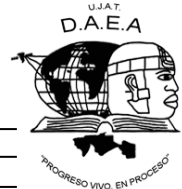




UNIVERSIDAD JUÁREZ AUTÓNOMA DE TABASCO
DIVISIÓN ACADÉMICA DE EDUCACIÓN Y ARTES



**DIAGNÓSTICO DE LAS HABILIDADES DIGITALES DE LOS
ESTUDIANTES DE EDUCACION MEDIA SUPERIOR,
ESTUDIO DE CASOS CONALEP 1**

TRABAJO RECEPTACIONAL BAJO LA MODALIDAD DE
TESIS
PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PRESENTA:

ADELAIDA MORALES DAMIAN

DIRECTOR(A):

DR. ARIEL GUTIERREZ VALENCIA

CODIRECTOR(A):

DR. GILBERTO MACÍAS MURGUÍA

VILLAHERMOSA TAB. FEBRERO 2025


Declaración de Autoría y Originalidad

En la Ciudad de Villahermosa, Tabasco, el día 18 del mes marzo del año 2025, el que suscribe Arcelia Morales Domínguez alumna(o) del Programa de Licenciatura en Ciencias de la Educación con número de matrícula 121J15194, adscrito a la División Académica de Educación y Artes Unidad Centro, de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, como autor(a) (es) de la Tesis presentada para la obtención del grado académico de Licenciado en Ciencias de la Educación y titulada "Diagnóstico de las habilidades digitales de los estudiante de educación media superior, estudio de casos CONALEP 1" dirigida por Dr. Ariel Gutiérrez Valencia como Director y el Dr. Gilberto Macías Murguía como Co-Director

DECLARO QUE:

El trabajo recepcional es una obra original que no infringe los derechos de propiedad intelectual ni los derechos de propiedad industrial u otros, de acuerdo con el ordenamiento jurídico vigente, en particular, la LEY FEDERAL DEL DERECHO DE AUTOR (Decreto por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones de la Ley Federal del Derecho de Autor del 01 de Julio de 2020 regularizando y aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia), en particular, las disposiciones referidas al derecho de cita. Del mismo modo, asumo frente a la Universidad cualquier responsabilidad que pudiera derivarse de la autoría o falta de originalidad o contenido de la Tesis presentada de conformidad con el ordenamiento jurídico vigente.

Villahermosa, Tabasco a 18 de Marzo 2025.

Arcelia Morales Domínguez 

Nombre y Firma



UNIVERSIDAD JUÁREZ
AUTÓNOMA DE TABASCO

"ESTUDIO EN LA DUDA. ACCIÓN EN LA FE"



DIRECCIÓN

División Académica
de Educación y Artes



REF: DAEA/0280/25

Villahermosa, Tabasco; a 21 de febrero del 2025

Lic. Maribel Valencia Thompson

Jefe del Depto. de Certificación

y Titulación de la U.J.A.T.

P R E S E N T E

En conformidad con lo establecido en el Artículo 87 del Reglamento de Titulación de la U.J.A.T., me permito comunicar a Usted que el **Dr. Ariel Gutiérrez Valencia** como Director y el **Dr. Gilberto Macías Murguía** como Co-Director, dirigió y supervisó el Trabajo Recepcional de "TESIS" denominado "**DIAGNOSTICO DE LAS HABILIDADES DIGITALES DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACION MEDIA SUPERIOR, ESTUDIO DE CASOS CONALEP 1**", elaborado por la **C. Adelaida Morales Damián**, pasante de la Licenciatura en Ciencias de la Educación. El jurado para el examen profesional del mismo, Dra. Adriana Esperanza Pérez Landero, Dr. Gilberto Macías Murguía, Dr. Ariel Gutiérrez Valencia, Dra. Blanca Lilia Ramos González y Dra. Doris Laury Beatriz Dzib Moo, revisaron y señalaron las modificaciones que había que hacerle a dicho trabajo y que la interesada ha llevado a efecto. Por lo tanto, puede imprimirse

Atentamente


M.A.E.E. Thelma Leticia Ruiz Becerra
Directora



DIRECCIÓN
DIVISIÓN ACADÉMICA
DE EDUCACIÓN Y ARTES

Carta de Cesión de Derechos

Villahermosa, Tabasco a 18 de marzo de 2025.

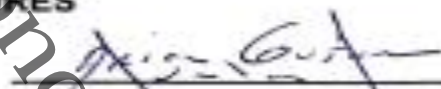
Por medio de la presente manifestó haber colaborado como AUTORA en la producción, creación y/o realización de la obra denominada * Diagnóstico de las habilidades digitales de los estudiante de educación media superior, estudio de casos CONALEP 1°.

Con fundamento en el artículo 83 de la Ley Federal del Derecho de Autor y toda vez que, la creación y/o realización de la obra antes mencionada se realizó bajo la comisión de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco; entendemos y aceptamos el alcance del artículo en mención, de que tenemos el derecho al reconocimiento como autores de la obra, y la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco mantendrá en un 100% la titularidad de los derechos patrimoniales por un período de 20 años sobre la obra en la que colaboramos, por lo anterior, cedemos el derecho patrimonial exclusivo en favor de la Universidad.

COLABORADORES



Adelaida morales Damián
ALUMNA EGRESADA



Dr. Ariel Gutiérrez Valencia
DIRECTOR



Dr. Gilberto Macías Murguía
CODIRECTOR

TESTIGOS



DEDICATORIAS

A DIOS:

Por darme la fuerza necesaria para culminar esta meta.

A mi esposo e hijos:

amado esposo que ha sido el impulso durante toda mi carrera y el pilar principal para la culminación de la misma, que con su apoyo constante y amor incondicional ha sido amigo y compañero inseparable, fuente de sabiduría, calma y consejo en todo momento. Mis hijos que son mi fuerza para seguir adelante.

A nuestros padre y hermanos:

estar siempre presente, acompañándonos y por el apoyo moral, que nos brindamos a lo largo de esta etapa de nuestras vidas.

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Juárez Autónoma De Tabasco Y En Especial a la División Académica De Educación Y Artes, por la noble labor de educar.

Al asesor de tesis Dr. Gilberto Macías Murguía, por su invaluable consejo profesional.

Al Dr. Ariel Gutiérrez Valencia por su labor profesional.

A los sinodales asignados para la revisión de la presente investigación, por su atención Gracias.

A los catedráticos de la licenciatura en educación, por su valiosa enseñanza, frutos de la experiencias en el campo profesional.

INDICE	
Contenido	
RESUMEN	1
ABSTRACT	1
PALABRAS CLAVES	2
Introducción.....	3
CAPÍTULO 1 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	5
1.1 Planteamiento el Problema	5
1.2 Justificación	15
1.3 Pregunta de Investigación	17
1.4 Hipótesis	17
1.5.1 Objetivo General.	17
Realizar un diagnóstico para conocer las habilidades digitales (tecnológicas, informáticas e informacionales) que poseen los estudiantes, caso de estudios Conalep I	17
1.5.2 Objetivos específicos.....	17
CAPITULO II MARCO TEÓRICO	18
2.1 Teoría del Aprendizaje Significativo	18
2.2 Teoría Humanista de Carl Roger.	21
2.3 Teoría de la N-TIC.....	23
2.4 Teoría de la Conectividad de Siemens.	24

2.5 Teoría del aprendizaje social.....	25
Capítulo III habilidades digitales de los alumnos del nivel Medio Superior	27
3.1 Conceptos básicos para el estudio del tema	27
3.2 concepto de habilidad y competencia digital	28
3.3 tipos de competencias y habilidades digitales.....	31
3.4 Habilidades tecnológicas, informáticas e informacionales	35
3.4.1 Habilidades informáticas.....	35
3.4.2 Habilidades tecnológicas.....	36
3.4.3 Habilidades informacionales.....	37
3.5 Habilidades digitales en México.....	38
3.6 Habilidades digitales en jóvenes estudiantes de Educación Media Superior	
CONALEP 1 en Tabasco.....	38
3.6.1 Manejo de software y herramientas digitales.....	39
3.6.2 Adquisición de habilidades en programación.....	39
3.6.3 Habilidades para el trabajo colaborativo en línea	39
3.6.4 Protección de datos.....	40
3.6.5 Aprendizaje en línea y recursos digitales.....	40
CAPITULO IV PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	41
4.1 Fase metodológica.	41
4.1.2 Ubicación geográfica	42
4.1.3 Muestra a investigar	42

4.2 Cuestionario.....	44
4.3 CONCLUSIONES.....	106
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	125

índice de tablas

TABLA 1. ADAPTACIÓN DE TABLA ÁREAS DE COMPETENCIAS DIGITALES SEGÚN DIGCOMP 2.1(AÑO 2016).....	32
TABLA 2. . SÉ QUE DIFERENTES MOTORES DE BÚSQUEDA PUEDEN DAR RESULTADOS DE BÚSQUEDA DIFERENTES PORQUE ESTÁN INFLUENCIADOS POR FACTORES COMERCIALES.....	45
TABLA 3. CUANDO USO UN MOTOR DE BÚSQUEDA, PUEDO APROVECHAR SUS CARACTERÍSTICAS AVANZADAS	46
TABLA 4. SÉ CÓMO ENCONTRAR UN SITIO WEB QUE HE VISITADO ANTES.....	46
TABLA 5. SÉ CÓMO DIFERENCIAR EL CONTENIDO PROMOCIONADO DE OTRO CONTENIDO QUE ENCUENTRO O RECIBO EN LÍNEA (POR EJEMPLO, RECONOCER UN ANUNCIO EN LAS REDES SOCIALES O MOTORES DE BÚSQUEDA.....	47

TABLA 6. SÉ CÓMO IDENTIFICAR EL PROPÓSITO DE UNA FUENTE DE INFORMACIÓN (POR EJEMPLO, INFORMAR, INFLUIR, ENTRETENER O VENDER).....	48
TABLA 7. COMPRUEBO CRÍTICAMENTE SI LA INFORMACIÓN QUE ENCUENTRO EN LÍNEA ES CONFIABLE.	49
TABLA 8. SÉ QUE ALGUNA INFORMACIÓN EN INTERNET ES FALSA (POR EJEMPLO, NOTICIAS FALSAS).....	49
TABLA 9. SÉ QUE HAY DIFERENTES MEDIOS DE ALMACENAMIENTO (POR EJEMPLO, DISCO DURO INTERNO O EXTERNO, MEMORIA USB, PENDRIVE, TARJETA DE MEMORIA).....	50
TABLA 10. SÉ CÓMO ORGANIZAR CONTENIDO DIGITAL (POR EJEMPLO, DOCUMENTOS, IMÁGENES, VIDEOS) USANDO CARPETAS O ETIQUETAS PARA ENCONTRARLOS MÁS TARDE.....	51
TABLA 11. SÉ CÓMO COPIAR Y MOVER ARCHIVOS (POR EJEMPLO, DOCUMENTOS, IMÁGENES, VIDEOS) ENTRE CARPETAS, DISPOSITIVOS O EN LA NUBE.	52
TABLA 12. SÉ CÓMO GESTIONAR Y ANALIZAR DATOS UTILIZANDO UN SOFTWARE (POR EJEMPLO, CLASIFICACIÓN, FILTRADO, CÁLCULOS).....	52

TABLA 13. SÉ CÓMO ENVIAR, RESPONDER Y REENVIAR CORREOS ELECTRÓNICOS.....	53
TABLA 14. SÉ QUE MUCHOS SERVICIOS DE COMUNICACIÓN Y REDES SOCIALES SON GRATUITOS PORQUE SE PAGAN CON PUBLICIDAD.	54
TABLA 15. SÉ COMO USAR LAS FUNCIONES AVANZADAS DE VIDEOCONFERENCIAS (POR EJEMPLO, MODERAR, GRABAR AUDIO Y VIDEO).....	55
TABLA 16. SÉ QUÉ HERRAMIENTAS Y SERVICIOS DE COMUNICACIÓN (POR EJEMPLO, TELÉFONO, CORREO ELECTRÓNICO, VIDEOCONFERENCIA, MENSAJE DE TEXTO) SON APROPIADOS PARA USAR EN DIFERENTES CIRCUNSTANCIAS.....	56
TABLA 17. ESTOY ABIERTO A COMPARTIR CONTENIDO DIGITAL QUE CREO QUE PUEDE SER INTERESANTE Y ÚTIL PARA OTROS.....	57
TABLA 18. SÉ CÓMO USAR LOS SERVICIOS EN LA NUBE (POR EJEMPLO, GOOGLE DRIVE, DROPBOX Y ONEDRIVE) PARA COMPARTIR MIS ARCHIVOS.....	57
TABLA 19. SÉ CÓMO CAMBIAR CON QUIÉN COMPARTO CONTENIDO (POR EJEMPLO, AMIGOS, AMIGOS DE AMIGOS, TODOS).....	58

TABLA 20. SÉ CÓMO HACER REFERENCIA A LA FUENTE DE LOS DOCUMENTOS (POR EJEMPLO, EL AUTOR O LA DIRECCIÓN WEB) QUE ENCONTRÉ EN LÍNEA.....	59
TABLA 21. SÉ CÓMO SOLICITAR UN TRABAJO UTILIZANDO UNA PLATAFORMA DIGITAL	59
TABLA 22. SÉ QUE MUCHOS SERVICIOS PÚBLICOS ESTÁN DISPONIBLES EN INTERNET (POR EJEMPLO, RESERVAR UNA VISITA DE SALUD, PRESENTAR UNA DECLARACIÓN DE IMPUESTOS, SOLICITAR CERTIFICADO DE NACIMIENTO, MATRIMONIO, RESIDENCIA Y OTROS.	60
TABLA 23. SÉ CÓMO PAGAR LOS BIENES Y SERVICIOS QUE COMPRO EN LÍNEA (POR EJEMPLO, MEDIANTE TRANSFERENCIA BANCARIA DIRECTA, TARJETAS DE CRÉDITO/DÉBITO, OTROS SISTEMAS DE PAGO EN LÍNEA).....	61
TABLA 24. ME IMPORTA DEBATIR CUESTIONES SOCIALES O POLÍTICAS EN LÍNEA (POR EJEMPLO, EN FOROS EN LÍNEA, SITIOS DE NOTICIAS, FACEBOOK, TWITTER).....	62
TABLA 25. ENTIENDO LOS BENEFICIOS DE LA COLABORACIÓN REMOTA (POR EJEMPLO, TIEMPO DE VIAJE REDUCIDO)	62
TABLA 26. SÉ CÓMO EDITAR UN DOCUMENTO COMPARTIDO EN LÍNEA..	63

TABLA 27. SÉ CÓMO INVITAR A OTROS Y OTORGAR LOS PERMISOS APROPIADOS PARA COLABORAR EN UN DOCUMENTO COMPARTIDO.	63
TABLA 28. SOY CONSCIENTE DE QUE DEBO PEDIR PERMISO A UNA PERSONA ANTES DE PUBLICAR O COMPARTIR FOTOS SOBRE ELLA.	64
TABLA 29. SÉ CÓMO RECONOCER MENSAJES Y COMPORTAMIENTOS EN LÍNEA QUE ATACAN A CIERTOS GRUPOS O INDIVIDUOS (POR EJEMPLO, DISCURSO DE ODIO).....	65
TABLA 30. PUEDO TOMAR LAS MEDIDAS ADECUADAS SI ALGUIEN ESTÁ HACIENDO ALGO INCORRECTO EN LÍNEA (POR EJEMPLO, UN COMENTARIO OFENSIVO, AMENAZAS).....	66
TABLA 31. SÉ CÓMO COMPORTARME EN INTERNET SEGÚN LA SITUACIÓN (POR EJEMPLO, FORMAL O INFORMAL).....	66
TABLA 32. SÉ QUE MI IDENTIDAD DIGITAL ES TODO AQUELLO QUE ME IDENTIFICA EN LOS ENTORNOS ONLINE (POR EJEMPLO, NOMBRES DE USUARIOS, GUSTOS Y PUBLICACIONES EN MEDIOS SOCIALES, PETICIONES FIRMADAS ONLINE).....	67
TABLA 33. SÉ CÓMO CREAR UN PERFIL EN LOS ENTORNOS DIGITALES CON FINES PERSONALES O PROFESIONALES.....	68

TABLA 34. SÉ QUE LA UNIÓN EUROPA INTRODUJO UNA REGULACIÓN SOBRE EL DERECHO AL OLVIDO (POR EJEMPLO, QUE LA INFORMACIÓN PRIVADA DE UNA PERSONA SEA ELIMINADA DE INTERNET).....	68
TABLA 35. SÉ CÓMO CONFIGURAR LOS AJUSTES DE MI NAVEGADOR DE INTERNET PARA EVITAR O LIMITAR LAS COOKIES.	69
TABLA 36. SÉ CREAR Y EDITAR ARCHIVOS DIGITALES DE TEXTO (POR EJEMPLO, WORD, OPENDOCUMENT, GOOGLE DOCS).....	70
TABLA 37. SÉ CÓMO EXPRESARME MEDIANTE LA CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES EN INTERNET (POR EJEMPLO, ENTRADAS DE BLOG, VIDEOS EN YOUTUBE).....	70
TABLA 38. SÉ CÓMO PRODUCIR UNA PRESENTACIÓN MULTIMEDIA CON TEXTO, IMÁGENES Y ELEMENTOS DE AUDIO Y VIDEO.....	71
TABLA 39. PARA EXPRESARME, TENGO CUIDADO DE ELEGIR EL TIPO DE MEDIO DIGITAL ADECUADO EN FUNCIÓN DE LA AUDIENCIA Y DE MI OBJETIVO (POR EJEMPLO, UTILIZAR LOS MEDIOS SOCIALES PARA PROMOVER UN PROYECTO).....	72
TABLA 40. ESTOY INTERESADO EN CREAR NUEVOS CONTENIDOS DIGITALES MEZCLANDO Y MODIFICANDO LOS RECURSOS DIGITALES EXISTENTES (POR EJEMPLO, UNA PRESENTACIÓN CON FOTOS Y UNA BANDA SONORA QUE ENCUENTRO EN INTERNET).	73

TABLA 41. SÉ QUE ALGUNOS CONTENIDOS DIGITALES PUEDEN SER REUTILIZADOS Y REELABORADOS LEGALMENTE (POR EJEMPLO, EL DOMINIO PÚBLICO O CON LICENCIAS CREATIVE COMMONS).	73
TABLA 42. SÉ CÓMO EDITAR O MODIFICAR LOS CONTENIDOS DIGITALES QUE OTROS HAN CREADO (POR EJEMPLO, INSERTAR UN TEXTO EN UNA IMAGEN, EDITAR UN WIKI).	74
TABLA 43. SÉ CÓMO CREAR ALGO NUEVO MEZCLANDO DIFERENTES TIPOS DE CONTENIDO (POR EJEMPLO, TEXTO E IMÁGENES).....	75
TABLA 44. TENGO CUIDADO DE SEGUIR LAS NORMAS SOBRE DERECHOS DE AUTOR Y LICENCIAS DE LOS CONTENIDOS DIGITALES QUE ENCUENTRO.....	75
TABLA 45. SÉ QUE LA DESCARGA O EL INTERCAMBIO DE CONTENIDOS DIGITALES (POR EJEMPLO, MÚSICA, PROGRAMAS INFORMÁTICOS, PELÍCULAS) PUEDE TENER CONSECUENCIAS ÉTICAS O JURÍDICAS.....	76
TABLA 46. PUEDO DETECTAR CUANDO UN CONTENIDO DIGITAL ES ACCESIBLE ILEGALMENTE (POR EJEMPLO, SOFTWARE, PELÍCULAS, MÚSICA, LIBROS, T.V.).....	77
TABLA 47. CONOZCO LOS DIFERENTES TIPOS DE LICENCIA QUE SE APLICAN A LA UTILIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS DIGITALES (POR EJEMPLO, LAS LICENCIAS CREATIVE COMMONS).....	78

TABLA 48. ME INTERESA COMPRENDER CÓMO DIVIDIR UNA TAREA EN PASOS DE FORMA QUE SE PUEDA AUTOMATIZAR CON UN PROGRAMA INFORMÁTICO O UN ROBOT.....	78
TABLA 49. SE QUE LOS LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN (POR EJEMPLO, PYTHON, VISUAL BASIC, JAVA) SE UTILIZAN PARA DAR INSTRUCCIONES A LOS ORDENADORES PARA QUE REALICEN TAREAS.....	79
TABLA 50. PUEDO ESCRIBIR SCRIPTS, MACROS Y APLICACIONES SIMPLES PARA AUTOMATIZAR LA EJECUCIÓN DE UNA TAREA.	80
TABLA 51. SE QUE PUEDE HABER DIFERENTES ALGORITMOS PARA LLEVAR A CABO UNA TAREA DE CÁLCULO ESPECÍFICA (CLASIFICACIÓN Y BÚSQUEDA).....	81
TABLA 52. COMPRENDO LAS VENTAJAS Y LOS RIESGOS DE SEGURIDAD CUANDO SE UTILIZAN DISPOSITIVOS O SISTEMAS CONECTADOS A INTERNET (POR EJEMPLO, RELOJES O DISPOSITIVOS DOMÉSTICOS INTELIGENTES).....	81
TABLA 53. CONOZCO LA IMPORTANCIA DE MANTENER ACTUALIZADOS EL SISTEMA OPERATIVO, EL ANTIVIRUS Y OTROS PROGRAMAS INFORMÁTICOS PARA EVITAR PROBLEMAS DE SEGURIDAD.	82
TABLA 54. SE CÓMO CONFIGURAR LOS PARÁMETROS DE UN FIREWALL EN DIFERENTES DISPOSITIVOS.	83

TABLA 55. SE CÓMO RECUPERAR DATOS, INFORMACIÓN Y CONTENIDO DIGITAL (POR EJEMPLO, FOTOS, CONTACTOS) A PARTIR DE UNA COPIA DE SEGURIDAD.....	84
TABLA 56. SE CÓMO RESTRINGIR O DENEGAR EL ACCESO A MI UBICACIÓN GEOGRÁFICA.....	84
TABLA 57. SE CÓMO IDENTIFICAR LOS MENSAJES DE CORREO ELECTRÓNICO SOSPECHOSOS QUE TRATAN DE OBTENER MIS DATOS PERSONALES.....	85
TABLA 58. SE CÓMO COMPROBAR QUE UN SITIO WEB EN EL QUE SE ME PIDE QUE FACILITE DATOS PERSONALES ES SEGURO (POR EJEMPLO, SITIOS HTTPS, LOGOTIPO O CERTIFICADO DE SEGURIDAD).	86
TABLA 59. SE QUE DATOS PERSONALES NO DEBO COMPARTIR Y MOSTRAR EN INTERNET (POR EJEMPLO, EN REDES SOCIALES).....	86
TABLA 60. TENGO CUIDADO AL COMPROBAR LAS POLÍTICAS DE PRIVACIDAD DE LOS SERVICIOS DIGITALES QUE UTILIZO.....	87
TABLA 61. SOY CONSCIENTE DE QUE DEBO ADMINISTRAR EL TIEMPO QUE PASO UTILIZANDO MIS DISPOSITIVOS DIGITALES.....	88

TABLA 62. SE CÓMO PROTEGERME DE ENCUENTROS Y MATERIALES NO DESEADOS Y MALICIOSOS EN INTERNET (POR EJEMPLO, MENSAJES DE SPAM, CORREOS PARA ROBAR MI IDENTIDAD).....	88
TABLA 63. SE QUE HAY HERRAMIENTAS DIGITALES QUE PUEDEN AYUDAR A LAS PERSONAS MAYORES O CON NECESIDADES ESPECIALES	89
TABLA 64. BUSCO FORMAS EN LAS QUE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES PUEDAN AYUDARME A VIVIR Y CONSUMIR DE FORMA MÁS RESPETUOSA CON EL MEDIO AMBIENTE.....	90
TABLA 65. SE QUE LOS DISPOSITIVOS Y CONSUMIBLES DIGITALES (POR EJEMPLO, COMPUTADORAS, TELÉFONOS, BATERÍAS) DEBEN SER ELIMINADOS DE MANERA ADECUADA PARA REDUCIR AL MÍNIMO SU IMPACTO AMBIENTAL.....	90
TABLA 66. SE CÓMO REDUCIR EL CONSUMO DE ENERGÍA DE MIS DISPOSITIVOS (POR EJEMPLO, CAMBIAR LA CONFIGURACIÓN, CERRAR APLICACIONES, APAGAR EL WIFI.....	91
TABLA 67. CONOZCO LOS COMPORTAMIENTOS "VERDES" QUE DEBO SEGUIR AL COMPRAR O UTILIZAR DISPOSITIVOS DIGITALES (POR EJEMPLO, COMPRAR DISPOSITIVOS CON ETIQUETA ECOLÓGICA, EVITAR IMPRIMIR INNECESARIAMENTE, NO DEJAR CONECTADOS LOS CARGADORES SIN EL DISPOSITIVO).....	92

TABLA 68. CUANDO ME ENFRENTO A UN PROBLEMA TÉCNICO, TRATO DE IDENTIFICAR EL PROBLEMA PASO A PASO.....	93
TABLA 69. CONOZCO ALGUNOS MOTIVOS POR LAS QUE UN DISPOSITIVO DIGITAL PUEDE NO CONECTARSE A INTERNET (POR EJEMPLO, CONTRASEÑA WIFI INCORRECTA, MODO DE AVIÓN ACTIVADO).	93
TABLA 70. CUANDO ME ENFRENTO A UN PROBLEMA TÉCNICO, SOY CAPAZ DE ENCONTRAR SOLUCIONES EN INTERNET.....	94
TABLA 71. SOY CAPAZ DE MODIFICAR LA CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA OPERATIVO DE MIS DISPOSITIVOS PARA RESOLVER PROBLEMAS TÉCNICOS (POR EJEMPLO, PARADA/INICIO AUTOMÁTICO DE SERVICIOS, MODIFICACIÓN DE CLAVES DE REGISTRO)	95
TABLA 72. POR LO GENERAL, TRATO DE AVERIGUAR SI EXISTEN SOLUCIONES TECNOLÓGICAS QUE PUEдан AYUDARME A RESOLVER UNA NECESIDAD PERSONAL O PROFESIONAL.....	96
TABLA 73. CONOZCO LAS PRINCIPALES FUNCIONES DE LOS DISPOSITIVOS DIGITALES MÁS COMUNES (COMPUTADORA, TABLETA, TELÉFONO INTELIGENTE).....	97
TABLA 74. SE COMO SELECCIONAR LA HERRAMIENTA, EL DISPOSITIVO O EL SERVICIO ADECUADOS PARA REALIZAR UNA TAREA DETERMINADA (POR EJEMPLO, SELECCIONAR UN SMARTPHONE PARA MIS	

NECESIDADES, ELEGIR UNA HERRAMIENTA PARA UNA VIDEOLLAMADA PROFESIONAL).....	98
TABLA 75. CONOZCO SOLUCIONES TÉCNICAS QUE PUEDEN MEJORAR EL ACCESO Y LA UTILIZACIÓN DE HERRAMIENTAS DIGITALES COMO LA TRADUCCIÓN DE IDIOMAS, LA AMPLIACIÓN DE LA PANTALLA (ZOOM) O LA FUNCIONALIDAD DE TEXTO A VOZ.....	99
TABLA 76. SE QUE LA TECNOLOGÍA DIGITAL PUEDE UTILIZARSE COMO UNA PODEROSA HERRAMIENTA PARA INNOVAR PROCESOS Y PRODUCTOS.....	99
TABLA 77. ESTOY DISPUESTO A PARTICIPAR EN DESAFÍOS Y CONCURSOS DESTINADOS A RESOLVER PROBLEMAS INTELLECTUALES, SOCIALES O PRÁCTICOS MEDIANTE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES.....	100
TABLA 78. PUEDO UTILIZAR HERRAMIENTAS DE DATOS (POR EJEMPLO SOFTWARE DE BASE DE DATOS, DATA MINING O ANÁLISIS DE DATOS) QUE GESTIONAN Y ORGANIZAN INFORMACIÓN COMPLEJA PARA TOMAR DECISIONES Y RESOLVER PROBLEMAS	101
TABLA 79. ESTOY DISPUESTO A AYUDAR A LAS PERSONAS DE MI ENTORNO A MEJOR SUS COMPETENCIAS DIGITALES.....	102

TABLA 80. SIENTO CURIOSIDAD POR LOS NUEVOS DISPOSITIVOS Y APLICACIONES DIGITALES Y ME GUSTA EXPERIMENTAR CON ELLOS SIEMPRE QUE TENGO OPORTUNIDAD 103

TABLA 81. SE CÓMO UTILIZAR LAS HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE ONLINE PARA MEJORAR MIS CONOCIMIENTOS DIGITALES (POR EJEMPLO, VIDEO TUTORIALES, CURSOS EN INTERNET)..... 104

TABLA 82. CONOZCO LAS NUEVAS TENDENCIAS DEL MUNDO DIGITAL Y COMO AFECTAN A MI VIDA PERSONAL O PROFESIONAL..... 105

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
México.

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como propósito analizar los inconvenientes que presentaron los estudiantes del CONALEP I ubicado en el municipio del centro del estado de Tabasco, en el uso de las TIC. Se realizó un diagnóstico para conocer las habilidades digitales (tecnológicas, informáticas e informacionales) que poseen los estudiantes, caso de estudios Conalep I. Por lo cual, se realizó un proyecto de investigación en modalidad básica con un enfoque cuantitativo de características descriptiva y exploratoria encaminada a realizar un diagnóstico que permitiera conocer el grado de dominio de las habilidades digitales de los estudiantes.

Por lo citado anteriormente el proyecto, en su desarrollo se contemplaron cuatro capítulos. El primero, referente a las generalidades de la investigación, en el segundo, se establece el marco teórico conceptual relacionados con los conceptos básicos para el estudio del tema, mientras que en el tercer capítulo se describe y analiza las categorías del estudio, las herramientas digitales. Finalmente, en el cuarto capítulo se fundamenta el enfoque metodológico.

Abstract

The purpose of this research was to analyze the challenges faced by students at CONALEP I, located in the central municipality of the state of Tabasco, in their use of TIC (Information and Communication Technologies). A diagnostic assessment was conducted to determine the digital skills (technological, computing, and informational) possessed by the students, using CONALEP I as a case study. Thus, a basic research project with a quantitative

approach, featuring descriptive and exploratory characteristics, was carried out. Its objective was to make a diagnostic evaluation to identify the level of digital skills mastery among the students.

The project development was structured into four chapters. The first chapter addressed the general aspects of the research, while the second established the theoretical-conceptual framework related to the key concepts for studying the topic. The third chapter described and analyzed the study categories, focusing on digital tools. Finally, the fourth chapter presented the methodological approach.

Palabras claves:

Habilidades digitales, Digital skills, TIC, ICT (Information and Communication Technologies)
Competencias digitales, Digital competencias Herramientas tecnológicas, Technological tools, Tecnología de la información y comunicación, Information and Communication Technology (ICT)

Introducción

El presente trabajo de investigación tiene como propósito analizar los inconvenientes que presentaron los estudiantes del CONALEP I, ubicado en el municipio del centro del estado de Tabasco, en el uso de las TIC, en la actualidad, las competencias digitales son esenciales tanto en la educación como en el ámbito laboral. La educación media superior juega un papel clave en la formación de los estudiantes, ya que es en este nivel donde se adquieren las habilidades digitales necesarias para enfrentar los retos del siglo XXI. Ya que el proceso de formación depende básicamente del estudiante en el que tiene que ser capaz de desarrollar las habilidades digitales para mejorar las herramientas tecnológicas que apoyan el proceso de enseñanza y aprendizaje en su proceso educativo.

Por lo que dicho trabajo en su desarrollo se contemplan cuatro capítulos. El primero, relativo a las generalidades de la investigación, donde se establecen el planteamiento de problema, justificación, preguntas de investigación, hipótesis y objetivos. En el segundo, se fundamenta el marco teórico conceptual relacionados con los conceptos básicos para el estudio del tema, que positivara el análisis de las premisas establecidas en las hipótesis del trabajo. En el tercer capítulo se describe y analiza las categorías del estudio, las herramientas digitales, así como también cuales fueron las dificultades que afectaron el proceso enseñanza y aprendizaje. Por último, en el cuarto capítulo se fundamenta el enfoque metodológico, las técnicas de investigación, la ubicación geográfica, muestras de investigación cuestionario, el instrumento utilizado en este caso fue preguntas de opción múltiple.

el análisis y tratamiento de la información se desarrolló a través del procesamiento con el programa SPSS.

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
México.

Capítulo 1 Metodología de la investigación

1.1 Planteamiento el Problema

La irrupción de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación aunadas al Internet durante el último tercio del siglo XX, se han constituido en un parteaguas para los sistemas educativos de los diferentes países a escala mundial revolucionando los procesos de enseñanza y aprendizaje en las 2 primeras décadas del siglo XXI. Este proceso se ha acelerado a consecuencia de la pandemia del COVID-19 que está ocasionando la paralización total de los sistemas educativos provocando la suspensión de las clases presenciales en todo el planeta afectando a más de 1,500 millones de estudiantes cuyo aprendizaje se ha visto obstaculizado por el cierre de las escuelas. A este respecto existe un severo riesgo de que la COVID-19 eche por tierra varios decenios de progreso en el ámbito educativo pues existe el riesgo de que muchos no vuelvan a la escuela en la etapa posterior a la COVID-19 una vez que estas abran nuevamente sus puertas. De ahí que la UNESCO este haciendo un llamado urgente para. Emplear herramientas digitales en el trabajo pedagógico de los docentes con los alumnos en virtud de que, en las sociedades digitales, es impensable excluir de la escuela las posibilidades de acceso al conocimiento y comunicación, que se consideran cada vez más un componente necesario de la vida cotidiana, lo que muestra la importancia que han adquirido el acceso a Internet y la conectividad de los dispositivos en la educación. (UNESCO, p. 19).

Es por ello que la Unión Internacional de Telecomunicaciones -UIT-en coordinación con la Organización Internacional del Trabajo -OIT- han emprendido una campaña a escala mundial para dotar a los niños y jóvenes de habilidades digitales transmisibles que faciliten sus procesos de aprendizaje y le permitan el acceso a un puesto de trabajo y fomenten la creación de oportunidades de empleo para la juventud en la nueva era de la economía digital.

Si bien es cierto que la aparición de las computadoras data de 1947 cuando se construyó The Electronic Numerical Integrator and Calculator en la Universidad de Pensilvania, y por otra parte El Internet apareció en 1969 cuando se estableció la primera conexión de computadoras conocida como ARPANET, es hasta 1998 cuando la UNESCO en su Declaración Mundial sobre la Educación Superior en el Siglo XXI hace referencia al potencial y los desafíos de las tecnologías en la educación universitaria, estableciendo que los rápidos progresos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) “seguirán modificando la forma de elaboración, adquisición y transmisión de los conocimientos” (UNESCO, 1998, p. 13). A partir de esta Declaración Mundial sobre la Educación Superior en el Siglo XXI este organismo internacional ha hecho un llamado insistente a todos los gobiernos para establecer políticas en favor de impulsar la integración de las Tics en los establecimientos educativos para que asuman este reto que requiere de la construcción de nuevas estructuras educativas que promuevan las redes académicas, la producción de material didáctico, el diseño de nuevos entornos pedagógicos y el aprovechamiento de las TIC con fines educativos. Esta incorporación de las TIC se ha venido dando en un primer momento en la educación superior donde se ha puesto de manifiesto la necesidad de definir nuevos roles para estudiantes y docentes, pues gracias a las posibilidades que brindan estas nuevas herramientas, los alumnos pueden adquirir mayor autonomía y responsabilidad en el proceso de aprendizaje, lo que obliga al docente a salir de su rol clásico como única fuente de conocimiento (UNESCO, 2013). En los años subsiguientes no solamente la UNESCO ha demandado el uso y la adopción de tecnologías y el Internet en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes a escala mundial, sino que otros organismos internacionales han insistido en esta exigencia en todos los sistemas educativos. De acuerdo con una extensa búsqueda por el Internet sobre el estado del arte de las Tics en el ámbito de la educación, existe el consenso de los especialistas que la introducción de las tecnologías en la educación es un hecho

característico del siglo XX que se inició en Norteamérica y posteriormente se trasladó a Europa, teniendo presencia en la actualidad prácticamente en el resto del mundo. A este respecto, Guerra, Hilbert, Jordan y Nicolai (2008) han explicado que las aplicaciones de las Tics iniciaron con proyectos de educación a distancia o tele educación, que luego evolucionaron a la educación electrónica/e-educación (eLearning en inglés), incluyendo aspectos como aprendizaje y enseñanza por medios electrónicos, capacitación para su uso, adquisición de sistemas de aprendizaje y programas educacionales, a través de entornos virtuales de aprendizaje, y el uso de tecnologías de redes y comunicaciones para diseñar, seleccionar, administrar, entregar y extender la educación, así como para organizar y administrar la información relativa a sus educandos. De ahí que se puede ubicar La integración de las TIC en la educación desde una triple concepción:

1. Como herramienta o recurso al servicio de la enseñanza
2. Como materia de aprendizaje
3. Como agente educativo

Muchos de los estudios realizados en el contexto internacional se han enfocado al análisis de las experiencias llevadas a cabo en un sinnúmero de importantes universidades, otras investigaciones más llevadas a cabo por los diversos organismos internacionales presentan un panorama general de las políticas de integración de las TIC en los sistemas educativos públicos por parte de los gobiernos en diferentes países del mundo.

En cuanto a las políticas de integración de las Tics en los sistemas educativos públicos por parte de los gobiernos en diferentes países del mundo, desde 1998 La Unión Europea, consciente de la importancia de las tecnologías en el ámbito educativo, emprendió a lo largo de las 2 últimas décadas un gran esfuerzo en establecer diversos parámetros de calidad, tanto en la enseñanza formal como en la no formal, con este objetivo, a través de la Declaración de La Sorbona (1998); la Declaración de Bolonia (1999) y la Declaración de Praga, (2001) suscrita y ratificada por treinta y dos estados europeos, se iniciaron diferentes

programas y acciones para la configuración de un Espacio Europeo de Educación Superior -EEES- donde se concibió una variable fundamental que se demandó de la Universidad: las nuevas tecnologías, lo que generó proyectos innovadores en los entornos de enseñanza-aprendizaje, asignando nuevos roles a profesores, alumnos e instituciones. (Meneses Benítez, 2007). Para Amparo Carrasco Pradas, Esperanza Gracia Expósito y Covadonga de la Iglesia Villasol 3La conjunción del desarrollo del EEES y la incorporación y extensión del uso de las Tics facilitaron la inexcusable reformulación del papel y práctica pedagógica del docente, orientada hacia el pretendido desarrollo de las destrezas y potencialidades cognitivas del alumno. En este sentido, las Tics permearon el desarrollo de una acción formativa flexible, centrada en el estudiante y adaptada a sus características y necesidades, con un seguimiento individualizado y continuo de los alumnos. (Carrasco Pradas, Gracia Expósito y De la Iglesia Villasol, 2005) De acuerdo con Valeria Kelly 3Las políticas de las Tics destinadas al sector educativo en América Latina encuentran inicio en la década del 90, con el lanzamiento de los programas de referencia de ese momento: la Red Enlaces, en Chile; Proinfo, en Brasil; Red Escolar, en México, y el Programa de Informática Educativa, en Costa Rica. Estos programas pioneros presentaron un nuevo enfoque en relación con las políticas precedentes, en tanto incorporan el componente de la conectividad al del equipamiento, a partir de estos años, la integración de las Tics forma parte de la agenda política de casi todos los países de la región. (Kelly, Valeria, 2012). Según Olda María Cano Lassonde En América Latina y el Caribe “En los últimos años, las modalidades de la educación a distancia se han ido acercando más y con mayor compromiso a la comunicación por medio de la computadora (CMC), o por medio de entornos virtuales de aprendizaje con una amplia gama de cursos y programas virtuales que faciliten la educación continua, principalmente a nivel superior (Cano Lassonde, Olda María, 2012). Por su parte la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) ha establecido que “Los esfuerzos realizados hasta ahora por los sistemas educativos en

América Latina y el Caribe (ALC) han tenido como principal énfasis dotar equitativamente a las escuelas de una infraestructura tecnológica adecuada (especialmente computadores e Internet) y alfabetizar a los estudiantes y profesores en algunos usos básicos de las mismas, si bien se ha avanzado bastante en este campo, los sistemas escolares enfrentan hoy el desafío adicional de abordar nuevas demandas relativas a la integración de tecnología en las instituciones educativas; en particular, la necesidad de que la tecnología instalada provea oportunidades reales de uso a los estudiantes y que éstas se traduzcan en modalidades de uso con beneficio educativo.” (CEPAL, 2011).

En lo referente al continente africano, se han reportado estudios que analizan algunas experiencias sobre el uso de las tecnologías en la educación superior que ponen de manifiesto un alcance muy limitado ocasionado por los innumerables conflictos sociales y la influencia socioeconómica y política de la región, aunque ha habido un incremento en la implementación de la educación a distancia en los últimos cinco años.

En los Estados Árabes, la educación abierta y a distancia soportada por las TIC es reciente y está menos extendida que en otras regiones a nivel mundial. Sobre todo, a nivel superior, dónde la demanda eficiente y eficaz requiere de recursos adicionales para satisfacer los requerimientos educativos de la comunidad universitaria.

En Asia y el Pacífico, se puede considerar que Australia es el país con mayor desarrollo en el área de las TIC para la educación abierta y a distancia. Los países asiáticos China y Japón

han crecido significativamente en programas e instituciones de aprendizaje abierto y a distancia, aunque enfrentan barreras en el uso de las TIC por los altos costos de instalación y mantenimiento, más la falta de experiencia y de recursos humanos. (Cano Lassonde, Olda María, 2012).

Como se puede apreciar en este breve recorrido del uso de las TIC en las políticas educativas de los diferentes países a nivel internacional, es un hecho que en una mayoría

de ellos se han generado experiencias positivas que ponen de manifiesto el papel preponderante que han tenido las tecnología al servicio de una estrategia didáctica orientada a la mejora en la calidad y a la adaptación de los modos de enseñanza-aprendizaje en el futuro inmediato en el contexto de la educación superior.

A continuación, se enlistan algunos estudios realizados por los organismos internacionales en torno a las políticas educativas vinculadas a las Tecnologías en diferentes regiones del mundo. El listado está ordenado cronológicamente.

El uso de las TICs y las habilidades digitales en la educación media superior Como lo muestra la literatura sobre las Tics en el ámbito educativo, las primeras experiencias se llevaron a cabo en el contexto universitario, sin embargo, en los años recientes se han publicado diversos estudios que ponen de manifiesto el gran interés que comienzan a tener las investigaciones sobre el uso de las Tics en el nivel medio superior en el mundo.

En el contexto internacional podemos establecer que los primeros estudios encaminados a conocer las habilidades digitales y el uso de las Tics en estudiantes de educación media superior se encuentran particularmente como parte del Proyecto de Definición Selección de Competencias (DeSeCo) implementado por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) a partir de 1997 cuando se pone en marcha el Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA) con la finalidad de monitorear los conocimientos y destrezas de estudiantes al final de la etapa de enseñanza obligatoria, aproximadamente a los 15 años (OCDE, 2007).

El marco conceptual del Proyecto DeSeCo para competencias clave clasifica dichas competencias en tres amplias categorías. Primero, los individuos deben poder usar un amplio rango de herramientas para interactuar efectivamente con el ambiente: tanto físicas como en la tecnología de la información y socioculturales como en el uso del lenguaje; Segundo, en un mundo cada vez más interdependiente, los individuos necesitan poder comunicarse con otros, y debido a que encontrarán personas de diversos orígenes, es

importante que puedan interactuar en grupos heterogéneos y Tercero, los individuos necesitan poder tomar la responsabilidad de manejar sus propias vidas, situar sus vidas en un contexto social más amplio y actuar de manera autónoma. En el siguiente esquema se muestran los tres tipos principales de competencias que estudia la OCDE. Surgen así, los primeros resultados de los estudios PISA a partir del año 2000 dedicado a evaluar las habilidades en áreas como la lectura, matemáticas, y ciencias. Las pruebas de PISA son aplicadas cada tres años y examinan el rendimiento de alumnos de 15 años en áreas temáticas clave y estudian igualmente una gama amplia de resultados educativos. La participación en PISA ha sido extensa. Hasta la fecha, participan todos los países miembros de la OCDE, así como varios países asociados. Los estudiantes son seleccionados a partir de una muestra aleatoria de escuelas públicas y privadas. Son elegidos en función de su edad (entre 15 años y tres meses y 16 años y dos meses al principio de la evaluación). A la fecha se han aplicado 7 pruebas PISA destacándose de forma particular el Informe PISA 2009 “Estudiantes en Internet, tecnologías y rendimiento digitales” donde se analiza ¿hasta qué grado están preparados los chicos y las chicas para la era digital?” (OCDE, 2009). En México, de acuerdo a Rogelio Sosa Pulido el interés por transformar la educación media superior con un enfoque tecnológico se puede ubicar a partir de la década de los ochenta del siglo XX con la crisis y ajuste estructural que experimentó la economía, la educación tecnológica recuperó una atención similar a la que, en otro contexto, recibió del régimen de Luis Echeverría en el período 1970-1976 “En esta reforma curricular se plantea el acceso a los estudiantes a un espacio de posibilidades abiertas hacia las redes del conocimiento vía Internet y otros mecanismos que les permitan no sólo el acceso inmediato a fuentes de información de diversos niveles de profundidad; sino la constitución de grupos de estudio y trabajo en pares, más allá del marco escolar y de la relación tradicional de alumnos y maestros.”(Sosa Pulido, Rogelio, 2004). Posteriormente en el Plan Nacional de Desarrollo, 2007-2012, en su eje 3, objetivo 9, quedó establecido “el impulsó al desarrollo de las

capacidades y habilidades en varios ámbitos, que van desde lo intelectual hasta lo deportivo, con la implementación de nuevas tecnologías en el sistema educativo de nivel medio superior a fin de apoyar la inserción de estudiantes en la sociedad del conocimiento y ampliar sus capacidades para la vida” (Diario Oficial de la Federación, 2008). A pesar de este interés para que los estudiantes del nivel medio superior tuvieran acceso a las tecnologías de la información y la comunicación aunadas al Internet, de acuerdo a un estudio llevado a cabo en 2011 por Alfredo Zenteno Ancira y Fernando Jorge Mortera Gutiérrez reconocen que el uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel medio superior genera el acceso a materiales, incrementos en motivación y productividad, así como mejoras en la comprensión y el desempeño de los estudiantes, entre otros. Sin embargo, la literatura analizada señala que, en la actualidad, aun franqueando los obstáculos fundamentales para el uso de la tecnología educativa, como son el acceso a recursos y la capacitación del profesorado, éstas siguen teniendo un efecto marginal escaso en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las escuelas de nivel bachillerato. (Zenteno Ancira, Alfredo y Mortera Gutiérrez, Fernando Jorge, 2011). Con la creación del Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (INEE) en 2013 se puede establecer que se inicia un periodo de investigación muy importante en nuestro país encaminado a evaluar la calidad, el desempeño y los resultados del Sistema Educativo Nacional en la educación básica y media superior. Surgen así los primeros estudios que permiten conocer las condiciones de las escuelas, los procesos de gestión e implementación curricular, así como el logro académico de los alumnos de educación básica y media superior a nivel nacional y en relación con otros países. El INEE es el órgano responsable de las pruebas que nos permiten conocer el estado de la educación en todas las regiones de México y de dar seguimiento a las evaluaciones internacionales con las que realiza estudios comparativos sobre los resultados educativos que obtienen los estudiantes de los países participantes entre los que se incluye nuestro país. A la fecha han publicado

aproximadamente 451 estudios que presentan información confiable sobre las características de los alumnos, docentes y directores de Educación Básica y Educación Media Superior; la disponibilidad mínima de recursos informáticos en las escuelas de educación básica y medio superior; Qué avances se presentan en la inserción de las tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en estas escuelas y el acceso a Internet, así como Cuánto gasta el Estado en la Educación Básica y Educación Media Superior, entre otros indicadores. (INEE, 2021). Otra investigación llevada a cabo en el estado de Oaxaca por Bertha López Azamar y otros colaboradores en 2017 titulado Los estudiantes de Educación Media Superior y las TIC: situación de estudiantes oaxaqueños de 21 instituciones “ponen de manifiesto el gran interés que existe en la actualidad por inculcar a los estudiantes y docentes de este nivel educativo de competencias básicas relacionadas con el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, como es el manejo de la computadora para procesar información utilizando aplicaciones ofimáticas básicas, así como la comunicación por medio de telefonía fija, móvil y el empleo de diversos elementos disponibles hoy en día a través de Internet, como el chat, correo electrónico y las páginas Web. En este estudio se pone de manifiesto que: ¿Aun cuando en la actualidad las tecnologías se usan en diversos aspectos de la vida diaria, no todos los estudiantes cuentan en casa con implementos propios, adecuados para practicar y desarrollar habilidades computacionales; siendo el celular el recurso más difundido entre los jóvenes de educación media superior? ¿El desconocimiento de especificaciones técnicas atrae otros problemas relacionados con el uso del hardware, y no es de extrañar que, en consecuencia, que en su mayoría la competencia para reconocer y diferenciar entre problemas de hardware y software sea nula o poca? ¿Es necesario propiciar a nivel bachillerato el conocimiento de distintos sistemas operativos y sus configuraciones, aplicaciones y herramientas diversas, software educativo e introducirlos al uso de entornos virtuales de aprendizaje? Sobre todo, orientarlos al buen uso de los medios digitales de

comunicación y colaboración, la administración adecuada de los tiempos invertidos en el uso de Internet. ¿Es la escuela el lugar adecuado para recibir la capacitación pertinente en dichos aspectos, es en la escuela donde muchos de los jóvenes van a tener acceso a Internet? ¿Con Internet el volumen de información a la que se puede tener acceso es elevado, una simple consulta en un buscador arroja una enorme cantidad de páginas, por ello se deben desarrollar habilidades que permitan gestionar y procesar información; los estudiantes deben mejorar sus capacidades para encontrar información específica aplicando diferentes estrategias que les permitan detectar fuentes de información fidedignas? (López Azama Bertha y otros, 2017).

En lo que se refiere a estudios e investigaciones llevadas a cabo en el estado de Tabasco en relación con el uso de las Tics en los procesos de enseñanza y aprendizaje de estudiantes de educación media superior, una búsqueda minuciosa por Internet pone de manifiesto la existencia de pocos estudios al respecto, encontrándose los siguientes trabajos: -Análisis de la aplicación de nuevas tecnologías de educación utilizadas por el docente en el Colegio de Bachilleres de Tabasco plantel no. 21 del Pob. De Tapotzingo, del municipio de Nacajuca, Tabasco. Tesis de Licenciatura de la UJAT presentada por María de Jesús Leyva Hernández en 2004. -Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como soporte pedagógico a nivel medio superior. Tesis de Licenciatura de la UJAT presentada por Isela del Pilar Palomera Ahirada en 2004. -Diagnóstico de los beneficios de las nuevas tecnologías aplicadas al proceso de enseñanza aprendizaje en el nivel medio superior. Tesis de Licenciatura de la UJAT presentado por Jorge Antonio Macosay Cruz en 2004. -La tecnología de la información como un factor de competitividad en apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje para la calidad en la educación del plantel no. 26 del Colegio de Bachilleres de Tabasco. Tesis de Licenciatura de la UJAT presentada por Gabriela Velázquez Mayo en 2006.

-El impacto de las tecnologías de la información y comunicación en el aprendizaje de los estudiantes de educación media superior del Colegio de Bachilleres de Chiapas, plantel 06 Reforma Tesis de Licenciatura de la UJAT presentada por Yesenia Sánchez González en 2011. -Apoyo didáctico usando las tecnologías de la información como factor de aprendizaje en la asignatura de informática para los alumnos del Telebachillerato no. 4 del poblado Gregorio Méndez de Cunduacán, Tabasco Tesis de Licenciatura de la UJAT presentada por Fabiola Almeida Díaz, María del Rosario García de Dios en 2013.

-Integración curricular de las tecnologías de la información (TIC's) en el aprendizaje de estudiantes del Colegio de Bachilleres Coronel Gregorio Méndez Magaña en Villahermosa, Tabasco Tesis de Licenciatura de la UJAT presentado por Yuliana García Cordero y Rocío Isabel López Martínez en 2015. -Avenida Porras, Víctor Del Carmen (2020). Atlas de usos de TIC en la Educación obligatoria y superior: estudio exploratorio en escuelas del estado de Tabasco. México: Instituto de Ciencia, Tecnología e Innovación del estado de Chiapas. 102 p.

1.2 Justificación

El nuevo siglo requiere que los jóvenes egresados del sistema educativo dominen las tecnologías de la comunicación y la información para desempeñarse con éxito en el mercado laboral. En particular las nuevas tecnologías abren oportunidades para incrementar los aprendizajes de los estudiantes y reducir brechas entre grupos socioeconómicos (BID, 2019). Por otra parte, en el campo de la educación, las actuales circunstancias mundiales derivadas por la Pandemia del COVID-19 aunada al acelerado desarrollo y uso de las Tic En los últimos años, propician la necesidad de realizar estudios e investigaciones a fin de conocer el impacto que

está teniendo el uso emergente de las tecnologías, los dispositivos fijos y móviles y las plataformas en línea en los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como las habilidades digitales que poseen los estudiante de educación media superior, de manera particular en el estado de Tabasco, donde existen escasos estudios enfocados a la investigación de estos fenómenos. Esta investigación se justifica además en el hecho de que la matrícula de estudiantes de La educación media superior representa el 15.06% de la matrícula total a nivel estatal. De acuerdo a las estadísticas presentadas por la Secretaría de Educación Pública, para el ciclo educativo 2019-2020, se encuentran inscritos a este subsistema educativo a nivel nacional 5,144,673 estudiantes quienes venían recibiendo sus clases en 21,047 planteles educativos antes de la Pandemia del COVID-19. (SEP, 2020). Tabasco a su vez, presenta una matrícula constituida por 111,107 alumnos distribuidos en 371 planteles escolares en los 17 municipios de la entidad. (SE, 2021) Otro factor que justifica esta investigación es el de fortalecer el estado del arte sobre esta temática tanto del contexto nacional como estatal, lo cual generará datos e indicadores muy importantes sobre el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje y las habilidades digitales que poseen los estudiantes de este nivel educativo, lo cual serán de mucha utilidad para las instituciones de educación superior del estado y el país en razón de que este nivel educativo antecede al nivel superior, de igual forma, se dispondrá de datos actuales que podrán ser de utilidad para la toma de decisiones en el sector público a fin de establecer políticas educativas más realistas en la materia. Se espera, además, que esta investigación propicia el desarrollo de nuevos proyectos en los grupos de investigación y cuerpos académicos de la UJAT encaminados a develar

conocimiento científico sobre las Tics y las habilidades digitales de los estudiantes de otros niveles educativos como el nivel básico y de posgrado.

1.3 Pregunta de Investigación

¿Qué habilidades digitales (tecnológicas, informáticas e informacionales) poseen los estudiantes del CONALEP 1 y cómo están aplicando las N-Tics, ¿en sus procesos de enseñanza y aprendizaje ante las actuales circunstancias provocadas por el COVID-19?

1.4 Hipótesis

A Mayor atención de las necesidades digitales, de salud, emoción, económicas y de relaciones sociales y familiares; Menor apatía, desgane, abandono escolar, Aumentando la eficiencia terminal de los estudiantes de Educación Media Superior en el Estado de Tabasco, caso de estudios CONALEP

1.5 Determinación de los Objetivos de Investigación

1.5.1 Objetivo General.

Realizar un diagnóstico para conocer las habilidades digitales (tecnológicas, informáticas e informacionales) que poseen los estudiantes, caso de estudios Conalep I

1.5.2 Objetivos específicos.

a). Explorar las variables objetivas en el imaginario de los estudiantes de educación media superior del CONALEP plantel 1 con relación al uso de las nuevas

tecnologías de la información y la comunicación vinculadas a sus prácticas académicas y su vida cotidiana.

b). Construir esquemas que permitan conocer las habilidades digitales (tecnológicas, informáticas e informacionales) que poseen los estudiantes de educación media superior del estado de Tabasco

c). Analizar los resultados, los efectos y las consecuencias que están teniendo el uso frecuente de las NTICs en la salud, emociones, económicos y las relaciones sociales y familiares de los estudiantes de educación media superior del estado de Tabasco derivado de la Pandemia del COVID-19.

Capítulo II Marco Teórico.

2.1 Teoría del Aprendizaje Significativo.

Como primer exponente encontramos que “Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.” (Ausubel, 1983, pp. 1) Por consiguiente el autor declara lo siguiente: resumiendo y declarando que: "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, anunciaría esto: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averigüe esto y enséñese consecuentemente". Matienzo (2020) conceptualiza la teoría como: “la esencia de este tipo de aprendizaje está en la relación no arbitraria y sustantiva de ideas compartidas con algún aspecto relevante de la estructura del conocimiento de

la persona (conocimiento previo)” Moreira (2012) concreta aún más este concepto: “La idea central de la teoría de Ausubel (1968, 2000) es que de todos los factores que influyen en el aprendizaje, el más importante es lo que el alumno ya sabe. Es decir, aprendemos desde lo que ya sabemos. En consecuencia, hay que averiguar eso y enseñar de acuerdo con ese punto de partida”

A su vez para Ausubel (1983) aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante "subsunsores"¹ pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras.

Los requisitos para el aprendizaje significativo son, según Ausubel: “El alumno debe manifestar [...] una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria” (Ausubel, 1983: 48).

Para Ausubel existen dos tipos de aprendizajes significativos:

1. Los conceptuales: se definen como "objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos" (Ausubel, 1983: 61),

1

2. Las proposiciones: “El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales (Ausubel, 1983, P.4)

A su vez el autor define y diferencia en el principio de asimilación tres procesos asimilatorios distintos según sea la configuración del aprendizaje que sucede. “El Principio de asimilación se refiere a la interacción entre el nuevo material que será aprendido y la estructura cognoscitiva existente origina una reorganización de los nuevos y antiguos significados para formar una estructura cognoscitiva diferenciada” (Ausubel, 1983, P. 6). Moreira (2012) declara que a interacción cognitiva entre conocimientos nuevos y previos es la característica clave del aprendizaje significativo en dicha interacción el nuevo conocimiento debe relacionarse de manera no arbitraria y sustantiva (no literal) con aquello que el aprendiz ya sabe, por tanto, estas interacciones según Ausubel (1983) pueden ser:

a) Aprendizaje Subordinado

Este aprendizaje se presenta cuando la nueva información es vinculada con los conocimientos pertinentes de la estructura cognoscitiva previa del alumno, es decir cuando existe una relación de subordinación entre el nuevo material y la estructura cognitiva preexistente, es el típico proceso de subsunción.

b) Aprendizaje supra ordinado

Ocurre cuando una nueva proposición se relaciona con ideas subordinadas específicas ya establecidas, "tienen lugar en el curso

del razonamiento inductivo o cuando el material expuesto [...] implica la síntesis de ideas componentes" (Ausubel, 1983: 83)

c) Aprendizaje Combinatorio

Este tipo de aprendizaje se caracteriza por que la nueva información no se relaciona de manera subordinada, ni supra ordenada con la estructura cognoscitiva previa, sino se relaciona de manera general con aspectos relevantes de la estructura cognoscitiva. Es como si la nueva información fuera potencialmente significativa con toda la estructura cognitiva.

2.2 Teoría Humanista de Carl Roger.

Para Rogers el ser humano desarrolla su personalidad al servicio de metas positivas. Este impulso biológico de convertirnos en lo que podemos ser es nombrado tendencia a la realización. Mientras que en la tendencia de la autorrealización procuramos lograr la conciencia de lo que somos. (Rogers, 1999), citado por Anticona (2014, p.22), sostiene que: La Teoría Humanista está centrada en la personalidad y esto significa que la persona que requiere ayuda no es un ser dependiente sino una persona responsable, capaz de tomar decisiones que consciente o inconscientemente van a regular o controlar los pensamientos, sentimientos o comportamientos propios o de otros individuos. Ese potencial y sus recursos representados en el deseo de aprender, de descubrir, aplicar conocimiento y experiencias que se liberan y afloran al exterior en ciertas circunstancias: la creación de un cierto tipo de relación entre el facilitador y el educando permite a

este descubrir en sí mismo su capacidad de utilizar esa relación para su propia maduración mediante la producción del cambio y el desarrollo individual.

Según Derrama Magisterial (2018) La teoría del aprendizaje humanista propone en sus principales postulados que la conciencia, la ética y la experiencia emocional son los elementos más importantes para fijar todo tipo de conocimiento en los individuos. (Rogers, 1999), citado por Méndez (2005, p.14), sostiene que: La educación está centrada en el alumno y la insistencia en la individualización y personificación del aprendizaje han sido algunos de los mensajes que más han influido en la práctica docente de todos los niveles educativos.

Marreros Saldarriaga y Montalvo Vallejos (2019). asegura que: “Su teoría se vincula directamente con el tema en cuestión ya que plantea la maduración de la persona al límite que pueda tomar decisiones y tener mejores relaciones personales perfeccionando la comunicación. Tomando en consideración las condiciones que presenta el autor para lograr una persona independiente, segura de sí misma e integralmente operativa en su entorno escolar”

Derrama Magisterial (2018) compagina la teoría de Roger con el ambiente educativo pues para hacer posible este tipo de aprendizaje, el estudiante debe tener libertad de acción para alcanzar confianza en sí mismo. Por lo tanto, debe poder escoger un plan de estudios, realizar actividades elegidas por él mismo, determinar sus calificaciones de acuerdo a los logros personales. Se busca que el estudiante descubra libremente sus objetivos, sus necesidades, sus sentimientos y sus ideas. A esto se añade la postura del Instituto Internacional de Investigación de Tecnología Educativa -INITE-(s.f) que declara: “Estos aspectos resultan trascendentes si son aplicados al entorno educativo. Si durante las sesiones de aprendizaje el facilitador

y los estudiantes se empiezan a transformar en personas que se aceptan como son, así como aceptan sus sentimientos, podemos augurar que en el proceso se volverán más congruentes en sus actos, realistas y, sobre todo, maduros” (p.246).

2.3 Teoría de la N-TIC

El objetivo principal es “La incorporación de NTICs a la educación superior se produce en un contexto mundial contemporáneo donde es dominante el interés de poner a los hombres, en tiempo real, en conexión unos con otros y generar de este modo conocimiento y acción” (Grosso, 2004, p.5) El autor añade además: “Las NTICs generan nuevas formas de interacción y de socialización, nuevos modos de acceso al conocimiento y a la información, nuevos ambientes en los que construir las posiciones éticas y en los que decidir los proyectos de vida. “ (Grosso, 2004, P.5) En concordancia Grosso (2004) y Valencia et.al (2021) menciona que debido a las Ntics existen formas de aprendizaje externos al sistema educativo que reside en la informalidad de los medios “Hay una experiencia de aprendizajes sociales, exterior al sistema educativo y fuera de su control, en la que nuestros estudiantes son socializados desde su más tierna infancia, en la intimidad doméstica y en la calle, determinante en sus saberes y sensibilidades. Ya no estamos en aquella sociedad en la que la educación era el centro formativo en el que convergen los valores sociales dominantes. Los aprendizajes cotidianos y la construcción de identidades ocurren en la interacción animada por esta expansiva cultura mediática” (Grosso,2004).

2.4 Teoría de la Conectividad de Siemens.

La teoría de la conectividad de Siemens se basa en la idea de que el aprendizaje se produce a través de la conexión entre el ser humano y la tecnología. (Camillo, Miyashiro y Chávez, 2021) Pomares (2022) menciona que esta teoría se enfoca en la digitalización y en cómo la tecnología puede ser utilizada para mejorar el aprendizaje Siemens, citado por Camillo, et al. (2021) también afirma que la conectividad está integrada por las teorías del caos, complejidad, autoorganización y redes. Patron et al. (2018) afirma que la teoría de la conectividad se aplica en la educación y en la formación de los estudiantes, y se ha utilizado en la creación de aulas virtuales y en la integración de tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza. Cabello e al. (2018) aplica La teoría de la conectividad para analizar la crisis ambiental de la marea roja en Chiloé, Chile, y cómo diferentes actores sociales construyen un importante debate en términos de opinión pública. En resumen, la teoría de la conectividad de Siemens se enfoca en cómo la tecnología puede ser utilizada para mejorar el aprendizaje y cómo la conexión entre el ser humano y la tecnología puede ser utilizada para el aprendizaje y la formación de los estudiantes, por ejemplo: Gómez (2019) realiza un trabajo sobre la aplicabilidad de una aplicación móvil para el entrenamiento de habilidades clínicas de alumnos de psicología, obteniendo que; bajo la teoría de la conectividad de Siemens, “Los hallazgos confirman las premisas que señalan que el aprendizaje móvil posibilita la transportabilidad, conectividad, interactividad y ubicuidad para facilitar el aprendizaje individual o colaborativo al propio ritmo del usuario” Wilches-Vega, (2021) realiza un trabajo similar, en el cual se analiza la factibilidad de la

enseñanza mediante aplicaciones o recursos tecnológico por lo que uno de los principales fuertes de la teoría de la conectividad es la facilidad para construir redes de aprendizajes basadas en una interconexión de tecnología.

2.5 Teoría del aprendizaje social.

Para Rodríguez y Cantero (2021) la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura es una teoría que se enfoca en cómo las personas aprenden a través de la observación y la imitación de los demás, así como por medio de la experiencia directa. Rodríguez y Cantero (2021) menciona que esta teoría se basa en la idea de que el aprendizaje no solo se produce a través de la experiencia directa, sino también a través de la observación y la imitación de los demás Olaz (2011) menciona que el teórico Bandura también enfatiza la importancia de la motivación y la autoeficacia en el aprendizaje, de manera que los modelos llamados “interactivos” enfatiza en cómo las variables ambientales, conductual-motivacional y circunstanciales afectan en el aprendizaje. Este aspecto de interactividad es cimentado desde la teoría social quien sentó las bases para estudiar la conducta social en contexto. En cuanto a la aplicabilidad de la teoría del aprendizaje social de Bandura en la educación, se ha utilizado en diferentes niveles educativos. Por ejemplo, Parra (2015) utilizó la teoría del aprendizaje social de Bandura para analizar el aprendizaje y la comunicación social en niños de 3 a 5 años. Para Pérez (2015) la teoría de Bandura es fundamental para encontrar soluciones a problemáticas en el sector educativo pues, se aplicó la teoría del aprendizaje social de Bandura para desarrollar un modelo de consumo de alcohol en estudiantes universitarios. Además, Olaz (2011) y Candela-Borja (2020) enfatizan que la teoría

del aprendizaje social de Bandura se ha utilizado en la formación de maestros y en la creación de programas de educación para la salud. Por tanto, se puede concluir que la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura se enfoca en cómo las personas aprenden a través de la observación y la imitación de los demás, así como por medio de la experiencia directa. Esta teoría se ha utilizado en diferentes niveles educativos, desde la educación infantil hasta la universidad, y se ha aplicado en diferentes contextos educativos, como la formación de maestros y la educación para la salud.

La teoría del aprendizaje social de Albert Bandura se enfoca en cómo las personas aprenden a través de la observación y la imitación de los demás, así como por medio de la experiencia directa. Esta teoría se basa en la idea de que el aprendizaje no solo se produce a través de la experiencia directa, sino también a través de la observación y la imitación de los demás. Bandura también enfatiza la importancia de la motivación y la autoeficacia en el aprendizaje. La teoría del aprendizaje social de Bandura se ha utilizado en diferentes niveles educativos, desde la educación infantil hasta la universidad, y se ha aplicado en diferentes contextos educativos, como la formación de maestros y la educación para la salud. En cuanto a los postulados específicos de la teoría del aprendizaje social de Bandura, se destacan la importancia de la observación, la imitación, la motivación y la autoeficacia en el aprendizaje. Además, Bandura también enfatiza la importancia de la retroalimentación y la recompensa en el aprendizaje. En resumen, la teoría del aprendizaje social de Bandura se enfoca en cómo las personas aprenden a través de la observación y la imitación de los demás, así como por medio de la experiencia directa, y se ha utilizado en diferentes contextos educativos.

Capítulo III habilidades digitales de los alumnos del nivel Medio Superior

3.1 Conceptos básicos para el estudio del tema

En este capítulo se describen los conceptos básicos que permitirán iniciar un análisis más profundo del tema planteado en la presente investigación, en la actualidad han surgido diversos conceptos relacionados a las habilidades digitales, las cuales han sido objeto de estudios como consecuencia del impacto que éstas han tenido desde su implementación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación media superior como resultado de la pandemia COVID 19.

Primeramente, es importante distinguir entre una habilidad y una competencia es importante comprender que ambos conceptos, aunque pueden sonar o ser muy parecidos tienen una discrepancia entre sí. Por una parte, al término competencia se le asigna una acepción de acuerdo con el ámbito en el que sea usada dicha palabra, dicho esto se puede encontrar la palabra competencia en el ámbito deportivo, laboral o educativo entre muchas otras áreas. Para la Real Academia Española (RAE) La palabra competencia se define como:

“Pericia aptitud o idoneidad para hacer algo”

Mientras que el diccionario LAROUSSE la define como:

“Conjunto de conocimientos sobre algún tema o área de conocimiento”

Por otra parte, una habilidad puede darse de forma natural, es decir, es común encontrar personas que son más hábiles que otras para realizar ciertas tareas o actividades sin que éstas hayan adquirido necesariamente el conocimiento

necesario en un proceso formal de enseñanza-aprendizaje, ejemplo de esta situación es posible apreciarse en el fútbol, por lo general siempre habrá jugadores más diestros que otros para dominar el balón. En el uso de las tecnologías también se puede observar este fenómeno con personas más habilidosas para usar ciertas herramientas.

Para la Real Academia Española (RAE) La palabra competencia se define como:

“Destreza para hacer una cosa”

“Gracia y destreza en ejecutar algo que sirve de adorno a la persona”

Como es de observarse el término competencia y habilidad, aunque guardan en el fondo una endeble diferencia en el significado, ambas se complementan entre si, formando parte indispensable en los procesos de aprendizajes del ser humano, siendo el desarrollo de éstas importantes para el fortalecimiento cognitivo de todo estudiante. Por un lado, tenemos que una habilidad es lo que permite a una persona realizar cualquier actividad con destreza, mientras que una competencia es estar consciente de lo que se está haciendo, es decir, es tener la capacidad de realizar cualquier actividad con experiencia y conocimiento.

3.2 concepto de habilidad y competencia digital

El uso de las TICS conlleva el desarrollo de nuevas habilidades y competencias en un mundo globalizado en el que se vuelve más común las interacciones a través de las tecnologías de la información y comunicación se vuelve prioritario la alfabetización tecnológica de los individuos para inculcar de forma eficaz y solida lo

que hoy en día se conoce como cultura digital, término que ha sido adoptado en años recientes para referirse a las nuevas formas de comunicación e interacción en el que se encuentra inmersa la sociedad. Una sociedad cada vez más dependiente de las TICS, con un estilo de vida que se basa en las interacciones indirectas a distancias en el que, especialmente los jóvenes tienen aparentemente más ventajas sobre aquellos quienes ya son mayores, en el uso de las nuevas herramientas tecnológica de la información y comunicación, siendo aquí quizás el punto de partida para la presente investigación, porque si bien es cierto que los adolescentes pueden ser más habilidosos para el uso de las herramientas tecnológica es también un eco que son justamente esta población la más vulnerable en cuanto al uso indebido o incorrecto de dichas herramientas, siendo entonces las personas de mayor edad quienes a pesar de ser menos hábiles son los que aparentan tener mejores competencias para el uso correcto de los recursos digitales aunque desde luego no se puede generalizar a la ligera y dar por sentado que lo expuesto en este apartado es aplicable a todos los jóvenes y a todas las personas adultas.

Para una mejor comprensión de lo citado previamente se mencionan a continuación algunos conceptos de habilidades y competencias digitales:

Las habilidades digitales pueden establecerse como el conjunto de competencias requeridas para el uso adecuado, eficaz y eficiente de las TICS. Sólo con la adquisición y comprensión de estos conocimientos será posible no únicamente usar sino también compartir y acceder a materiales, que son ofrecidos en las comunidades virtuales en la sociedad del conocimiento, desde luego a través de las múltiples herramientas tecnológicas como: computadoras, software o teléfonos inteligentes.

Naturalmente, las habilidades digitales son esenciales para el rendimiento óptimo de los individuos en los campos que se desempeñen sean estos, laboral, comercial, entretenimiento o educativo.

En lo que respecta a la acepción de competencia proporcionada por el Centro de Información sobre Recursos Educativos se cita por Campos (2016, p. 4), quien le asigna la siguiente definición: “capacidad demostrada de una persona para llevar a cabo una tarea; es decir, la posesión de conocimientos, habilidades y características personales necesarias para satisfacer las exigencias o requisitos especiales de una situación particular”.

Por otra parte, la noción de competencia digitales va evolucionando a la par de a como lo están haciendo las tecnologías de las TIC así también, como su aplicación en diferentes áreas como: la educación, el trabajo y la sociedad en general. Para Iiomäki (2014) nos encontramos ante un concepto que puede ser considerado como un “Neologismo”, cuyo significado se encuentra abierto, en constante evolución y que, por lo tanto, es poseedor de flexibilidad. Este autor realiza un exhaustivo análisis a la literatura actual sobre competencias digitales en políticas oficiales y artículos de investigación educativa, a partir de la cual proponen el uso de una definición adaptable y flexible.

Como consecuencia de lo citado previamente propone una definición de competencia digital consistente en “las habilidades y prácticas requeridas para el uso de nueva tecnología de manera significativa y como herramienta de aprendizaje, trabajo y tiempo libre, comprendiendo el fenómeno esencial de tecnologías digitales tanto en la sociedad como en la vida propia, y la motivación a participar en el mundo digital como actor activo y responsable” (2014, p. 17).

3.3 tipos de competencias y habilidades digitales

Los tiempos modernos exigen cada vez tener mayor dominio de las diversas recursos digitales para poder desenvolverse de forma eficaz en áreas laborales, educativas, de investigación y hasta en entretenimiento entre muchas otras, siendo estos condicionantes lo que ha dado paso a lo que en la actualidad se conocen como comunidades virtuales cuya principales características es que son espacios de trabajo colaborativo en el que se puede compartir toda clases de conocimientos, establecer relaciones interpersonales fortalecer los valores relacionados con la responsabilidad. Para poder ser incluido o pertenecer a estas comunidades virtuales especialmente, aquellas que están orientadas hacia la educación es necesario dominar las diferentes competencias y habilidades digitales ya que con el surgimiento desafortunado de la pandemia COVID 19, el uso de estos espacios virtuales aumentó considerablemente e incluso han llegado para quedarse y ser un apoyo no únicamente para los estudiantes sino también para los docentes en sus quehaceres académicos.

Sin importar el área o el sector en el que se vayan a utilizar las competencias y habilidades digitales, estas pueden ser agrupadas de la siguiente forma:

- 1.-informacion
- 2.-comunicación
- 3.-creación
- 4.-seguridad
- 5.-resolución

Cada una de estas competencias incluyen el desarrollo de habilidades específicas acorde a la que pertenezcan, En seguida se desglosan las competencias digitales con sus respectivas habilidades.

Tabla 1. Adaptación de tabla Áreas de competencias digitales según DigComp 2.1(año 2016)

competencia	Habilidad(es)
información	<ul style="list-style-type: none"> • Información y alfabetización de datos. • Navegar, buscar y filtrar datos. • Información y contenido digital.
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación y colaboración. • Interacción a través de las tecnologías digitales. • Compartir información. • Normas de comportamiento. • Gestión de identidad digital.
Creación	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de contenidos en formato digital. • Desarrollo del contenido digital. • Interacción y reelaboración del contenido digital. • Copyright y diferentes tipos de licencias.

	<ul style="list-style-type: none"> • Programación.
seguridad	<ul style="list-style-type: none"> • Protección de dispositivos • Protección de información digital • Protección del bienestar.
resolución	<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas • Resolver problemas técnicos • Identificar necesidades y respuestas tecnológicas. • Utilización creativa de las nuevas tecnologías.

Fuente: (Carretero et al, 2017 en Díaz y Loyola, 2021)

La tabla muestra las competencias con cada una de las habilidades que todo ciudadano digital debe de adquirir en el transcurso de su formación académica o profesional.

3.4 características de las competencias digitales

La aparición de nuevas herramientas tecnológicas en el mundo actual ha transformado las formas en el que el ser humano interactúa, aprende, trabaja, se divierte, ofrece o busca algún servicio etc. El alcance de estos recursos dependerá en gran medida del conocimiento que se tenga de las competencias digitales, así como de las habilidades que se logren desarrollar, por consiguiente, es indispensable conocer y comprender las características de cada una de estas competencias.

- 1) Información: competencia enfocada en incentivar o fomentar el uso de las herramientas digitales ya sea con fines laborales, académicos, comerciales

o cualquiera al que sea dirigido. Así también, la apertura de nuevas capacitaciones o programas de fortalecimiento que coadyuve a la adquisición de nuevas habilidades orientadas al uso de tecnologías digitales de manera efectiva. Concretamente se pueden nombrar los programas de entrenamiento del uso de nuevos software, sistemas operativos o incluso algún entrenamiento sobre como navegar en línea, entre otros.

- 2) Comunicación: el trabajo colaborativo en la actualidad ha cambiado en los últimos años, ya no es suficiente el saber enviar correos electrónicos, los nuevos tiempos han sido testigo del surgimiento de nuevas plataformas de comunicación tales como: Team, Zoom Slack o Google Clasrrom las cuales requieren de personas calificadas que sepan como difundir o compartir información, como acceder a los datos o incluso como usarlas de forma eficaz para mejorar la experiencia del trabajo colaborativo. En definitiva, el fortalecimiento de estas habilidades permitirá aumentará la productividad de los trabajos en equipos de forma significativa.
- 3) Creación: el desarrollo de nuevos sitios web u otros productos tecnológicos están estrechamente vinculados con los distintos lenguajes de programación, Rust, JavaScript, PP, Python, entre otros, los cuales son fundamentales para el adelanto tecnológico de cualquier sociedad, aunque no es necesario que los individuos sean expertos en el manejo de todos los lenguajes, si es necesario que cuenten con conocimientos actualizados en algunos de ellos.
- 4) Seguridad: navegar en internet suele ser muy apasionante, sobre todo cuando se hace uso de éste por vez primera, sin embargo, el navegar en la red conlleva consigo un alto riesgo de sufrir ataques cibernéticos, tales como:

fraudes, usurpación de identidad, cyberbullying o phishing. Conocer las medidas de seguridad es la forma más fácil e inteligente para evitar ser víctimas de estos ataques informáticos.

- 5) Resolución: el desarrollo tecnológico ha evolucionado en los últimos años ocasionando con ello cambios en los diversos sectores de producción económico, educativo, entretenimiento etc. Estar a la vanguardia de estos adelantos es esencial para el máximo funcionamiento de estas áreas, capacitar al personal o individuos para usar las herramientas tecnológicas emergentes será clave para la resolución de problemas técnicos, identificar necesidades y dar respuestas a ellas entre muchas otras habilidades a desarrollar.

3.4 Habilidades tecnológicas, informáticas e informacionales

En el ámbito educativo especialmente en la nivel Medio Superior, los estudiantes deben de ser capaces de desarrollar competencias digitales tales como: competencias tecnológicas, informáticas e informacionales o de gestión de archivos. Estas habilidades son importantes para el desarrollo académico de los estudiantes, además de ser fundamentales en el ámbito laboral en el que cada vez es más común el uso de la tecnología.

3.4.1 Habilidades informáticas

Son aquellas que se enfocan en el conocimiento y manipulación de la informática y la computación. Éstas son básicas para el manejo adecuado de sistemas informáticos y para el uso correcto de las herramientas digitales

- 1.- Uso básico de equipos de cómputo: Se basa en el uso adecuado de los componentes básico que integran un equipo de cómputo, pantalla, teclado, ratón etcétera.
- 2.- Tratamiento o procesamiento de textos: Los estudiantes deben de tener los conocimientos digitales necesarios para crear o editar textos mediante herramientas como Microsoft Word o Google docs.
- 3.- Hoja de cálculo: Utilizar de forma efectiva herramientas informáticas para el almacenamiento, organización y análisis de datos numéricos entre estas herramientas se encuentran, Microsoft Excel o Google sheets.
- 4.- Presentaciones interactivas: Crear presentaciones atractivas es en la actualidad muy importante no tan sólo en el ámbito académico sino también, en el laboral por lo que herramientas como Power Point y Google slides son esenciales para este tipo de tareas.
- 5.- Programación: Crear sitios web o la automatización de tareas son solo alguno de los usos más comunes o básicos en lo que se pueden usar estos lenguajes de programación.

3.4.2 Habilidades tecnológicas

En una sociedad cada vez más dependiente de las herramientas tecnológicas como: teléfonos inteligentes, tabletas etc., la alfabetización tecnológica se vuelve cada vez más importante, debido a que cada día es más imperante el saber utilizar estas clases de dispositivos así como los software o herramientas digitales que día a día se desarrollan, para realizar actividades de diversas índole para la solución de problemas, por lo que el saber usar el internet a través de los diferentes dispositivos

y redes disponibles de forma adecuada y positiva es importante para una navegación confiable en el mundo de la web, esto incluye también, el uso de las redes sociales, las cuales han sido una tendencia entre los jóvenes en los últimos años, por lo que el aprender a usarlas de forma adecuada y responsable es también un tema muy importante, de igual forma, el uso de herramientas de colaboración en línea como Slacs Trello o Asana como apoyo en actividades académicas, escolares o laborales son fundamentales. Finalmente, el uso de software de seguridad como antivirus, así como la gestión de contraseñas seguras para la protección de datos y la privacidad de los usuarios, permiten minimizar los riesgos que conlleva la interacción en línea.

3.4.3 Habilidades informacionales

En la actualidad el sobre flujo de información disponible en la Web es cada vez un problema mayor, debido a que si no se tienen las habilidades o competencias informacionales adecuadas se puede llegar a caer en el error de tomar lo que se conoce como “fake news” o noticias falsas por ciertas, por lo que el saber buscar y evaluar de forma crítica la información disponible en internet es importante, por ello es aconsejable consultar sólo en fuentes confiables como las bibliotecas digitales, bases de datos académicas y recursos formales en línea. A su vez se debe tener los conocimientos necesarios para organizar y gestionar información, es decir, no basta con buscar información sino también saber almacenar y recuperar de forma eficiente la información recabada, por medio de carpetas, etiquetas o aplicaciones. Por otra parte, el desarrollo de una consciencia ética en cuanto al respeto a los

derechos de autor ayudará a prevenir el plagio, logrando de esta forma el desarrollo de tareas escolares o en casos profesionales la elaboración de proyectos

3.5 Habilidades digitales en México.

En el año 2020, investigaciones realizadas por Coursera, a través del estudio global skill index(2020) arrojó que México ocupa las últimas posiciones, específicamente el lugar 58 de 60 países que participaron en dichos estudios. El rezago en esta área de formación ha dejado en clara desventajas a los jóvenes mexicanos a la hora de buscar oportunidades en el mercado laboral, el cual exige cada vez con más fuerza un amplio dominio de las competencias digitales, que a su vez han dejado de ser sólo una opción para convertirse en capacidades esenciales en el campo laboral.

3.6 Habilidades digitales en jóvenes estudiantes de Educación Media

Superior CONALEP 1 en Tabasco

Las habilidades digitales que por lo general tienden a desarrollar los alumnos inscritos en el CONALEP 1, específicamente en los programas de formación técnica y tecnológica son importantes ya que el desarrollo óptimo de estas competencias les permite a los egresados de esta institución desempeñarse con seguridad y de forma confiable en el sector laboral o en el caso de la mayoría de los casos desenvolverse de forma independiente al momento de realizar actividades académicas de índole universitario

3.6.1 Manejo de software y herramientas digitales

Entre las habilidades a desarrollar durante el trayecto de la educación media superior en el CONALEP 1 está el manejo de programas ofimáticos, es decir, herramientas como Microsoft Office las cuales incluye Word, Excel, Power Point etcétera. Así como, programas o herramientas más avanzadas y especializadas acorde con áreas específicas como diseño gráfico, contabilidad, programación entre muchas otras.

3.6.2 Adquisición de habilidades en programación

Las carreras relacionadas con sistemas computacionales, para el desarrollo o creación de sitios web o aplicaciones móviles demandan jóvenes egresados de la educación media superior con conocimientos, por lo menos básico, de lenguaje de programación, por lo que los estudiantes del CONALEP durante su formación académica llevan a cabo ciertas actividades acorde con esta área.

3.6.3 Habilidades para el trabajo colaborativo en línea

Actualmente el trabajo colaborativo, la interacción virtual entre pares, o entre maestro-alumnos a través de herramientas como Google Drive, Teams, o Moodle por citar sólo algunas de ellas, para la realización de proyectos escolares así como, el uso de redes sociales con índole profesional, para un mayor impacto en el terreno profesional son cada día más comunes, por lo que el CONALEP 1, ofrece a los estudiantes la posibilidad de vivir de forma guiada a cada una de estas experiencias contribuyendo de esta forma al desarrollo y fortalecimiento de esta competencia.

Actualmente el trabajo colaborativo, la interacción virtual entre pares, o entre maestro-alumnos a través de herramientas como Google Drive, Teams, o Moodle por citar sólo algunas de ellas, para la realización de proyectos escolares así como, el uso de redes sociales con índole profesional, para un mayor impacto en el terreno profesional son cada día más comunes, por lo que el CONALEP 1, ofrece a los estudiantes la posibilidad de vivir de forma guiada a cada una de estas experiencias contribuyendo de esta forma al desarrollo y fortalecimiento de esta competencia.

3.6.4 Protección de datos

El hackeo de cuentas o el robo de identidad son tan sólo algunos de los problemas más comunes que lamentablemente se presentan en el internet, es por ello que una de las habilidades más importante a desarrollar dentro del recorrido académico de los jóvenes del CONALEP es la protección de datos, lo que conlleva a la generación de una consciencia de responsabilidad de seguridad cibernética, mediante el uso de software de seguridad como antivirus, contraseñas seguras, y el uso adecuado de las diversas herramientas digitales.

3.6.5 Aprendizaje en línea y recursos digitales

En el año 2020 con la aparición del COVID trajo consigo el confinamiento de la sociedad tabasqueña en todos los sectores, ocasionó de forma casi obligada y en la mayoría de los casos de forma improvisada la implementación de diversas plataformas educativas como Moodle, Google Classroom entre otras en el sector educativo, así como la creación de contenidos multimedia ha tenido un gran impulso y desarrollo desde entonces, entre dichos contenidos destacan tutoriales, videos,

infografías o Podcast, enriqueciendo la habilidad de buscar información y ser más independientes académicamente hablando. Es por ello que en el CONALEP dentro del trayecto académico que los alumnos recorren, ofrece la oportunidad de realizar actividades relativas al diseño gráfico, producción de video, edición digital, lo que ha permitido a los estudiantes ser competitivos en las áreas laborales

Capítulo IV Procesamiento y análisis de la información

4.1 Fase metodológica.

Proyecto de investigación en modalidad básica con un enfoque cuantitativo de características descriptiva y exploratoria encaminada a realizar un diagnóstico y que nos permita conocer el grado de dominio de las habilidades digitales de los estudiantes de educación media superior del CONALEP I del estado de Tabasco y como las aplican en los procesos académicos y en su vida cotidiana. El instrumento que se empleará será el cuestionario que presenta las siguientes ventajas:

- Variedad y flexibilidad en sus aplicaciones
- Comparabilidad al permitir contrastar los resultados de manera directa y objetiva.
- Aplicación tecnológica a través de la automatización de los sistemas de levantamiento, codificación, captura, validación, procesamiento y presentación de la información.

- Fácil comprensión al permitir que los investigadores y estudiosos puedan entender con facilidad el método de trabajo y las implicaciones de los procedimientos y resultados.
- Precisión al conocer el nivel de exactitud de los resultados.
- Costo/eficiencia: La encuesta presenta resultados con un alto índice de costo/eficiencia.

Se destaca también que en este estudio se empleó de igual manera el método documental mediante la búsqueda y consulta en diversas fuentes de información impresa y electrónica, así como la técnica de observación IN SITU.

4.1.2 Ubicación geográfica

La investigación se llevó a cabo en el subsistema de educación media superior CONALEP 1 del estado de Tabasco, cuyo planteles se ubica en el municipio del Centro de la entidad.

El universo o población de estudio para esta investigación serán los estudiantes de educación mediasuperior inscritos en el CONALEP 1.

4.1.3 Muestra a investigar

Los estudiantes que participarán en esta investigación serán seleccionados a través de la técnica denominada Muestreo estratificado uniforme que permite asignar el mismo tamaño de muestra a todos los estratos definidos, sin importar el peso que tienen esos estratos en la población.

Para calcular el tamaño de la muestra de la investigación, se

utilizará la fórmula recomendada por Roberto Hernández

Sampieri:

$$n = \frac{Z^2 p q N}{NE^2 + Z^2 p q}$$

Donde: El tamaño de la muestra Z es el nivel de confianza: 95%, p es la variabilidad positiva: 0.5, q es la variabilidad negativa: 0.5, N es el tamaño de la población y E es la precisión o el error: 5% Precisión o margen de error

En nuestro caso particular el margen de error será de: (+ - 5 %) Exactitud o nivel de confianza

La exactitud o nivel de confianza de una encuesta representa la probabilidad de que el valor del universo

(parámetro) se encuentre dentro del margen de error. Esta investigación tendría un 95% de confianza y 5% de margen de error.

Sistematización, análisis e interpretación de la información

Para codificar, sistematizar y analizar la información recopilada a través de los cuestionarios se creará una base de datos haciendo uso del programa denominado SPSS versión 22 el cual nos permitirá además hacer los cálculos estadísticos, analizar las variables y crear tablas y gráficas con los resultados.

En este apartado se anexan el consentimiento informado que será utilizado en la recolección de datos para cada uno de los participantes y la carta de confidencialidad para el resguardo de los datos personales de todos los

participantes.

4.2 Cuestionario

Cuestionarios aplicados por institución educativa

Instituciones	Cuestionarios aplicados
CONALEP	106

Fuente: Elaboración propia

CONALEP 1 (Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica) es una institución de educación media superior que se caracteriza por formar profesionales técnicos, que cuentan con los conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que garantizan su incorporación exitosa al mundo laboral, así como su acceso competitivo a la educación superior. Fue creado por decreto presidencial en 1978

CATEGORÍA: INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DIGITAL

Tabla 2. . Sé que diferentes motores de búsqueda pueden dar resultados de búsqueda diferentes porque están influenciados por factores comerciales

¿Sé que diferentes motores de búsqueda pueden dar resultados de búsqueda diferentes porque están influenciados por factores comerciales.							total.
Frecuencias	Frecuencias 2	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.		
No tengo conocimiento de esto / Nunca escuché de esto.	Solo tengo una comprensión limitada de esto.		Tengo un buen entendimiento de esto.	Entiendo completamente este tema / problema y podría explicárselo a otros.			
31	35	66.26%	34	6	37.74%	106	

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: Las respuestas a esta pregunta ponen de manifiesto que el 66.26% de los estudiantes del CONALEP 1 que fueron encuestados desconocen que los motores de búsqueda del Internet pueden dar resultados de búsqueda distintos debido a que están influenciados por factores comerciales, lo cual repercute en la veracidad y calidad de la información encontrada. En contraparte solo un 37.74% manifiesta estar bien informado al respecto. Estas respuestas nos muestran que casi 7 estudiantes de cada 10 encuestados no perciben la influencia económica que impera en los buscadores de información en el Internet.

Tabla 3. Cuando uso un motor de búsqueda, puedo aprovechar sus características avanzadas

		Cuando uso un motor de búsqueda, puedo aprovechar sus características avanzadas.						Total.
		Frecuencia s 1	Frecuencia s 2	Porcentaje de frecuencia s 1 y 2.	Frecue ncias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencia s 3 y 4.	
		No sé cómo hacerlo.	Puedo hacerlo con ayuda.		Puedo hacerlo por mi cuenta.	Puedo hacerlo con confianza y, si es necesario, puedo ayudar/ orientar a otros.		
	CONALEP	8	45	50 %	37	16	50%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: A esta pregunta un 50% de las estudiantes encuestados, respondieron que no saben usar los motores de búsqueda, o que necesitan la ayuda de alguien para poder aprovechar las características avanzadas de los motores de búsqueda, mientras que el otro 50% afirma poder hacer uso por cuenta propia de estas herramientas, además de tener la capacidad de poder ayudar a otras personas.

Tabla 4. Sé cómo encontrar un sitio Web que he visitado antes.

Sé cómo encontrar un sitio web que he visitado antes.							
Frecuencias 1	Frecuencias 2	Porcentaje de	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de	Valores perdidos.	Total

		No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda	frecuencias 1 y 2. 10.38%	Puedo hacerlo por mi cuenta.	Puedo hacerlo con confianza y, si es necesario, puedo ayudar/ orientar a otros.	frecuencias 3 y 4. 89.62%	0	106
CONALEP	3	8			52	43			

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: Como se puede apreciar, el 10.38% de los encuestados coinciden en que no tienen las habilidades necesarias para encontrar sitios web consultadas con anterioridad, en tanto que, un 89.62 % manifiesta tener los habilidades y conocimientos suficientes, no sólo para poder encontrar páginas web visitadas, sino que además son capaces de socorrer a otras personas. Estos resultados exhiben que 8 de cada 10 encuestados tienen las habilidades necesarias para navegar en painas o sitios web visitados con anterioridad.

Tabla 5. Sé cómo diferenciar el contenido promocionado de otro contenido que encuentro o recibo en línea (por ejemplo, reconocer un anuncio en las redes sociales o motores de búsqueda

Sé cómo diferenciar el contenido promocionado de otro contenido que encuentro o recibo en línea (por ejemplo, reconocer un anuncio en las redes sociales o motores de búsqueda.							Valores perdidos.	Total
Frecuencias 1	Frecuencias 2	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.			
No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda			Puedo hacerlo por mi cuenta.		Puedo hacerlo con confianza y, si es necesario, puedo		

					ayudar/orientar a otros.			
CONALEP	9	21	28.30%	48	28	71.7%	0	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: La opinión de los encuestados fue contundente debido 71.7% afirma que puede diferenciar los diversos contenidos promocionados en línea, mientras que el 28.30% considera no saber cómo diferenciar dichos contenidos, o en algunos casos pueden hacerlo con la ayuda de otras personas.

Tabla 6. Sé cómo identificar el propósito de una fuente de información (Por ejemplo, informar, influir, entretener o vender).

Sé cómo identificar el propósito de una fuente de información (p.ej. Informar, influir, entretener o vender).								
	Frecuencias 1	Frecuencias 2	Porcentaje De Frecuencias 1 Y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	Valores Perdidos	Total
	No sé cómo hacerlo.	Puedo hacerlo con ayuda.		Puedo hacerlo por mi cuenta.	Puedo hacerlo con confianza y, si es necesario, puedo ayudar/orientar a otros.			
CONALEP	8	27	33.02%	47	24	66.98%	0	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: Los porcentajes de opinión, respecto a esta pregunta, son los siguientes: el 33.02% tiene serias dificultades para identificar el propósito de una fuente de información, mientras que el 66.98% considera ser capaz de identificar los diversos propósitos de una fuente de información y a que su vez tienen la confianza necesaria para poder orientar a otros.

Tabla 7. Compruebo críticamente si la información que encuentro en línea es confiable.

Compruebo críticamente si la información que encuentro en la línea es confiable.								
	Frecuencias 1	Frecuencias 2	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	Valores perdidos	Total
	De nada.	No mucho muy poco.		Si lo hago/ si lo soy/ si lo hace.	Mucho.			
CONALEP	3	44	44.34%	40	19	55.66%	0	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: En esta pregunta se aprecia que el 44.34% de los encuestados no tienen la capacidad o conocimiento adecuado para discernir entre una información confiable y otra que no lo es, en contrates, el 55.66% afirma saber reconocer una información confiable encontrada en la web.

Tabla 8. Sé que alguna información en Internet es falsa (por ejemplo, noticias falsas).

Sé que alguna información en internet es falsa (por ejemplo, noticias falsas).								
	Frecuencias as 1	Frecuencias as 2	Porcentaje de frecuencias as 1 y 2.	Frecuencias as 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	Valores perdidos	Total
	No tengo conocimiento de esto/	Solo tengo una comprensión		Tengo un buen entendimiento de esto.	Entiendo completamente este tema/ problema y			

	nunca escuché de esto.	ón limitada de esto.			podría explicárselo a otros.			
CONALEP	2	26	26.42%	48	30	73.58%	0	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: En esta tabla de resultados se aprecia, que únicamente el 26.42% de los entrevistados no tiene conocimientos o tienen una comprensión limitada de que la información publicada en internet en algunas ocasiones es falsa, por otra parte, el 73.58% considera tener un buen entendimiento de esta problemática y que además son capaces de poder explicarles a otras personas

Tabla 9. Sé que hay diferentes medios de almacenamiento (por ejemplo, disco duro interno o externo, memoria USB, pendrive, tarjeta de memoria).

Sé que hay diferentes medios de almacenamiento (por ejemplo, disco duro interno o externo, memoria USB, pendrive, tarjeta de memoria).								Total
Frecuencias 1	Frecuencias 2	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	Valores perdidos		
No tengo conocimiento de esto / nunca escuché de esto	Solo tengo una comprensión limitada de esto		Tengo un buen entendimiento de esto	Entiendo completamente este tema/problema y podría explicárselo a otros				
CONALEP	1	21	20.75%	62	22	79.25%	0	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: Las opiniones vertidas en esta pregunta indicaron que el 20.75% de los encuestados tienen poco conocimientos de los diversos medios de almacenamientos, mientras que un 79.25% dicen tener un buen entendimiento respecto a este tema y que, en muchos casos, serían capaces de poder explicárselos a otros.

Tabla 10. Sé cómo organizar contenido digital (por ejemplo, documentos, imágenes, videos) usando carpetas o etiquetas para encontrarlos más tarde.

Sé cómo organizar contenido digital (por ejemplo, documentos, imágenes, videos) usando carpetas o etiquetas para encontrarlos más tarde.								
	Frecuencias 1	Frecuencias 2	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	Valores perdidos.	Total
	No sé cómo hacerlo.	Puedo hacerlo con ayuda.		Puedo hacerlo por mí cuenta.	Puedo hacerlo con confianza y, si es necesario, puedo ayudar/orientar a otros.			
CONALEP	2	15	16.04%	50	39	83.96%	0	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: A esta pregunta un 83.96% respondió saber cómo organizar contenidos digitales y que además pueden orientar a personas que desconocen como hacerlo, en contrastes únicamente un 16.04% opino poder organizar contenidos digitales con ayuda de otros.

Tabla 11. Sé cómo copiar y mover archivos (por ejemplo, documentos, imágenes, videos) entre carpetas, dispositivos o en la nube.

	Sé cómo copiar y mover archivos (por ejemplo, documentos, imágenes, videos) entre carpetas, dispositivos o en la nube.							Total
	Frecuencias 1	Frecuencias 2	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	Valores perdidos	
	No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda		Puedo hacerlo por mi cuenta	Puedo hacerlo con confianza y, si es necesario, puedo ayudar/orientar a otros			
CONALEP	1	19	18.87%	42	44	81.13%	0	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: Como se puede apreciar en la presente tabla, el 81.13% afirma saber cómo copiar o mover archivos entre carpetas, dispositivos o en la nube, mientras que un 18.87% manifiesta poder hacerlo con la ayuda de otra persona. Es notable que 8 de cada 10 encuestados tiene la habilidad o conocimiento para poder guardar archivos en diversos medios de almacenamiento.

Tabla 12. Sé cómo gestionar y analizar datos utilizando un software (por ejemplo, clasificación, filtrado, cálculos).

	Sé cómo gestionar y analizar datos utilizando software (por ejemplo, clasificación, filtrado, cálculos)							Total
	Frecuencia s 1	Frecuencia s 2	Porcentaje de frecuencia s 1 y 2.	Frecuencia s 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencia s 3 y 4.	Valores perdidos	
	No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda		Puedo hacerlo por mi cuenta	Puedo hacerlo con confianza y, si es necesario, puedo			

					ayudar/orientar a otros			
CONALEP	11	53	60.38%	29	13	39.62%	0	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: El mayor porcentaje de los encuestados el (60.38%) consideran no saber cómo gestionar y analizar datos, mediante el uso de software, en tanto que el 39.62% afirma tener los conocimientos necesarios para poder hacerlo por cuenta propia, y en muy pocas ocasiones se sienten seguro de poder orientar a otros.

CATEGORÍA 2: COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN.

Tabla 13. Sé cómo enviar, responder y reenviar correos electrónicos.

	Sé cómo enviar, responder y reenviar correos electrónicos.	Total
--	--	-------

	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	
	1	2					
	No sé cómo hacerlo.	Puedo hacerlo con ayuda.		Puedo hacerlo por mi cuenta.	Puedo hacerlo con confianza y, si es necesario. Puedo ayudar/orientar a otros.		
CONALEP	2	8	9.43%	43	53	90.57%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: La opinión de los encuestados en esta pregunta muestra que el 90.57% puede enviar, responder y reenviar correos electrónicos sin ningún problema y que, a su vez, pueden orientar a otros, mientras que 9.43% afirma poder realizar estas actividades con ayuda de otros.

Tabla 14. Sé que muchos servicios de comunicación y redes sociales son gratuitos porque se pagan con publicidad.

	Sé que muchos servicios de comunicación y redes sociales son gratuitos porque se pagan con publicidad.						Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de	Frecuencias	Frecuencias 4	Porcentaje de	
	1	2	frecuencias 1 y 2.	3		frecuencias 3 y 4.	
	No tengo conocimiento de esto / nunca escuché de esto	Solo tengo una comprensión limitada de esto.		Tengo un buen entendimiento de esto.	Entiendo completamente este tema/problema y podría explicárselo a otros		
CONALEP	6	21	25.47%	40	39	74.53%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: La presente tabla nos indica la opinión de los encuestados respecto a que muchos servicios de comunicación y redes sociales son gratuitos ya que estos se pagan con publicidad. el 25.47% tiene poco o nulo

conocimiento respecto a esto mientras el 74.53% considera tener un amplio conocimiento respecto a este tema.

Tabla 15. Sé cómo usar las funciones avanzadas de videoconferencias (por ejemplo, moderar, grabar audio y video).

	Sé cómo usar las funciones avanzadas de videoconferencias (por ejemplo, moderar, grabar audio y video).						Total
	Frecuencias 1	Frecuencias 2	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	
	No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda		Puedo hacerlo por mi cuenta	Puedo hacerlo con confianza y, si es necesario, puedo ayudar/orientar a otros.		
CONALEP	5	31	38.96%	45	25	66.04%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: Como se puede apreciar el 66.04% que integraron la muestra en estudio respondió ser hábil para utilizar las opciones avanzadas de videos conferencias y en algunas ocasiones tener la confianza en si mismo para poder ayudar a otras personas, mientras que 33.96% considera poder utilizar las opciones avanzadas de videos conferencias únicamente con la ayuda de otras personas.

Tabla 16. Sé qué herramientas y servicios de comunicación (por ejemplo, teléfono, correo electrónico, videoconferencia, mensaje de texto) son apropiados para usar en diferentes circunstancias.

Sé qué herramientas y servicios de comunicación (por ejemplo, teléfono, correo electrónico, videoconferencia, mensaje de texto) son apropiados para usar en diferentes circunstancias.							Total
Frecuencias	Frecuencia 2	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.		
No tengo conocimiento de esto/nunca escuché de esto	Solo tengo una comprensión limitada de esto		Tengo un buen entendimiento de esto	Entiendo completamente este tema/ problema y podría explicarse a otros			
CONALEP	3	16	17.92%	54	33	82.08%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: A este cuestionamiento se aprecia que el 82.08% de los entrevistados sabe distinguir que herramienta o servicio de comunicación puede utilizarse en diferentes contexto por otra parte, el 17.92% afirma tener una comprensión muy limitada a este tema.

Tabla 17. Estoy abierto a compartir contenido digital que creo que puede ser interesante y útil para otros

	Estoy abierto a compartir contenido digital que creo que puede ser interesante y útil para otros.						Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje	
	1	2	de	3	4	de	
	De nada	No mucho/ muy poco	de frecuencias 1 y 2.	Si lo hago/ si lo soy/ si lo hace	Mucho	de frecuencias 3 y 4.	
CONALEP	9	51	56.60%	33	13	43.4%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: Cómo se puede apreciar el 56.60% de los encuestados afirma estar muy poco convencido de compartir contenidos digitales que puedan ser interesante o útiles para otras personas, mientras que 43.4% opina estar dispuesto compartir contenidos digitales.

Tabla 18. Sé cómo usar los servicios en la nube (por ejemplo, Google Drive, Dropbox y OneDrive) para compartir mis archivos

	Sé cómo usar los servicios en la nube (por ejemplo, Google Drive, Dropbox y OneDrive) para compartir mis archivos						Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje	
	1	2	de	3	4	de	
	No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda	de frecuencias 1 y 2.	Puedo hacerlo por mi cuenta	Puedo hacerlo con confianza y si es necesario, puedo ayudar/orientar a otros.	de frecuencias 3 y 4.	
CONALEP	10	36	43.40%	37	23	56.6%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: La presente tabla indica que el 43.40% de los encuestados necesitan ayuda para usar los servicios en la nube, a su vez, el 56.6%

señala poder hacerlo por cuenta propia y con confianza y que de ser necesario pueden brindar apoyo a otras personas.

Tabla 19. Sé cómo cambiar con quién comparto contenido (por ejemplo, amigos, amigos de amigos, todos).

		Sé cómo cambiar con quién comparto contenido (por ejemplo, amigos, amigos de amigos, todos).							Total
		Frecuencias 1	Frecuencias 2	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	Valores perdidos.	
		No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda		Puedo hacerlo por mi cuenta	Puedo hacerlo con confianza y, si es necesario, puedo ayudar/orientar a otros.			
	CONALEP	5	14	17.92%	50	37	82.08%	0	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: A esta interrogante el 82.08% manifiesta tener los conocimientos necesarios para poder elegir con quien compartir contenidos, mientras que el 17.92% tiene conocimiento limitado por lo que muchas ocasiones, necesitan ayuda para poder hacerlo.

Tabla 20. Sé cómo hacer referencia a la fuente de los documentos (por ejemplo, el autor o la dirección web) que encontré en línea

	Sé cómo hacer referencia a la fuente de los documentos (por ejemplo, el autor o la dirección web) que encontré en línea.						Total.
	Frecuencias 1	Frecuencias 2	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	
	No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda		Puedo hacerlo por mi cuenta	Puedo hacerlo con confianza y, si es necesario, puedo ayudar/orientar a otros.		
CONALEP	13	32	42.45%	43	18	57.55%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: La opinión de los encuestados a esta pregunta muestra 57.55% sabe cómo hacer referencias a la fuente de documento que se encuentra en línea en contraste, el 42.45% considera que necesitan ayuda para poder hacerlo de manera correcta.

Tabla 21. Sé cómo solicitar un trabajo utilizando una plataforma digital (por ejemplo, completar un formulario, subir mi cv y una foto)

	Sé cómo solicitar un trabajo utilizando una plataforma digital (por ejemplo, completar un formulario, subir mi cv y una foto)						Total
	Frecuencias 1	Frecuencias 2	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	
	No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda		Puedo hacerlo por mi cuenta	Puedo hacerlo con confianza y, si es necesario, puedo ayudar/orientar a otros.		

	CONALEP	17	44	57.55%	31	14	42.45%	0	106
--	---------	----	----	--------	----	----	--------	---	-----

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: Como se puede apreciar en la tabla que se muestra, el 57.55% opina no saber como utilizar un trabajo utilizando una plataforma y que en muchos casos necesitan de la ayuda de una persona, por otra parte, el 42.45% manifiesta saber como hacerlo por cuenta propia pero que tienen poca confianza en si mismo para poder orientar a otros.

Tabla 22. Sé que muchos servicios públicos están disponibles en internet (por ejemplo, reservar una visita de salud, presentar una declaración de impuestos, solicitar certificado de nacimiento, matrimonio, residencia y otros.

Sé que muchos servicios públicos están disponibles en internet (por ejemplo, reservar una visita de salud, presentar una declaración de impuestos, solicitar certificado de nacimiento, matrimonio, residencia y otros.)								
	Frecuencias 1	Frecuencias 2	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	Valores perdidos.	Total
	No tengo conocimiento de esto/nunca escuché de esto	Solo tengo una comprensión limitada de esto.		Tengo un buen entendimiento de esto	Entiendo completamente este tema/problema y podría explicárselo a otros			
CONALEP	5	35	37.74%	46	20	62.26%	0	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: El índice de porcentaje con mayor selección en esta pregunta con un 62.26%, es aquel en el que los encuestados opinan que entienden de forma clara los diversos trámites o servicios que pueden ser realizados a través del internet, tales como: sacar una cita médica, hacer la declaración de impuestos

entre muchos otros. En contraste el 37.74% de los entrevistados presenta una noción muy limitada respecto a los servicios públicos que están disponible en internet.

Tabla 23. Sé cómo pagar los bienes y servicios que compro en línea (por ejemplo, mediante transferencia bancaria directa, tarjetas de crédito/débito, otros sistemas de pago en línea).

	Sé cómo pagar los bienes y servicios que compro en línea (por ejemplo, mediante transferencia bancaria directa, tarjetas de crédito/débito, otros sistemas de pago en línea).							Total
	Frecuencias 1	Frecuencias 2	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	Valores perdidos.	
	No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda		Puedo hacerlo por mi cuenta	Puedo hacerlo con confianza y, si es necesario, puedo ayudar/orientar a otros			
CONALEP	8	39	44.34%	29	30	55.66%	0	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: La presente tabla muestra que el 44.34% de las personas encuestadas desconoce o presenta dificultades para poder realizar pagos o transferencias en línea, por lo que en la mayoría de los casos tienen que solicitar la ayuda de otra persona, mientras que el 55.66% afirma que puede realizar este tipo de operaciones sin ningún problema y que, además. Puede brindar apoyo a quien lo llegase a necesitar.

Tabla 24. Me importa debatir cuestiones sociales o políticas en línea (por ejemplo, en foros en línea, sitios de noticias, Facebook, Twitter).

Me importa debatir cuestiones sociales o políticas en línea (por ejemplo, en foros en línea, sitios de noticias, Facebook, Twitter).								Total
Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	Valores perdidos.		
1	2		3	4				
De nada	No mucho / muy poco		Si lo hago/ si lo soy/ si lo hace	Mucho				
30	51	72.42%	18	7	27.58%	0	106	

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: La tabla de resultados indica que 7 de cada 10 personas entrevistada gusta de discutir temas de diferentes indoles en las diversas redes sociales, en contraste, sólo 3 de cada 10 encuestados se enanca en este tipo de debates en las redes sociales, por lo que se puede apreciar que la mayoría de los entrevistados son susceptibles de caer en discusiones estériles en sitios no aptos o poco adecuados para debatir problemáticas serias

Tabla 25. Entiendo los beneficios de la colaboración remota (por ejemplo, tiempo de viaje reducido)

Entiendo los beneficios de la colaboración remota (por ejemplo, tiempo de viaje reducido)								Total
Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	Valores perdidos.		
1	2		3	4				
De nada	No mucho / muy poco		Si lo hago/ si lo soy/ si lo hace	Mucho				
17	58	70.55%	25	6	29.45%	0	106	

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: En esta pregunta el índice de personas que presentan desconocimiento acerca de los beneficios o ventajas de la colaboración remota es

de 70.55% por lo que únicamente, el 29,45% de los encuestados es consciente de las ventajas de trabajar en línea o en forma remota.

Tabla 26. Sé cómo editar un documento compartido en línea.

	Sé cómo editar un documento compartido en línea.							Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	Valores perdidos.	
	1	2		3				
	No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda		Puedo hacerlo por mi cuenta	Puedo hacerlo con confianza y, si es necesario, puedo ayudar/orientar a otros			
CONALEP	4	30	32.08%	41	31	67.92%	0	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: A este cuestionamiento el 67.92% de los encuestados señala que saben cómo editar y compartir un documento en línea y que, además, tienen los conocimientos necesarios para orientar a otros, a diferenciar del 32.08% que no saben o que únicamente pueden hacerlo con la ayuda de alguien más.

Tabla 27. Sé cómo invitar a otros y otorgar los permisos apropiados para colaborar en un documento compartido.

	Sé cómo invitar a otros y otorgar los permisos apropiados para colaborar en un documento compartido.							Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	Valores perdidos.	
	1	2		3				
	No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda		Puedo hacerlo por mi cuenta	Puedo hacerlo con confianza y, si es necesario, puedo			

					ayudar/orientar a otros			
CONALEP	18	41	55.66%	32	15	44.34%	0	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: La presente tabla muestra que el 55.66% no sabe o necesita ayuda de forma colaborativa en línea, es decir, desconocen como invitar o dar permisos a otros para poder editar o elaborar un documento compartido, a diferencia del 44.34% que pueden y saben cómo realizar dichos permisos.

Tabla 28. Soy consciente de que debo pedir permiso a una persona antes de publicar o compartir fotos sobre ella.

Soy consciente de que debo pedir permiso a una persona antes de publicar o compartir fotos sobre ella.								Total
	Frecuencias 1	Frecuencias 2		Frecuencias 3	Frecuencias 4			
	No tengo conocimiento de esto/nunca escuché de esto	Solo tengo una comprensión limitada de esto	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Tengo un buen entendimiento de esto	Entiendo completamente este tema/problema y podría explicárselo a otros	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	Valores perdidos.	
CONALEP	5	8	12.26%	47	46	87.74%	0	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: El resultado de esta tabla indica que 8 de cada 10 entrevistados conocen las implicaciones o consecuencias de índole legal que pueden suscitarse por compartir fotos de una persona sin su autorización, mientras que 2

de cada 10 encuestados desconocen o no están consientes de que antes de publicar algunas o de una persona es necesario contar con su aprobación.

Tabla 29. Sé cómo reconocer mensajes y comportamientos en línea que atacan a ciertos grupos o individuos (por ejemplo, discurso de odio).

	Sé cómo reconocer mensajes y comportamientos en línea que atacan a ciertos grupos o individuos (por ejemplo, discurso de odio).						Total
	Frecuencias 1	Frecuencias 2	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	
	No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda		Puedo hacerlo por mi cuenta	Puedo hacerlo con confianza y, si es necesario, puedo ayudar/orientar a otros.		
CONALEP	5	12	16.04%	50	39	83.96%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: Es evidente que para la mayoría de las personas es relativamente fácil reconocer mensajes o comportamientos inapropiado en línea en contra parte el 20% no logra identificar este tipo de comportamiento por sí solo, por lo que necesita la ayuda de alguien más.

Tabla 30. Puedo tomar las medidas adecuadas si alguien está haciendo algo incorrecto en línea (por ejemplo, un comentario ofensivo, amenazas).

	Puedo tomar las medidas adecuadas si alguien está haciendo algo incorrecto en línea (por ejemplo, un comentario ofensivo, amenazas).							Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	Valores perdidos.	
	1	2		3	4			
	No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda		Puedo hacerlo por mi cuenta	Puedo hacerlo con confianza y, si es necesario, puedo ayudar/orientar a otros			
CONALEP	4	25	27.36%	56	21	72.64%	0	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: El mayor porcentaje de los encuestados (72.64%) a segura saber cómo tomar las medidas adecuadas en caso de presentarse una conducta inapropiada en línea ya sea comentarios ofensivos o amenazas, mientras que 27.36% indica que podrían hacerlo con la ayuda u orientación de alguien más.

Tabla 31. Sé cómo comportarme en Internet según la situación (por ejemplo, formal o informal).

	Sé cómo comportarme en internet según la situación (por ejemplo, formal o informal)						Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	
	1	2		3	4		
	No sé/ nunca he oído hablar de esto	Conozco un poco el tema		Sí, conozco bien este tema	Totalmente, e incluso podría explicárselo otras personas		

CONALEP	1	16	16.04%	46	43	83.96%	106
---------	---	----	--------	----	----	--------	-----

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: A esta pregunta el 16.04% opina tener desconocimiento de como debe comportarse en internet según el contexto en el que se encuentre a diferencia del 83.96% que a segura conocer ampliamente este tema a tal grado, de poder explicarle a otras personas.

Tabla 32. Sé que mi identidad digital es todo aquello que me identifica en los entornos online (por ejemplo, nombres de usuarios, gustos y publicaciones en medios sociales, peticiones firmadas online).

	Sé que mi identidad digital es todo aquello que me identifica en los entornos online (por ejemplo, nombres de usuarios, gustos y publicaciones en medios sociales, peticiones firmadas online).							Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	Valores perdidos.	
	1	2		3	4			
	No sé/nunca he oído hablar de esto	Conozco un poco el tema		Si conozco bien este tema	Totalmente, e incluso podría explicárselo a otras personas			
CONALEP	1	17	16.98%	51	37	83.02%	0	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: El 83.02% de los encuestados respondió que si tienen conocimiento de los elementos que conforman la identidad digital de un individuo, sin embargo, el 16.98% carece de conocimiento respecto a este tema, por lo que

este pequeño grupo puede estar en riesgo de sufrir lo que se conoce como robo de identidad.

Tabla 33. Sé cómo crear un perfil en los entornos digitales con fines personales o profesionales.

	Sé cómo crear un perfil en los entornos digitales con fines personales o profesionales.							Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	Valores perdidos.	
	1	2		3	4			
	No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda		Puedo hacerlo de forma autónoma	Puedo hacerlo con solvencia e incluso ayudar a otras personas.			
CONALEP	3	23	24.53%	39	41	75.47%	0	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: los estudiantes del CONALEP 7 de cada 10 estudiantes afirma saber cómo crear perfiles profesionales en redes sociales sin embargo 3 de cada 10 no son capaces de hacerlo por sí mismos.

Tabla 34. Sé que la Unión Europea introdujo una regulación sobre el derecho al olvido (por ejemplo, que la información privada de una persona sea eliminada de Internet).

	Sé que la unión Europa introdujo una regulación sobre el derecho al olvido (p.ej. Qué la información privada de una persona sea eliminada de internet).							Total
	Frecuencias	Frecue	Porcentaj	Frecuenc	Frecuencias	Porcenta	Valor	
	1	ncias 2	e de	ias 3	4	je de	es	

	No sé/ nunca he oído hablar de esto	Conozco o un poco el tema	frecuencias 1 y 2.	Sí, conozco bien este tema	Totalmente, e incluso podría explicárselo a otras personas	frecuencias 3 y 4.	perdidos.	
CONALEP	43	42	80.19%	15	6	19.81%	0	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: La presente tabla muestra que el 81.19% de los adolescente afirma no tener conocimiento de las nuevas disposiciones legales implementadas por la Unión Europea, mientras que únicamente el 19.81% dice tener un conocimiento adecuado de lo establecido previamente.

Tabla 35. Sé cómo configurar los ajustes de mi navegador de Internet para evitar o limitar las cookies.

	Sé cómo configurar los ajustes de mi navegador de internet para evitar o limitar las cookies.							Total
	Frecuencias 1	Frecuencias 2	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	Valores perdidos.	
	No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda		Puedo hacerlo de forma autónoma	Puedo hacerlo con solvencia e incluso ayudar a otras personas			
CONALEP	16	27	40.57%	38	24	59.43%	1	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: De acuerdo con la respuestas de los encuestados el 59.43% de los estudiantes de CONALEP tiene las habilidades digitales necesarias para evitar o limitar la aparición de cookies mediante la configuración adecuada de los navegadores de internet caso contrario del 40.57% desconoce como realizar una configuración en sus navegadores.

CATEGORÍA 3: GENERACIÓN DE CONTENIDOS

Tabla 36. Sé crear y editar archivos digitales de texto (por ejemplo, Word, opendocument, Google docs).

	Sé crear y editar archivos digitales de texto (por ejemplo, Word, Opendocument, Google docs.).							Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	Valores perdidos.	
	1	2		3	4			
	No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda		Puedo hacerlo de forma autónoma	Puedo hacerlo con solvencia e incluso ayudar a otras personas			
CONALEP	5	18	21.70%	45	37	78.3%	1	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: El 80 % de los estudiantes entrevistados utiliza de manera solvente las aplicaciones digitales para la edición de archivo, por otra parte el 20% de los adolescentes afirma tener dificultades para crear o editar documentos o cualquier otro archivo digital en los procesadores de texto.

Tabla 37. Sé cómo expresarme mediante la creación de contenidos digitales en Internet (por ejemplo, entradas de Blog, videos en YouTube).

	Sé cómo expresarme mediante la creación de contenidos digitales en internet (por ejemplo, entradas de blog, videos en YouTube).							Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de	Valores perdidos.	
	1	2		3	4			

	No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda	frecuencias 1 y 2.	Puedo hacerlo de forma autónoma	Puedo hacerlo con solvencia e incluso ayudara otras personas	frecuencias 3 y 4.		
CONALEP	10	22	30.19%	49	24	69.81%	1	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: la mayoría de los jóvenes del CONALEP (70%) tienen la capacidad y habilidad necesaria para crear y publicar diversos materiales digitales a través de las plataformas disponible en la Web, sin embargo el 30% del resto de los encuestados presentan dificultades al momento de realizar este tipo de actividades, por lo que muchas ocasiones necesitan el apoyo de una persona.

Tabla 38. Sé cómo producir una presentación multimedia con texto, imágenes y elementos de audio y video.

	Sé cómo producir una presentación multimedia con texto, imágenes y elementos de audio y video.						Total
	Frecuencias 1	Frecuencias 2	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	
	No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda		Puedo hacerlo de forma autónoma	Puedo hacerlo con solvencia e incluso ayudara otras personas		
CONALEP	4	31	33.02%	40	31	66.98%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: Como se aprecia en la siguiente tabla el 66.98% de los estudiantes tienen una experiencia satisfactoria al diseñar cualquier tipo de

presentación multimedia que incluyan: textos, imágenes, elementos de audios o videos, lo cual a sido de gran provecho para mejorar sus trabajos académicos en contra parte el 33.02% de los encuestados tienen que solicitar ayuda de otros jóvenes para realizar este tipo de tarea, lo a repercutido en el rendimiento académico.

Tabla 39. Para expresarme, tengo cuidado de elegir el tipo de medio digital adecuado en función de la audiencia y de mi objetivo (por ejemplo, utilizar los medios sociales para promover un proyecto).

		Para expresarme, tengo cuidado de elegir el tipo de medio digital adecuado en función de la audiencia y de mi objetivo (p. Ej., utilizar los medios sociales para promover un proyecto).						Total
		Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje	
		1	2	de	3	4	de	
		Para nada	No mucho, muy poco	frecuencias	Sí	Mucho	frecuencias	
				1 y 2.			3 y 4.	
	CONALEP	5	30	33.02%	56	15	66.98%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: El 66.98% de los adolescentes encuestados es capaz de seleccionar la plataforma digital adecuada de acuerdo con el propósito de cada uno de ellos mientras que 33.02% no presta atención a lo expuesto a la presente pregunta.

Tabla 40. Estoy interesado en crear nuevos contenidos digitales mezclando y modificando los recursos digitales existentes (por ejemplo, una presentación con fotos y una banda sonora que encuentro en Internet).

	Estoy interesado en crear nuevos contenidos digitales mezclando y modificando los recursos digitales existentes (p.ej. Una presentación con fotos y una banda sonora que encuentro en internet).							Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje	Valores perdidos.	
	1	2	de	3	4	de		
	Para nada	No mucho, muy poco	frecuencias 1 y 2.	Sí	Mucho	frecuencias 3 y 4.		
CONALEP	16	53	65.09%	31	6	34.91%	0	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: La presente tabla indica que el 65.09% de los encuestados no presenta interés para crear materiales o contenidos digitales ya sea por desconocimiento o porque es una actividad poco atractiva para ellos, siendo únicamente el 34.91% quienes presentan un interés real para aprender a diseñar y crear esta clase de contenidos.

Tabla 41. Sé que algunos contenidos digitales pueden ser reutilizados y reelaborados legalmente (por ejemplo, el dominio público o con licencias Creative Commons).

	Sé que algunos contenidos digitales pueden ser reutilizados y reelaborados legalmente (por ejemplo, el dominio público o con licencias creative commons).							Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje	Valores perdidos.	
	1	2	de	3	4	de		
	No sé/ nunca he	Conozco un poco el tema	frecuencias 1 y 2.	Sí, conozco bien este tema	Totalmente, e incluso podría	frecuencias 3 y 4.		

	oído hablar de esto				explicárselo a otras personas			
CONALEP	26	37	59.43%	32	11	40.57%	0	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: El 59.43% de los estudiantes de CONALEP entrevistados, desconocen que ciertos materiales en la Web pueden ser editados legalmente mientras que el 40.57% de ellos a provechado este conocimiento para reutilizar o editar contenidos digitales en la Web.

Tabla 42. Sé cómo editar o modificar los contenidos digitales que otros han creado (por ejemplo, insertar un texto en una imagen, editar un Wiki).

	Sé cómo editar o modificar los contenidos digitales que otros han creado (por ejemplo, insertar un texto en una imagen, editar un wiki).						Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	
	1	2		3	4		
	No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda		Puedo hacerlo de forma autónoma	Puedo hacerlo con solvencia e incluso ayudar a otras personas		
CONALEP	14	45	55.66%	37	10	44.34%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: El 44.34% de los estudiantes a modificado recursos digitales creado por un tercero, lo cual a sido beneficioso al momento de realizar algún trabajo escolar en contraste el 55.66% carece de las habilidades digitales necesarias para hacer por si mismo este tipo de actividades.

Tabla 43. Sé cómo crear algo nuevo mezclando diferentes tipos de contenido (por ejemplo, texto e imágenes)

		Sé cómo crear algo nuevo mezclando diferentes tipos de contenido (por ejemplo, texto e imágenes)						Total
		Frecuencias 1	Frecuencias 2	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	
		No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda		Puedo hacerlo de forma autónoma	Puedo hacerlo con solvencia e incluso ayudar a otras personas		
CONALEP		6	38	41.51%	36	26	58.349%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: La tabla de resultado muestra el 58.34% de los jóvenes encuestados a creado diversos tipos de materiales que incluyan textos e imágenes mismos que han utilizados en presentaciones escolares, sin embargo, 41.51% no presenta las habilidades digitales necesarias para la creación de este tipo de contenido.

Tabla 44. Tengo cuidado de seguir las normas sobre derechos de autor y licencias de los contenidos digitales que encuentro.

		Tengo cuidado de seguir las normas sobre derechos de autor y licencias de los contenidos digitales que encuentro.					Total
		Frecuencias 1	Frecuencias 2	Porcentaje de	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de

	Para nada	No mucho, muy poco	frecuencias 1 y 2.	Sí	Mucho	frecuencias 3 y 4.	
CONALEP	6	29	33.02%	54	17	66.98%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: El 66.98% de los encuestados afirma prestar mucha atención a las leyes que protegen los derechos de autor así como a los contenidos digitales disponible en la Web mientras que el 33.02% descuida el seguir o respetar las normas anteriormente mencionadas.

Tabla 45. Sé que la descarga o el intercambio de contenidos digitales (por ejemplo, música, programas informáticos, películas) puede tener consecuencias éticas o jurídicas.

	Sé que la descarga o el intercambio de contenidos digitales (por ejemplo, música, programas informáticos, películas) puede tener consecuencias éticas o jurídicas						Total
	Frecuencias 1	Frecuencias 2	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	
	No sé/ nunca he oído hablar de esto	Conozco un poco el tema		Sí, conozco bien este tema	Totalmente, e incluso podría explicárselo a otras personas		
CONALEP	5	26	29.25%	55	20	77.75%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: A pesar de que el 70% de los entrevistados es consciente de las implicaciones legales que conlleva el uso indebido de contenidos digitales a

costumbre a descargar o compartir materiales encontrados en la Web entre los más comunes se entran: películas, música, imágenes entre otros.

Tabla 46. Puedo detectar cuando un contenido digital es accesible ilegalmente (por ejemplo, software, películas, música, libros, T.V.).

		Puedo detectar cuando un contenido digital es accesible ilegalmente (por ejemplo, software, películas, música, libros, tv).						Total
		Frecuencias	Frecuencias		Frecuencias	Frecuencias		
		1	2		3	4		
		No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Puedo hacerlo de forma autónoma	Puedo hacerlo con solvencia e incluso ayudar a otras personas	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	
CONALEP		8	38	43.40%	40	20	56.6%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: Los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes del CONALEP indican que un poco más del 50% de ellos identifican fácilmente todo tipo de material digital ilegal, entre los más comunes mencionan películas, música, libros, softwares entre otros.

Tabla 47. Conozco los diferentes tipos de licencia que se aplican a la utilización de los contenidos digitales (por ejemplo, las licencias Creative Commons).

	Conozco los diferentes tipos de licencia que se aplican a la utilización de los contenidos digitales (por ejemplo, las licencias creative commons).						Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	
	1 No sé/ nunca he oído hablar de esto	2 Conozco un poco el tema		3 Sí, conozco bien este tema	4 Totalmente, e incluso podría explicárselo otras personas		
CONALEP	28	48	71.70%	22	8	28.3%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: El desconocimiento de los estudiantes del CONALEP respecto a los diversos tipos de licencia es evidente, el 71.70% de los encuestados afirma no tener conocimiento alguno respecto al tema planteado en la presente pregunta, dejando en un 28.3% el índice de jóvenes que dice tener cierta comprensión respecto a lo cuestionado.

Tabla 48. Me interesa comprender cómo dividir una tarea en pasos de forma que se pueda automatizar con un programa informático o un robot.

	Me interesa comprender cómo dividir una tarea en pasos de forma que se pueda automatizar con un programa informático o un robot.	Total

	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje	Valores perdidos.	
	1	2	de	3	4	de		
	Para nada	No mucho, muy poco	frecuencias 1 y 2.	Sí	Mucho	frecuencias 3 y 4.		
CONALEP	5	42	44.34%	45	14	55.66%	0	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: El 44.34% de los jóvenes entrevistados encuentran poco atractivo aprender a automatizar tareas mediante el uso de programas informáticos adecuados, sin embargo, el 55.65% de los interrogados están de acuerdo en que es importante aprender y comprender como realizar este tipo de actividades, ya que consideran que en este mundo cada vez mas dependiente de la tecnología es importante instruirse o por lo menos informarse respecto a este tema.

Tabla 49. Sé que los lenguajes de programación (por ejemplo, Python, Visual Basic, Java) se utilizan para dar instrucciones a los ordenadores para que realicen tareas.

	Sé que los lenguajes de programación (por ejemplo, Python, visual BASIC, Java) se utilizan para dar instrucciones a los ordenadores para que realicen tareas.						Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje	
	1	2	de	3	4	de	
	No sé/ nunca he oído hablar de esto	Conozco un poco el tema	frecuencias 1 y 2.	Sí, conozco bien este tema	Totalmente, e incluso podría explicárselo otras personas	frecuencias 3 y 4.	
CONALEP	20	40	56.60%	31	15	43.4%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: Esta tabla indica que el 56.60% de los encuestados tiene un conocimiento muy limitado respecto al uso y características de los lenguajes de programación, por lo cual, el 43.4% restante considera estar instruido lo suficiente para poder entender el uso de estas herramientas.

Tabla 50. Puedo escribir scripts, macros y aplicaciones simples para automatizar la ejecución de una tarea.

	Puedo escribir scripts, macros y aplicaciones simples para automatizar la ejecución de una tarea.						Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	
	1	2		3	4		
	No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda		Puedo hacerlo de forma autónoma	Puedo hacerlo con solvencia e incluso ayudar a otras personas		
CONALEP	25	50	70.75%	25	6	29.25%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: El 70% de los estudiantes entrevistados, considera no contar con las habilidades digitales necesarias para automatizar la ejecución de diversas tareas mediante el uso de scripts, macros o aplicaciones siendo únicamente el 30% de resto de los encuestados quienes manifiestan tener los conocimientos necesarios la realización de este tipo de tareas.

Tabla 51. Se que puede haber diferentes algoritmos para llevar a cabo una tarea de cálculo específica (clasificación y búsqueda)

	Se que puede haber diferentes algoritmos para llevar a cabo una tarea de cálculo específica (clasificación y búsqueda)						Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	
	1	2		3	4		
	No se / nunca he oído hablar de esto	Conozco un poco el tema		Si, conozco bien este tema	Totalmente e incluso podría explicárselo otras personas		
CONALEP	12	46	54.72%	33	15	45.28%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: Como se puede apreciar el 54.72% de los jóvenes encuestados opina que conocen muy poco respecto a temas de algoritmos por lo que no se sienten con la confianza de poder dar una opinión más profunda respecto al tema, sin embargo el 45.20% afirma conocer lo suficiente acerca de algoritmos por lo que podrían llevar acabo tareas que implique el uso de éstos.

CATEGORÍA 4: SEGURIDAD, SALUD Y MEDIO AMBIENTE.

Tabla 52. Comprendo las ventajas y los riesgos de seguridad cuando se utilizan dispositivos o sistemas conectados a Internet (por ejemplo, relojes o dispositivos domésticos inteligentes)

	Comprendo las ventajas y los riesgos de seguridad cuando se utilizan dispositivos o sistemas conectados a internet (por ejemplo, relojes o dispositivos domésticos inteligentes)						Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	
	1	2		3	4		
	No se / nunca he oído hablar de esto	Conozco un poco el tema		Si, conozco bien este tema	Totalmente, e incluso podría explicárselo otras personas		
CONALEP	4	31	33.02%	48	23	66.98%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: Más del 66% de los encuestados es consciente de las ventajas y de los riesgos que implica el uso de diversos dispositivos conectados a internet por lo que, en opinión de ellos, es necesario tomar ciertas medidas de seguridad, mientras que el 33% de quienes respondieron la presente encuesta consideran que no tienen conocimiento alguno de las ventajas y riesgos a los que se puede enfrentar quien o quienes utilicen esta clases de dispositivos.

Tabla 53. Conozco la importancia de mantener actualizados el sistema operativo, el antivirus y otros programas informáticos para evitar problemas de seguridad.

	Conozco la importancia de mantener actualizados el sistema operativo, el antivirus y otros programas informáticos para evitar problemas de seguridad						Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	
	1	2		3	4		
	No se / nunca he oído hablar de esto	Conozco un poco el tema		Si, conozco bien el tema	Totalmente e incluso podría explicárselo otras personas		
CONALEP	4	31	33.02%	44	27	66.98%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: El 67% de los encuestados sabe tomar las medidas necesarias para navegar de forma segura en la Web mediante la actualización de antivirus o cualquier otro programa informático así mismo el 33% corre riesgo de sufrir ser víctima de algún ataque cibernético debido a que desconoce como tomar las medidas necesarias para evitarlos.

Tabla 54. Se cómo configurar los parámetros de un Firewall en diferentes dispositivos.

	Se cómo configurar los parámetros de un firewall en diferentes dispositivos							Total
	Frecuencias 1	Frecuencias 2	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	Valores perdidos.	
	No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda		Puedo hacerlo de forma autónoma	Puedo hacerlo con solvencia e incluso ayudado por otras personas			
CONALEP	36	42	73.58%	21	7	26.42%	0	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: Los resultados obtenidos indican que el 73.58% de los encuestados no tienen las habilidades digitales necesarias para controlar y filtrar el tráfico de red que entra y sale de una red, por lo que a menudo deben recurrir a alguna en busca de ayuda contrastando con el 26.42% que asegura puede configurar de forma adecuada el sistema de seguridad de cualquier dispositivo.

Tabla 55. Se cómo recuperar datos, información y contenido digital (por ejemplo, fotos, contactos) a partir de una copia de seguridad.

	Se cómo recuperar datos, información y contenido digital (por ejemplo, fotos, contactos) a partir de una copia de seguridad							Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	Valores perdidos.	
	1	2		3	4			
	No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda		Puedo hacerlo de forma autónoma	Puedo hacerlo con solvencia e incluso ayudar a otras personas			
CONALEP	11	34	42.45%	35	26	57.55%	0	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: El porcentaje de quienes saben hacer copias de seguridad de sus archivos digitales asciende al 57.55% mientras que, quienes no saben realizar este tipo de tarea informática ocupa un total de 42.45%.

Tabla 56. Se cómo restringir o denegar el acceso a mi ubicación geográfica

	Se cómo restringir o denegar el acceso a mi ubicación geográfica							Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	Valores perdidos.	
	1	2		3	4			
	No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda		Puedo hacerlo de forma autónoma	Puedo hacerlo con solvencia e incluso ayudar a otras personas			
CONALEP	11	35	43.40%	37	23	56.6%	0	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: Poco más del 50% de los encuestados saben como configurar sus dispositivos para evitar que gente extraña pueda acceder a su ubicación geográfica por otra lado, el índice de jóvenes que no saben cómo bloquear el acceso a su ubicación geográfica equivale al 40%.

Tabla 57. Se como identificar los mensajes de correo electrónico sospechosos que tratan de obtener mis datos personales.

	Se cómo identificar los mensajes de correo electrónico sospechosos que tratan de obtener mis datos personales.							Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	Valores perdidos.	
	1	2		3	4			
	No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda		Puedo hacerlo de forma autónoma	Puedo hacerlo con solvencia e incluso ayudar a otras personas			
CONALEP	6	29	33.02%	43	28	66.98%	0	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: Las respuestas a este cuestionamiento arrojan un porcentaje casi 70% de jóvenes que saben como proteger sus datos personales eliminando todo tipo de mensaje sospechoso que puedan recibir por correo electrónico, en cambio el porcentaje de quienes tienen que solicitar ayuda de otras personas para poder reconocer cualquier tipo de mensaje maliciosos equivale al 30%.

Tabla 58. Se cómo comprobar que un sitio Web en el que se me pide que facilite datos personales es seguro (por ejemplo, sitios https, logotipo o certificado de seguridad).

	Se cómo comprobar que un sitio web en el que se me pide que facilite datos personales es seguro (por ejemplo, sitios https, logotipo o certificado de seguridad).							Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	Valores perdidos.	
	1	2		3	4			
	No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda		Puedo hacerlo de forma autónoma	Puedo hacerlo con solvencia e incluso ayudar a otras personas			
CONALEP	14	27	38.68%	49	16	61.32%	0	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: De los jóvenes encuestados el 61.32% accede únicamente a sitios Web que sean seguro ya que son capaces de reconocer las painas Web que cuentan con certificado de seguridad en tanto que los jóvenes que navegan en internet en paginas de dudosos procedencias hacienden a como mas del 30%, por que quienes se ubican en este porcentaje corren el peligro de infectar con algún tipo de virus informático.

Tabla 59. Se que datos personales no debo compartir y mostrar en Internet (por ejemplo, en redes sociales).

	Se que datos personales no debo compartir y mostrar en internet (por ejemplo, en redes sociales).							Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias	Valores perdidos.	
	1	2		3	4			
	No se/nunca he oído hablar de esto	Conozco un poco el tema	1 y 2.	Si, conozco bien este tema	Totalmente, e incluso podría explicárselo a otras personas	3 y 4.		
CONALEP	1	20	18.81%	45	40	81.19%	0	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: Como se puede apreciar en la presente tabla el 80% de quienes respondieron esta encuesta son consiente respecto a que tipo de información pueden o no compartir en las redes sociales o cualquier tipo de red, asegurando con ellos su seguridad cibernética por el contrario de quienes el 20% que arriesgan su seguridad.

Tabla 60. Tengo cuidado al comprobar las políticas de privacidad de los servicios digitales que utilizo

	Tengo cuidado al comprobar las políticas de privacidad de los servicios digitales que utilizo							Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias	Valores perdidos.	
	1	2		3	4			
	Para nada	No mucho, muy poco	1 y 2.	Si	Mucho	3 y 4.		
CONALEP	7	27	32.08%	55	16	67.92%	1	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: El 67.92% opinan que es importante verificar o revisar las políticas de privacidad de los servicios digitales disponible en la Web contrastando quienes opinan que no tan prioritario revisar dichas normas.

Tabla 61. Soy consciente de que debo administrar el tiempo que paso utilizando mis dispositivos digitales

Soy consciente de que debo administrar el tiempo que paso utilizando mis dispositivos digitales								Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de	Valores perdidos.	
	1	2	frecuencias	3	4	frecuencias		
	Para nada	No mucho, muy poco	1 y 2.	Si	Mucho	3 y 4.		
CONALEP	2	25	25.47%	63	15	74.53%	1	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: Poco más del 70% de jóvenes entrevistados consideran que es importante poner límites con relación a cuánto tiempo es aceptable utilizar un dispositivo, ya sea celular, laptop, table, etc.

Tabla 62. Se cómo protegerme de encuentros y materiales no deseados y maliciosos en Internet (por ejemplo, mensajes de Spam, correos para robar mi identidad).

Se cómo protegerme de encuentros y materiales no deseados y maliciosos en internet (p.ej. Mensajes de spam, correos para robar mi identidad).								Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de	Valores perdidos.	
	1	2	frecuencias	3	4	frecuencias		
	No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda	1 y 2.	Puedo hacerlo de forma autónoma	Puedo hacerlo con solvencia e incluso ayudar a otras personas	3 y 4.		
CONALEP	9	30	36.79%	44	22	63.21%	1	106

Fuente: Elaboración propia}

Descripción de resultados: Como se puede apreciar el 63.21% de los jóvenes que accedieron a responder este cuestionario saben como proteger sus dispositivos electrónicos o sus cuentas personales de todas clases de amenazas cibernéticas, sin embargo, ay un 36.79% de jóvenes que se expone a toda clases de peligros en la Web, por no saber utilizar algún programa de seguridad.

Tabla 63. Se que hay herramientas digitales que pueden ayudar a las personas mayores o con necesidades especiales

	Se que hay herramientas digitales que pueden ayudar a las personas mayores o con necesidades especiales							Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	Valores perdidos.	
	1	2		3	4			
	No se/ nunca he oído hablar de esto	Conozco un poco el tema		Si, conozco bien este tema	Totalmente, e incluso podría explicárselo otras personas			
CONALEP	6	32	35.85%	45	22	64.15%	1	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: La tabla de resultados indica que el 64.15% de las personas encuestadas tienen conocimientos de las herramientas digitales creadas para ayudar adultos mayores o a personas con necesidades especiales, por otro lado, poco más del 30% reconoce desconocer la existencia de dichas aplicaciones exclusivas.

Tabla 64. Busco formas en las que las tecnologías digitales puedan ayudarme a vivir y consumir de forma más respetuosa con el medio ambiente

Busco formas en las que las tecnologías digitales puedan ayudarme a vivir y consumir de forma más respetuosa con el medio ambiente							Total
Frecuencias 1	Frecuencias 2	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.		
Para nada	No mucho, muy poco		Si	Mucho			
CONALEP	6	37	40.57%	49	14	59.43%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: Como se puede observar cerca del 60% de los participantes en esta encuesta asegura que pueden aprovechar los beneficios o ventajas que ofrecen las tecnologías digitales para convivir de forma positiva con el entorno que lo rodea, a diferencia del 40% de los encuestados que confiesan no tener idea de cómo utilizar a su favor las herramientas digitales para el beneficio propio y del medio ambiente.

Tabla 65. Se que los dispositivos y consumibles digitales (por ejemplo, computadoras, teléfonos, baterías) deben ser eliminados de manera adecuada para reducir al mínimo su impacto ambiental.

Se que los dispositivos y consumibles digitales (por ejemplo, computadoras, teléfonos, baterías) deben ser eliminados de manera adecuada para reducir al mínimo su impacto ambiental.							Total
Frecuencias 1	Frecuencias 2	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.		
No se / nunca he oído hablar de esto	Conozco un poco el tema		Si, conozco bien este tema	Totalmente, e incluso podría explicárselo a otras personas			
CONALEP	11	36	44.34%	43	16	55.66%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: El 55.65% de los jóvenes que respondieron la encuesta están conscientes del daño que implica el tirar todo los desechos digitales sin separarlos de la basura orgánica o inorgánica, por lo que lamentan la poca difusión de esta problemática, así como, la creación de más centros de acopios en el cual se puedan dejar este tipo de consumibles.

Tabla 66. Se cómo reducir el consumo de energía de mis dispositivos (por ejemplo, cambiar la configuración, cerrar aplicaciones, apagar el Wifi

	Se cómo reducir el consumo de energía de mis dispositivos (por ejemplo, cambiar la configuración, cerrar aplicaciones, apagar el wifi						Total
	Frecuencias 1	Frecuencias 2	Porcentaje de frecuencia s 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencia s 3 y 4.	
	No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda		Puedo hacerlo de forma autónoma	Puedo hacerlo con solvencia e incluso ayudar a otras personas		
CONALEP	5	26	29.25%	44	31	70.75%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: El 70% de los jóvenes del CONALEP, manifiesta saber cómo ahorrar energía eléctrica, en palabra de ellos mismos, aseguran cuidar el gasto prematuro de la batería de sus dispositivos móviles, apagándolo por las noches, cerrando las aplicaciones cuando estas no están en uso, esto con la finalidad de disminuir el consumo de energía en los dispositivos.

Tabla 67. Conozco los comportamientos “verdes” que debo seguir al comprar o utilizar dispositivos digitales (por ejemplo, comprar dispositivos con etiqueta ecológica, evitar imprimir innecesariamente, no dejar conectados los cargadores sin el dispositivo).

		Conozco los comportamientos “verdes” que debo seguir al comprar o utilizar dispositivos digitales (por ejemplo, comprar dispositivos con etiqueta ecológica, evitar imprimir innecesariamente, no dejar conectados los cargadores sin el dispositivo).					Total	
		Frecuencias	Frecuencias		Frecuencias	Frecuencias		
		1	2	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	3	4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	
		No se / nunca he oído hablar de esto	Conozco un poco el tema		Si, conozco bien este tema	Totalmente, e incluso podría explicárselo a otras personas		
CONALEP		14	41	51.88%	39	12	48.12%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: El 50% de los adolescentes del CONALEP tienden a adquirir o utilizar dispositivos digitales poco o nada amigables con el medio ambiente esto se debe al desconocimiento respecto a este tema, de igual forma el otro 50% asegura si tener información y conocimiento con relación a las tecnologías “verdes” sin embargo es un tema todavía algo complejo para ellos por muchos factores ya que saben que por lo general este tipo de dispositivos son ofertados a precios realmente altos en el mercado, por lo que en la mayoría de los casos, pueden contribuir al cuidado del medio ambiente mediante acciones como: desconectar todo aquel dispositivo electrónico que no se esté utilizando.

CATEGORÍA 5: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y USO CREATIVO DE LAS TECNOLOGÍAS.

Tabla 68. Cuando me enfrento a un problema técnico, trato de identificar el problema paso a paso.

	Cuando me enfrento a un problema técnico, trato de identificar el problema paso a paso						Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje	
	1	2	de	3	4	de	
	Para nada	No mucho, muy poco	frecuencias 1 y 2.	Si	Mucho	frecuencias 3 y 4.	
CONALEP	5	28	31.13%	60	13	68.87%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: La mayoría de los estudiantes encuestados en esta ocasión comentan que cuando ellos sufren alguna falla en sus dispositivos acostumbran a revisar todas las causas posibles que ellos tengan conocimiento, ya que ocasionalmente los equipos suelen fallar por un mal uso, en contra parte el 31.13% de los estudiantes comenta que nunca o muy pocas veces intentan identificar las causas del problema.

Tabla 69. Conozco algunos motivos por las que un dispositivo digital puede no conectarse a Internet (por ejemplo, contraseña Wifi incorrecta, modo de avión activado).

	Conozco algunos motivos por las que un dispositivo digital puede no conectarse a internet (por ejemplo, contraseña wifi-incorrecta, modo de avión activado).						Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje	
	1	2	de	3	4	de	
	No se / nunca he oído hablar de esto	Conozco un poco el tema	frecuencias 1 y 2.	Si, conozco bien este tema	Totalmente, e incluso podría explicárselo otras personas	frecuencias 3 y 4.	

	CONALEP	0	29	27.36%	50	27	72.64%	106
--	---------	---	----	--------	----	----	--------	-----

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: En esta interrogante se pudo observar una mayoría notoria en las categorías tres y cuatro respectivamente, dando como resultado que de los ciento seis estudiantes encuestados 76% de ello puede reconocer las causas por las que un dispositivo no pueda conectarse a internet comentando experiencias que vivieron en el pasado al intentar conectar sus dispositivos a alguna red pública o privada, mientras que veintinueve estudiantes reconocen saber moderadamente del tema.

Tabla 70. Cuando me enfrento a un problema técnico, soy capaz de encontrar soluciones en Internet.

Cuando me enfrento a un problema técnico, soy capaz de encontrar soluciones en internet.							Total
Frecuencias	Frecuencias		Frecuencias	Frecuencias			
1	2		3	4			
No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Puedo hacerlo de forma autónoma	Puedo hacerlo con solvencia e incluso ayudarme otras personas	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.		
4	23	25.47%	56	23	74.53%	106	

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: En la mayoría de los casos los alumnos cuando tienen alguna dificultad acostumbran a consultar posibles soluciones en portales de internet lo cual representó 79% estudiantes, por el contrario, 27% afirman que no

saben cómo encontrar ese tipo de información en internet o no saben qué páginas puedan consultar, algunos más comentan que se sentirían más cómodos si alguien más los instruye.

Tabla 71. Soy capaz de modificar la configuración del sistema operativo de mis dispositivos para resolver problemas técnicos (por ejemplo, parada/inicio automático de servicios, modificación de claves de registro)

		Soy capaz de modificar la configuración del sistema operativo de mis dispositivos para resolver problemas técnicos (por ejemplo, parada/inicio automático de servicios, modificación de claves de registro),						Total
		Frecuencias 1	Frecuencias 2	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	
		No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda		Puedo hacerlo de forma autónoma	Puedo hacerlo con solvencia e incluso ayudar a otras personas		
	CONALEP	11	44	51.88%	34	17	48.12%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: En la mayoría de las respuestas obtenidas a esta pregunta los estudiantes afirmaron que en muchas ocasiones pueden llevar a cabo este tipo de acciones bajo supervisión o guía de algún tercero y otros tantos comentan que prefieren pedir ayuda a alguien que sepa del tema, mientras que cincuenta y un estudiantes creen poder hacerlo por su cuenta e incluso pudieran servir de guías para otras personas que necesiten hacer ese tipo de modificaciones o acciones.

Tabla 72. Por lo general, trato de averiguar si existen soluciones tecnológicas que puedan ayudarme a resolver una necesidad personal o profesional

Por lo general, trato de averiguar si existen soluciones tecnológicas que puedan ayudarme a resolver una necesidad personal o profesional							Total
Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje	de frecuencias de 3 y 4.	
1	2	de frecuencias 1 y 2.	3	4	de frecuencias 3 y 4.		
Para nada	No mucho, muy poco		Si	Mucho			
4	35	39.79%	50	17	60.21%	106	

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: Esta pregunta sesenta y siete de los ciento seis alumnos encuestados comentan que mayormente tratan de solucionar algunos problemas mediante la implementación de las herramientas tecnológicas lo que les facilita en muchas ocasiones el trabajo que necesitan realizar, algunos estudiantes mencionaron que de esta manera han podido hacer su experiencia más autónoma al momento de resolver problemas, mientras que 39.79% de los alumnos restantes comentan que no lo hacen y de hacerlo, no lo implementan con mucha frecuencia, ya que prefieren pedir ayuda a alguien que pueda saber del tema.

Tabla 73. Conozco las principales funciones de los dispositivos digitales más comunes (computadora, tableta, teléfono inteligente).

	Conozco las principales funciones de los dispositivos digitales más comunes (computadora, tableta, teléfono inteligente).						Total
	Frecuencias 1	Frecuencias 2	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	
	No se, nunca he oído hablar de esto	Conozco un poco el tema		Si, conozco bien este tema	Totalmente, e incluso podría explicárselo a otras personas		
CONALEP	5	21	24.53%	51	29	75.47%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: En esta interrogante la mayoría de los alumnos comentan que saben usar de manera natural la mayoría de los dispositivos tecnológicos más comunes, pues en la mayoría de los casos sus familiares o ellos mismos han contado con dichos dispositivos teniendo la oportunidad de experimentar y descubrir poco a poco las funciones de dichos aparatos lo cual se representa en el 75.47% y de ellos, mientras que el 24.53% de los alumnos comentan que no conocen en su totalidad del tema, esto se debe a la falta de contacto que han tenido con dichas tecnologías.

Tabla 74. Se como seleccionar la herramienta, el dispositivo o el servicio adecuados para realizar una tarea determinada (por ejemplo, seleccionar un Smartphone para mis necesidades, elegir una herramienta para una videollamada profesional).

Se cómo seleccionar la herramienta, el dispositivo o el servicio adecuados para realizar una tarea determinada (por ejemplo, seleccionar un smartphone para mis necesidades, elegir una herramienta para una videollamada profesional).							Total
Frecuencias 1	Frecuencias 2	Porcentaje de frecuencia s 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencia s 3 y 4.		
No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda		Puedo hacerlo de forma autónoma	Puedo hacerlo con solvencia e incluso ayudar a otras personas			
5	32	34.90%	50	19	65.1%	106	

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: Las respuestas obtenidas a esta interrogante fueron en su mayoría favorables al determinar que el 65% de los estudiantes saben cómo seleccionar las herramientas tecnológicas dependiendo su propósito, dieron ejemplos sobre situaciones pasadas en las que tuvieron que enlazar una videollamada para una clase virtual, así pues el 34.90% de los estudiantes afirman que pueden hacerlo con ayuda de alguien más o no sabrían reconocer para qué propósito es cada herramienta.

Tabla 75. Conozco soluciones técnicas que pueden mejorar el acceso y la utilización de herramientas digitales como la traducción de idiomas, la ampliación de la pantalla (zoom) o la funcionalidad de texto a voz.

		Conozco soluciones técnicas que pueden mejorar el acceso y la utilización de herramientas digitales como la traducción de idiomas, la ampliación de la pantalla (zoom) o la funcionalidad de texto a voz.					Total	
		Frecuencias 1	Frecuencias 2	Porcentaje de frecuencia s 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4		Porcentaje de frecuencia s 3 y 4.
		No se / nunca he oído hablar de esto	Conozco un poco el tema		Si, conozco bien este tema	Totalmente, e incluso podría explicárselo a otras personas		
	CONALEP		35	34.90%	49	20	65.1%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: En la mayoría de las respuestas los alumnos respondieron que conocen este tipo de soluciones técnicas ya que cuentan con smartphones o dispositivos tecnológicos los cuales se manejan mediante este tipo de herramientas, por lo cual están familiarizados con la utilización de estas, por el contrario los alumnos que no conocen mucho sobre el tema comentan que no siempre tienen acceso a dispositivos que permitan usar este tipo de herramientas o simplemente no cuentan con dispositivos digitales lo cual representa un 34.90% de la población total encuestada

Tabla 76. Se que la tecnología digital puede utilizarse como una poderosa herramienta para innovar procesos y productos.

		Se que la tecnología digital puede utilizarse como una poderosa herramienta para innovar procesos y productos.						Total
		Frecuencia s 1	Frecuencia s 2	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	
		No se / nunca he oído hablar de esto	Conozco un poco el tema		Si, conozco bien este tema	Totalmente, e incluso podría explicárselo a otras personas.		
CONALEP		1	21	20.76%	55	29	79.24%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: En este cuestionamiento los estudiantes reconocían a la tecnología como una herramienta poderosa para innovar dentro de muchos rubros, confirmándolo con cómo ellos aplicaban la tecnología en su vida diaria y dando ejemplos sobre como la tecnología había innovado dentro de distintas disciplinas y rubros como la agricultura o las industrias de producción en serie, mientras que el 20.76% de los alumnos no conocían mucho del tema, ya que comentaban que no sabían cuál era el papel de la tecnología digital dentro de la innovación de los procesos productos.

Tabla 77. Estoy dispuesto a participar en desafíos y concursos destinados a resolver problemas intelectuales, sociales o prácticos mediante las tecnologías digitales.

		Estoy dispuesto a participar en desafíos y concursos destinados a resolver problemas intelectuales, sociales o prácticos mediante las tecnologías digitales.						Total
		Frecuencias 1	Frecuencias 2	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias 3	Frecuencias 4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	
		Para nada	No mucho, muy poco		Si	Mucho		
CONALEP		8	54	58.49%	32	12	41.51%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: En la mayoría de los casos los estudiantes comentaban que preferían no participar en este tipo de eventos o desafíos ya que no se encontraban seguros de cuan buenos pudiesen llegar a ser en sus participaciones, mientras que los demás consideraban que eran buenos en alguna disciplina y se mostraban más seguros.

Tabla 78. Puedo utilizar herramientas de datos (por ejemplo Software de base de datos, data mining o análisis de datos) que gestionan y organizan información compleja para tomar decisiones y resolver problemas

		Puedo utilizar herramientas de datos (p.ej. software de base de datos, data mining o análisis de datos) que gestionan y organizan información compleja para tomar decisiones y resolver problemas						Total
		Frecuencias	Frecuencias		Frecuencias	Frecuencias		
		1	2	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	3	4	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	
		No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda		Puedo hacerlo de forma autónoma	Puedo hacerlo con solvencia e incluso ayudar a otras personas		
	CONALEP	18	44	58.49%	33	11	41.51%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: Los resultados de esta pregunta arrojan que la mayoría de los estudiantes no sabe cómo utilizar herramientas de datos para gestionar información para la toma de decisiones y reconocen que podrían hacerlo si contaran con ayuda de alguien más, esto se debe a que estos estudiantes no

saben utilizar dichas herramientas ya que no se han visto aún en la necesidad de utilizarlas lo cual representa el 58.49% de los estudiantes encuestados, en contra parte el 41.51% restantes reconocen que han realizado este tipo de actividades en el pasado pudiendo llevarlas a cabo autónomamente e incluso pudiendo asesorar a otras personas.

Tabla 79. Estoy dispuesto a ayudar a las personas de mi entorno a mejorar sus competencias digitales

	Estoy dispuesto a ayudar a las personas de mi entorno a mejorar sus competencias digitales						Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje	
	1	2	de	3	4	de	
	Para nada	No mucho, muy poco	frecuencias 1 y 2.	Si	Mucho	frecuencias 3 y 4.	
CONALEP	7	26	31.13%	56	17	68.87%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: Dentro de los estudiantes que respondieron de manera positiva esta interrogante comentaban que si ellos tuvieran la oportunidad de ayudar a sus compañeros o familiares a manejar alguna app o programa lo harían ya que les gustaría que estas personas tuvieran la libertad de usar los dispositivos y herramientas que tengan a su alcance para mejorar su experiencia de usuario, mientras que el 31.13% de los alumnos que respondió de manera negativa a la misma pregunta comentaba que en algunas ocasiones ellos mismos no se sentían competentes en esta área como para ayudar a las personas.

Tabla 80. Siento curiosidad por los nuevos dispositivos y aplicaciones digitales y me gusta experimentar con ellos siempre que tengo oportunidad

	Siento curiosidad por los nuevos dispositivos y aplicaciones digitales y me gusta experimentar con ellos siempre que tengo oportunidad							Total
	Frecuencias		Porcentaje de frecuencias	Frecuencias		Porcentaje de frecuencias	Valores perdidos.	
	1	2		3	4			
	Para nada	No mucho, muy poco	1 y 2.	Si	Mucho	3 y 4.		
CONALEP	4	23	25.48%	51	27	74.52%	1	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: Los resultados obtenidos de esta pregunta indican que el 74.52% de los estudiantes comentan que se sienten atraídos por las nuevas apps digitales y les agrada experimentar con ellos siempre que tienen la posibilidad, ya que muchos de estos estudiantes no cuentan con fácil acceso a dispositivos de última generación, sin embargo, el 25.48% restante, comentan que no sienten mucha curiosidad al respecto debido a que en sus tiempos libres se dedican a ayudar a sus padres con labores del hogar o incluso ayudan en trabajos adicionales para el sustento familiar, por lo cual no son prioridades que se encuentren dentro de su entorno próximo.

Tabla 81. Se cómo utilizar las herramientas de aprendizaje Online para mejorar mis conocimientos digitales (por ejemplo, video tutoriales, cursos en Internet).

	Se cómo utilizar las herramientas de aprendizaje online para mejorar mis conocimientos digitales (por ejemplo, video tutoriales, cursos en internet).						Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	
	1	2		3	4		
	No sé cómo hacerlo	Puedo hacerlo con ayuda		Puedo hacerlo de forma autónoma	Puedo hacerlo con solvencia e incluso ayudar a otras personas		
CONALEP	4	23	25.47%	53	26	74.53%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: En la mayoría de los casos los estudiantes reconocen saber utilizar las herramientas de aprendizaje como tutoriales y cursos online representando el 74.53% de las respuestas obtenidas, en donde dentro de estos resultados algunos incluso reconocen poder ayudar a las personas a realizar dichas actividades como padres o compañeros, por el contrario el 25.47% restante responden que no saben cómo utilizar estas herramientas o en su caso podrían con un poco de ayuda, sobre todo en el uso y procesos de las plataformas digitales que se requiera, los alumnos que respondieron no saber hacerlo, comentaban que no desconocían que los videos o tutoriales se podían usar como método de aprendizaje y no solo de ocio.

Tabla 82. Conozco las nuevas tendencias del mundo digital y como afectan a mi vida personal o profesional.

	Conozco las nuevas tendencias del mundo digital y como afectan a mi vida personal o profesional.						Total
	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 1 y 2.	Frecuencias	Frecuencias	Porcentaje de frecuencias 3 y 4.	
	1	2		3	4		
	No se / nunca he oído hablar de esto	Conozco un poco el tema		Si, conozco bien este tema	Totalmente, e incluso podría explicárselo a otras personas		
CONALEP	3	29	30.19%	43	31	69.81%	106

Fuente: Elaboración propia

Descripción de resultados: Las respuestas obtenidas a esta interrogante indican que el 69.81% de los estudiantes conocen totalmente sobre las nuevas tendencias del mundo digital y el impacto que estas tienen y tendrán en su vida profesional y personal, llegando en la mayoría de los casos a la conclusión que de desconocer las tendencias repercutiría en las oportunidades que estos tendrían en su vida profesional, por otra parte, el 30.19% de los estudiantes reconocen que saben poco acerca de dichas tendencias tecnológicas ya que en gran medida estos estudiantes no cuentan con herramientas digitales ni dispositivos que hagan llegar esta información a su entorno.

4.3 CONCLUSIONES

Los nuevos tiempos demandan en los estudiantes de educación media superior en lo particular de un conjunto de habilidades y competencias tecnológicas diversas que requieren de variados métodos para su adquisición, prácticamente todos los países desarrollados llevan alrededor de veinte años introduciendo tecnologías en el aula, las habilidades digitales se agrupan en 5 categorías claves que cualquier estudiante debe de adquirir al finalizar la enseñanza obligatoria, para poder incorporarse a la vida cotidiana de manera satisfactoria y ser capaz de desarrollar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida. Las competencias digitales aportan a la ciudadanía de diversas capacidades que le permiten aprovechar al máximo las bondades asociadas al uso de la tecnología digital y de superar los retos que plantea el siglo XXI en el contexto de la Sociedad de la Información y el conocimiento y, en cualquier caso, se vuelven prácticamente imprescindibles para poder participar de forma significativa en la sociedad y en economía del conocimiento emergente.

A continuación, se describen las principales conclusiones relacionadas con los estudiantes de educación media superior que pertenecen al CONALEP 1 y que participaron en este proyecto. Se enumeran las conclusiones por categoría.

CONCLUSIONES DE LA CATEGORÍA 1: INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DIGITAL

Los resultados finales de esta investigación ponen de manifiesto que los estudiantes encuestados adscritos al CONALEP 1 mostraron una alta frecuencia de respuestas positivas en esta categoría en 7 de las 11 habilidades que la integran. Los estudiantes de esta institución demostraron una comprensión sólida de cómo los factores comerciales pueden influir en los resultados de búsqueda, también mostraron habilidades avanzadas para diferenciar entre contenidos promocionados y contenidos auténticos, la alta frecuencia de respuestas positivas es un indicador que muestra que estos estudiantes saben cómo gestionar y analizar con certeza diferentes tipos de datos utilizando software adecuados, habilidades esenciales para su desarrollo académico, navegando de manera efectiva y segura en la red en la búsqueda de la información disponible en línea y para realizar investigaciones académicas de calidad, lo que los hace menos vulnerables a la desinformación y más capaces de tomar buenas decisiones basadas en información confiable.

Como se muestra en la siguiente grafica el CONALEP 1 queda en tercer lugar en el ranking general de las instituciones encuestadas en la primera categoría sobre la información y alfabetización digital.

CONCLUSIONES DE LA CATEGORÍA 2: COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN.

Los estudiantes adscritos al CONALEP 1 sobresalen en 6 de las 23 reactivos aplicados para esta categoría. De esta manera, los estudiantes demostraron poseer un conocimiento sólido mejores habilidades en áreas claves como: la moderación

y grabación en videoconferencias, el uso adecuado de herramientas de comunicación según el contexto, saber compartir contenidos digitales de manera ética y efectiva. Ellos también mostraron que poseen competencias avanzadas en el uso de servicios en la nube para compartir archivos, la correcta referencia de fuentes en documentos en línea, y la configuración de ajustes del navegador para una mejor privacidad. Su capacidad para identificar y responder adecuadamente a mensajes y comportamientos en línea inapropiados, y un mejor entendimiento sobre el manejo de su identidad digital, también fueron significativamente más altos que en otras instituciones.

CONCLUSIONES DE LA CATEGORÍA 3: GENERACIÓN DE CONTENIDOS

En esta categoría se encontró que los estudiantes encuestados del CONALEP 1 mostraron una alta frecuencia de respuestas positivas al liderar en 8 de las 16 habilidades comprendidas respectivamente. Estos estudiantes de educación media superior mostraron una comprensión sólida de cómo crear y editar archivos digitales de texto, expresar ideas mediante la creación de contenidos digitales apropiados, y producir presentaciones multimedia complejas. Asimismo, reafirman poseer habilidades avanzadas para elegir el medio digital adecuado para su audiencia y objetivos, mezclar y modificar recursos digitales existentes, y seguir las normas sobre derechos de autor y licencias. Estos estudiantes también evidenciaron una capacidad consolidada para detectar contenidos digitales accesibles ilegalmente y

comprender los diferentes tipos de licencias digitales, lo que les permite crear y desarrollar contenidos digitales de manera ética y jurídica en sus trabajos y presentaciones académicas.

CONCLUSIONES DE LAS HABILIDADES DIGITALES QUE INTEGRAN LA CATEGORÍA 4: SEGURIDAD, SALUD Y MEDIO AMBIENTE.

En cuanto a esta categoría, los estudiantes encuestados del CONALEP. 1 Mostraron una alta frecuencia de respuestas positivas y dominio en esta categoría, en 3 de las 16 habilidades evaluadas respectivamente, estos estudiantes demostraron una sólida comprensión y conocimiento de cómo proteger su identidad, datos personales e información en Internet, gestionar adecuadamente sus dispositivos para reducir el consumo de energía y minimizar el impacto ambiental, y adoptar comportamientos ecológicos al utilizar dispositivos digitales. También mostraron un conocimiento avanzado sobre la importancia de las políticas de privacidad de los servicios digitales y la administración del tiempo de uso de dispositivos digitales para evitar problemas de salud.

CONCLUSIONES DE LA CATEGORÍA 5: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y USO CREATIVO DE LAS TECNOLOGÍA

En la categoría 5 los estudiantes encuestados del CONALEP 1 demostraron un sólido dominio y comprensión de estas habilidades en 8 de las 16 categorías establecidas. Estos estudiantes presentan un dominio pleno de las habilidades que les permiten la identificación y resolución de problemas técnicos, la búsqueda

efectiva de soluciones en línea, y la capacidad para modificar la configuración del sistema operativo en sus dispositivos electrónicos. Además, poseen buena comprensión en el dominio de las funciones esenciales de sus dispositivos digitales, saben cómo seleccionar las herramientas adecuadas para realizar diversas tareas, y plantean soluciones técnicas a las problemáticas que se les presentan. También demostraron una buena disposición para participar en los desafíos tecnológicos y ayudar a otros compañeros en la mejora de sus competencias digitales, y están dispuestos a explorar nuevas tecnologías y aplicaciones. Estas características les permiten un mejor posicionamiento en la toma de decisiones al momento de plantear estrategias adecuadas en la **RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y EL USO CREATIVO DE LAS TECNOLOGÍAS.**

RECOMENDACIONES

RECOMENDACIONES POR CATEGORÍAS

A continuación, se describen las recomendaciones que se derivan de esta investigación, agrupadas por categorías de acuerdo a los resultados y el análisis comparativo derivado de este estudio.

1. Categoría1: Información y alfabetización digital

Con respecto a los resultados obtenidos, se recomienda:

1. Ofrecer talleres y materiales didácticos sobre el funcionamiento de los motores de búsqueda y cómo los factores comerciales pueden influir en los

resultados. Estos recursos deben fomentar el pensamiento crítico y analítico en la evaluación de la información en línea.

2. Capacitar a los estudiantes y docentes en el uso de operadores booleanos y filtros específicos, proporcionando recursos digitales que guíen en el aprovechamiento óptimo de estas herramientas, mejorando así la eficiencia en sus búsquedas de información.
3. Enseñar a los estudiantes y docentes a gestionar marcadores y el historial de navegación, promoviendo el uso de aplicaciones de organización digital para recuperar sitios web visitados anteriormente. Esto les ayudará a encontrar información de manera más efectiva.
4. Realizar talleres sobre la identificación de anuncios en línea y desarrollar guías prácticas que ayuden a los estudiantes a diferenciar entre contenido promocionado y contenido auténtico. Esto aumentará su capacidad para reconocer y evitar la influencia de la publicidad en sus investigaciones.
5. Promover ejercicios de análisis que ayuden a los estudiantes a determinar el propósito de las fuentes de información. Fomentar debates en clase sobre la identificación del propósito de las fuentes, mejorando su capacidad para evaluar la relevancia y la credibilidad de la información.

6. Ofrecer capacitación a docentes y alumnos sobre el uso de herramientas de factchecking y programas educativos enfocados en la identificación y manejo de noticias falsas. Integrar la alfabetización mediática como parte del currículo para asegurar que los estudiantes puedan discernir entre información confiable y falsa.
7. Proporcionar formación práctica sobre el uso de diferentes dispositivos de almacenamiento, como discos duros, memorias USB y almacenamiento en la nube. Fomentar el uso de herramientas de almacenamiento en la nube para mejorar la eficiencia en el manejo de información.
8. Ofertar talleres a docentes y alumnos sobre la organización de documentos, imágenes y videos, promoviendo el uso de sistemas y aplicaciones de organización digital. Esto ayudará a los estudiantes a mantener su información estructurada y fácilmente accesible.
9. Proporcionar entrenamiento práctico en la copia y movimiento de archivos entre carpetas, dispositivos y en la nube. Fomentar el uso de servicios de almacenamiento en la nube para asegurar que los estudiantes puedan gestionar sus archivos digitales de manera efectiva.
10. Ofrecer formación en el uso de software especializado para gestionar y analizar datos, e implementar proyectos prácticos que permitan a los estudiantes aplicar estas habilidades en situaciones del mundo real. Esto

mejorará su capacidad para trabajar con datos y tomar decisiones informadas.

11. Establecer políticas que fomenten el dominio de las competencias digitales tanto para estudiantes como para docentes. Asegurar que todos estén preparados para aprovechar las oportunidades de la sociedad del conocimiento del siglo XXI, fortaleciendo su capacidad para manejar y utilizar información digital de manera efectiva.

2. Categoría 2: Comunicación y colaboración

Con respecto a los resultados obtenidos, se recomienda:

1. Para abordar la competencia de enviar, responder y reenviar correos electrónicos, se recomienda implementar programas de capacitación dirigidos específicamente a los estudiantes del Bachillerato Intercultural, COBATAB y EMSAD. Estos programas deberían enfocarse en prácticas y ejercicios que permitan a los estudiantes familiarizarse con las funciones básicas y avanzadas del correo electrónico. Además, es esencial establecer un sistema de mentoría donde estudiantes más competentes, como los del CETIS, CONALEP y CECYTE, puedan apoyar a sus compañeros.

2. Se sugiere diseñar un currículo que incluya módulos sobre el modelo de negocio de la publicidad en línea. Estos módulos deberían explicar cómo la publicidad financia muchos servicios de comunicación y redes sociales, utilizando ejemplos prácticos y estudios de caso. Además, la implementación de actividades interactivas, como debates y análisis de anuncios, ayudará a los estudiantes a comprender mejor este concepto y a desarrollar una actitud crítica hacia el contenido que consumen en línea.

3. Para mejorar la competencia en el uso de funciones avanzadas de videoconferencias, es fundamental proporcionar capacitación práctica a través de talleres y simulaciones. Estos talleres deben incluir la moderación de reuniones, la grabación de sesiones y la gestión de participantes. Instituciones como el CETIS y el CECYTE, que ya muestran un alto nivel de competencia en este aspecto, pueden liderar estas iniciativas y compartir sus mejores prácticas con otras instituciones.

4. Se recomienda desarrollar una asignatura que enseñe a los estudiantes a seleccionar y utilizar herramientas de comunicación adecuadas para diferentes circunstancias. Este programa debe incluir casos de estudio y escenarios prácticos que permitan a los estudiantes aplicar sus conocimientos en situaciones reales. Además, la integración de esta competencia en el currículo académico asegurará que los estudiantes adquieran estas habilidades de manera sistemática.

5. Para fomentar la disposición a compartir contenido digital, es esencial crear un ambiente colaborativo y de confianza dentro de las instituciones educativas. Esto puede lograrse a través de actividades grupales y proyectos colaborativos que requieran la compartición de recursos digitales. Asimismo, es importante destacar los beneficios del intercambio de información y cómo puede enriquecer el aprendizaje y la productividad de todos los estudiantes.

6. Para mejorar el uso de servicios en la nube, se sugiere ofrecer capacitación práctica sobre las funciones y ventajas de plataformas como Google Drive, Dropbox y OneDrive. Esta capacitación debe incluir tutoriales detallados y ejercicios que permitan a los estudiantes practicar el almacenamiento y la compartición de archivos en línea. También es beneficioso promover el uso de estos servicios en actividades académicas diarias para reforzar su uso.

7. Se recomienda incluir en el currículo escolar módulos que enseñen a los estudiantes cómo gestionar los permisos de compartición en plataformas digitales. Estos módulos deben cubrir desde las configuraciones básicas hasta las avanzadas, asegurando que los estudiantes comprendan la importancia de controlar quién puede acceder a su contenido. Además, la práctica continua y la supervisión en proyectos colaborativos ayudarán a consolidar esta competencia.
8. Para mejorar la capacidad de hacer referencias bibliográficas, se deben proporcionar recursos educativos y talleres sobre la correcta citación de fuentes en línea. Estos talleres deben incluir el uso de herramientas digitales de citación y ejercicios prácticos que refuercen la importancia de la ética académica y la propiedad intelectual. Además, se pueden implementar evaluaciones periódicas para asegurar que los estudiantes dominen esta habilidad esencial.
9. Se recomienda desarrollar un programa de orientación vocacional que incluya la capacitación en el uso de plataformas digitales para la solicitud de empleo. Este programa debe ofrecer talleres sobre cómo completar formularios en línea, subir currículums y gestionar perfiles en plataformas de búsqueda de empleo. También es beneficioso simular procesos de solicitud de empleo para que los estudiantes adquieran experiencia práctica.
10. Para asegurar que los estudiantes comprendan y aprovechen los servicios públicos disponibles en línea, se debe incluir en el currículo educativo módulos que expliquen cómo acceder y utilizar estos servicios. Estos módulos pueden incluir tutoriales, simulaciones y ejercicios prácticos que permitan a los estudiantes familiarizarse con la realización de trámites en línea, como la reserva de citas médicas o la presentación de declaraciones fiscales.

11. Para mejorar la competencia en pagos en línea, se sugiere ofrecer talleres y simulaciones que enseñen a los estudiantes a utilizar diferentes métodos de pago digital, como transferencias bancarias, tarjetas de crédito y otros sistemas de pago en línea. Estos talleres deben incluir prácticas seguras y recomendaciones para proteger la información financiera.

12. Para fomentar el interés y la competencia en el debate en línea de temas sociales y políticos, se recomienda implementar foros y debates en clase que permitan a los estudiantes discutir estos temas de manera estructurada. Además, es esencial promover el pensamiento crítico y la expresión respetuosa de opiniones para desarrollar habilidades cívicas y de participación democrática.

13. Se sugiere incluir en el currículo educativo módulos que expliquen los beneficios de la colaboración remota, destacando ejemplos prácticos y estudios de caso. Estos módulos deben enseñar a los estudiantes a utilizar herramientas de colaboración en línea y a comprender cómo estas pueden mejorar la eficiencia y reducir costos.

14. Para mejorar la habilidad de editar documentos compartidos en línea, se recomienda ofrecer capacitación práctica en el uso de herramientas colaborativas como Google Docs y Microsoft Office 365. Estos talleres deben incluir ejercicios que permitan a los estudiantes practicar la edición y el seguimiento de cambios en documentos colaborativos.

15. Se sugiere incluir en el currículo módulos que enseñen a los estudiantes a invitar a otros y gestionar permisos en documentos compartidos. Estos módulos deben cubrir tanto las configuraciones básicas como las avanzadas, asegurando que los estudiantes comprendan la importancia de controlar el acceso a su contenido digital.

16. Para fomentar una cultura de respeto y ética digital, se recomienda incluir en el

currículo educativo módulos sobre la privacidad y el consentimiento en la publicación de fotos y otros contenidos digitales. Estos módulos deben enseñar a los estudiantes la importancia de pedir permiso antes de compartir fotos de otras personas y las posibles consecuencias legales y sociales de no hacerlo.

17. Se sugiere ofrecer capacitación y recursos educativos sobre cómo reconocer y manejar mensajes y comportamientos de odio en línea. Estos talleres deben incluir ejemplos y ejercicios prácticos que permitan a los estudiantes identificar estos comportamientos y responder de manera adecuada, promoviendo un ambiente digital seguro y respetuoso.

3. Categoría 3: Generación de contenidos

Con respecto a los resultados obtenidos, se recomienda:

1. Desarrollar programas de formación continua en la creación y edición de documentos digitales en donde las instituciones como el Bachillerato Intercultural y el Telebachillerato deben implementar programas de capacitación específicos en herramientas de procesamiento de texto, como Microsoft Word y Google Docs. Estas sesiones de formación deberían incluir ejercicios prácticos que cubran desde funciones básicas hasta técnicas avanzadas, como el formato de documentos, la creación de tablas y la integración de gráficos. La formación continua permitirá a los estudiantes desarrollar habilidades más profundas y mantenerse actualizados con las últimas herramientas y técnicas disponibles.

2. Incorporar proyectos prácticos de creación de contenido digital en el currículo para mejorar la competencia en la creación de contenidos digitales, se recomienda que los programas educativos incluyan proyectos prácticos que requieran a los estudiantes crear blogs, videos y publicaciones en redes sociales. Estos proyectos

deben estar diseñados para simular situaciones del mundo real y proporcionar retroalimentación detallada sobre la calidad del contenido, la efectividad del mensaje y la adecuada utilización de plataformas digitales.

3. Implementar talleres especializados en la producción de presentaciones multimedia, dado el bajo rendimiento en la creación de presentaciones multimedia, es esencial ofrecer talleres especializados que enseñen a los estudiantes a utilizar herramientas como PowerPoint, Prezi y Google Slides. Estos talleres deben enfocarse en la integración de texto, imágenes, audio y video para desarrollar presentaciones coherentes y atractivas. Además, deberían incluir prácticas de diseño y técnicas para mantener la atención del público.

4. Desarrollar módulos educativos sobre la selección de medios digitales adecuados, ya que las instituciones deben implementar módulos educativos que enseñen a los estudiantes cómo elegir el medio digital más adecuado para diferentes audiencias y objetivos. Estos módulos deben incluir estudios de caso y ejemplos prácticos que demuestren cómo los diferentes tipos de medios digitales (como blogs, videos o presentaciones) pueden ser utilizados eficazmente según el contexto y el propósito de la comunicación.

5. Organizar actividades creativas que fomenten la creación de nuevos contenidos digitales para aumentar el interés en la creación de nuevos contenidos digitales, se recomienda desarrollar actividades y concursos que incentiven a los estudiantes a experimentar con diferentes tipos de contenido. Estas actividades pueden incluir desafíos de creación de contenido, colaboraciones en proyectos y premios para las

propuestas más innovadoras, lo que puede motivar a los estudiantes a mejorar sus habilidades y creatividad.

6. Ofrecer talleres sobre derechos de autor y licencias Creative Commons debido a que es crucial que los estudiantes comprendan las implicaciones legales del uso y la reutilización de contenidos digitales. Se recomienda ofrecer talleres que expliquen cómo funcionan las licencias Creative Commons, el dominio público y otros aspectos relacionados con los derechos de autor. Estos talleres deberían proporcionar ejemplos prácticos y ejercicios para ayudar a los estudiantes a aplicar este conocimiento en sus propios proyectos digitales.

7. Realizar actividades educativas sobre la edición y modificación de contenidos digitales, para mejorar las habilidades en la edición de contenido, se recomienda desarrollar actividades que permitan a los estudiantes practicar la edición y modificación de documentos y otros recursos digitales. Estos ejercicios deben incluir la utilización de software de edición y la aplicación de técnicas para mejorar la calidad y la funcionalidad del contenido editado.

8. Desarrollar proyectos integradores que combinen diferentes tipos de contenido digital, en donde las instituciones deben fomentar la creación de proyectos que requieran a los estudiantes combinar diferentes tipos de contenido digital, como texto, imágenes y multimedia. Estos proyectos deben ser interdisciplinarios y permitir a los estudiantes aplicar sus habilidades en diversos contextos, lo que ayudará a mejorar su capacidad para crear contenido digital variado y enriquecido.

9. Implementar campañas educativas sobre la ética y las implicaciones legales del intercambio de contenidos digitales, para abordar la falta de conocimiento sobre las implicaciones éticas y legales del intercambio de contenidos, se recomienda realizar

campañas educativas que incluyan charlas, seminarios y recursos en línea sobre el tema. Estas campañas deben enfocarse en la importancia de respetar los derechos de autor y las licencias, así como las consecuencias de la violación de estas normas.

10. Introducir formación básica en lenguajes de programación y automatización de tareas, para mejorar el conocimiento en programación y automatización de tareas, se recomienda ofrecer cursos introductorios en lenguajes de programación como Python y Java, así como en la creación de scripts y macros. Estos cursos deben incluir prácticas hands-on que permitan a los estudiantes desarrollar aplicaciones simples y automatizar tareas, lo que mejorará sus habilidades en el uso de tecnologías digitales avanzadas.

4. Categoría 4: Seguridad, salud y medio ambiente

Con respecto a los resultados obtenidos, se recomienda:

1. Aunque un porcentaje considerable de estudiantes tiene un buen conocimiento sobre los riesgos y ventajas de los dispositivos conectados a Internet, es crucial abordar las brechas existentes. Implementar formación adicional en instituciones con menor conocimiento, como el CEBETIS y el Bachillerato Intercultural, a través de talleres y charlas informativas sobre la gestión segura de dispositivos conectados.

2. Dado que un porcentaje significativo de estudiantes reconoce la importancia de mantener actualizados los sistemas operativos y antivirus, es necesario fortalecer esta comprensión en planteles con menor conocimiento. Ofrecer seminarios y cursos sobre

configuración de actualizaciones automáticas y chequeos periódicos de seguridad, así

como simulaciones de escenarios de ataque, puede ser útil.

3. Con un porcentaje notable de estudiantes enfrentando dificultades en la configuración De firewalls, es esencial ofrecer cursos prácticos y tutoriales sobre esta competencia. Las instituciones deben proporcionar formación especializada con ejercicios prácticos y estudios de caso para asegurar habilidades efectivas en la protección de redes.

4. Para los estudiantes con dificultades en la recuperación de datos, se recomienda la creación de talleres prácticos sobre la creación y restauración de copias de seguridad.

Estos talleres deben incluir demostraciones y resolución de problemas comunes para garantizar que los estudiantes puedan manejar la recuperación de datos de manera independiente.

5. Es importante ofrecer cursos específicos sobre privacidad y seguridad de ubicación para estudiantes con conocimiento limitado en esta área. Estos cursos deben cubrir la configuración de permisos en diferentes dispositivos y aplicaciones para proteger la privacidad personal.

6. Implementar formación sobre ciberseguridad que incluya la identificación de phishing y otros intentos de fraude. Las actividades deben incluir análisis de ejemplos reales y simulaciones de ataques para enseñar a los estudiantes a reconocer correos electrónicos maliciosos y cómo responder adecuadamente.

7. Ofrecer cursos sobre cómo identificar sitios web seguros es esencial. Estos cursos deben enseñar a los estudiantes a buscar indicadores de seguridad, como certificados

HTTPS, y proporcionar herramientas para verificar la autenticidad de los sitios web antes de compartir información personal.

8. Desarrollar campañas educativas y talleres sobre privacidad digital para enseñar a los estudiantes sobre los riesgos asociados con la exposición de información personal y proporcionarles estrategias para proteger su privacidad en redes sociales y otros entornos digitales.

9. Incluir en el currículo formación específica sobre la importancia de leer y entender las políticas de privacidad. Ofrecer talleres que expliquen cómo interpretar estas políticas y qué aspectos buscar para garantizar la protección de datos personales al utilizar servicios digitales.

10. Integrar programas educativos que aborden el impacto ambiental de las tecnologías digitales y cómo reducir su huella ecológica. Estos programas deben incluir prácticas para el reciclaje de dispositivos electrónicos, la optimización del uso de recursos digitales y la adopción de comportamientos ecológicos al comprar y utilizar dispositivos digitales.

11. Las instituciones con mayores deficiencias en competencias digitales deben establecer políticas y programas específicos para mejorar la educación en Seguridad, Salud y Medio Ambiente. Esto podría incluir la actualización de currículos, la formación continua de docentes y la provisión de recursos tecnológicos adecuados.

12. Realizar evaluaciones periódicas para medir la efectividad de los programas implementados y ajustar las estrategias según sea necesario para asegurar la mejora continua en las competencias digitales relacionadas con la seguridad, salud y medio ambiente.

5. Categoría 5: Resolución de problemas y uso creativo de las tecnologías

Con respecto a los resultados obtenidos, se recomienda:

1. Fomentar la Colaboración en el Mejoramiento de Competencias Digitales, dado que un 67.83% de los estudiantes están dispuestos a ayudar a otros a mejorar sus competencias digitales, se recomienda promover más actividades que incentiven esta colaboración. Se debería considerar la implementación de programas de mentoría o talleres entre pares para aprovechar esta disposición, fomentando un entorno colaborativo y enriquecedor.

2. Aumentar la Curiosidad y Experimentación con Nuevas Tecnologías, aunque el 72.08% de los estudiantes muestra interés en nuevos dispositivos y aplicaciones digitales, se observa que un 27.92% no lo hace. Se recomienda desarrollar actividades y cursos que estimulen la curiosidad tecnológica en todos los estudiantes, especialmente en aquellos con menor interés, para asegurar una mayor involucración y preparación en el uso de nuevas tecnologías.

3. Mejorar la Capacitación y el Conocimiento en Herramientas de Aprendizaje Online y Nuevas Tendencias Digitales, debido que al 65.44% de los estudiantes tiene un buen conocimiento sobre herramientas de aprendizaje online, pero algunos planteles presentan deficiencias significativas. Asimismo, aunque muchos estudiantes están al tanto de las nuevas tendencias digitales, otros tienen conocimientos limitados. Se recomienda aumentar la capacitación y los recursos sobre herramientas de aprendizaje online en los planteles con menor porcentaje de conocimiento, y ofrecer talleres y recursos adicionales para mantener a todos los estudiantes actualizados sobre las tendencias digitales y su impacto en la vida personal y profesional.

4. Fortalecer las Habilidades en Resolución de Problemas y Uso Creativo de Tecnologías, y que la baja comprensión en habilidades como la identificación de problemas técnicos y la solución de problemas en línea, especialmente en algunos planteles, indica la necesidad de mejorar la enseñanza en estas áreas. Se recomienda desarrollar programas específicos para entrenar a los estudiantes en estas competencias y proporcionarles más oportunidades para aplicar estas habilidades en contextos reales, lo cual es crucial para el desarrollo de una competencia digital robusta.

5. Incrementar el Apoyo a Estudiantes con Menor Disposición para Ayudar a Mejorar Competencias Digitales, a pesar de que un 67.83% de los estudiantes está dispuesto a ayudar a otros a mejorar sus competencias digitales, un 32.17% muestra una baja disposición. Se recomienda implementar estrategias para motivar a estos estudiantes, tales como reconocimiento de logros, incentivos y proyectos colaborativos que les permitan ver el impacto positivo de su ayuda en la comunidad educativa.

6. Desarrollar Estrategias para Incrementar la Participación en la Exploración de Nuevas Tecnologías, aunque una parte significativa de los estudiantes muestra interés en explorar nuevas tecnologías, se debe prestar atención a aquellos que no comparten este interés. Se recomienda desarrollar estrategias de engagement, como ferias tecnológicas, competencias de innovación y demostraciones de nuevas tecnologías, para atraer a los estudiantes menos interesados y fomentar un mayor entusiasmo por la experimentación tecnológica.

Referencias Bibliográficas

Adell, J. Y. Castañeda, L. (2010). Los Entornos Personales De Aprendizaje (Ples). Una Nueva Manera De Entender El Aprendizaje

Alles, M. (2008). Comportamiento Organizacional. Granica

Arellano-Esparza, Carlos Alberto, & Ortiz-Espinoza, Ángeles. (2022). Educación media superior en México: abandono escolar y políticas públicas durante la covid-19. *Íconos. Revista de Ciencias Sociales*, (74), 33-52.

Attewel, P. (2009). ¿Qué Es Una Competencia? *Revista Interuniversitaria De Pedagogía Social*, (16), 21-44.

Ausubel, D. (1983). Teoría Del Aprendizaje Significativo. Fascículos De Ceif, 1(1-10), 1-10.

Cabello, P., Torres, R.S., & Mellado, C. (2018). Conflicto Socioambiental Y Contienda Política: Encuadres De La Crisis Ambiental De La Marea Roja En Chiloé (Chile). *América Latina Hoy*.

Cabezas González, M., Casillas Martín, S., Sanches Ferreira, M., & Teixeira Diogo, F. L. (2017). Validación De Un Instrumento Para Medir La Competencia Digital De Estudiantes Universitarios (Codieu) Validation Of An Instrument To Measure The Digital Competence Of University Students (Codieu). *Revista De Estudios E Investigación En Psicología Y Educación*, Extr.(13), A13-022. <https://doi.org/10.17979/Reipe.2017.0.13.2180>

Calle Pomares, J.L. (2022). Factor Complejo Tecnológico Su Aplicación. En *La Educación Superior*. 593 Digital Publisher Ceit.

Camilo, J.G., Miyashiro, M.M., & Chávez, R.C. (2021). Aprendizaje Ubicuo En Estudiantes Universitarios. South Florida Journal Of Development.

Candela-Borja, Y.M., Intriago-Loor, M.E., Solórzano-Coello, D.L., & Rodríguez-Gómez, M. (2020). Los Procesos Motivacionales De La Teoría Cognitiva Social Y Su Repercusión En El Aprendizaje De Los Estudiantes De Bachillerato. Dominio De Las Ciencias, 6, 932-949.

Chávez Barquero, F. H., Cantú Valadez, M., & Rodríguez Pichardo, C. M. (2016). Competencias Digitales Y Tratamiento De Información Desde La Mirada Infantil. Redie. Revista Electrónica De Investigación Educativa, 18(1), 209-220.

Chiavenato, I. (2009). Comportamiento Organizacional . La Dinamica Del Exito En Las Organizaciones. Mcgraw Hill.

Corona Cervantes J.A.(2021) Competencias Transmedia Y Habilidades Digitales En Jóvenes Estudiantes De Bachillerato De Tlahuac [Tesis De Maestria, Universidad Autonoma De México]

Derrama Magisterial (18 De Mayo De 2018) Teoría Del Aprendizaje: Teoría Humanista. <https://Blog.Derrama.Org.Pe/Teorias-Del-Aprendizaje-Teoria-Humanista/>

Dgeti. (2016, May 24). Dirección General De Educación Tecnológica Industrial Y De Servicios | Gob.Mx. [Http://Uemstis.Sep.Gob.Mx/Index.Php/Quienes-Somos/74-Que-Es-La-Dgeti](http://Uemstis.Sep.Gob.Mx/Index.Php/Quienes-Somos/74-Que-Es-La-Dgeti)

Díaz-Arce, D., & Loyola-Illescas, E. (2021). Competencias Digitales En El Contexto Covid 19: Una Mirada Desde La Educación. Revista Innova Educación, 3(1), 120-150.

Propósitos Y Representaciones, 7(2), 569-588. Doi:

[Http://Dx.Doi.Org/10.20511/Pyr2019.V7n2.329](http://dx.doi.org/10.20511/Pyr2019.V7n2.329)

Marreros Saldarriaga, P. L., & Montalvo Vallejos, G. A. (2019). Programa De Habilidades Comunicativas Asertivas Basado En La Teoría Humanista De Carl Rogers Y La Teoría Del Aprendizaje Social De Albert Bandura Para Mejorar Las Relaciones Interpersonales En Los Estudiantes Del Vii Ciclo De La Especialidad De Educación Primaria-Fachse De La "Univesidad Nacional Pedro Ruiz Gallo" Lambayeque–Ciclo 2015-I.

Matienzo, R. (2020). Evolución De La Teoría Del Aprendizaje Significativo Y Su Aplicación En La Educación Superior. *Dialektika: Revista De Investigación Filosófica Y Teoría Social*, 2(3), 17-26.

Moreira, M. A. (2012). La Teoría Del Aprendizaje Significativo Crítico: Un Referente Para Organizar La Enseñanza Contemporánea. *Unión-Revista Iberoamericana De Educación Matemática*, 8(31).

Muñoz-Repiso, A. G. V. (2015). Las Competencias Digitales En El Ámbito Educativo. Recuperado El, 17.

Navarro, R. E., Aguilar, G. A., & Gámez, I. E. (2020). Las Competencias Digitales En La Educación Media Superior: Una Aproximación Epistémica. *Saberes Digitales: Una Aproximación Desde Las*, 99.

Ocde (2001). Definition And Selection Of Competencies (Deseco). Recuperado De [Http://Www.Oecd.Org/Edu/Skills-Beyond-School/Definitionandselectionofcompetencies Deseco.Htm](http://www.oecd.org/edu/skills-beyond-school/definitionandselectionofcompetencies-deseco.htm)

Olaz, F.O. (2011). Aportes De La Teoría Social Cognitiva De Bandura Al Estudio De Las Habilidades Sociales.

Parra, I.O. (2015). Resumen "Aprendizaje Y Comunicación Social En Niños De 3 A 5 Años" Desde La Teoría De Albert Bandura.

Patrón, A.E., Castro, A.Á., Fuentes, P., & Ortiz, J.L. (2018). Las Aulas Virtuales En El Aprendizaje De Las Matemáticas Institución Educativa Lorgia De Arco, Municipio De Moñitos Córdoba, Colombia.

Pérez, G.A. (2013). Desarrollo De Un Modelo De Consumo De Alcohol Desde El Aprendizaje Social En Poblacion Colombiana.

Reis, C., Pessoa, T., & Gallego-Arrufat, M. J. (2019). Alfabetización Y Competencia Digital En Educación Superior: Una Revisión Sistemática. Redu. Revista De Docencia Universitaria, 17(1), 45-58.

Rodríguez-Rey, R., & Cantero-García, M. (2020). Albert Bandura. Padres Y Maestros / Journal Of Parents And Teachers.

Rojas Oballe, Víctor Raúl, Zeta Vite, Adolfo, & Jiménez Chinga, Regina. (2020). Digital Competences In A Peruvian Public University. Conrado, 16(77), 125-130. Epub 02 De Diciembre De 2020. Recuperado En 02 De Octubre De 2023, De [Http://Scielo.Sld.Cu/Scielo.Php?Script=Sci_Arttext&Pid=S1990-86442020000600125&Lng=Es&Tlng=En](http://Scielo.Sld.Cu/Scielo.Php?Script=Sci_Arttext&Pid=S1990-86442020000600125&Lng=Es&Tlng=En).

Scolari, C. (2018). Alfabetismo Transmedia En La Nueva Ecología De Los Medios. Libro Blanco, Transmedia Literacy, Barcelona. Recurso En Línea Consultado En Septiembre Del 2023. En: [Http://Transmedialiteracy.Upf.Edu/Sites/Default/Files/Files/TI_Whit_Es.Pdf](http://Transmedialiteracy.Upf.Edu/Sites/Default/Files/Files/TI_Whit_Es.Pdf)

Scolari, Carlos A., Winocur, Rosalía, Pereira, Sara, & Barreneche, Carlos. (2018). Alfabetismo Transmedia. Una Introducción. Comunicación Y Sociedad, (33), 7-13.

Sct (2019).Marco De Habilidades Digitales, Documento Digital, Consultado En
Noviembre Del
2020:https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/data/file/444450/marco_de_habilidades_digitales_vf.pdf

Terreni, L., Vilanova, G., & Varas, J. (2019). Desarrollo De Competencias Digitales En Propuestas Pedagógicas En Ambientes Mediados: Un Caso En Educación Superior Bajo Modelo De Aula Extendida. Informes Científicos Técnicos-Unpa, 11(3), 61-87.

Unión Europea. (2006). Recomendación Del Parlamento Europeo Y Del Consejo Sobre Las Competencias Clave Para El Aprendizaje Permanente. <https://eur-lex.europa.eu/Lexuriserv/Lexuriserv.do?uri=Oj:L:2006:394:0010:0018:Es:Pdf> [Links]

Valencia Domínguez R.A, García Cúpil R. Y De La O T.(2021) La Posición De La Escuela Frente Al Nuevo Panorama Virtual Educativo: La Concepción De La Escuela Como Fuente Legítima De Conocimiento, El Rol Docente Y El Aprendizaje. Alcances Y Retos De Las Instituciones De Educación Superior Una Visión Global En La Nueva Normalidad.

Wilches-Vega, J.D. (2021). Teoría Del Conectivismo En El Proceso De Aprendizaje En Red De La Respiración Celular. Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0.

Morduchowicz R. (2021) Competencias Digitales. UNESCO.

Mesa Vázquez, Jorge, Pardo Gómez, María Elena, & Cedeño Marcillo, Gardenia Edith. (2022). Competencias informáticas e informacionales en la gestión de información científica en la formación del posgrado. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 48(2), 103-114. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052022000200103>

Carmen Cruz M. (2020.). *Diferencia entre habilidades tecnológicas e informativas.*

<https://comein.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero101/articles/m-c-cruz-diferencia-entre-habilitats-tecnologiques-i-informatives.html>

Medina Gual, L., Chao Rebolledo, C., Garduño Teliz, E., Baptista Lucio, P., González Videgaray, M. D. C., Covarrubias Santiago, C. A., ... & Ojeda Núñez, J. A. (2021). El impacto de la pandemia en la educación media superior mexicana: un análisis desde lo pedagógico, psicológico y tecnológico. *Revista Iberoamericana de educación.*

Del Valle Acosta (1995) La utilización de técnicas pedagógicas en el CBTIS No. 32 [tesis de licenciatura] Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

Benítez Jiménez (2007) Análisis de las practicas evaluativas de los docentes del CBTis No.32 5to "Semestre" "C", Especialidad: Mantenimiento.

De Estadística Y Geografía, I. N. (s. f.). *Tabulados Interactivos-Genéricos.*

<https://www.inegi.org.mx/app/tabulados/interactivos/?pxq=ac13059d-e874-4962-93bb-74f2c58a3cb9>

INEGI (2020) *Censo de población y vivienda 2020*

INEGI (2020) *Marco geoestadístico*

SETAB (s.f) *Estadísticas continua*

Asociación Mexicana de Internet (2015). *11º estudio sobre los hábitos de los usuarios de Internet en México 2015.* Ciudad de México: AMIPCI Televisa.

Disponible

en: https://amipci.org.mx/images/AMIPCI_HABITOS_DEL_INERNAUTA_MEXICANO_2015.pdf (consultado: 5 de abril de 2016). [[Links](#)]

Arango, Germán; Bringué, Xavier y Sábada, Charo (2010). “La generación interactiva en Colombia: adolescentes frente a la Internet, el celular y los videojuegos”, *Anágramas* (Colombia), vol. 9, núm.17, pp. 45-56. [[Links](#)]

Arribas, Amaia e Islas, Octavio (2009). “Niños y jóvenes mexicanos en Internet”, *Razón y Palabra* (México), vol. 14, núm. 67, pp. 1-6. [[Links](#)]

Bautista, Guillermo; Escofet, Ana; Fóres, Anna; López, Marta y Marimon, Marta (2013). “Superando el concepto de nativo digital. Análisis de las prácticas digitales del estudiante universitario”, *Digital Education Review* (España), núm. 24. Disponible en <http://greav.ub.edu/der/> (consultado: 5 de abril de 2016). [[Links](#)]

Boyd, Dana (2014). *It's complicated. The social lives of networked teens*, New Haven: Yale University Press. [[Links](#)]

Buckingham, David (2008). *Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*, Buenos Aires: Manantial. [[Links](#)]

Cabra-Torres, Fabiola y Marciales-Vivas, Gloria (2009). “Mitos, realidades y preguntas de investigación sobre los nativos digitales: una revisión”, *Universitas Psychologica Revista* (Colombia), vol. 8, núm. 2, mayo-agosto, pp. 323-338. [[Links](#)]

Cassany, Daniel (2012). *En línea. Leer y escribir en la red*, Barcelona: Anagrama.

[[Links](#)]

Cassany, Daniel y Ayala, Gilmar (2008). "Nativos e inmigrantes digitales en la escuela", *CEE Participación Educativa* (España), vol. 9, noviembre, pp. 53-71.

[[Links](#)]

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
México.

Alojamiento de la Tesis en el Repositorio Institucional

Título de Tesis:	DIAGNÓSTICO DE LAS HABILIDADES DIGITALES DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACION MEDIA SUPERIOR, ESTUDIO DE CASOS CONALEP 1
Autor(a) o autores(ras) de la Tesis:	ADELAIDA MORALES DAMIAN
ORCID:	0009-0006-9556-8329
Resumen de la Tesis:	<p>El presente trabajo de investigación tuvo como propósito analizar los inconvenientes que presentaron los estudiantes del CONALEP I ubicado en el municipio del centro del estado de Tabasco, en el uso de las TIC. Se realizó un diagnóstico para conocer las habilidades digitales (tecnológicas, informáticas e informacionales) que poseen los estudiantes, caso de estudios Conalep I. Por lo cual, se realizó un proyecto de investigación en modalidad básica con un enfoque cuantitativo de características descriptiva y exploratoria encaminada a realizar un diagnóstico que permitiera conocer el grado de dominio de las habilidades digitales de los estudiantes.</p>
Palabras claves de la Tesis:	Habilidades digitales, Digital skills, TIC, ICT (Information and Communication Technologies) Competencias digitales, Digital competencias Herramientas tecnológicas, Technological tolos, Tecnología de la información y comunicación, Information and Communication Technology (ICT)

Referencias citadas:

- Adell, J. Y Castañeda, L. (2010). Los Entornos Personales De Aprendizaje (Ples). Una Nueva Manera De Entender El Aprendizaje
- Alles, M. (2008). Comportamiento Organizacional. Granica
- Arellano-Esparza, Carlos Alberto, & Ortiz-Espinoza, Ángeles. (2022). Educación media superior en México: abandono escolar y políticas públicas durante la covid-19. *Íconos. Revista de Ciencias Sociales*, (74), 33-52.
- Attewel, P. (2009). ¿Qué Es Una Competencia? Revista Interuniversitaria De Pedagogía Social, (16), 21-44.
- Ausubel, D. (1983). Teoría Del Aprendizaje Significativo. Fascículos De Ceif, 1(1-10), 1-10.
- Cabello, P., Torres, R.S., & Mellado, C. (2018). Conflicto Socioambiental Y Contienda Política: Encuadres De La Crisis Ambiental De La Marea Roja En Chiloé (Chile). *América Latina Hoy*.
- Cabezas González, M., Casillas Martín, S., Sanches Ferreira, M., & Teixeira Diogo, F. L. (2017). Validación De Un Instrumento Para Medir La Competencia Digital De Estudiantes Universitarios (Codieu) Validation Of An Instrument To Measure The Digital Competence Of University Students (Codieu). *Revista De Estudios E Investigación En Psicología Y Educación*, Extr.(13), A13-022. <https://doi.org/10.17979/Reipe.2017.0.13.2180>
- Calle Pomares, J.L. (2022). Factor Complejo Tecnológico Su Aplicación En La Educación Superior. 593 Digital Publisher Ceit.
- Camillo, J.G., Miyashiro, M.M., & Chávez, R.C. (2021). Aprendizaje Ubicuo En Estudiantes Universitarios. *South Florida Journal Of Development*.
- Candela-Borja, Y.M., Intriago-Loor, M.E., Solórzano-Coello, D.L., & Rodríguez-Gámez, M. (2020). Los Procesos Motivacionales De La Teoría Cognitiva Social Y Su Repercusión En El Aprendizaje De Los Estudiantes De Bachillerato. *Dominio De Las Ciencias*, 6, 932-949.
- Chávez Barquero, F. H., Cantú Valadez, M., & Rodríguez Pichardo, C. M. (2016). Competencias Digitales Y Tratamiento De Información Desde La Mirada Infantil. *Redie. Revista Electrónica De Investigación Educativa*, 18(1), 209-220.
- Chiavenato, I. (2009). Comportamiento Organizacional . La Dinamica Del Exito En Las Organizaciones. Mcgraw Hill.
- Corona Cervantes J.A.(2021) Competencias Transmedia Y Habilidades Digitales En Jóvenes Estudiantes De Bachillerato De Tláhuac [Tesis De Maestría, Universidad Autonoma De México]
- Derrama Magisterial (18 De Mayo De 2018) Teoría Del Aprendizaje: Teoría Humanista. <https://blog.derrama.org.pe/teorias-del-aprendizaje-teoria-humanista/>
- Dgeti. (2016, May 24). Dirección General De Educación Tecnológica Industrial Y De Servicios | Gob.Mx. <http://uemstis.sep.gob.mx/index.php/quienes-somos/74-que-es-la-dgeti>
- Díaz-Arce, D., & Loyola-Illescas, E. (2021). Competencias Digitales En El Contexto Covid 19:

Una Mirada Desde La Educación. Revista Innova Educación, 3(1), 120-150.

García-Valcárcel, A. Y Martín Del Pozo, M. (2015). Análisis De Las Competencias Digitales De Los Graduados En Titulaciones De Maestro. Xxiii Jornadas Universitarias De Tecnología Educativa "La Formación Universitaria En Tecnología Educativa: Enfoques, Perspectivas E Innovación", Badajoz, 11-12 Junio 2015

Geba. N.,B., Cataní M.L,(2018) Las Redes Conceptuales Y La Enseñanza-Aprendizaje De Las Especialidades Contables Económico-Financiera Y Socio-Ambiental Para Un Desarrollo Más Sustentable (Archivo Pdf).
https://Sedici.Unlp.Edu.Ar/Bitstream/Handle/10915/72336/Documento_Completo.Pdf-Pdfa.Pdf?Sequence=1&Isallowed=Y#:~:Text=En%20t%C3%A9rminos%20simples%2c%20subsuncion%20es,Que%20es%20descubierto%20por%20C3%A9I.

Gómez, A.D. (2019). Evaluación De Usabilidad De Una Aplicación Móvil Para El Entrenamiento De Competencias Clínicas En Estudiantes De Psicología En Línea.

Grosso, J. L. (2004). Ntics, Educación Virtual, Lógicas De La Comunicación Social Y" Sociedad Del Conocimiento": Anotaciones Sobre El Contexto Y La Responsabilidad Social De La Educación Superior A Distancia En Alc. Revista Diálogo Educativo, 4(13), 1-10.

Instituto Internacional De Investigación De Tecnología Educativa (S.F) Marco Conceptual Para La Práctica Docente

Lemus, C. (2017). El Desarrollo De Las Habilidades Digitales En Profesores Universitarios, Editorial Académica Española, España.

Lévano-Francia, L., Sanchez, S., Guillén-Aparicio, P., Tello-Cabello, S., Herrera-Paico, N., Collantes-Inga, Z. (2019). Competencias Digitales Y Educación. Propósitos Y Representaciones, 7(2), 569-588. Doi: [Http://Dx.Doi.Org/10.20511/Pyr2019.V7n2.329](http://Dx.Doi.Org/10.20511/Pyr2019.V7n2.329)

Marreros Saldarriaga, P. L., & Montalvo Vallejos, G. A. (2019). Programa De Habilidades Comunicativas Asertivas Basado En La Teoría Humanista De Carl Rogers Y La Teoría Del Aprendizaje Social De Albert Bandura Para Mejorar Las Relaciones Interpersonales En Los Estudiantes Del Vii Ciclo De La Especialidad De Educación Primaria-Fachse De La "Univesidad Nacional Pedro Ruiz Gallo" Lambayeque–Ciclo 2015-I

Matienzo, R. (2020). Evolución De La Teoría Del Aprendizaje Significativo Y Su Aplicación En La Educación Superior. Dialektika: Revista De Investigación Filosófica Y Teoría Social, 2(3), 17-26.

Moreira, M. A. (2012). La Teoría Del Aprendizaje Significativo Crítico: Un Referente Para Organizar La Enseñanza Contemporánea. Unión-Revista Iberoamericana De Educación Matemática, 8(31).

Muñoz-Repiso, A. G. V. (2015). Las Competencias Digitales En El Ámbito Educativo. Recuperado El, 17.

Navarro, R. E., Aguilar, G. A., & Gámez, I. E. (2020). Las Competencias Digitales En La Educación Media Superior: Una Aproximación Epistémica. Saberes Digitales: Una Aproximación Desde Las, 99.

Ocde (2001). Definition And Selection Of Competencies (Deseco). Recuperado De [Http://Www.Oecd.Org/Edu/Skills-Beyond-School/Definitionandselectionofcompetencies](http://www.oecd.org/edu/skills-beyond-school/definitionandselectionofcompetencies) Deseco.Htm

Olaz, F.O. (2011). Aportes De La Teoría Social Cognitiva De Bandura Al Estudio De Las Habilidades Sociales.

Parra, I.O. (2015). Resumen "Aprendizaje Y Comunicación Social En Niños De 3 A 5 Años" Desde La Teoría De Albert Bandura.

Patrón, A.E., Castro, A.Á., Fuentes, P., & Ortiz, J.L. (2018). Las Aulas Virtuales En El Aprendizaje De Las Matemáticas Institución Educativa Lorgia De Arco, Municipio De Moñitos Córdoba, Colombia.

Pérez, G.A. (2013). Desarrollo De Un Modelo De Consumo De Alcohol Desde El Aprendizaje Social En Poblacion Colombiana.

Reis, C., Pessoa, T., & Gallego-Arrufat, M. J. (2019). Alfabetización Y Competencia Digital En Educación Superior: Una Revisión Sistemática. Redu. Revista De Docencia Universitaria, 17(1), 45-58.

Rodríguez-Rey, R., & Cantero-García, M. (2020). Albert Bandura. Padres Y Maestros / Journal Of Parents And Teachers.

Rojas Oballe, Víctor Raúl, Zeta Vite, Adolfo, & Jiménez Chinga, Regina. (2020). Digital Competences In A Peruvian Public University. Conrado, 16(77), 125-130. Epub 02 De Diciembre De 2020. Recuperado En 02 De Octubre De 2023, De [Http://Scielo.Sld.Cu/Scielo.Php?Script=Sci_Arttext&Pid=S1990-86442020000600125&Lng=Es&Tlng=En](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000600125&lng=es&tlng=en).

Scolari, C. (2018). Alfabetismo Transmedia En La Nueva Ecología De Los Medios. Libro Blanco, Transmedia Literacy, Barcelona. Recurso En Línea Consultado En Septiembre Del 2023. En: [Http://Transmedialiteracy.Upf.Edu/Sites/Default/Files/Files/TI_Whit_Es.Pdf](http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TI_Whit_Es.Pdf)

Scolari, Carlos A., Winocur, Rosalía, Pereira, Sara, & Barreneche, Carlos. (2018). Alfabetismo Transmedia. Una Introducción. Comunicación Y Sociedad, 13(3), 7-13

Sct (2019). Marco De Habilidades Digitales, Documento Digital, Consultado En Noviembre Del 2020: [Https://Www.Gob.Mx/Cms/Uploads/Attachment/File/444450/Marco_De_Habilidades_Digitales_Vf.Pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/444450/Marco_De_Habilidades_Digitales_Vf.Pdf)

Terreni, L., Vilanova, G., & Varas, J. (2019). Desarrollo De Competencias Digitales En Propuestas Pedagógicas En Ambientes Mediados: Un Caso En Educación Superior Bajo Modelo

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

De Aula Extendida. Informes Científicos Técnicos-Unpa, 11(3), 61-87.

Unión Europea. (2006). Recomendación Del Parlamento Europeo Y Del Consejo Sobre Las Competencias Clave Para El Aprendizaje Permanente. <https://eur-lex.europa.eu/Lexuriserv/Lexuriserv.Do?Uri=Oj:L:2006:394:0010:0018:Es:Pdf> [Links]

Valencia Domínguez R.A, García Cupil R. Y De La O T.(2021) La Posición De La Escuela Frente Al Nuevo Panorama Virtual Educativo: La Concepción De La Escuela Como Fuente Legítima De Conocimiento, El Rol Docente Y El Aprendizaje. Alcances Y Retos De Las Instituciones De Educación Superior Una Visión Global En La Nueva Normalidad.

Wilches-Vega, J.D. (2021). Teoría Del Conectivismo En El Proceso De Aprendizaje En Red De La Respiración Celular. Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0.

Morduchowicz R. (2021) Competencias Digitales. UNESCO.

Mesa Vázquez, Jorge, Pardo Gómez, María Elena, & Cedeño Marcillo, Gardenia Edith. (2022). Competencias informáticas e informacionales en la gestión de información científica en la formación del posgrado. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 48(2), 103-114. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052022000200103>

Carmen Cruz M. (2020.). *Diferencia entre habilidades tecnológicas e informativas*. <https://comein.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero101/articulos/m-c-cruz-diferencia-entre-habilitats-tecnologiques-i-informatives.html>

Medina Gual, L., Chao Rebolledo, C., Garduño Teliz, E., Baptista Lucio, P., González Videgaray, M. D. C., Covarrubias Santiago, C. A., ... & Ojeda Núñez, J. A. (2021). El impacto de la pandemia en la educación media superior mexicana: un análisis desde lo pedagógico, psicológico y tecnológico. *Revista Iberoamericana de educación*.

Del Valle Acosta (1995) La utilización de técnicas pedagógicas en el CBTIS No. 32 [tesis de licenciatura] Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

Benítez Jiménez (2007) Análisis de las practicas evaluativas de los docentes del CBTis No.32 5to "Semestre" "C", Especialidad: Mantenimiento.

Estadística Y Geografía, I. N. (s. f.). *Tabulados Interactivos-Genéricos*. <https://www.inegi.org.mx/app/tabulados/interactivos/?pxq=ac13059d-e874-4962-93bb-74f2c58a3cb9>

20) Censo de población y vivienda 2020

20) Marco geoestadístico

f) Estadísticas continuas

Asociación Mexicana de Internet (2015). *11º estudio sobre los hábitos de los usuarios de Internet*

en México 2015. Ciudad de México: AMIPCI Televisa. Disponible en: https://amipci.org.mx/images/AMIPCI_HABITOS_DEL_INERNAUTA_MEXICANO_2015.pdf (consultado: 5 de abril de 2016). [[Links](#)]

Arango, Germán; Bringué, Xavier y Sábada, Charo (2010). "La generación interactiva en Colombia: adolescentes frente a la Internet, el celular y los videojuegos", *Anagramas* (Colombia), vol. 9, núm.17, pp. 45-56. [[Links](#)]

Arribas, Amaia e Islas, Octavio (2009). "Niños y jóvenes mexicanos en Internet", *Razón y Palabra* (México), vol. 14, núm. 67, pp. 1-6. [[Links](#)]

Bautista, Guillermo; Escofet, Ana; Fóres, Anna; López, Marta y Marimon, Marta (2013). "Superando el concepto de nativo digital. Análisis de las prácticas digitales del estudiante universitario", *Digital Education Review* (España), núm. 24. Disponible en <http://greav.ub.edu/der/> (consultado: 5 de abril de 2016). [[Links](#)]

Boyd, Dana (2014). *It's complicated. The social lives of networked teens*, New Haven: Yale University Press. [[Links](#)]

Buckingham, David (2008). *Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*, Buenos Aires: Manantial. [[Links](#)]

Cabra-Torres, Fabiola y Marciales-Vivas, Gloria (2009). "Mitos, realidades y preguntas de investigación sobre los nativos digitales: una revisión", *Universitas Psychologica Revista* (Colombia), vol. 8, núm. 2, mayo-agosto, pp. 323-338. [[Links](#)]

Cassany, Daniel (2012). *En línea. Leer y escribir en la red*, Barcelona: Anagrama. [[Links](#)]

Cassany, Daniel y Ayala, Gilmar (2008). "Nativos e inmigrantes digitales en la escuela", *CEE Participación Educativa* (España), vol. 9, noviembre, pp. 53-71. [[Links](#)]