

LA COMPETENCIA DIGITAL EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA: ¿DÓNDE ESTÁN LOS CENTROS? APORTACIONES DE UN ESTUDIO DE CASO

Sancho Gil, J. M. & Padilla Petry, P. (2016). Promoting digital competence in secondary education: are schools there? Insights from a case study. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 5(1), 57-63. doi: 10.7821/naer.2016.1.157

¿Qué implica la competencia digital?

Implica ser autónomo, eficiente, responsable, crítico y reflexivo en la selección, el procesamiento y el uso de la información y sus fuentes, así como en la utilización de diferentes herramientas tecnológicas. También implica tener una actitud crítica y reflexiva que permita la evaluación de la información disponible contrastándola y respetando las normas de conducta socialmente acordadas para regular el uso de la información y sus fuentes en los distintos medios.

El estudio



4 escenarios

1º

LA PREEMINENCIA DE LA HERRAMIENTA: LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LAS TIC

El objetivo principal es el dominio de las aplicaciones informáticas y las herramientas de Internet. Se trata de aprender a usar un software determinado.

En la clase tradicional, el profesor nos da más información y por eso aprendamos más sobre Ciencias Naturales. Ir a la sala de ordenadores es más divertido y entretenido, pero no aprendemos demasiado.



2º

LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE CON TIC: ENFASIS EN LA EJERCITACIÓN

Se utilizan las TIC para enseñar sólo contenido curricular. La enseñanza está:

- Centrada en el profesor.
- Basada en una noción declarativa y factual del conocimiento
- Descontextualizada, desproblematizada y sin crítica.
- Orientada hacia lo que se conoce, en lugar de alentar a ir más allá de la información dada.

3º

LA ENSEÑANZA CON TIC: EL DOCENTE COMO ACTOR PRINCIPAL

Se utiliza el ordenador y un proyector de la misma manera que se utiliza la pizarra. El uso de las TIC como pizarra electrónica está centrado en el docente y no en el alumno.

Lo que no veo bien es que ponga el proyector y empiece a explicar todo [...] y que nosotros tengamos que copiarlo. Eso no es aprender.



4º

APRENDER CON Y A TRAVÉS DE LAS TIC: LOS ESTUDIANTES SON LOS PRINCIPALES ACTORES

Cuando los alumnos son los que realizan las actividades mediante trabajos por proyectos y de investigación los estudiantes adquieren una noción más multidisciplinar y significativa del conocimiento y del aprendizaje. Este tipo de actividades se configuran como entornos privilegiados para el desarrollo del tratamiento de la información y la competencia digital.



Conclusión

El cuarto escenario es el que posibilita situaciones que realmente permiten y promueven el tratamiento de la información y la competencia digital, aunque también con limitaciones. Es necesario un sistema de enseñanza fundamentado en la capacidad de arriesgarse y adquirir una conciencia crítica.



NAER

Journal of New Approaches in Educational Research
<http://naerjournal.ua.es>

Editores: Dra. Rosabel Roig Vila y Dr. Santiago Mengual Andrés

Diseño y adaptación del artículo: Ángel Vilaplana Camús

Contenido gráfico: Freepik.es