Saberes Digitales
de los actores universitarios

Dr. Alberto Ramírez Martinell y Dr. Miguel Casillas
Universidad Veracruzana

Septiembre, 2014

Categorías de usuarios de Sistemas Digitales

- Usuarios 1.0 y 2.0
- Consumidores y Productores
- Enfoque de las Generaciones (Generación Y, X, Generación Millenials, Net Generation, Generación Einstein, Generación Google, iGeneration)
- inmigrantes y nativos digitales (Prensky, 2001)
- Residentes y Visitantes digitales (While y Le Cornu, 2011)
- online y offline users

Hernández y Hernández, D., Ramírez-Martinell, A. y Cassany, D. (2014). Categorizando a los usuarios de sistemas digitales. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 44, 113-126.

Estudiantes 2.0 ¿Qué deben saber de TIC?

- Los saberes digitales son un esquema teórico que nos permite estructurar la incorporación de las TIC al currículum universitario centrándonos en los objetivos instrumentales y del conocimiento y alejándonos de marcas y tipos particulares de dispositivos. Los saberes digitales sintetizan una enorme masa de cuestiones que aparecen cuando se habla de TIC en diez rubros genéricos que permiten la organización del grado de apropiación tecnológica.

- El proceso de elaboración del marco de los saberes digitales consistió en la revisión de las normas, directrices y estándares internacionales propuestos por OCDE (2010; 2012); UNESCO (2008); ECDL (2007); e ISTE (2012); y en la agrupación de coincidencias en cuatro grandes grupos, que a su vez contenían diez consideraciones a las que denominamos saberes digitales

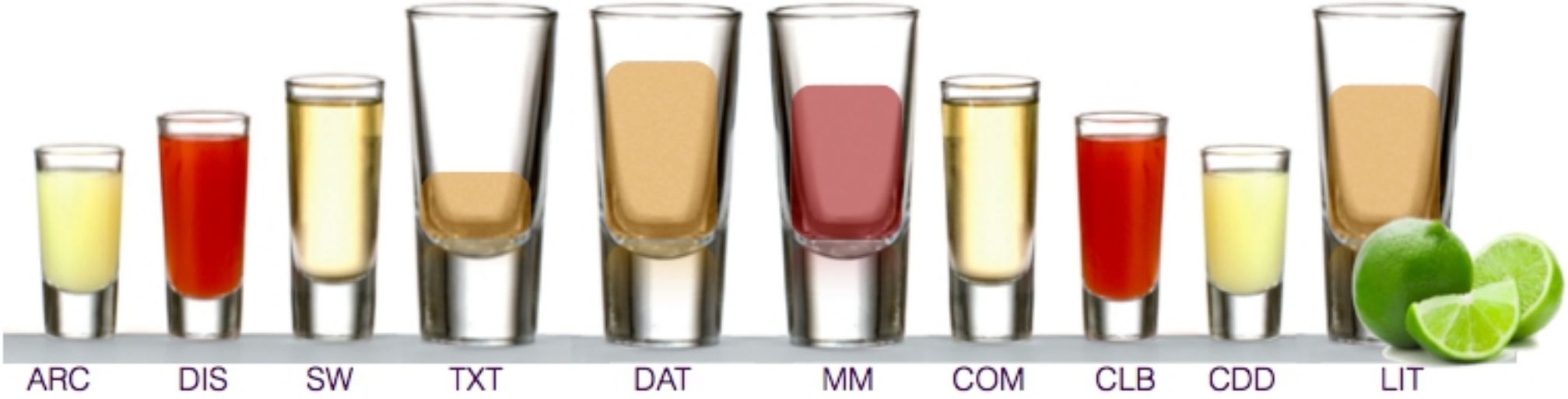
Saberes Digitales (SD)

1. Enfoque Global Consideraciones Locales (*Glocal*)
2. Enfocados a las necesidades de las personas
3. dependen del nivel académico
4. dependen de la disciplina

Saberes Digitales

1. Administrar Dispositivos
2. Administrar Archivos
3. Programas y Fuentes de información especializadas
4. Texto y texto enriquecido
5. Datos
6. Medios y Multimedia
7. Comunicación
8. Socialización y Colaboración
9. Literacidad Digital
10. Ciudadanía Digital

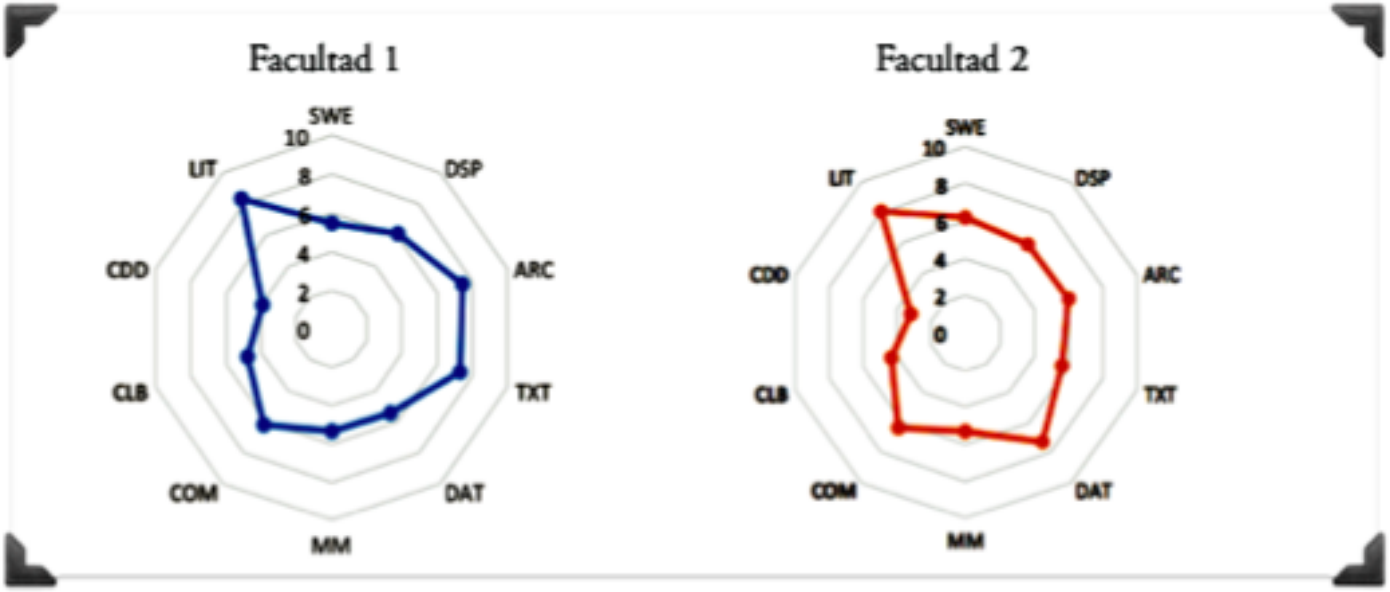
Saberes Digitales



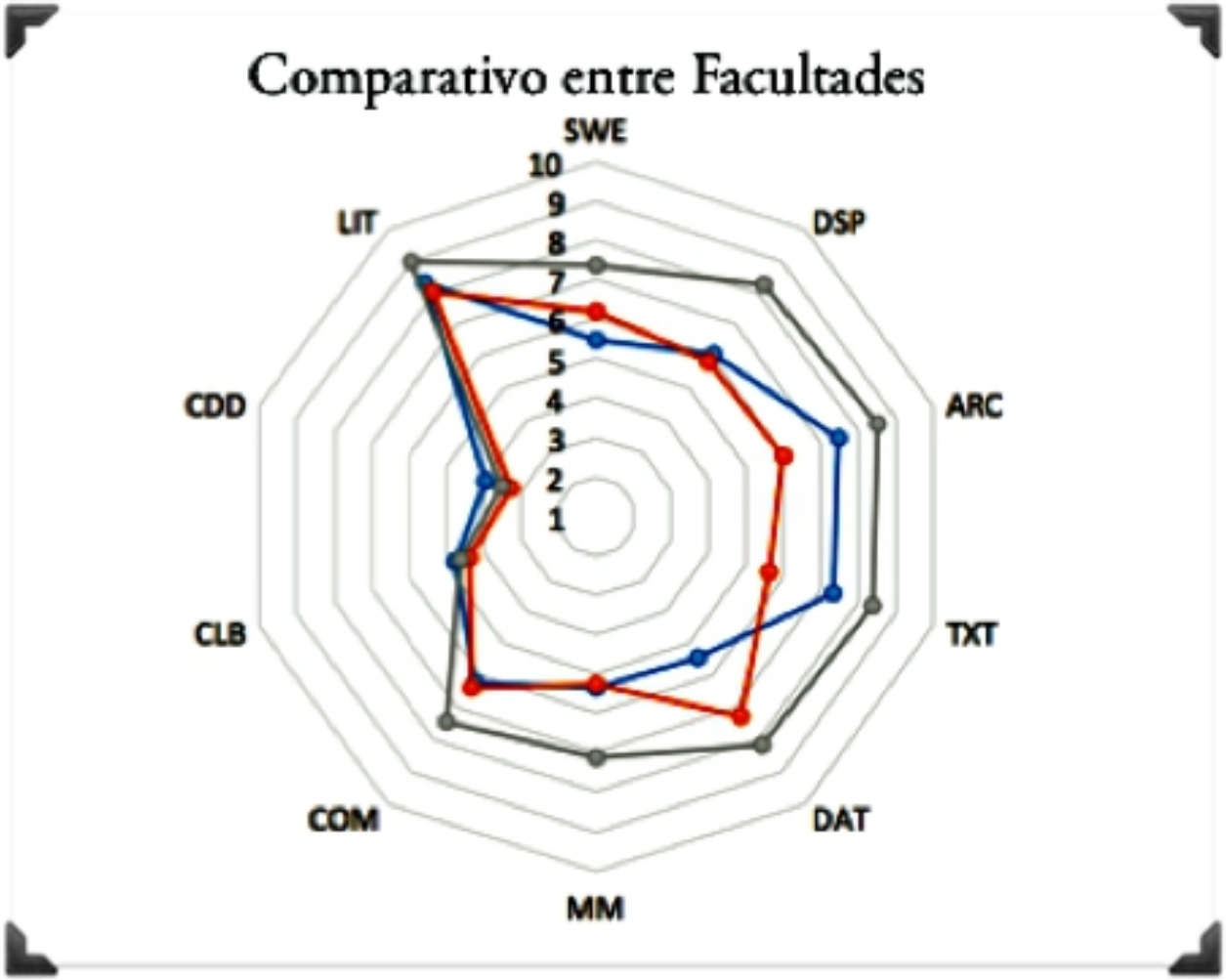
Saberes Digitales

	Aplicadas	Puras
Blandas	Facultad de idiomas	Facultad de Filosofía
Duras	Facultad de Ingeniería en Sistemas de Producción Agropecuaria	Facultad de Biología

¿Cómo medir?



Gráficas Elaboradas por Pablo Olguín



Gráficas Elaboradas por Pablo Olguín

Saberes Digitales

1

SABER

USAR DISPOSITIVOS

Alberto Ramírez Martinell - Miguel Casillas
http://www.uv.mx/blogs/brechadigital

DEFINICIÓN

Conocimientos y habilidades necesarias para la operación de sistemas digitales (computadoras, tabletas, smartphones, cajeros automáticos, kioscos digitales) mediante la interacción con elementos gráficos del sistema operativo (menús, iconos, botones, notificaciones, herramientas); físicos (monitor, teclado, mouse, bocinas, panel táctil); o a través del establecimiento de conexiones con dispositivos periféricos (impresora, escáner, cañón, televisión, cámara web, micrófono) o con redes de datos (sean alámbricas o inalámbricas).

Saberes Digitales

2

SABER

ADMINISTRAR ARCHIVOS

Alberto Ramírez Martinell - Miguel Casillas
http://www.uv.mx/blogs/brechadigital

DEFINICIÓN

Conocimientos y habilidades necesarias para la manipulación (copiar, pegar, borrar, renombrar, buscar, comprimir, convertir, etc.); edición (tanto de su contenido como de sus atributos); y transferencia de archivos ya sea de manera local (disco duro interno o externo, disco óptico, memoria USB); por proximidad (bluetooth, casting, airdrop) o de forma remota (como adjunto, por inbox o en la nube).

Saberes Digitales

3

SABER

USAR PROGRAMAS Y SISTEMAS DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADOS

Alberto Ramírez Martinell - Miguel Casillas
http://www.uv.mx/blogs/brechadigital

DEFINICIÓN

Conocimientos y habilidades referidas a dos elementos: al software cuyas funciones y fines específicos son relevantes para enriquecer procesos y/o resolver tareas propias de una disciplina, por ejemplo: diseño gráfico, programación, análisis estadístico, etc.; y a las fuentes de información digital especializadas, tales como bibliotecas virtuales, revistas electrónicas e impresas, páginas web y blogs, entre otras.

Saberes Digitales

4

SABER

CREAR Y MANIPULAR CONTENIDO DE TEXTO Y TEXTO ENRIQUECIDO

Alberto Ramírez Martinell - Miguel Casillas
http://www.uv.mx/blogs/brechadigital

DEFINICIÓN

Conocimientos y habilidades para la creación (apertura de un documento nuevo, elaboración de una entrada en un blog); edición (copiar, pegar, cortar); formato (cambiar los atributos de la fuente, determinar un estilo, configurar la forma del párrafo); y manipulación de los elementos (contar palabras, hacer búsquedas, revisar ortografía, registrar cambios en las versiones del documento) de un texto plano; o la inserción de elementos audiovisuales (efectos, animaciones, transiciones) de un texto enriquecido (como una presentación, un cartel, una infografía).

Saberes Digitales

5

SABER

CREAR Y MANIPULAR CONJUNTOS DE DATOS

Alberto Ramírez Martinell - Miguel Casillas
http://www.uv.mx/blogs/brechadigital

DEFINICIÓN

Conocimientos y habilidades para la creación (en programas de hojas de cálculo, de estadística o en bases datos); agrupación (trabajar con registros, celdas, columnas y filas); edición (copiar, cortar y pegar registros y datos); manipulación (aplicar fórmulas y algoritmos, ordenar datos, asignar filtros, realizar consultas y crear reportes); y visualización de datos (creación de gráficas).

Saberes Digitales

6

SABER

CREAR Y MANIPULAR MEDIOS Y MULTIMEDIA

Alberto Ramírez Martinell - Miguel Casillas
http://www.uv.mx/blogs/brechadigital

DEFINICIÓN

Conocimientos y habilidades para la Identificación (por el contenido o atributos del archivo); reproducción (visualizar videos, animaciones e imágenes y escuchar música o grabaciones de voz); producción (realizar video, componer audio, tomar fotografías); edición (modificación o alteración de medios); e integración de medios en un producto multimedia y su respectiva distribución en diversos soportes digitales.

Medios: son instrumentos o formas de contenido a través de los cuales realizamos el proceso comunicacional: texto, contenido gráfico, infografías, audios, videos y animaciones.

Multimedia. Que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios. Ejemplo: un interactivo que integre: texto, video y una galería de fotos.

Saberes Digitales

7

SABER @

COMUNICARSE EN ENTORNOS DIGITALES

Alberto Ramírez Martinell - Miguel Casillas
http://www.uv.mx/blogs/brechadigital

DEFINICIÓN

Conocimientos y habilidades para transmitir información (voz, mensajes de texto, fotos o videollamadas) a uno o más destinatarios; o recibirla de uno o más remitentes de manera sincrónica (llamada, videoconferencia o chat) o asincrónica (correo electrónico, mensajes de texto, correo de voz).

Saberes Digitales

8

SABER

SOCIALIZAR Y COLABORAR EN ENTORNOS DIGITALES

Alberto Ramírez Martinell - Miguel Casillas
http://www.uv.mx/blogs/brechadigital

DEFINICIÓN

Conocimientos y habilidades orientadas a la difusión de información (blogs, microblogs); interacción social (redes sociales como Facebook, Twitter, Instagram); presencia en web (indicar "me gusta", hacer comentarios en servidores de medios o blogs, marcado social); y al trabajo grupal mediado por web (plataformas de colaboración como google docs o entornos virtuales de aprendizaje como Moodle y Eminus).

Saberes Digitales

9

SABER

EJERCER Y RESPETAR UNA CIUDADANÍA DIGITAL

Alberto Ramírez Martinell - Miguel Casillas
http://www.uv.mx/blogs/brechadigital

DEFINICIÓN

Conocimientos, valores, actitudes y habilidades referentes a las acciones (usos sociales, comportamientos éticos, respeto a la propiedad intelectual, integridad de datos, difusión de información sensible); ejercicio de la ciudadanía (participación ciudadana, denuncia pública, movimientos sociales, infoactivismo) y a las normas relativas a los derechos y deberes de los usuarios de sistemas digitales en el espacio público y específicamente en el contexto escolar. La ciudadanía digital (ciberciudadanía o e-ciudadanía) también considera la regulación a través de normas y leyes; convenciones y prácticas socialmente aceptadas; actitudes y criterios personales. Asimismo, se relaciona con el manejo de algunas reglas escritas o normas sobre el comportamiento y el buen uso de estas tecnologías (Netiquette). Una ciudadanía responsable nos ayuda a prevenir los riesgos que se pueden originar a partir del uso de las TIC cotidianamente (robo, phishing, difamación, ciberbullying o ciberacoso).

Saberes Digitales

10

SABER

LITERACIDAD DIGITAL

Alberto Ramírez Martinell - Miguel Casillas
http://www.uv.mx/blogs/brechadigital

DEFINICIÓN

Conocimientos, habilidades y actitudes dirigidas a la búsqueda efectiva de contenido digital y a su manejo, mediante la consideración de palabras clave y metadatos; adopción de una postura crítica (consulta en bases de datos especializadas, realización de búsquedas avanzadas); aplicación de estrategias determinadas (uso de operadores booleanos, definición de filtros); y consideraciones para un manejo adecuado de la información (referencias, difusión, comunicación).

@armartinell

Dr. Alberto Ramírez Martinell
@armartinell

Dr. Miguel Angel Casillas