de estudios, trabajar el fomento en la atención oportuna de las redes de telecomunicación disponibles (vía correo electrónico y plataforma), la producción de materiales nuevos e innovadores, redes internas y externas, el soporte al usuario y la administración general de sistema.

En los signos de la conexión en red de la sociedad, se trazan las coordenadas y las colindancias básicas hacia la transcultura digital universitaria de participantes y docentes. Se participa en ella a través de la realización y combinación de un conjunto de prácticas, estilos, procedimientos académicos que están modificando o reconfigurando: hábitos de estudio, de comunicación y de consumo cultural; relaciones sociales; las formas de gestionar la información y algunas de las formas en que se generan conocimientos académicos con soporte en los medios y recursos tecnológicos a través de su participación en el ciberespacio, y por sus maneras de estar y de hacer en el ciberespacio con conciencia académica.

Para los fines de la investigación, destacamos los siguientes signos: información, interactividad, hipertextualidad/hipermedialidad, exclusión, inmediatez e hiperconectividad; sin embargo, la selección responde al interés de dirigir el análisis sólo hacia las particularidades de la transcultura relacionadas directamente con el propósito de estudio. Aunque en ese afán se omitan elementos, aceptamos la falta a cambio de precisión, con base en estudios previos y en las observaciones empíricas se señalan a ese conjunto de signos como los más representativos. Para orientar estas reflexiones, se intenta dilucidar la paradoja que subyace en cada uno de ellos.

- **Información:** Lyotard (1987) considera que la posmodernidad es la era de la información y la caracteriza como símbolo y medio de poder, como un elemento altamente peligroso en una era de desaliento social. Y lo es si no ni el exceso ni el contenido se saben manejar- y decodificar. Innearity (2012) afirma que el enemigo de la inteligencia es el exceso de información. Ausencia, escasez, inaccesibilidad, privacidad, restricción o lejanía no son adjetivos que le correspondan hoy a la información.

Aparentemente, los dilemas que plantea hoy están basados en lo contrario, alto grado de divulgación, disponibilidad, accesibilidad y en especial, la exuberancia. Entender la complejidad de este signo de la cultura digital nos conduce a reconocer el papel que juega en esto la educación, para “entenderla, decodificarla y reconstruirla”, como señala Bachelard (1989).

- **Interactividad:** Lo digital es interactivo. En las pocas décadas que la humanidad lleva intentando asimilar los signos de la cultura digital hemos conseguido percibir que en el mundo digital se rompió la linealidad. La arquitectura de la información busca crear un efecto sinérgico entre usuario e información. Lo hace a través de la interactividad y con sistemas de navegación- interactividad, de etiquetado y de búsqueda Rosenfeld, Morville y Tapia, (2000). Paradójicamente la interactividad, en vez de acercarnos al contenido buscado, puede alejarnos cada vez más de él. Es decir, en tiempos de geolocalización y con el teclado bajo nuestro control, corremos el riesgo de perdernos en lo que Vattimo (2000) llama “laberinto de la información”.

- **Hipertextualidad / Hipermedialidad:** en los procesos de construcción de la transcultura digital se visualiza la información se le han integrado la hipertextualidad y la hipermedialidad. El hipertexto, literalmente, se desplegó y

derivó en hipermedia. Como extensión de lo hipertextual, el hipermedia se basa en una concepción tecnológica similar y, a diferencia del primero, a éste se integran lenguajes audiovisuales. Es decir, en un hipermedia no sólo hay información textual, sino también visual, sonora, animación y otros lenguajes con una variedad casi ilimitada de interconexiones Regil, (2000 y 2001).

– **Inmediatez:** La paradoja de este signo se evidencia en el desencuentro de los tiempos, de los ritmos. El proceso de reflexión no corresponde a la velocidad y lo inmediato es un rasgo tecnológico. del ciberespacio. La cultura digital se nutre, entre otras cosas, de las expresiones del pensamiento humano, pero éste no se construye con parámetros vinculados a la urgencia y la rapidez. La inmediatez refiere a proximidad espacial o temporal. Lo inmediato se vincula con la velocidad que, tecnológicamente, representa eficiencia y potencia; la mercadotecnia también lo promueve así. De esta forma, la inmediatez se convierte en una función técnica, en exigencia (casi) natural. Frente a ello habrá que cuidar que la paciencia no se convierta en valor arcaico.

– **Exclusión:** Castells (2006) acusa que la sociedad informacional configuró dos mundos distintos: los que participan y los que quieren participar. Suponer que el mundo alcance un nivel homogéneo en infraestructura de telecomunicaciones es utópico. La paradoja que encierra este signo está en la convergencia, que, para los casos de algunos países no es digital, sino convergencia de brechas. Su contraparte es la inclusión digital y ésta nos remite básicamente a políticas públicas en materia educativa y social.

– **Hiperconectividad:** Individualismos en la era de las conexiones es la paradoja dentro de este signo. Estamos “conectados pero solos” o “solos en

compañía” Turkle, (1987). La hiperconectividad está estrechamente vinculada a la inmediatez. Ambos signos de la cultura digital se sostienen en la premisa del “aquí y ahora”.

En la actualidad, se han modificado las formas y los medios con los que nos comunicamos, al tiempo que ha revolucionado nuestras percepciones de tiempo y espacio y transformado prácticas culturales cotidianas. La figura 17, expone el Zeitgeist de la transcultura digital componente tecnológico TD²UVI como sigue:

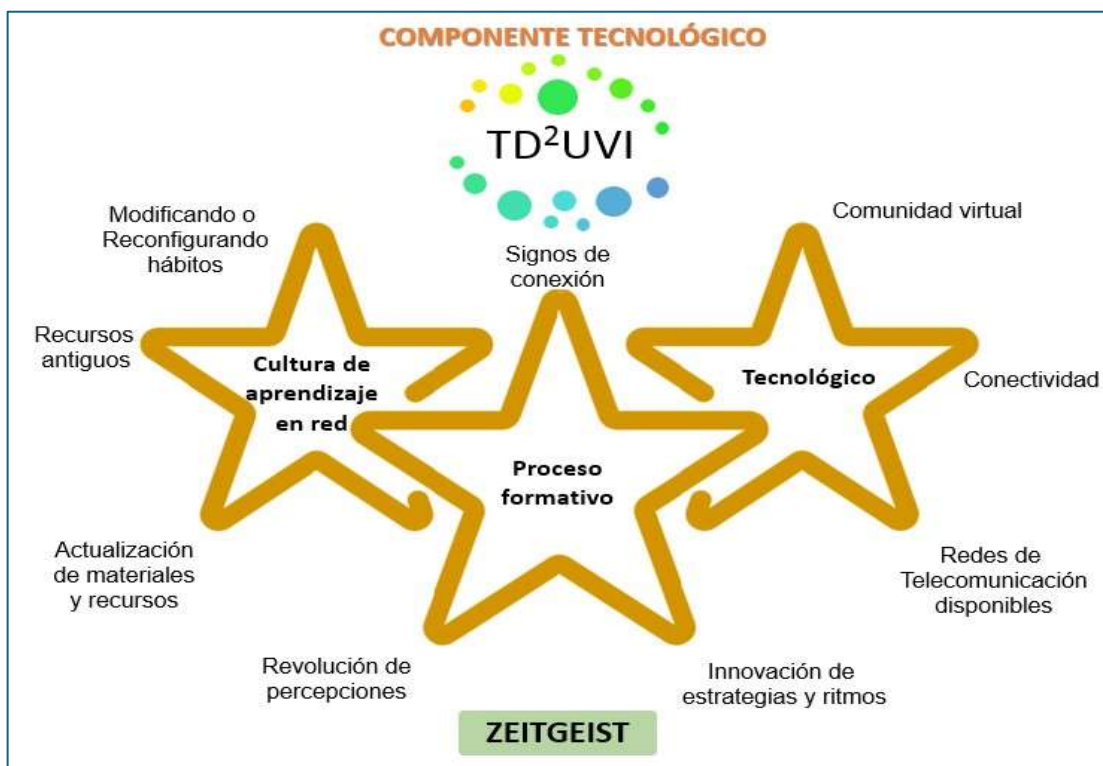


Figura 17: Zeitgeist de la transcultura digital componente tecnológico TD²UVI
Fuente: Regalado (2020)

Con todo ello, los procesos de reflexión, pensamiento y, en general, los procesos cognitivos se encuentran frente un desafío. Una forma de enfrentarlo

es a través de la innovación de estrategias y ritmos, así como del desarrollo de formas de acercamiento a las nuevas manifestaciones de la transcultura digital, para participar activa y conscientemente en su construcción.

En la UBA, la innovación de estrategias y ritmos han venido de la mano de su infraestructura tecnológica que de acuerdo con Bates (2001) tiene dos componentes, la física y la humana. La infraestructura física incluye tres servidores potentes que soportan el sistema de educación a distancia UBA, computadoras de mesa y portátiles, red física y el software operativo LMS personalizado e institucionalizado, conexiones de telecomunicaciones entre los diversos campus y con el exterior y evidentemente, acceso a internet. En la universidad ya existe toda una estructura tecnológica probada y basada solo en un sector (los profesores), que además ya es considerada en la estructura del Sistema de Educación a Distancia UBA, en este caso se planea como principio tecnológico para el fortalecimiento de competencias la dupla insoslayable didáctica vs tecnología donde los docentes universitarios:

- Asuman el papel de mediadores entre la información académica en el ciberespacio y en el proceso de construcción de conocimientos académicos por parte de los estudiantes,
- Provoquen la reflexión crítica sobre el uso de las tecnologías digitales y, especialmente, sobre los recursos y contenidos.
- Asesoren para gestionar académicamente los contenidos y para generar contenidos.
- Guíen y estimularan la generación y divulgación de contenidos empleando herramientas y recursos en línea cónsonas con la praxis de la sociedad.

En este proceso, la utilización del espacio de libre y acceso para los participantes de la red, requiere actualizar permanentemente los materiales a utilizar y estos puedan ser manipulados de forma eficaz no solo por la administración del sistema, sino también por los usuarios. En este caso establecer una **comunidad virtual** puede resultar beneficioso para el fortalecimiento de las actitudes, ya que son personas unidas a través de internet por un interés común.

La creación de una **política de conectividad UBA con integridad académica**, contribuirá en el marco del componente tecnológico a fomentar una cultura basada en las tecnologías de información y comunicación, con programas a distancia y redes virtuales que faciliten el fortalecimiento de la formación de estudiantes y profesores universitarios aplicando las siguientes estrategias:

- a) Implementar la metodología a distancia o semipresencial con apoyo tecnológico en los planes de capacitación tecnológica de profesores y otro talento humano, en el cual se estimule el uso del sistema internet e intranet nivel individual y colectivo,
- b) Gestionar la infraestructura tecnología adecuada, para optimizar la formación de profesores, de tal manera que se beneficie a todo el personal de la institución,
- c) Desarrollar programas de capacitación docente en el diseño de materiales digitales, con el fin de fortalecer su participación en la Educación a Distancia.

En este marco de aportes a la dimensión tecnológica, su suma la **evaluación de la calidad técnica** como extensión que hace referencia a la operatividad del sistema de educación a distancia UBA que se evalúa en cuanto a su utilidad práctica, razón por la que implica contener la observación valorativa del conjunto de propiedades que caracterizan a su espacio natural en este caso el tecnológico; es decir a la calidad técnica. Los rasgos que se han seleccionado para la caracterización son los propios de los ambientes virtuales con fines educativos en cuanto a diseño, interfaz, distribución, uso e intercambio; agrupados en accesibilidad, usabilidad e interactividad, en:

Accesibilidad: Se refiere a la comodidad con la cual un usuario puede llegar al encuentro con el medio y la facilidad para la ejecución en cuanto al accionar de la plataforma y sus cursos.

Usabilidad: Se refiere a la facilidad del funcionamiento del curso para ser comprendido como herramienta tecnológica.

Interactividad: Se refiere a los elementos dispuestos en el curso para generar peticiones y obtener respuestas creando vínculo entre los usuarios de la plataforma.

Componente Axiológico: Código de Ética TD²UVI

La red guarda tintes de comunidad libertaria y participativa, casualmente semejante a la que se intenta conseguir siempre en el mundo académico. Pero, siendo que la educación debe empezar, ejecutarse y terminar teniendo como meta prioritaria dar a conocer los principios para cultivar valores y obtener virtudes que los transforme en personas y ciudadanos. Según López (2002:23), “aprender un valor significa que se es capaz de regular el propio comportamiento de acuerdo con el principio normativo que dicho valor” siendo

que los valores éticos forman parte del análisis de la transcultura digital en escenarios universitarios, la frontera que hay entre el mundo virtual y el material es cada vez más endeble y propicia en algunos ciertos extravíos entre lo propio y lo ajeno.

Desde esa perspectiva, la transcultura digital en escenarios universitarios, se fundamenta en una axiología que incluye diversas representaciones simbólicas, valores, interpretaciones y legitimaciones. Se participa en ella a través de la realización y combinación de un conjunto de prácticas, estilos, procedimientos académicos. La figura 18, devela el Zeitgeist de la transcultura digital componente axiológico TD²UVI como sigue:

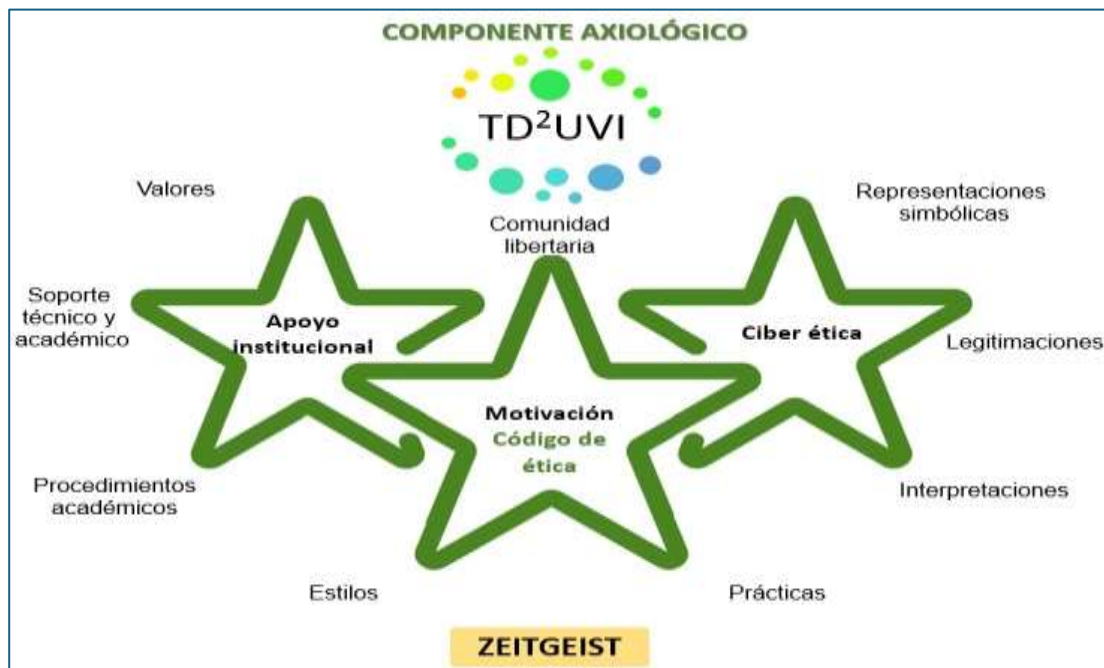


Figura 18: Zeitgeist de la transcultura digital componente axiológico TD²UVI
Fuente: Regalado (2020)

El desarrollo de la cultura digital universitaria se fundamenta en la educación integral, en donde la formación de los estudiantes se articule con

las otras habilidades académicas, de manera que el conocimiento de los temas específicos de las áreas profesionales de los estudiantes de la UBA se integre al pensamiento reflexivo y con ello no solo se desarrollaría una cultura digital UBA, sino que se le daría significado al uso de los recursos y contenidos digitales traspasando esta barrera y llegando finalmente al desarrollo de una transcultura académica UBA. Significa pensar en la formación que rebase la recepción de contenidos y su consumo pasivo; receptores críticos y emisores, generadores de contenidos académicos que aporten valor al ciberespacio.

Pensamos en un estudiante y docente universitario creador, que esté en condiciones de aceptar el desafío de pertenecer y aportar a la transcultura digital. Ante estas realidades, el Código de Ética TD²UVI que se propone, se alinea con los aspectos éticos aprobados por El Programa Intergubernamental Información para Todos (PIPT) de la UNESCO en su 18ª reunión (París, 21-22 de febrero de 2011) donde convino un conjunto de valores, derechos fundamentales y obligaciones a ser implementadas por todos los actores de la sociedad de la información, los cuales se proponen como siguen con visión integradora del proceso educativo UBA, a saber:

1. [Acceso a internet en todo el campus universitario](#), reconociéndolo como un servicio público esencial para la construcción de una sociedad de la información centrada en la persona, inclusiva y orientada al desarrollo de la mano con una campaña agresiva ante el uso eficiente y asertivo del servicio a favor de la educación con respeto a los derechos humanos y las libertades fundamentales reconocidos universalmente.

2. Todo estudiante y docente, con independencia del lugar en el [campus universitario](#), de su sexo, educación, religión y condición social, podrá

beneficiarse del [acceso a Internet](#) y la utilización de las TIC [con soporte técnico y académico](#) desde los laboratorios. En este apartado será fundamental orientar a los estudiantes en los buscadores de alta calidad académica y el uso adecuado de las TIC y desde los aspectos técnicos, orientando en el uso de herramientas, app y otros recursos y herramientas sugeridos por los docentes, siendo la meta innovar y elegir, producir, comunicar y compartir información y conocimientos en línea.

3. [Promover la creación, la preservación y el tratamiento de contenidos educativos, culturales y científicos en formato digital](#) desde el cuerpo docente UBA, mostrando diversas formas de interarticular tecnología y conocimiento inclusive con **aula invertida** en el desarrollo de proyectos de interés en la academia de las ciencias, a fin de velar por que todos los actores (estudiantes y docentes) generen conocimiento nuevo fresco de alta calidad.

4. Contar con acceso a Internet en [idioma inglés, articulando el arte, la ciencia y la tecnología en actividades culturales síncronas y asíncronas](#) como cine foro, conferencias bilingües, talleres, visitas guiadas dentro del campus universitario en inglés y español, intercambios interinstitucionales de estudiantes y docentes promoviendo el multilingüismo.

5. [La adquisición de nociones básicas en materia de investigación, medios de comunicación y uso respetuoso de la tecnología](#) será un prerequisite fundamental del acceso a la información, el ejercicio de los derechos culturales en UBA y el derecho a la educación mediante la utilización de Internet y otras TIC. Por ello, será esencial velar por que todos los grupos de usuarios dispongan de conocimientos y competencias que les permitan

actuar y decidir con conocimiento de causa al utilizar Internet y las TIC y poder así ser miembros plenamente responsables de la sociedad de la información.

6. La libertad de expresión, participación e interacción en Internet es un derecho de toda persona que no debe restringirse por ello, docentes y estudiantes como miembros de la sociedad de la información, ya sea en forma colectiva o individual, deben tener la **libertad de elaborar y distribuir nuevos contenidos y aplicaciones en la red universitaria, con derecho a publicaciones en el fondo editorial UBA** como expresión y uso creativo de las TIC que no deben restringirse, salvo cuando vulneren los derechos humanos fundamentales de otros miembros de la comunidad universitaria.

7. Las **normas técnicas básicas de Internet y otras TIC deben permanecer abiertas** a fin de permitir la compatibilidad y la innovación.

8. Desde la simbiosis **UNESCO (2019) Vs. ISTE (2016)** desarrollar **un código de conducta de alto nivel**, desde la creación de ambientes enriquecidos con tecnología en la universidad que contribuya a liderar la transformación del panorama educativo en la era digital se logra **interrelacionando educación, currículo y evaluación, pedagogía, aplicación de competencias digitales, organización y administración, aprendizaje profesional de docentes y estudiantes desde la evidencia, capacitación virtual y formación académica** para estar preparados para avanzar en un entorno tecnológico en constante evolución donde los docentes tienen la clave para el éxito de los estudiantes al ayudar a los estudiantes a convertirse en aprendices capacitados constituyen una guía en su misión de apoyar el aprendizaje.

9. Trabajar en forma conjunta (currículo, TIC y comunidades de aprendizajes) en la selección de **estrategias metodológicas bordeadas de innovación educativa que aseguren la integridad académica del proceso educativo** más allá de las tecnologías. Las tecnologías no producen innovación por sí solas, son las estrategias metodológicas con las que el docente utiliza la tecnología las cuales van a generar innovación en el aprendizaje, la gestión de la tecnología debe darse en un marco de un modelo educativo.

Considerando que el estado venezolano, reconoce de interés público de la ciencia, la tecnología, el conocimiento, la innovación y sus aplicaciones, también debe velar en el marco de la legalidad nacional desde Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), Ley Orgánica de educación (2009), Ley de Ciencia, Tecnología e Innovación (2010) y Plan de la Patria (2019-2025), que esos recursos en el caso de los informáticos sean regidos por principios además de legales, éticos que aseguren su funcionamiento adecuado como espacios abiertos para la producción, la creación, la creatividad, las innovaciones pedagógicas, las comunicaciones alternativas, el uso y desarrollo de las TIC con la misión de establecer políticas en torno a la adaptación de las TIC por la sociedad en el marco del código de ético propuesto.

En tal sentido, el TD²UVI está dirigido a potenciar los valores comunicativos en el marco de la ciber ética, donde la batalla de las ideas en cuanto a la formación de valores integrales hoy día, no puede descuidar el componente axiológico para poder insertarse con éxito en la universidad y al cual no es posible acceder con fórmulas espontáneas ni con un constante empirismo basado solo en la buena voluntad. Tampoco puede pensarse, hoy menos que nunca, que el problema de la educación en valores es un terreno reducible a la esfera de las relaciones internas, porque los espacios

universitarios (presenciales y virtuales – síncronos y asíncrono), van siendo otros cada vez, más variados y complejos, y en ellos también la percepción y transmisión de los significados positivos trascendentes que van dejando su huella digital indeleble en la perenne formación integral de educadores y educandos.

Un aspecto importantísimo, que conlleva la transcultura digital en escenarios universitarios, está dirigido al desarrollo específico de valores comunicativos en línea, en concordancia con lo señalado por Rodríguez (2002) pertinencia, corrección, precisión, originalidad, flexibilidad y volitivos (...).Queda claro entonces, que el futuro de la educación en valores en la era actual, vista a la luz de una realidad mundial globalizada, pasa necesariamente por una estrategia de solución progresiva tras el cual se sitúa la ya referida realidad de tener que educar en valores humanos: filosóficos, morales, políticos, comunicativos, identitarios, estéticos, referenciales, volitivos, afectivos y organizacionales Rodríguez, (2002) y al tecnológico que se articula con la investigación, así como en los valores propios de cada profesión, no desde condiciones ideales, sino a contracorriente de una tendencia mundial.

Componente Legal TD²UVI

La [norma UNE 66181:2012 de Gestión de la calidad de la formación virtual](#), pretende ser una guía para identificar las características de las acciones formativas virtuales que según la Asociación Española para la Calidad (QAEC), estas puedan mejorar la oferta y con ello la satisfacción de estudiantes. Estas directrices identifican las características que definen la calidad de la formación virtual con relación a los potenciales clientes o compradores.

Los indicadores de calidad de esta oferta formativa a considerar son:

Empleabilidad, es decir, capacidad para integrarse en el mercado laboral o mejorar la condición existente. Definida por los siguientes parámetros:

- Reconocimiento de la formación por el mercado laboral.
- Reconocimiento de la formación por las autoridades y por la entidad suministradora de la formación.

Accesibilidad, condición que deben cumplir los entornos, productos y servicios para que sean comprensibles, utilizables y practicables por todas las personas. Los parámetros que definen la accesibilidad son:

- Accesibilidad hardware.
- Accesibilidad software.
- Accesibilidad web.
- Distribución de documentos electrónicos accesibles.

Metodología de aprendizaje, se tiene en cuenta el diseño didáctico-instruccional, el método y las herramientas de evaluación, las actividades de aprendizaje, la interacción entre los agentes implicados en el proceso formativo y el propio entorno de aprendizaje. En la calidad de la formación virtual debe considerarse la satisfacción del usuario y su formación integral.

Traspolando a la transcultura digital estas características que definen la calidad de la formación virtual con relación a la norma UNE 66181:2012 de Gestión de la calidad obtenemos lo siguiente:

Empleabilidad TD²UVI: la transcultura digital invita al personal docente UBA al estudio exhaustivo de las diferentes herramientas y aplicaciones necesarias para el mercado laboral según el área de su competencia con el propósito que el docente forme a los participantes en una realidad próxima desde el proceso de formación en línea de las diferentes unidades curriculares a su cargo, para que de este modo, el participante pueda integrarse en el mercado laboral o mejorar la condición existente de la empresa:

- Reconocimiento de la formación por el mercado laboral.
- Reconocimiento de la formación por las autoridades y por la entidad suministradora de la formación.

Accesibilidad TD²UVI: la UBA, desde el año 2006 garantiza accesibilidad dentro de campus universitario a laboratorios identificados como salas de cómputo para el personal docente. Este acceso debe asegurarse en horarios controlados y bajo supervisión a estudiantes. Sin embargo, wifi libre en el campus es un sueño anhelado y que estamos seguros contribuirá en la articulación de encuentros virtuales síncronos y asíncronos entre docentes y estudiantes y en la articulación de comunidades virtuales accesible para todos los actores de la comunidad académica. Los parámetros que definen la accesibilidad son:

- Accesibilidad hardware: laboratorios (ampliar a estudiantes)
- Accesibilidad software: (modernizar plataforma interactiva educativa en el corto plazo) así como de poner en marcha la Biblioteca virtual UBA, para los estudiantes el acceso a libros electrónicos generados desde la universidad y para la universidad, trabajos de

grado, tesis doctorales y revistas digitales de su casa de estudios es una asignatura pendiente.

- Accesibilidad web: wifi libre en el campus universitario
- Distribución de documentos electrónicos accesibles (disponible desde los LMS)

Metodología de AprendizajeTD²UVI: la universidad ya cuenta con un modelo educativo de Enfoque Teórico Curricular por Competencias, Transcomplejo y de Entropía Autorregulada; sin embargo, se requiere del compromiso de docentes para que tomen en cuenta el diseño didácticoinstruccional empleado bajo el Sistema de Educación a Distancia UBA, donde el método y las herramientas de evaluación así como las actividades de aprendizaje, la interacción entre los agentes implicados (Decanos, Directores, Coordinadores académicos, Apoyo Técnico Docente en línea y Apoyo Docente) se mantienen conectados con parte integral de un todo en el proceso formativo y el propio entorno de aprendizaje UBA. La figura 19, expone el Zeitgeist de la transcultura digital componente legal TD²UVI como sigue:

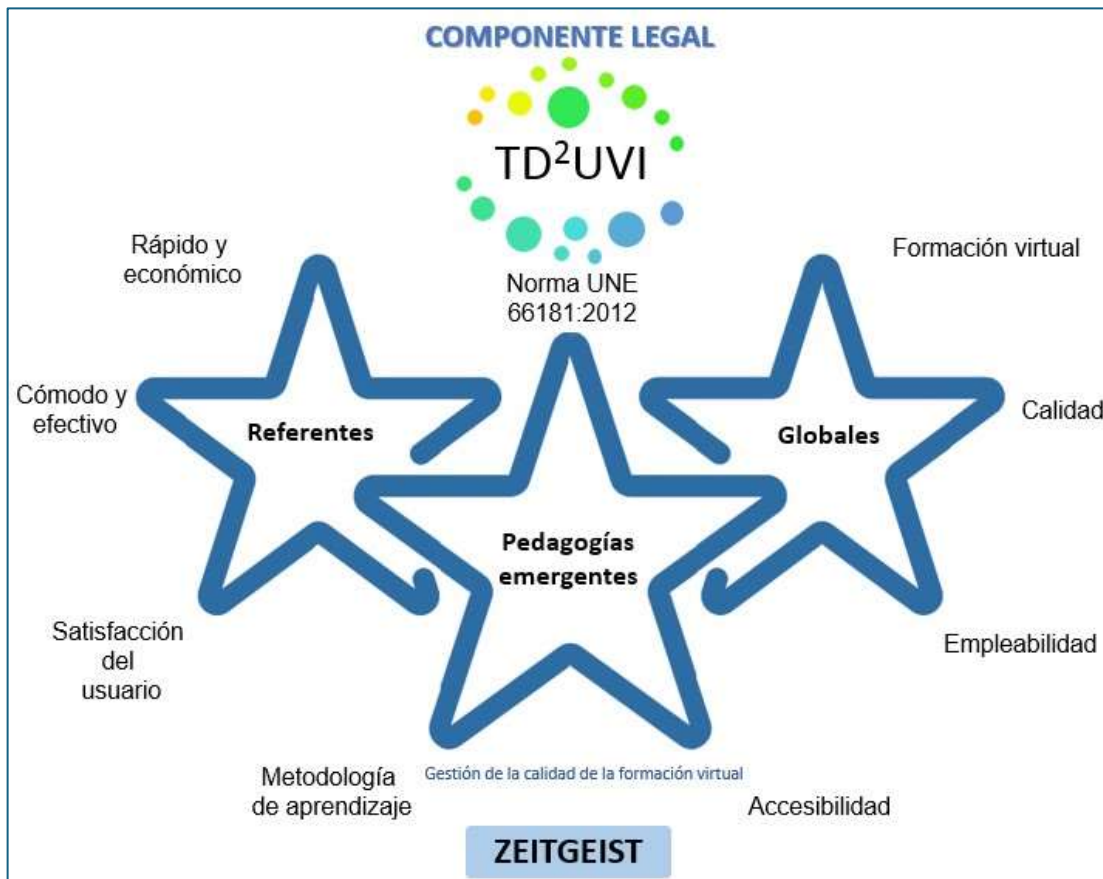


Figura 19: Zeitgeist de la transcultura digital componente legal TD²UVI

Fuente: Regalado (2020)

En la calidad de la formación virtual debe considerarse la satisfacción del usuario y su formación integral. Este tipo de formación será más productiva respecto a la formación presencial, si ésta genera un aprendizaje más rápido, efectivo, cómodo y económico para los estudiantes.

Nuevos Horizontes Intersubjetivos de la Transcultural Digital

Escenarios Universitarios como una Visión Integradora

El diseño de una propuesta equilibrada, en donde universidad, estudiantes y docentes asuman el reto desde una perspectiva creativa, digital, metodológicamente articulada, ha de tomar en cuenta la gama de posibles tensiones, sus vínculos internos y, especialmente, la capacidad de contribuir unos con otros como comunidad red. Si bien, esta propuesta se basa en los hallazgos obtenidos en la investigación, donde se lograron identificar e interpretar intereses y necesidades, así como prácticas, por ejemplo, en las respuestas de la entrevista, sobre lo que necesitan que la UBA haga para ayudarles a aprovechar académicamente los recursos y contenidos, sobresale la demanda de espacios para compartir experiencias y conocimientos entre ellos mismos y este aspecto se nutre con comunicación que permita en entrelazamiento de redes efectivas de encuentros bien sean asíncronos o síncronos.

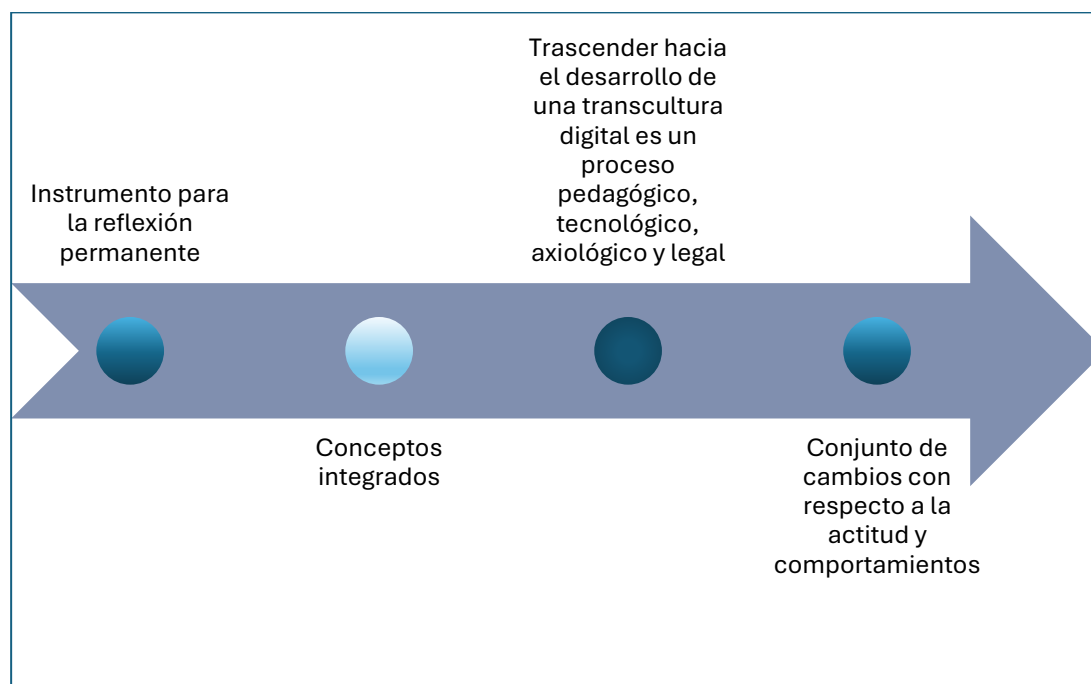
Institucionalmente podría promoverse el aprendizaje autodeterminado desde la autonomía del aprendizaje, sobre todo generar espacios para que, de manera informal, aprendan juntos, compartan experiencias, conocimientos y estrategias. Es decir, están interesados en aprender, pero no quieren más cursos con los que se saturen sus horarios; saben que entre ellos mismos pueden iniciar este aprendizaje.

Se ha documentado que ésta es una de las formas en la que los jóvenes aprenden a usar herramientas tecnológicas y comienzan a conocer la

diversidad de programas para tareas específicas. Es una de las prácticas más comunes en los espacios públicos de acceso y conexión a la red digital, como sucede en algunos de los llamados ‘café-internet’, Fuentes, (2012). Sin embargo, es necesario subrayar que esta opción es sólo una de las estrategias y no es una solución integral para una compleja problemática como la aquí descrita.

En este sentido, subrayar que las competencias didáctico- tecnológicas pueden desarrollarse desde la autoformación o bien, en programas formales e institucionales. Se trata de desarrollar un modelo pedagógico de comunicación educativa, orientado a fortalecer la autonomía para la autogestión, la autorregulación de aprendizajes, ya que la idea medular de la transcultura digital es lograr un alto nivel especializado de uso de los recursos y contenidos digitales. Proponemos entonces el diseño de un modelo crítico, colaborativo y creativo, para la (auto) formación de universitarios, orientado a que produzcan contenidos y conocimiento nuevo que aporte a la transcultura digital.

Insistimos en la formación crítica de competencias didáctico - tecnológicas, ya que, en la “cultura del menor esfuerzo”, valorada socialmente como sagacidad, los valores universitarios se tornan contradicción. Frente a ello, un universitario es desafiado constantemente a rebasar ese aparente valor. Reflexionar no puede hacerse con el menor esfuerzo. Si llevamos estos axiomas al contexto digital, en donde la “cultura del menor esfuerzo” es ponderada además como atributo tecnológico, se amplifica entonces el reto social.

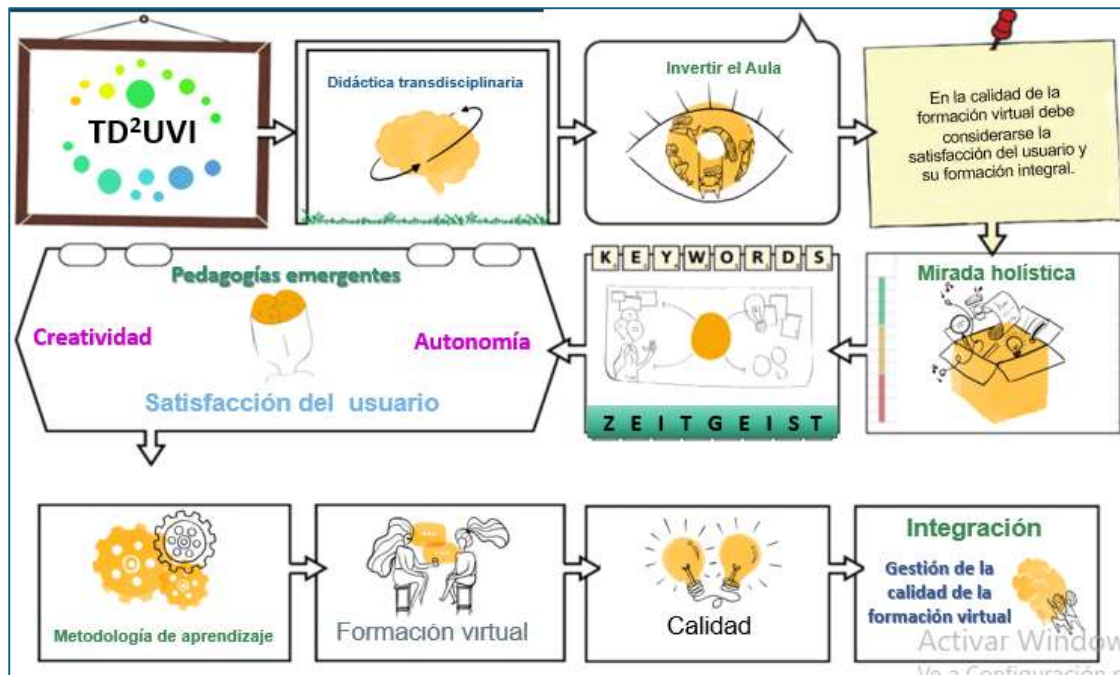


Fuente: Regalado (2020)

Proponer acciones orientadas al desarrollo de una ‘transcultura digital universitaria’ implica tomar en cuenta que las propuestas siempre tienen un ojo puesto en el escenario actual y el otro intentando mirar el futuro. Por eso tiene razón Majó (2021:66) cuando dice: “es difícil prever el futuro. Por suerte, porque esto significa que lo podemos crear. El futuro no está escrito, pero está condicionado por las tecnologías disponibles, las regulaciones en vigor, los hábitos culturales y las restricciones económicas”.

Las reflexiones sobre los escenarios posibles para articular la propuesta, coinciden en tomar en cuenta los cuatro factores propuestos por Majó. Es la diversidad de combinaciones de esos factores, entendidos como variables, lo que suministra elementos para mirar a mediano plazo. Sin embargo, es oportuno aclarar que esta propuesta no es única ni excluyente, por supuesto. Pretende generar colaboración desde distintos frentes y con la

convicción que será enriquecida con aportaciones provenientes de la reflexión y del interés por la formación integral de los estudiantes de UBA.



Fuente: Ragalado (2020)

Sabemos que las propuestas, generalmente, corren el riesgo de dejarse de lado y en el estante de las buenas intenciones de quien las propone; o, terminan formando parte de la sala de espera de las propuestas a considerar por las autoridades en turno, quien además de interesarse deberá tener 'voluntad técnica, académica y administrativa', eufemismo políticamente correcto para decir: deseo o interés, siendo así, se presenta, se argumenta y se insiste, inclusive, abrazamos la espera sin autoengaños.

Para cerrar, recordar que en el trayecto recorrido dejamos señales al final de cada momento, que orientaron el trayecto hacia aquí. En una de esas señales inclusive se reconoció que, frente a la transversalidad de saberes,

fronteras trastocadas y una intensa actividad de diversos colectivos trabajando en red –haciendo día a día la parte de la transcultura– la universidad como institución social no puede sólo contemplar el cambio. La universidad, es potencialmente un espacio de intercambio de experiencias y de conocimientos. El espacio digital y paralelo es ya una realidad (virtual, pero al fin realidad) que atrae a los estudiantes universitarios globales.

La universidad puede aprovechar también ese espacio de comunicación porque la mayoría de sus estudiantes está interesado en participar en nuevas estructuras de comunicación que representen la innovación en este campo. La universidad, los docentes y los estudiantes pueden crear las condiciones para verdaderamente producir conocimiento. Por último, evocar las ideas de Bachelard (1989: 30), quien advertía sobre la fuerza de la imagen y su capacidad para expresar inclusive más que los conceptos. Recordemos que, frente a tal circunstancia, el autor propone: “educar el espíritu en la comprensión de la imagen, desentrañándola, escudriñando todos sus sentidos, metaforizando”. Invitar a educar el espíritu frente al entorno digital, signo inexorable de nuestros días, es lo que corresponde para cerrar temporalmente este estudio.

La innovación educativa está más allá de las tecnologías. Las tecnologías no producen innovación por sí solas, son las estrategias metodológicas las que generan innovación en el aprendizaje

REFERENCIAS

- Aguaded, I., & Medina-Salguero, R. (2015). Criterios de calidad para la valoración y gestión de MOOC. RIED. **Revista Iberoamericana de Educación a Distancia**, 18(2), 119-143.
- Aguilar, M. (2004). **La hermenéutica y Gadamer. Presentación**, en **Hermenéutica, analogía y discurso**, Irigoyen, Martha Patricia (Comp.), México: UNAM, 13-24.
- Álvarez, J.L., y Jurgenson, G. (2003). **Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y Metodología**. Paidós. Ecuador.
- Alsina, P. (mayo de 2010). **De la Digitalización de la Cultura a la Cultura Digital**. Disponible en: <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/8800/2/n12http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/8800/2/n12-de-la-digitalizacion-de-la-cultura-a-la-cultura-digital.pdfde-la-digitalizacion-de-la-cultura-a-la-cultura-digital.pdf>, consultado 2018, Abril 4
- Martín, A. y Birke A. (2004), **Panorama general sobre los principios éticos aplicables a la investigación científica y la educación superior** en Martín Aluja y Andrea Birke (coords.), **El papel de la ética en la investigación científica y la educación superior**, México, Fondo de Cultura Económica/Academia Mexicana de Ciencias, pp. 87-143.
- Arias, F (2006). **Metodología de la Investigación**. Universidad Central de Venezuela. Caracas.
- Ardebol, E. (2003). **Cibercultura un mapa de Viaje. Aproximaciones teóricas para el análisis cultural de Internet**. Universitat Oberta de Catalunya. Seminario de Cybercultura.
- Bachelard, G. (1989). **La tierra y los ensueños de la voluntad**. México: Fondo de Cultura Económico.

- Bachelard, G. (1989). **El aire y los sueños**. Ensayo sobre la imaginación del movimiento. México: Fondo de Cultura Económica.
- Barreto, A., Flores, M. y Hernández, Y. (2017). **Sociedad del conocimiento, las TIC y su influencia en la educación**. Universidad Simón Bolívar – Venezuela. <https://bonga.unisimon.edu.co/handle/20.500.12442/1770> consultado 2019, junio 18
- Banco Mundial (2017). **Educación. Panorama general**. En *Banco Mundial*. Disponible en: <https://www.bancomundial.org/es/topic/education/overview> consultado 2019, octubre 25.
- Bates, T. (2001). Como estimar el cambio Tecnológico. Estrategias para los responsables de los Centros Universitarios. **Serie Nuevas Tecnologías**. Barcelona, España: Gedisa.
- Bautista, J.R., Martínez, R. y Sainza, M. (2001) La evaluación de materiales didácticos para la educación a distancia. RIED **Revista Iberoamericana de Educación a Distancia**. Vol. 4, nº1. Disponible en: <http://www.utpl.edu.ec/ried/> Consultado 2019, noviembre 06.
- Boneu, J. M. (2007). **Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos**. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal, 4(1), 36-47.
- Bustos, A. y Coll, C. (2010). Los entornos virtuales como espacio de enseñanza y aprendizaje, una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. **Revista Mexicana de investigación educativa** 15 (44) 163-184. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14012513009>. Consultado 2019, noviembre 08.
- Buckingham, D. (2007). **Beyond Technology: Children's Learning in the Age of Digital Culture**. Cambridge: Polity Press.
- Cabero, J., Marín, V., & Llorente, M. D. C. (2012). **Desarrollar la competencia digital. Educación mediática a lo largo de toda la vida**. Sevilla: Eduforma.
- Castells, M. (1996). **La red y el yo. La Era de la Información: Economía, sociedad y cultura** (Edición de Hipersociología).

Castells, M. (2001). **La sociología urbana de Manuel Castells** (Vol. 187). Anaya-Spain.

Castells, M. (2006). *La sociedad red: una visión global*. Madrid: Alianza.

Castells, M. (2008). **Comunicación, poder y contrapoder en la sociedad red (I). Los medios y la política**. Telos, 74, 13-24.

Carrera, F., y Coiduras R. (2012). **Identificación de la competencia digital del profesor universitario: un estudio exploratorio en el ámbito de las Ciencias Sociales**. Identifying the digital competence of university lecturers: an exploratory study in the field of Social Science, 10(2), 273-298

Castells, M. (1998). **La era de la información: Economía, sociedad y cultura**. 3 vols. (1. Sociedad red, 2. El poder de la identidad, 3. El fin del milenio), Madrid: Alianza.

Caraballo (2011). **La andragogía en la educación superior en el marco de las tecnologías de la información y la comunicación**. Disponible en: <http://saber.ucv.pe/jspui/bitstream/123456789/5257/1/Tesis%20E2011%20C3%20Rosana%20Caraballo.pdf> consultado 2019, noviembre 19.

Castro, P., Barrientos, M., Sosa, E., Gatica, K., Hernández, R., García, J., y Díaz, D. (2016). **Procesos de reclutamiento y las redes sociales/Recruitment and social networks**. RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 6(12), 60-76.

Chero, H. (2018). **El rol del docente universitario ante el uso de las nuevas tecnologías**. Ponencia presentada en Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (ULADECH Católica), Lima, Perú.

Cisterna, F. (2005). **Categorización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación cualitativa**. Theoria, 14 (1), 61-71. ISSN: 0717-196X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=299/29900107> consultado 2020, Mayo 4

- Conferencia de Rectores de las Universidades Europeas (CRUE, 2017). **Análisis de las TIC en las Universidades Españolas**. En *Crue*. Disponible en: <http://www.crue.org/Documentos%20compartidos/Publicaciones/Universitic/UNIVERSITIC%202017.pdf> consultado 2019, diciembre 14.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999). **Gaceta Oficial N° 5453** Extraordinario. Caracas: Asamblea Nacional Constituyente.
- Conferencia Regional de la Educación Superior en América Latina y el Caribe (CRES, 2008). **Declaraciones y plan de acción**. Perfiles educativos [online]. 2009, vol.31, n.125, pp.90-108. ISSN 0185-2698.
- De Pablos Pons, J. (2010). **Higher Education and the Knowledge Society. Information and Digital Competencies**. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, 7(2), 6–15
- Devlin, M. (2010). **Logro universitario no tradicional: teoría, política y práctica en Australia**. Discurso principal pronunciado en la 13ª Conferencia del Primer Año de Pacific Rim en Educación Superior, 27 de junio a 30, Adelaida, Australia.
- Decreto 3390 (2004). Gaceta Oficial N° 38.095. Caracas.
- Decreto 825 (2000). Gaceta Oficial N° 36.955. Caracas.
- Decreto 1290 (2008). Gaceta Oficial N° 38.901. Caracas
- Deleuze, G. (1990). ¿Qué es un dispositivo? (155-163).
- Dilthey, W. (1990). **El surgimiento de la hermenéutica** (pp. 101-114). Nueva York, NY: Prensa de la Universidad Estatal de Nueva York.
- Duarte, J.E. y Parra E.I. (2015). **Lo que debes saber sobre una tesis doctoral**. Maracay, Aragua.
- Domínguez, D. (2000). **Cibercultura, creación e interactividad. De la pantalla al arte transgénico**. La Ferla, Jorge (org.) Libros del Rojas, Buenos Aires.

- Echeverría, J. (2003). **La Revolución tecnocientífica**. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Echeverría, J. (2009). **Educación, ciencia, tecnología y sociedad**. Documentos de Trabajo CAEU de la OEI [Documento en Línea] Disponible en: <http://www.oei.es/DOCUMENTO3caeu.Pdf> consultado 2019, Septiembre 19
- Esteve Mon, F., Adell, J., y Gisbert C, M. (2013). **El laberinto de las competencias clave y sus implicaciones en la educación del siglo XXI**. En **II Congreso Internacional multidisciplinar de investigación educativa** (CIMIE 2013). Disponible en: https://www.researchgate.net/profile/Francesc_Esteve/publication/235946755_El_laberinto_de_las_competencias_clave_y_sus_implicaciones_en_la_educacion_del_siglo_XXI/links/02e7e522d8c7d8669e000000.pdf consultado 2019, Diciembre 20
- Escobar, A. (2005). Bienvenidos a cyberia. Notas para una antropología de la cibercultura. **Revista de Estudios Sociales** (ICANH) (22) 15-35.
- Fernández, J. M., y Hernández, A. (2013). **Liderazgo directivo e inclusión educativa**: Estudio de casos. *Perfiles educativos*, 35(142), 27-41.
- Ferrari, A., Punie, Y. y Redecker, C. (2012). **Understanding digital competence in the 21st century: an analysis of current frameworks**. En *European Conference on Technology Enhanced Learning* (pp. 79–92). Springer. Disponible en: http://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-642-33263-0_7 consultado 2019, Noviembre 14
- Foucault, M., y Daniel, J. (1966). **Les mots et les choses** (Vol. 42). Paris: Gallimard.
- Fuentes C. (2012). **El edén de los jóvenes: los cibercafés populares**. México: Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa.
- Galeano, M. E. (2007). **Diseño de proyectos en la investigación cualitativa**. Medellín: Fondo Editorial EAFIT
- Gallardo-Echenique, E. (2013). **Competencia digital: revisión integradora de literatura**. *Revista de Ciencias de la Educación ACADEMICUS*, 1(3), 56-62

- García, X. L. (1999). **Estrategias locales en tiempos de globalización**. Revista Latina de Comunicación Social, (21), 2.
- González, J., Amozurrutia, J. y Maass, M. (2007). **Cibercultura e iniciación en la investigación**. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- González, F. E. (2008). **Apuntes para una crítica penta dimensional de la investigación socioeducativa**. Revista Educação em Questão, 32(18).
- González N. (2012). **Alfabetización para una cultura social, digital, mediática y en red**. Revista Española de Documentación Científica [revista enInternet]. 2012. Disponible en:<http://redc.revistas.csic.es/index.php/redc/article/view/743/824>. consultado 2020, Enero26
- Gruber, T. (1993). Toward Principles for the design of ontologies used for knowledge sharing. **Technical Report KSL**. 93-04. Stanford University, C.A.
- Gutiérrez, L. (2012). **Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas y posibles limitaciones**. Revista Educación y Tecnología 1. Disponible en: www.academiaedu. Consultado 2020, mayo 06
- Hase, S. (2009). **Heutagogy and e-learning in thework place: Somechallenges and opportunities**. Impact: Journal of Applied Researchin Workplace E-learning, 1(1), 43-52. Disponible en https://www.researchgate.net/profile/Stewart_Hase/publication/254664047_Heutagogy_and_e-learning_in_the_workplace_Some_challenges_and_opportunities/links/549d41b20cf2fedbc310a4f1/Heutagogy-and-e-learning-in-thehttps://www.researchgate.net/profile/Stewart_Hase/publication/254664047_Heutagogy_and_e-learning_in_the_workplace_Some_challenges_and_opportunities/links/549d41b20cf2fedbc310a4f1/Heutagogy-and-e-learning-in-the-workplace-Some-challenges-and-opportunities.pdfworkplace-Some-challenges-and-opportunities.pdf consultado 2019, Octubre 4

- Hase, S. y Kenyon, C. (2000). **Heutagogy and e-learning in the workplace: some challenges and opportunities**. Impact: Journal of Applied Research in Workplace E-learning, 1(1), 43-52. Disponible en: http://epubs.scu.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1066&context=gcm_pub consultado 2020, Enero 8
- Hernández, E., Romero, S., y Ramírez, M. (2015). **Evaluación de competencias digitales didácticas en cursos masivos abiertos: Contribución al movimiento latinoamericano**. Evaluation of Digital Didactic Skills in Massive Open Online Courses: a Contribution to the Latin American Movement., 22(44), 81-90. DOI: <https://doi.org/10.3916/C44-2015-09> consultado 2020, Enero 6
- Heidegger, M. (1983). **De la experiencia del pensar y otros escritos afines**. Universidad de Chile, Facultad de Filosofía, Humanidades y Educación, Departamento de Filosofía, Publicaciones Especiales N° 26, Serie de Textos
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). **Metodología de la Investigación 5ta Edición**: México: McGraw-Hill Interamericana.
- Hernández, R., & Fernández, C. Y Baptista, P. (2012). **Metodología de la Investigación**. 2da. Edición. Mc. Graw.
- Herrán, A. (2013). ¿Una Transdisciplinariedad Inmadura? Consideraciones Críticas Radicales. **La relación pedagógica en la Universidad, lo Transdisciplinar y los Estudiantes. Desdibujando Fronteras, Buscando Puntos de Encuentros**. Madrid: Universidad Autónoma.
- Hidalgo, J. (2012). **Cultura digital: Ejes y características esenciales**. Disponible en: <http://hipermediatizacion.blogspot.com/2014/06/cultura-digital-ejes-y-caracteristicas.html> consultado 2018, Octubre 16
- Hurtado de B. J. (2002). **El proyecto de investigación holística**. Bogotá: Magisterio.
- Husserl, E. (1990). **Meditaciones Cartesianas**. Fondo de Cultura Económica. México.

- Huerta, M. (2007). Aprendizaje Estratégico. Una Necesidad del Siglo XXI. **Revista Iberoamericana de Educación** 42(1). Perú: Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo. Disponible en: <https://www.dialnet.unirroja.es> Consultado 2020, mayo31
- ISTE (2018). **Estándares ISTE**. Disponible en: <https://www.iste.org/es/standards> consultado 2020, Enero 6
- Katz, J. (1997). **Birth of a digital nation**. Wired Magazine, (5).
- Latour, B. (1999). **On recalling ANT**, en J. Law y J. Hassard (1999), pp. 1525.
- Latour, B., &Zadunaisky, G. (2008). **Reensamblar lo social una introducción a la teoría del actor-red** (No. 302.3 L3).
- Llarena, M. y Paparo, M. (2006). Propuesta de una metodología de y evaluación de cursos a distancia. **Revista Iberoamericana de Educación**. Disponible en: <http://www.rieoei.org/deloslectores/1129Llarena.pdf> Consultado 2020, abril25.
- Ley Orgánica de Educación (2009). **Gaceta Oficial N° 5929** Extraordinario, 15 de Agosto de 2009.
- Ley de Ciencia, Tecnología e Innovación. LOCTI (2010). **Gaceta Oficial N° 39.575**, 16 de diciembre 2010.
- Ley Nacional de la Juventud (2002). **Gaceta Oficial N° 37.404**. Caracas: Asamblea Nacional.
- Lévy, P. (2004). **Ciberdemocracia**: ensayo sobre filosofía política. Editorial UOC.
- Lyotard, J.F. (1987). **La condición postmoderna**. Madrid: Cátedra.
- López, N, Lugo, M y Toranzos, L. (2014)**Informe sobre tendencias sociales y educativas en América Latina, 2014: políticas TIC en los sistemas educativos de América Latina..** Disponible en: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000230080> Consultado 2020, junio 07.

- Majó, J. (2012). **Evolución de las tecnologías de la comunicación**. Moragas, M. (Ed.) La comunicación: de los orígenes a internet. Barcelona: Gedisa.
- Mardones, J. (1.994). **Filosofía de las Ciencias Humanas y Sociales**. México D.F: México. Editorial Fontamara S.A.
- Martínez, V. (2013). **Paradigmas de Investigación. Manual Multimedia para el Desarrollo de Trabajos de Investigación. Una visión desde la Epistemología Dialéctica Crítica**. Disponible en: http://www.pics.uson.mx/wpcontent/uploads/2013/10/7_Paradigmas_de_investigacion_2013.pdf Consultado 2020, junio04.
- Martín, A. y Birke, A. (2004), **Panorama general sobre los principios éticos aplicables a la investigación científica y la educación superior**, en Martín Aluja y Andrea Birke (coords.), El papel de la ética en la investigación científica y la educación superior, México, Fondo de Cultura Económica/ Academia Mexicana de Ciencias, pp. 87-143
- Martínez, J. (2010). **La universidad productora de productores: entre biopolítica y subjetividad**. Bogotá: Universidad de la Salle.
- Martínez, F. T. (2012). **Fenomenología como método de investigación: Una opción para el profesional de enfermería**. Revista de Enfermería Neurológica, 11(2), 98-101.
- Monteagudo, J. G. (2001). **El paradigma interpretativo en la investigación social y educativa: nuevas respuestas para viejos interrogantes**. Cuestiones Pedagógicas. Revista de Ciencias de la Educación, (15).
- Montes, N (2008) **Metodología, Guía para Elaborar Diseños de Investigación en Ciencias Administrativas, Económicas y Contables**". Editorial Mc.Graw-Hill,.2da edición, México.
- Morin, E. (1994). **Epistemología de la complejidad**. Fried Schnitman, D. **Nuevos paradigmas, cultura y subjetividad**. Argentina: Paidós SAICF.
- Moreno, M. (2014). **Aula Invertida: Otra Forma de Enseñar y Aprender**. Disponible en: <https://www.nubemia.com/aula-invertida-otra-forma-de-aprender/aprender/> Consultado 2020, junio02.

Moreira, M. A. (2010). **Introducción a la tecnología educativa. DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia**, (19), 1-78.

OECD. (2013). **Teachersforthe 21st century: Usingevaluationtoimproveteaching.** Paris: OrganisationforEconomicCo-operation and Development.

Packer, M. (1985). **La investigación hermenéutica en el estudio de la conducta humana.** American Psychologist, 40(10), 1-25.

Padilla-Hernández AL, Gámiz Sánchez VM, Romero López MA (2018). **Selección de categorías para el estudio de la evolución de la competencia digital docente del profesorado en Educación Superior.** RIITE [Internet].;0(4). Disponible en: <https://revistas.um.es/riite/article/view/327881> consultado 2020, Enero 6

Palella S. y Martins F. (2006). **Metodología de la investigación cuantitativa.** Caracas: FEDUPEL.

Pierre, L. (2007). **Cibercultura: la cultura de la sociedad digital.** Editorial Anthropos, México.

Proyecto Nacional Simón Bolívar, Tercer Plan Socialista de Desarrollo Económico y Social de la Nación 2019-2025. **Gaceta Oficial N° 6.446** Extraordinario de la República Bolivariana de Venezuela, 8 de abril de 2019.

OPSU (2014). **Generalidades sobre el Aprendizaje Estratégico y Transformador.** Caracas: ProFE

Quintero, A. (2017). **Entramado teórico fenomenológico inherente con las habilidades en el aprendizaje de las TIC en la educación universitaria.** 2017. Universidad de Carabobo – Venezuela. Disponible en <http://revistasdigitales.upec.edu.ec/index.php/sathiri/article/view/121> consultado 2020, Enero 3

Ramírez, A. (30 de junio de 2017). **Teoría de los Saberes Digitales.** Disponible en: de

https://www.uv.mx/personal/albramirez/2017/06/30/referencias_saberes/ consultado 2019, Noviembre 19

Regil, L. (2000). Hipermedia: una herramienta para la función educativa de los museos de arte. *Revista Reencuentros. Análisis de problemas universitarios*, (27), 43-54. México: UAM.

Regil, L. (2001). **Interactividad en la construcción de la mirada**. Infonomía, Barcelona.

República Bolivariana de Venezuela (2012). **Proyecto Nacional de Educación Universitaria a Distancia. Propuesta de Normativa**. Caracas: PROFE-OPSU-MPPEU. Disponible en: <http://ead.opsu.gob.ve>

Romeu, F. (2011). **La Docencia en colaboración en contextos virtuales: estudio de caso de un equipo de docentes del área de competencias digitales de la UOC** (Doctoral dissertation). Universitat Oberta de Catalunya. Disponible en: <https://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/handle/10609/18101> consultado 2020, Enero 4

Rodríguez, M. (2002). **Choosing an item format**. En G. Tindal y T. Haladyna (Eds.), **Large- scale assessment programs for all students: validity, technical adequacy, and implementation**. (pp. 213-231). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.

Rodríguez, R (2008), **Enfoque multimétodo en la investigación social y educativa: una mirada desde el paradigma de la complejidad**. Teré. Número 8. (Pp. 13-28).

Rosenfeld, L., Morville, P., & Tapia, M. G. (2000). **Arquitectura de la información para el www**. McGraw-Hill.

Romeu, T. (2011). **La Docencia en colaboración en contextos virtuales: estudio de caso de un equipo de docentes del área de competencias digitales de la UOC** (Doctoral dissertation). Universitat Oberta de Catalunya. Disponible en: <https://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/handle/10609/18101> Consultado 2020, mayo 18.

- Ruíz, A. (2002). **Digitalismo. El nuevo horizonte sociocultural**. Sphera Pública: Revista de Ciencias Sociales y de la Comunicación. (2): 215-219.
- Sánchez, C. (2018). Freire visto por Freire. La vigencia de la Pedagogía del oprimido. **Revista Ibero – americana de Educación**, vol. 78, núm. 2, pp 9-21.
- Santoveña, C. (2010). Cuestionario de evaluación de la calidad de los cursos virtuales de la UNED. RED, **Revista de Educación a Distancia**. Número 25. 15 de diciembre de 2010. Disponible en <http://www.um.es/ead/red/25/> Consultado 2020, enero 18
- Turkle, S., & Trafi, L. (1997). **La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet**. Barcelona: Paidós. Consultado 2020, noviembre 05.
- Sandín, M. (2003). **Investigación Cualitativa en Educación: fundamentos y tradiciones**. Madrid, España: McGraw-Hill/Interamericana.
- Selvi, K. (2010). **Teachers' competencies**. *Cultura International Journal of Philosophy of Culture and Axiology*, 7(1), 167–175.
- Taylor y Bogdan (1987), **Introducción a los métodos cualitativos de investigación**. Buenos Aires: Paidós.
- Terceiro, J. (1996). **Sociedad digital. Del homo sapiens al homo digitalis**. Madrid: Alianza.
- Terceiro, J. y Matías, G. (2001) **Digitalismo**. Madrid: Taurus.
- UNESCO. (2011). **Competency Framework for Teachers**. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- UNESCO. (2019). **Marco de competencias de los docentes en materia de TIC**. Disponible en: <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/unesco> <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/unesco-competencias-tic-docentes-version-3-2019.pdf> [competencias-tic-docentes-version-3-2019.pdf](http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/unesco-competencias-tic-docentes-version-3-2019.pdf) consultado 2020, Enero 8

UNESCO. (2011). **Código de Ética para la Sociedad de la Información**. Disponible en: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000212696_spa consultado 2020, Enero 4

Universidad Bicentenaria de Aragua (2017). **Manual para la Elaboración y Evaluación de los Trabajo de Investigación de la Universidad Bicentenaria de Aragua**.

UNE 66181: (2012). **Gestión de la calidad. Calidad de la Formación Virtual**. AENOR: Spanish Association for Standardization and Certification. Madrid, Spain (2012).

Vattimo, G. (2000). **El fin de la modernidad: nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna**. Barcelona: Gedisa.

Véliz A. (2009). **Tutores y Tesistas Exitosos**. Cuarta Edición. Impreso por: Grupo Impregráfica, C.A. Caracas- República Bolivariana de Venezuela.

Villoro, L. (1998). **Estado plural, pluralidad de culturas** (No. 305.8 320.158 V5V759e).

Von Foerster, H., Pakman, M., & Sluzki, C. E. (1996). **Las semillas de la cibernética**. Barcelona: Gedisa.

Yurén, T., Santamaría, D., & De la Cruz, M. (2008). **Las TIC y la sociedad de la educación. Una resignificación considerando brechas y rezagos**. Fuentes, C. & Ortiz J. (Coords.) **Entre complicaciones y complejidades: Espacios y mediaciones en el acceso a las TIC en México**. México: UAM.

Yurén, T. (2008). **Dispositivos de formación sociomoral, mecanismos de exclusión y fugas autoformativas**. Yurén, T. & Romero, C. **La formación de los jóvenes en México. Dentro y fuera de los límites de la escuela**. México: Juan Pablos.

APÉNDICE

(A)

GUIÓN DE ENTREVISTA DIRIGIDO AL PERSONAL DOCENTE

Maracay, ____ de _____ del 2020

Nombre y apellido: _____

Sexo: _____ Edad: _____ Especialidad: _____

Experiencia universitaria: _____ Unidad curricular que administra en
EVA UBA: _____

Tiempo de servicio facilitando el curso: _____

Años en la institución: _____

Instrucciones

Por favor, siéntase en libertad de responder abiertamente a cada pregunta que se le formule, responda con absoluta sinceridad y en forma clara. De igual modo, se le informa que sus respuestas serán registradas en un formulario electrónico propiedad de la investigadora; por tanto, se le agradece responder a todas las preguntas para evitar sesgos en el análisis de la información.

Ámbito educativo

1. Precise las competencias del docente universitario de hoy
2. Defina cultura digital en el contexto universitario
3. Actualmente, ¿imparte cursos a distancia?
4. ¿Cuál es en su opinión, el perfil del facilitador?
5. ¿Cuáles habilidades y competencias digitales cree que son indispensables para generar y compartir contenido en línea?
6. ¿Qué actividades académicas realiza en la red digital?
7. Si piensa en la relación cultura digital Vs estudiante universitario, ¿qué viene a su mente?
8. ¿Qué uso académico les da a sus habilidades digitales?
Describe el perfil docente según la Universidad Bicentennial de Aragua
10. ¿Qué le recomendaría a la universidad para mejorar su quehacer como profesional de la docencia?

Ámbito tecnológico – interactivo

11. ¿La apropiación de las TIC son necesarias para realizar sus actividades académicas en la red digital? Justifique su respuesta
12. ¿Cuál es el rol del docente universitario en el uso de las TIC?
13. ¿Qué herramientas, programas o aplicaciones de las TIC utiliza en su praxis universitaria?
14. ¿Tomó usted el Diplomado Formación Docente en Entornos Virtuales de Aprendizaje que imparte la universidad? Justifique su respuesta
15. ¿Qué medidas debería tomar la universidad para mejorar el uso de las TIC con fines educativos?

Ámbito axiológico

- 16.** ¿En qué consiste el término ciber cultura?
- 18.** ¿Cómo se siente respecto a sus habilidades para el manejo de todos los recursos y contenidos digitales?
- 19.** ¿Respetar la fuente de autor cuando ha consultado información en la red?, Justifique su respuesta
- 20.** Si le invitara a participar en un proyecto sobre cultura digital en escenarios universitarios, ¿qué le gustaría hacer?

(B)

GUIÓN DE ENTREVISTA DIRIGIDO A ESTUDIANTES

Maracay, ____ de _____ del 2020

Nombre y apellido: _____

Sexo: _____ Edad: _____ Carrera: _____

Trimestre que cursa: _____ Año de ingreso: _____

Instrucciones

Usted ha sido seleccionado para contestar el siguiente cuestionario que busca estudiar **LA CULTURA DIGITAL EN ESCENARIOS UNIVERSITARIOS** con fines educativos. Se le agradece la mayor sinceridad posible al responder, la información suministrada será registrada en un formulario electrónico propiedad de la investigadora, responda a todas las preguntas para evitar sesgos en el análisis de la información.

Ámbito educativo

1. Defina cultura digital
2. Durante el trayecto académico de tu formación ¿te ha servido la tecnología digital?
3. Internet, ¿cómo apoya el proceso de aprendizaje?
4. ¿Cómo te han ayudado tus profesores a aprovechar los recursos y contenidos digitales?
5. ¿Describe cómo estudias y qué haces con los contenidos y recursos digitales de aprendizaje disponibles en las plataformas interactivas educativas de tu universidad?

Ámbito tecnológico – interactivo

6. Si tuvieras que calificar tus capacidades, tus habilidades, tus competencias digitales, del 1 al 10 ¿qué número le darías y por qué?
7. ¿Qué papel juegan las TIC en la universidad?
8. ¿Te imaginas tu formación universitaria sin tecnología? Justifica tu respuesta
9. ¿Te apoyas en tus actividades académicas, concretamente en recursos que encuentras en internet? Justifica tu respuesta
10. De cuando entraste a la universidad a ahora ¿cómo valoras tus aprendizajes, el desarrollo de tus habilidades digitales?
11. ¿Qué necesitas que hagan tus profesores para apoyarte en el desarrollo de habilidades digitales?
12. Si las redes sociales te sirven para las actividades académicas, describe qué uso le das

Ámbito axiológico

13. ¿Cuáles son las competencias del estudiante universitario en la era digital?
14. Cuando internet es un medio de información, es un hipermedio y multimedia. ¿Respetas la fuente de autor cuando has consultado información?, Justifica tu respuesta
15. ¿Cómo te sientes respecto a tus habilidades para el manejo de todos los recursos y contenidos digitales?
16. ¿Validas, verificas o compruebas la veracidad de la información que consultas en internet con fines educativos?
17. Si te invitara a participar en un proyecto sobre cultura digital en escenarios universitarios, ¿qué te gustaría hacer?

LISTA DE TABLAS

Figura 1	El Marco de competencias de los docentes en materia de TIC.....	68
Figura 2	Soy un estudiante de la era digital.....	72
Figura 3	Normas ISTE para educadores.....	78
Figura 4	Estándares ISTE para líderes educativos.....	83
Figura 5	Triada relación Escenario – Actores - Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información.....	98
Figura 6	Configuración metodológica.....	103
Figura 7	Episteme de la Temática de Estudio: Cultura digital.....	143
	Subjetividades de la Dialéctica Tecnología y Ciber ética:	
Figura 8	Alfabetización tecnológica.....	146
	Subjetividades de la Dialéctica Tecnología y Ciber ética:	
Figura 9	Ciber ética.....	148
	Referentes Globales de las Pedagogías Emergentes del Sector Universitario: Mediación didáctico - tecnológica en	
Figura 10	el contexto universitario UBA.....	151
Figura 11	Integración de teorías de fundamento	160
Figura 12	El camino hacia la Heutagogía. Gargicevich (2017) adaptado por Regalado (2020).....	164
Figura 13	Transcultura digital en escenarios universitarios: Una visión Integradora.....	167
Figura 14	Estrella TD2UVI	168
Figura 15	Aula invertida, Moreno (2014).....	173
Figura 16	Zeitgeist de la transcultura digital componente pedagógico TD2UVI.....	174
Figura 17	Zeitgeist de la transcultura digital componente	

tecnológico TD2UVI.....	185
Figura 18 Zeitgeist de la transcultura digital componente axiológico TD2UVI.....	189
Figura 19 Zeitgeist de la transcultura digital componente legal TD2UVI.....	198

(C)

LISTA DE TABLAS

	pp.
Tabla 1 Descripción de los informantes clave Grupo participantes...	117-118
Tabla 2 Descripción de los informantes clave Grupo personal docente.....	119- 121

(D)

pp

LISTA DE CUADROS

	pp.
Cuadro 1 Criterios de selección de los informantes clave.....	109
Cuadro 2 Relación Propósitos y Métodos	112
Cuadro 3 Matriz de categorías	115
Cuadro 4 Desagregación de las Categorías de Análisis Interpretación y Análisis de las Categorías 1ra. Categoría de Análisis: Cultura digital Praxis Docente y Estudiantes	116
Cuadro 5 Interpretación y Análisis de las Categorías 1ra. Categoría de Análisis: Cultura digital Estrategias	125-126
Cuadro 6 Interpretación y Análisis de las Categorías 2da. Categoría de Análisis: Alfabetización tecnológica Interactividad y uso de redes sociales	126-127
Cuadro 7 Interpretación y Análisis de las Categorías 2da.	

	Categoría de Análisis: Alfabetización tecnológica Uso crítico y prioritario de las TIC	128-129
Cuadro 8	Interpretación y Análisis de las Categorías 3era. Categoría de Análisis: Ciber ética Conocimiento en red	130-131
Cuadro 9	Interpretación y Análisis de las Categorías 3era. Categoría de Análisis: Ciber ética Construcción colectiva del aprendizaje	132-133
Cuadro 10	Interpretación y Análisis de las Categorías 3era. Categoría de Análisis: Ciber ética Disciplina ética en el aprendizaje en red	134
Cuadro 11	Interpretación y Análisis de las Categorías 3era. Categoría de Análisis: Ciber ética Legalidad en línea	135-136
Cuadro 12	Interpretación y Análisis de las Categorías 4ta. Categoría de Análisis: Mediación didáctico - tecnológica en el contexto universitario UBA Innovación	137
Cuadro 13	Interpretación y Análisis de las Categorías 4ta. Categoría de Análisis: Mediación didáctico - tecnológica en el	138-139
Cuadro 14	contexto universitario UBA Andragogía y educación a	140-141

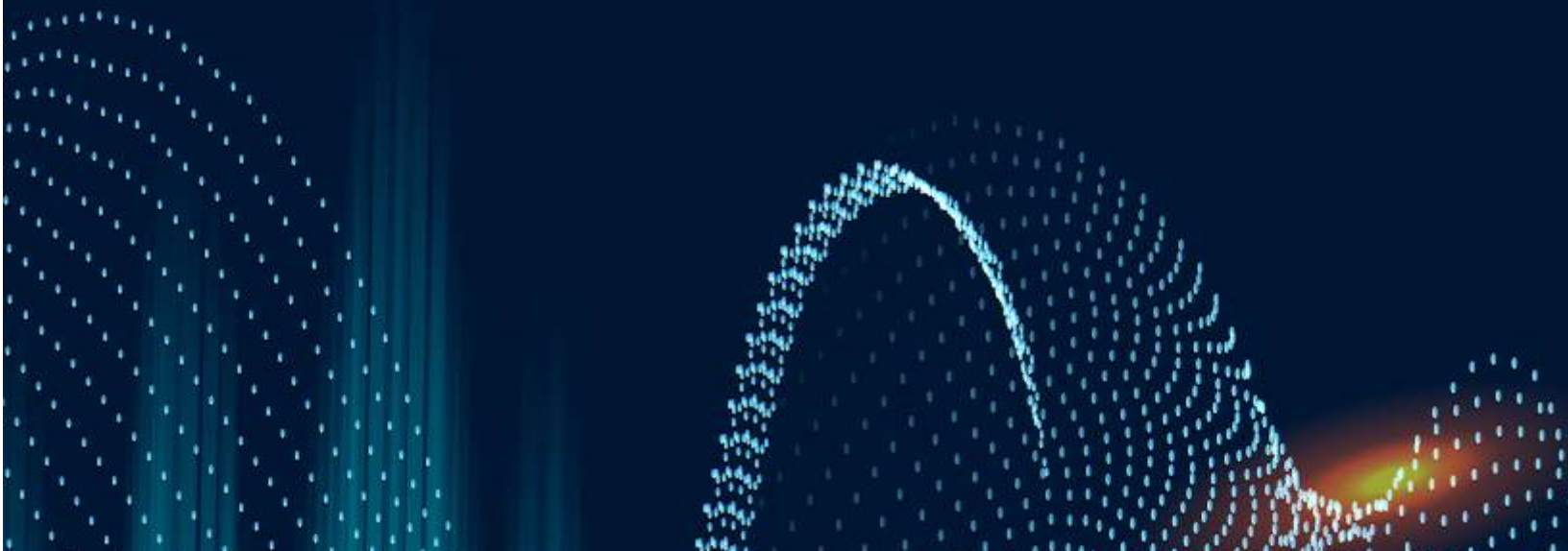
RECONOCIMIENTOS

A mis crisoles Angelys y Raúl Antonio, por haberme impulsado a través de sus palabras y en los quehaceres en esta meta para que me concentrara en mi producción.

A la doctora María Teresa Hernández mi tutora, le agradezco la serenidad con la que entendió mis procesos personales y la forma en que orientó mis ideas; cada encuentro ha sido una fiesta para el pensamiento. Reconozco su atinado esfuerzo para diferenciar entre mi terquedad y mi ingenuidad; así como su paciencia y firmeza para guiarme con éxito en la gestión metodológica de la investigación, así como en la búsqueda de mi zeitgeist como horizonte investigativo certero.

A mis compañeros de cohorte, siempre atentos e impulsadores cumpliendo la meta propuesta al inicio de nuestros estudios doctorales, en fin... valoro especialmente a los protagonistas de este estudio, facilitadores y participantes de la Universidad Bicentenaria de Aragua, por su estrecha colaboración y amistad en el proceso investigativo. A mi Alma Máter... nuevamente te agradezco por el desarrollo y articulación de las diferentes actividades que nutrieron mis saberes y experiencia en tus pasillos de honor y gloria aragüeña.

Esta tesis es el logro del “trabajo en equipo”; un equipo formado por quienes, directa o indirectamente, aquí he mencionado y aunque el proceso requirió de cierto grado de reclusión, reconozco que un proyecto de este tamaño no puede realizarse en solitario y sin la fortaleza que da el saberse acompañado. *¡Gracias mil!*





UNIVERSIDAD
BICENTENARIA

¡Sueña, haz que suceda!

ISBN: 978-980-6508-89-7

