

Marcela Burgos Vargas

ORCID: [0000-0002-6099-5770](https://orcid.org/0000-0002-6099-5770)

José Gustavo Iván Garmendia Ramírez

ORCID: [0000-0003-0223-1411](https://orcid.org/0000-0003-0223-1411)

Jornada de habilidades digitales

Páginas 155-170

En:

Reflexiones sobre la educación en diseño en contextos de emergencia. Reflexiones sobre la apropiación / Juana Cecilia Ángeles Cañedo y Alma Elisa Delgado Coellar, coordinadoras. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, División de Ciencias y Artes para el Diseño, 2022. 390 páginas.

ISBN 978-607-28-2583-3

Relación: <https://doi.org/10.24275/uama.401.9174>

Universidad
Autónoma
Metropolitana
Casa abierta al tiempo **Azcapotzalco**



Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Azcapotzalco

<https://www.azc.uam.mx/>



Ciencias y Artes para el Diseño

División de Ciencias y Artes para el Diseño

<https://www.cyad.online/>



Excepto si se señala otra cosa, la licencia del ítem se describe como
Atribución-NoComercial-SinDerivadas

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

JORNADA DE HABILIDADES DIGITALES

MARCELA BURGOS VARGAS | GUSTAVO IVÁN GARMENDIA RAMÍREZ

RESUMEN

El objetivo de esta propuesta denominada «Jornada de Habilidades Digitales (JHD)» es conocer, en el entorno universitario, las habilidades digitales de los estudiantes que cursan el noveno trimestre de la licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica (DCG) en la Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco (UAM-A), con la finalidad de establecer un diagnóstico que permita prever acciones que faciliten la continuidad de actividades académicas en casos de confinamiento. La «Jornada de Habilidades Digitales (JHD)» se ha considerado como un evento pedagógico en el que los estudiantes, desarrollando tareas específicas, demuestren su nivel de conocimientos, competencias, habilidades y valores en aspectos de alfabetización digital, comunicación digital e inteligencia emocional digital.

Esta propuesta se enmarca como un estudio exploratorio en el cual se podrá verificar y obtener información de las actividades digitales, contenido programático, logística y del instrumento de evaluación para posteriores modificaciones.

PALABRAS CLAVE: jornada, habilidades digitales, evaluación, confinamiento.

LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA, DERIVADO del actual confinamiento a causa de la pandemia por el coronavirus SARS-COV2, ha generado a través de la Rectoría General el Proyecto Emergente de Enseñanza Remota (PEER) con el objetivo de apoyar a la docencia a partir del ofrecimiento de cursos mediados por tecnologías, que permitan a los alumnos interesados la realización de actividades de aprendizaje y la presentación de evaluaciones globales y de recuperación, y aprobar, en su caso, las unidades de enseñanza-aprendizaje (UEA) con plena validez curricular, contando con la participación de profesores a cargo de los grupos, quienes podrán tener apoyo de la institución a través de capacitación y soporte técnico.

La planta académica de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, conformada por las y los profesores comprometidos con las tareas sustantivas de la universidad, de las cuales, la docencia y la investigación procuran la actualización emergente para continuar con sus actividades en el PEER.

La situación de confinamiento ha demandado la configuración de una nueva forma de vida virtual, como una realidad que en muchos aspectos llegó para quedarse, especialmente en las instituciones educativas; es momento de adaptarse, aventajar y visualizar oportunidades para que el uso de la tecnología sea un medio y no fin. En este sentido, el trabajo que aquí se presenta es una aportación a la línea temática de «Reflexión sobre la apropiación de las tecnologías digitales y recursos», porque explora las estrategias, actividad digital y recursos, entre los cuales los estudiantes decidirán los más adecuados para resolver los problemas de comunicación, administración del tiempo y de diseño cien por ciento en línea.

Planteamiento del problema

El actual escenario emergente a nivel global demanda la reestructuración de las formas de vida tanto en las acciones laborales, económicas como académicas. Las denominadas nuevas tecnologías se han consolidado como una herramienta fiable que ha facilitado la operación de las actividades en los diversos ámbitos sociales, proveyendo nuevos mecanismos y nuevas formas de continuidad mediadas por las habilidades digitales de los usuarios.

El informe presentado por el DQ Institute (Instituto para la Inteligencia Digital), en el DQ Global Standards Report 2019, se basa en un proceso que integra las metodologías de organizaciones internacionales, universidades y corporaciones con análisis propietario. El informe presenta datos que fueron compilados por el DQ Institute.

Así como el coeficiente intelectual y el equalizador nacieron después de las revoluciones industriales, 2a y 3a en el siglo XIX y XX, respectivamente, ahora en el siglo XXI es necesaria una nueva forma de inteligencia llamada DQ o «*Coficiente de Inteligencia Digital*». Esta inteligencia es un conjunto de competencias digitales basadas en valores universales para que las personas puedan utilizar, controlar y crear tecnología con la consigna de hacerlo por el bien común. DQ tiene como objetivo identificar las necesidades de los sistemas educativos, de las industrias y de los gobiernos para generar propuestas globales compartidas que favorezcan el aprovechamiento de la tecnología en busca de

un futuro próspero compartido durante esta 4ª. Revolución Industrial y mucho más allá. El Dr. Yuhyun Park, en la Cumbre de Impacto en el Desarrollo Sostenible 2018 del Foro Económico Mundial comentó:

Nuestra educación futura y la fuerza de trabajo de discusión no debe centrarse en cómo enseñar a las personas a competir contra las máquinas. La tecnología sólo tiene sentido cuando mejora la humanidad. Un caballo es más rápido que un humano. Pero no competimos contra un caballo, montamos a caballo. Debemos centrarnos en cómo conducir y conducir la IA y la tecnología, no correr contra ella (2018).

El PEER ha planteado tres escenarios con diferentes grados de complejidad para que las y los profesores sigan impartiendo sus cátedras, estos son:

Tabla 1. Escenarios por aplicar para el uso de tecnologías.

Fuente: Proyecto Emergente de Enseñanza Remota.

Propuesta para apoyar a la docencia en la contingencia en la UAM (PEER, 2020).

Tabla 1. Escenarios por aplicar para el uso de tecnologías.

Escenario	Comunicación
Bajo	Correo electrónico WhatsApp Facebook
Medio	Foros de colaboración Audioconferencia
Alto	Plataforma virtual (Moodle) Videoconferencia (Zoom)

Fuente: Proyecto Emergente de Enseñanza Remota. Propuesta para apoyar a la docencia en la contingencia en la UAM (PEER, 2020).

Sin embargo, no se ha considerado la alfabetización digital de las y los alumnos, partiendo del supuesto que los nativos digitales nacidos entre 1995 y 2015, muchos de los cuales son actualmente alumnas y alumnos universitarios, conocen el uso de las nuevas tecnologías que se han concretado en sus dispositivos digitales de uso cotidiano.

La situación problemática que se pretende conocer con esta propuesta de Jornada de Habilidades Digitales es el denominado *coeficiente de inteligencia digital*, con base en los tres rubros que comprende y que puede arrojar da-

tos significativos al responder la siguiente pregunta de investigación: ¿qué elementos considerados en la alfabetización digital, la inteligencia emocional digital y la comunicación digital son necesarios para que los estudiantes que cursan el noveno trimestre de la licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica (DCG), en la Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco (UAM-A), puedan seguir con su actividad académica en caso de confinamiento bajo el PEER?

Marco teórico

En este apartado se han estipulado, por un lado, el concepto y rubros de la inteligencia digital (DQ) y por el otro, los tipos de conocimiento declarativo, procedimental y condicional con el propósito de correlacionarlos en un instrumento tipo rúbrica que facilitará la recopilación de datos.

Se inicia con el concepto de inteligencia digital (DQ) que define el DQ Institute como:

Un conjunto completo de competencias técnicas, cognitivas, metacognitivas y socioemocionales basadas en valores universales que permiten a las personas afrontar los desafíos de la vida digital y adaptarse a sus demandas. Por lo tanto, las personas equipadas con DQ se convierten en ciudadanos digitales sabios, competentes y preparados para el futuro que utilizan, controlan y crean tecnología para mejorar la humanidad (Unión Europea, 2017, p. 12).

El análisis que realiza el Instituto DQ Global Standards Report 2019, creado por el Dr. Yuhyun Park y bajo un riguroso proceso académico entre varias organizaciones internacionales, universidades y corporaciones, por ejemplo: Estudio de Habilidades de la OECD, Alfabetización Digital de British Columbia, Estándares para estudiantes ISTE, Niños Globales en línea, Bienestar Cibernético del Ministerio de Educación de Singapur, Marco de alfabetización digital y de información de Open University, ACARA Curriculum v8.3 de Australia, entre otras veinticinco organizaciones de todo el mundo con el “objetivo de mejorar la inteligencia digital mediante la definición de estándares globales de alfabetización digital, habilidades y preparación mediante el uso del marco de DQ y la coordinación de esfuerzos globales en las comunidades educativas y tecnológicas” (Unión Europea, 2017, p. 8).

A continuación, se describen los tres rubros de la inteligencia digital (DQ) considerados por el DQ Institute.

1. Alfabetización digital

Es la capacidad de encontrar, leer, evaluar, sintetizar, crear, adaptar y compartir información apoyado en diferentes artefactos mediados por la tecnología. Principio rector: respeto por el conocimiento.

- a) Alfabetización de medios e información: la capacidad de encontrar, organizar, analizar y evaluar medios e información con razonamiento crítico.
- b) Creación de contenido y alfabetización computacional: la capacidad de sintetizar, crear y producir información, medios y tecnología de una manera innovadora y creativa.

2. Inteligencia emocional digital

La capacidad de reconocer, navegar y expresar emociones en las interacciones digitales intra e interpersonales. Principio rector: respeto por los demás.

- a) Empatía digital: la capacidad de ser consciente, ser sensible y apoyar los sentimientos, necesidades y preocupaciones de uno y otros en línea.
- b) Autoconciencia y gestión: la capacidad de reconocer y gestionar cómo el sistema de valores y las competencias digitales encajan con el entorno digital.

3. Comunicación digital

La capacidad de comunicarse y colaborar con otros mediante tecnología. Principio rector: respeto a la reputación y a las relaciones.

- a) Gestión de huella digital: la capacidad de comprender la naturaleza de las huellas digitales y sus consecuencias en la vida real, de gestionarlas de forma responsable y de construir activamente una reputación digital positiva.

Considerando que la Jornada de Habilidades Digitales es un ejercicio didáctico, se necesita establecer los niveles de conocimiento de procesamiento cognitivo en la encomienda de realizar tareas o actividades de diferente naturaleza y propósito. En este sentido, las tareas que realizan los estudiantes se estiman como las que conocen y definen (conocimiento declarativo); los procesos para llevarlas a cabo (conocimiento procedimental), y la disposición mental de saber conjuntar

las dos anteriores (conocimiento condicional), ampliando el tema. A continuación, se comentan los tipos de conocimiento indicados.

Conocimiento declarativo

De Vega (1993) explica al conocimiento declarativo como el «saber qué», con las características de ser descriptivo, factual y se puede comunicar verbalmente. Está basado en los hechos, sucesos, objetos y eventos. Es la información que se sabe acerca de algo que se puede confesar, expresar y decir. En el proceso de la información se almacena en la memoria a largo plazo. Según Woolfolk (1996), la cantidad de conocimientos declarativos (CD) que se poseen es extensa en forma específica o general. Por ejemplo: en el primer caso, es específico cuando se conoce o sabe el enunciado de las definiciones de términos de algún tema, datos personales de alguien como su fecha de nacimiento; en el segundo caso, es general cuando se está al tanto de las rutas de transporte público de determinada línea que atraviesa la ciudad.

El conocimiento declarativo se puede dividir y ordenar en unidades más pequeñas para formar elementos de significado y de más contenido.

Conocimiento procedimental

El conocimiento procedimental se explica como la intervención de las destrezas ejecutivas encaminadas a la ejecución de tareas o actividades. Este tipo de conocimiento es el «saber cómo», es gradual, parcial y requiere de práctica y tiempo para poder ejecutarse; es poco verbalizable y está relacionado con el aprendizaje y grado de destreza y, por último, debe ser demostrable (De Vega, 1993). Igual que el conocimiento declarativo, se almacena en la memoria a largo plazo.

El conocimiento procedimental (CP) son las acciones que se realizan inconscientemente, por ejemplo: conducir un automóvil, cocinar o trabajar en la computadora. En estos casos puede ser que el proceso de aprender herramientas de *software* lleve algún tiempo, pero una vez que se aprende ya no se olvida, aun cuando pase tiempo sin que se realice la actividad. Según Woolfolk (1996) se recuerda el procedimiento estableciendo la relación entre las reglas de condición-acción, es decir, si ocurre A, entonces haz B. Es muy frecuente que las personas sepan las teorías pero carezcan de la práctica o viceversa.

Conocimiento condicional

En cuanto al conocimiento condicional (CC), este indica «saber cuándo», «saber cómo» y «saber por qué»; es la unión de los dos tipos de conocimiento anteriores. Es la manifestación de la teoría con la práctica. En cierta forma parece sencillo, pero implica saber aplicarlo en el momento preciso y en la situación específica, condiciones que pueden no presentarse. Por ejemplo: un estudiante sabe el significado de términos computacionales (CD), puede ejecutar acciones que implican el uso de herramientas de determinada aplicación (CP), pero necesita del conocimiento condicional para saber qué es mejor: la misma herramienta se denomina y funciona igual o diferente en dos diferentes programas de computadora, de su experimentación el estudiante podrá decidir cuándo y en qué caso utilizar una herramienta o la otra.

Características estructurales de la «Jornada de Habilidades Digitales (JHD)»

Objetivo general

Conocer los datos que arrojará la Jornada de Habilidades Digitales (JHD) acerca de los tres rubros de la inteligencia digital al realizar las tareas especificadas en una rúbrica para aplicar los conocimientos declarativos, procedimentales y condicionales que se le asignarán a las y los alumnos sobre un tema de apoyo a grupos vulnerables que procure el bien común, como actividades digitales factibles de llevarse a cabo durante el periodo del confinamiento, con la finalidad de establecer un diagnóstico que permita prever acciones que faciliten la continuidad de actividades académicas.

Muestra poblacional

Estudiantes de IX trimestre de la licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica (DCG), del turno vespertino, aproximadamente 15 hombres y 35 mujeres entre 20 y 25 años de edad que realizan las actividades del trimestre correspondiente a través del PEER.

Dinámica y estructura de la «Jornada de Habilidades Digitales (JHD)»

La JHD se llevará a cabo durante un día laboral del trimestre lectivo en un horario de 9:00 a 19:00 horas.

La JHD consiste en que durante un día las y los alumnos desarrollarán de manera individual un proyecto denominado «Apoyo a grupo vulnerable». Se plantean tres momentos clave de implementación, monitoreo y evaluación de la Jornada.

Implementación. Primer momento, las y los alumnos identificarán tres grupos vulnerables en internet observando la factibilidad de apoyarles con un proyecto desde la disciplina del Diseño de Comunicación Gráfica. Seleccionarán el grupo vulnerable y definirán los conceptos rectores de su proyecto y especificarán las tareas por realizar.

Se ha diseñado una dinámica de actividades en internet con base en la combinación de los siguientes elementos teóricos y prácticos: a) niveles de conocimiento: declarativo, procedimental y condicional, b) áreas de competencias propuestas por Informe de Normas Globales de DQ: alfabetización digital, comunicación digital e inteligencia emocional digital, c) habilidades digitales que se suponen adquiridas previamente y las nuevas por adquirir durante la JHD, d) actividad en línea demostrable (véanse tablas 2, 3, y 4).

Monitoreo. Segundo momento, al mismo tiempo que se lleva a cabo la Jornada de Habilidades Digitales, mediante la comunicación sincrónica en una plataforma digital, los estudiantes podrán contar con una asesoría de parte de los coordinadores para monitorear la implementación de la dinámica y apoyar en resolver dudas, comentarios, aclarar instrucciones o cualquier situación que surja.

Tabla 2. Dinámica de actividades en internet Alfabetidad Digital y Conocimiento Procedimental.

JORNADA DE HABILIDADES DIGITALES | Proyecto: «Apoyo a Grupo vulnerable»

ALFABETIDAD DIGITAL «La capacidad de encontrar, leer, evaluar, sintetizar, crear, adaptar y compartir información, medios y tecnología. Principio Rector: Respeto al conocimiento» DigComp 2.1(2019 p.14)			
CONOCIMIENTO PROCEDIMENTAL (CP)	ÁREA DE COMPETENCIA	HABILIDAD DIGITAL	ACTIVIDAD EN LÍNEA DEMOSTRABLE
	a) Alfabetización de medios e información: La capacidad de encontrar, organizar, analizar y evaluar medios e información con razonamiento crítico.	Búsquedas booleanas de información en internet. Creación de un documento. Demostrar trabajo individual. Capacidad organizar información digital.	1. Identificar en línea tres grupos sociales con características vulnerables (páginas web, Facebook, Instagram, Twitter, etc.) 2. Utiliza tu agenda electrónica o bien una aplicación de productividad para agendar. Registrar el avance de las actividades en esta jornada.
	b) Creación de contenido y alfabetización computacional: La capacidad de sintetizar, crear y producir información, medios y tecnología de una manera innovadora y creativa.	Capacidad de utilizar paquetería de procesamiento de textos con herramientas avanzadas: el panel de estilos, vínculos, marcadores y referencia cruzada en algunos de los títulos y bibliografía. Creación de un Blog o página web. Jerarquización y síntesis de la información encontrada de «Apoyo a Grupo vulnerable»	<p>Crea un documento en Word, en el cual puedas describir las actividades que se asignan en esta jornada de habilidades digitales.</p> <p>Utiliza referencias bibliográficas de los documentos y sitios utilizados que incluirás al final del documento.</p>

Tabla 3. Dinámica de actividades en internet. Comunicación Digital y Conocimiento Declarativo

COMUNICACIÓN DIGITAL «La capacidad de comunicarse y colaborar con otros usuarios utilizando la tecnología. Principio Rector: Respeto a la reputación y a las relaciones» DigComp 2.1(2019 p.14)			
CONOCIMIENTO DECLARATIVO (CD)	ÁREA DE COMPETENCIA	HABILIDAD DIGITAL	ACTIVIDAD EN LÍNEA DEMOSTRABLE
	a) Gestión de Huella Digital: La capacidad de comprender la naturaleza de las huellas digitales y sus consecuencias en la vida real, de gestionarlas de forma responsable y de construir activamente una reputación digital positiva.	Demostrar la capacidad de entender la instrucción.	De una investigación en línea, explica con tus propias palabras ¿qué es la huella digital, derecho a privacidad, ciber acoso y el derecho al olvido? Ejemplifica alguna situación con alguna experiencia tuya o de otra persona (sin nombrar datos personales). Identifica la veracidad de la información que encuentras de los grupos vulnerables ¿Cuáles son los pasos para verificar la autenticidad del lugar y la veracidad de la información? A través del historial de los buscadores que hayas utilizado, realiza un seguimiento a todos los sitios visitados.
	b) La capacidad de utilizar la tecnología de manera eficaz para comunicarse y colaborar colectivamente, incluso a distancia.	Creación y gestión de proyectos y ambientes colaborativos.	Utiliza una plataforma de conferencias. Proponer y desarrollar una actividad de colaboración en equipo en uno de los grupos vulnerables que encuentras (planeación). Invitar a colaboradores.
	c) La capacidad de comunicarse con una audiencia en línea de manera efectiva para intercambiar mensajes, ideas y opiniones que reflejen discursos empresariales o sociales más amplios.	Moderar comunicaciones asincrónicas y sincrónicas. Proponer soluciones con base en decisiones informadas.	Crea un grupo de trabajo, realiza una convocatoria para intercambio de ideas. Crea y publica un blog, página web donde describas la información encontrada de grupos vulnerables, propuesta y solución, junto con la secuencia de las actividades realizadas en la jornada.

Tabla 4. Dinámica de actividades en internet. Inteligencia Emocional Digital y Conocimiento Procedimental

INTELIGENCIA EMOCIONAL DIGITAL «La capacidad de reconocer, navegar y expresar emociones en las interacciones digitales intra e interpersonales. Principio Rector: Respeto por los demás» DigComp 2.1(2019 p.14)			
CONOCIMIENTO CONDICIONAL (CC)	ÁREA DE COMPETENCIA	HABILIDAD DIGITAL	ACTIVIDAD EN LÍNEA DEMOSTRABLE
	a) Empatía Digital: La capacidad de ser consciente, ser sensible y apoyar los sentimientos, necesidades y preocupaciones de uno y otros en línea.	Capacidad de síntesis de la información. Discernir entre valores y actitudes de diferentes fuentes de información. Valoración de criterios.	Describe las características generales de los tres grupos vulnerables que contraste en línea: nombre, lugar fecha de inicio, número de inscritos, objetivos. De los comentarios que aparecen en de cada uno de los grupos vulnerables, selecciona los que sean positivos y los negativos. Reconoce prejuicios y estereotipos dañinos.
	b) Autoconciencia y gestión: La capacidad de reconocer y gestionar cómo el sistema de valores y las competencias digitales encajan con el entorno digital.	Capacidad de regular y responder en consecuencia.	Explica detalladamente en qué consiste la vulnerabilidad de cada uno de los tres grupos que seleccionaste en línea. Describe algún comentario publicado en algún medio digital y el tipo de respuestas que recibiste.

Por tal motivo se ha preparado la secuencia de actividades (véase tabla 5).

Evaluación. Tercer momento, para evaluar la Jornada, se propone para los coordinadores una rúbrica que considera las evidencias de trabajo solicitadas a los estudiantes (véase tabla 6). A los estudiantes se les proporciona una tabla para que ellos mismos evalúen su desempeño (véase tabla 7).

Tabla 5. Guía para los participantes del orden sugerido de actividades digitales.

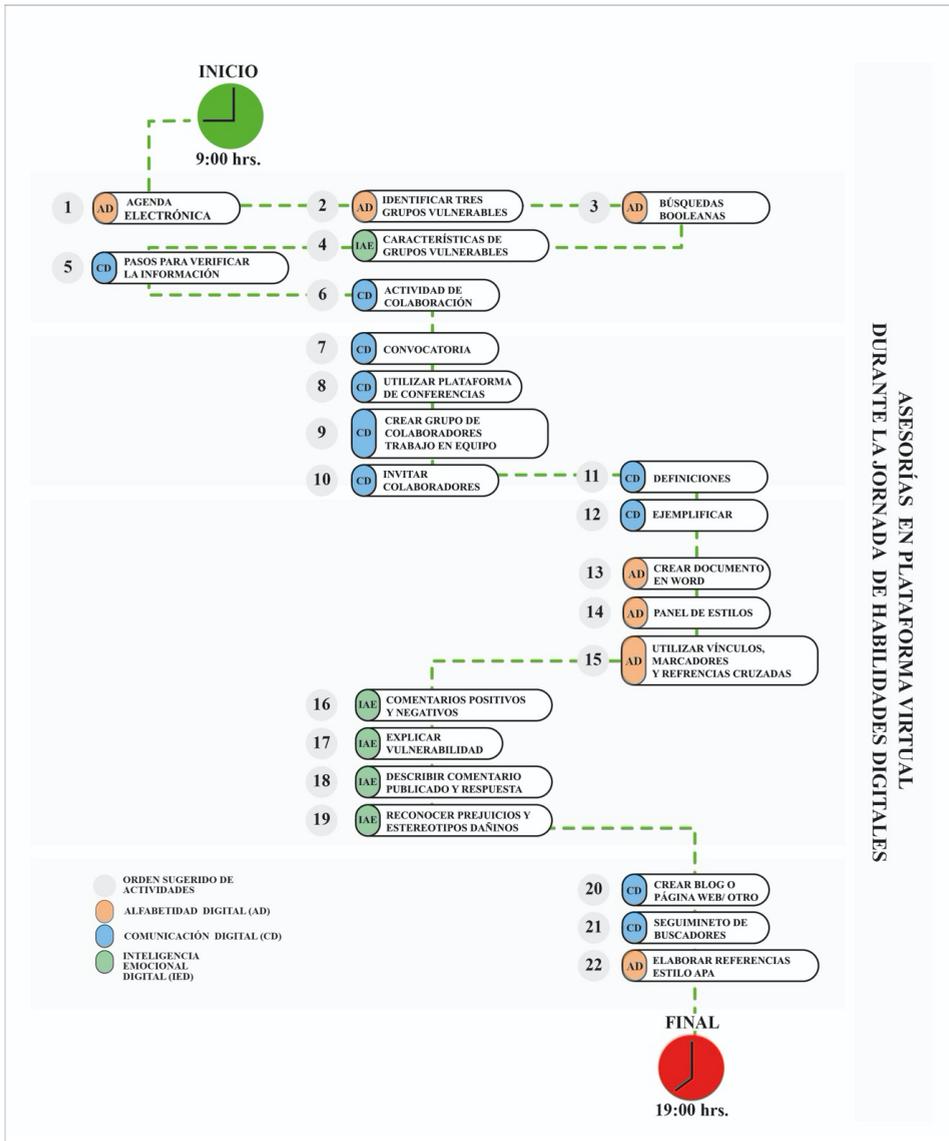


Tabla 6. Rúbrica de Evaluación de evidencias de actividades de la Jornada

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE JORNADA DE HABILIDADES DIGITALES Proyecto: «Apoyo a Grupo vulnerable...»

		4 PUNTOS	3 PUNTOS	2 PUNTOS	1 PUNTO
		Cumplió de manera excelente todas las actividades de la jornada. Entregó sus trabajos en tiempo, forma y calidad. Demostró conocimientos, habilidades y esfuerzo adicional. Demostró en su trabajo profundidad y detalle en el conocimiento del requerimiento.	Cumplió en tiempo, forma y calidad con la mayoría de las actividades de la jornada y demostró habilidad. Demostró conocimiento básico sobre los temas y contenidos, trabajó con esfuerzo.	Cumplió de manera parcial con las actividades de la jornada sin puntualidad, con errores de comprensión y poco esfuerzo. Demostró conocimientos básicos pero existen omisiones o errores.	No cumplió con las actividades de la jornada No demostró interés, esfuerzo, conocimientos y habilidad. El conocimiento es mínimo o nulo de algunos temas y frecuentemente tiene omisiones o errores.
HABILIDAD DIGITAL					
ALFABETIDAD DIGITAL (AD)	Búsquedas booleanas.				
	Identificación de tres grupos vulnerables.				
	Utilizar agenda electrónica.				
	Crear documento en Word				
	Panel de estilos.				
	Utilizar vínculos, marcadores y referencias cruzadas.				
	Elaborar bibliografía.				
Crear blog o página web.					

		4 PUNTOS	3 PUNTOS	2 PUNTOS	1 PUNTO
		Cumplió de manera excelente todas las actividades de la jornada. Entregó sus trabajos en tiempo, forma y calidad. Demostró conocimientos, habilidades y esfuerzo adicional. Demostró en su trabajo profundidad y detalle en el conocimiento del requerimiento.	Cumplió en tiempo, forma y calidad con la mayoría de las actividades de la jornada y demostró habilidad. Demostró conocimiento básico sobre los temas y contenidos, trabajó con esfuerzo.	Cumplió de manera parcial con las actividades de la jornada sin puntualidad, con errores de comprensión y poco esfuerzo. Demostró conocimientos básicos pero existen omisiones o errores.	No cumplió con las actividades de la jornada No demostró interés, esfuerzo, conocimientos y habilidad. El conocimiento es mínimo o nulo de algunos temas y frecuentemente tiene omisiones o errores.
INTELIGENCIA EMOCIONAL DIGITAL (IED)	HABILIDAD DIGITAL				
	Características de grupos vulnerables.				
	Comentarios positivos y negativos.				
	Reconocer prejuicios y estereotipos dañinos.				
	Explicar vulnerabilidad.				
	Describir comentario publicado y respuesta.				
COMUNICACIÓN DIGITAL (CD)	HABILIDAD DIGITAL				
	Definiciones.				
	Ejemplificar.				
	Verificar la información.				
	Seguimiento de buscadores.				
	Utilizar plataforma de conferencias.				
	Actividad de colaboración.				
	Invitar colaboradores.				
	Crear grupo de colaboradores.				
Convocatoria.					

Tabla 7. Criterios de evaluación del desempeño del estudiante

ESCALA DE EVALUACIÓN DE JORNADA DE HABILIDADES DIGITALES (ESTUDIANTE) Proyecto: «Apoyo a Grupo vulnerable...»

Instrucciones: De las actividades realizadas en la Jornada de Habilidades Digitales, señala la fila que corresponda de acuerdo con tu desempeño

		Lo desconozco	No soy capaz de hacerlo	Lo haría con ayuda	Lo haría sin ayuda	Sí soy capaz de hacerlo	Sí, y sabría explicar la actividad
ALFABETIDAD DIGITAL (AD)	HABILIDAD DIGITAL						
	Búsquedas booleanas.						
	Identificación de tres grupos vulnerables.						
	Utilizar agenda electrónica.						
	Crear documento en Word.						
	Panel de estilos.						
	Utilizar vínculos, marcadores y referencias cruzadas.						
	Elaborar referencias APA.						
COMUNICACIÓN DIGITAL (CD)	Crear blog o página web						
	Definiciones						
	Ejemplificar						
	Verificar la información.						
	Seguimiento de buscadores.						
	Utilizar plataforma de conferencias.						
	Actividad de colaboración.						
	Invitar colaboradores.						
INTELIGENCIA EMOCIONAL DIGITAL (IED)	Crear grupo de colaboradores.						
	Convocatoria.						
	Características de grupos vulnerables.						
	Comentarios positivos y negativos.						
	Reconocer prejuicios y estereotipos dañinos.						
Explicar vulnerabilidad.							
Describir comentario publicado y respuesta.							

Los cambios tecnológicos ocurren continuamente y con más velocidad, cada año se crean nuevas aplicaciones y objetos que rodean la vida cotidiana; hoy es imposible e inevitable realizar cualquier labor doméstica, social, laboral, educativa, de gobierno, entre otras, que no sea mediada por el uso de algún dispositivo tecnológico. En esta circunstancia, los estudiantes ingresan a esta universidad con competencias y habilidades tecnológicas previas, por este motivo era necesaria la implementación de la Jornada de Habilidades Digitales que permitiría diagnosticar, con los estándares digitales mundiales, la diferencia entre el aprendizaje empírico y el sistemático de la tecnología en aplicaciones de comunicación, organización y ejecución en proyectos de diseño; en primer lugar, con la finalidad de reforzar las áreas de conocimiento y habilidades limitadas y consolidar las que ya utilizan con mayor destreza. En segundo lugar, dada la situación nacional y global de competencia laboral y educativa que actualmente es solicitada a los egresados de universidades, es importante empoderar a los estudiantes con competencias y habilidades que, además de brindar soluciones de comunicación gráfica innovadoras y creativas propias de su disciplina, los ubiquen más allá de las habilidades técnicas, en competencias digitales que permean el comportamiento ético, la protección de identidad propia y de otras personas y de ciudadanía responsable.

La Jornada de Habilidades Digitales tiene un futuro didáctico que se irá modificando a medida que se recolecten datos, finalmente para beneficio de los estudiantes y académicos pertenecientes al Proyecto Emergente de Enseñanza Remota (PEER).

Referencias

Unión Europea, (2017). *DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use*. Centro de Investigaciones Comunes de la Comisión Europea. Consultado en <http://europa.eu/!Yg77Dh>