



PERCEPCIONES DE JÓVENES UNIVERSITARIOS SOBRE SUS HABILIDADES DIGITALES ACADÉMICAS Y EDUCACIÓN VIRTUAL DURANTE LA PANDEMIA*

PERCEPTIONS OF YOUNG UNIVERSITY STUDENTS ABOUT THEIR
ACADEMIC DIGITAL SKILLS AND VIRTUAL EDUCATION DURING THE
PANDEMIC

PERCEPÇÕES DE JOVENS UNIVERSITÁRIOS SOBRE SUAS HABILIDADES
DIGITAIS ACADÉMICAS E EDUCAÇÃO VIRTUAL DURANTE A
PANDEMIA

Nicté Castañeda-Camey

Universidad de Guadalajara, México

<https://orcid.org/0000-0002-6929-5316>

ncc863@ucea.udg.mx

María Esmeralda Correa Cortez

Universidad de Guadalajara, México

<https://orcid.org/0000-0001-9581-9833>

esmeralda.correa@academicos.udg.mx

Mario Cervantes Medina

Universidad de Guadalajara, México

<http://orcid.org/0000-0001-6039-4492>

mario.cmedina@academicos.udg.mx

Recibido: 17/05/2022 Revisado: 29/06/2022 Aceptado: 11/07/2022 Publicado: 23/10/2022

Resumen: La pandemia por Covid-19 ha generado una transformación multidimensional en la educación superior. El cambio repentino de modalidad de enseñanza que trajo consigo, aunado al creciente uso de dispositivos móviles para actividades de índole académico, propició una carga considerable para las universidades, quienes ajustaron sus programas institucionales con el fin de potenciar el beneficio pedagógico de las tecnologías en la educación. En este contexto, el presente estudio analiza algunas percepciones de jóvenes universitarios sobre sus habilidades digitales académicas y la educación virtual durante la pandemia. Se utilizó el enfoque cualitativo y se implementó la técnica de los grupos focales en los que participaron un total de 26 jóvenes hombres y mujeres en edades comprendidas entre 18-26 años de edad, en dos campus de la Universidad de Guadalajara. Los hallazgos revelaron que si bien la percepción sobre sus habilidades digitales académicas es buena, objetivamente se encontraron áreas de oportunidad para su mejora. Por otro lado, la percepción general sobre la educación virtual ha sido mala al inicio de la pandemia y ha ido cambiando a finales de ésta, presentando retos principalmente en el diseño intencionado de las actividades de enseñanza aprendizaje.

Palabras clave: Jóvenes Universitarios; Habilidades Digitales; Percepciones; Educación Virtual; Pandemia.

Abstract: The Covid-19 pandemic has generated a multidimensional transformation in higher education. The sudden change in teaching modality that it brought about, together with the growing use of mobile devices for academic activities, placed a considerable burden on universities, who adjusted their institutional programs in order to enhance the pedagogical benefit



of technologies in education. In this context, this study analyzes some perceptions of young university students about their digital academic skills and virtual education during the pandemic. The qualitative approach was used and the focus group technique was implemented in which a total of 26 young men and women between 18-26 years old participated in two campuses of the University of Guadalajara. The findings revealed that although the perception of their academic digital skills is good, objectively there were areas of opportunity for improvement. On the other hand, the general perception of virtual education has been bad at the beginning of the pandemic and has been changing at the end of it, presenting challenges mainly in the intentional design of teaching and learning activities.

Keywords: Young University Students; Digital Skills; Perceptions; Virtual Education; Pandemic.

Resumo: A pandemia de Covid-19 provocou uma transformação multidimensional na educação superior. A súbita mudança nos métodos de ensino que provocou, juntamente com a utilização crescente de dispositivos móveis para atividades acadêmicas, colocou uma carga considerável sobre as universidades, que se ajustou os seus programas institucionais a fim de aumentar o benefício pedagógico das tecnologias na educação. Neste contexto, este estudo analisa algumas percepções dos jovens estudantes universitários sobre as suas habilidades digitais acadêmicas e educação virtual durante a pandemia. Foi utilizada uma abordagem qualitativa e foi implementada a técnica de grupo focal, na qual um total de 26 jovens de 18-26 anos participaram em dois campi da Universidade de Guadalajara. Os resultados revelaram que embora a percepção das suas competências digitais acadêmicas seja boa, objetivamente havia áreas de oportunidade de melhoria. Por outro lado, a percepção geral da educação virtual tem sido fraca no início da pandemia e tem vindo a mudar no final da pandemia, apresentando desafios principalmente na concepção intencional de atividades de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Jovens Estudantes Universitários; Habilidades Digitais; Percepções; Educação Virtual; Pandemia.

Cómo citar este artículo: Castañeda-Camey, N., Correa, M^a. E., y Cervantes, M. (2022). Percepciones de jóvenes universitarios sobre sus habilidades digitales académicas y educación virtual durante la pandemia. *Hachetetepe. Revista científica en Educación y Comunicación*, (25). <https://doi.org/10.25267/Hachetepe.2022.i25.2206>

1. INTRODUCCIÓN

El cambio de paradigma repentino de modalidad de enseñanza que trajo consigo la pandemia por COVID-19, aunado al creciente uso de dispositivos móviles para actividades de índole académico, propició una carga considerable para las universidades, quienes ajustaron sus programas institucionales con el fin de potenciar el beneficio pedagógico de las tecnologías en la educación.

De acuerdo a la UNESCO (2020) la principal dificultad durante la pandemia ha sido la falta de un dispositivo, o bien, falta de acceso a Internet. Las habilidades digitales de docentes y estudiantes, han sido también un obstáculo para la educación en línea o híbrida. A pesar de esto, las instituciones de educación superior han realizado estrategias para continuar con el desarrollo y culminación de sus programas académicos durante todo este periodo de pandemia.

Sin embargo, durante la pandemia la mayoría de universidades han dado por sentado que los jóvenes poseen buenas habilidades y destrezas digitales académicas. Este desconocimiento institucional ha generado en algunas ocasiones barreras, obstáculos y frustraciones tanto en los docentes como en los estudiantes. Ha quedado en algunas casos al descubierto carencias formativas, necesidades de recursos y de diseños explícitos en

los que se ha observado un traslado solamente de métodos, contenidos, formas de trabajo inadecuados a las características del formato virtual (Aguilar et al., 2022) o en ocasiones únicamente se ha dado únicamente un “ajuste emergente” para afrontar la situación (Miguel-Román, 2020, p. 17).

En este sentido, es imperante conocer qué piensan sus actores, cuáles son los obstáculos reales, a qué retos se han enfrentado y cuáles son las habilidades que están desarrollando o necesitan desarrollar para hacer frente a este contexto. En específico en la presente investigación se buscó responder a las siguientes preguntas: ¿Cómo evalúan sus habilidades digitales académicas? y ¿Cuál es la percepción de los y las jóvenes universitarios y universitarias respecto a la educación virtual durante la pandemia? El estudio se realizó en la Universidad de Guadalajara, Jalisco, México, concretamente en dos campus universitarios temáticos: el Centro Universitario de Ciencias Económico Administrativas (CUCEA) y el Centro Universitario de Ciencias Sociales y Humanidades (CUCSH) con jóvenes de licenciatura que estudiaron durante el semestre 2021 B que compendió los meses de julio a diciembre de 2021.

1.1. Educación virtual

La tecnología es sin duda el ingrediente principal para el desarrollo social y es inherente a todas las actividades sociales. De forma cotidiana se produce contenido virtual a través de imágenes, videos y documentos en diversas redes sociales. Como producto de la pandemia por COVID 19, estas actividades cobraron especial importancia en todos los hogares y centros educativos. Lo cual trajo consigo desafíos y transformaciones para los sujetos involucrados. Es decir, nuevas formas de enseñar, de aprender y de convivir (Aguilar, 2020).

El concepto de ecosistema digital de aprendizaje ayuda a entender los sistemas de enseñanza híbrida puesta en marcha en la pandemia por COVID 19. Desde este escenario, se retoma la educación virtual no solo a partir de las plataformas de aprendizaje, sino también desde todas las herramientas tecnológicas que han auxiliado al docente y a los estudiantes durante la pandemia capaces de mejorar en relación a las necesidades de aprendizaje.

1.2. Jóvenes digitales

La vida en línea u *online* constituye un espacio social de reconfiguración del tejido social. En él confluyen grupos etarios diversos con fronteras que cada día son más estrechas entre nativos e inmigrantes digitales, ligadas al propio cambio social del Internet y al desarrollo cada vez más rápido de habilidades digitales en toda la población.

Lo juvenil genera formas variadas de constitución de identidad, así, lo correcto sería referirse a la juventud conformada por grupos y subgrupos cuyos marcos de análisis tienen sus límites en la identidad. Las TIC representan una de las formas más comunes de agrupamiento de lo juvenil desde la identidad. Al analizar la manera en que los jóvenes utilizan las tecnologías encontramos la existencia de verdaderas ciberculturas juveniles identificadas como “ámbitos de encuentro virtual entre jóvenes que a pesar de estar distantes en el espacio, intercambian información y datos sobre cuestiones de su interés” (Urresti, 2008, p. 10).

Los y las jóvenes nacidos finales de la última década del siglo pasado y principios del presente siglo constituyen la llamada generación Z. De acuerdo con Botsman (2013)

son jóvenes nacidos en un contexto social y económico de innovación tecnológica, de una generalización del uso de redes sociales *online* y de sobre-información digital.

Según López-Blasco (2005) esta generación se aleja de la linealidad tradicional, se identifica más bien con el cambio de itinerario a lo largo de su vida joven, en condiciones inestables, peores a las generaciones pasadas (Moreno, 2012), lo que les ha permitido generar habilidades de resiliencia y adaptabilidad a escenarios emergentes.

Los jóvenes Z acceden a cualquier tipo de información a través de dispositivos móviles en un tiempo récord en comparación con generaciones pasadas. La inmediatez proporcionada por la tecnología los hace una generación de prosumidores, capaces de construir sus propios conocimientos con fuentes académicas o no, lo que Brené (2010) llamaría: la generación que le es imposible *pensar fuera de la caja*.

Según Mancinas-Chávez (2017) esta generación es nativa digital, pues desde su nacimiento el Internet fue parte de su cotidianidad. En esta misma línea de análisis, Yuste (2015) sostiene que una de sus principales características es la utilización cotidiana de redes sociales y teléfonos inteligentes constituyéndose en un espacio natural de interacción.

La iniciación temprana en la tecnología y la interacción con diversos aparatos tecnológicos les ha llamado *Screenagers* o “adolescentes de la pantalla”. Son jóvenes que se sienten cómodos de compartir sus experiencias de vida en Internet, son considerados “la primer tribu de los verdaderos nativos digitales” (Allard et al., 2007; Fernández-Cruz y Fernández-Díaz, 2016).

Ahora bien, aun cuando los nativos digitales parecen tener habilidades tecnológicas superiores a otras generaciones (Kirschner y Bruyckere, 2017), también Lluna y Pedreira (2017) así como Desmurget (2019) han incorporado los conceptos de huérfanos digitales o cretinos digitales, respectivamente, ya que han tenido que aprender de forma autónoma, abandonados por un sistema educativo atrasado que no ha sabido incorporar a los procesos educativos los avances tecnológicos. Con esta suerte, los autores observan que estos jóvenes se volvieron hábiles solo para navegar en las redes sociales.

En esta misma línea de análisis, el propio creador del término nativo digital Prensky, años después, opta por identificar el concepto de sabiduría digital dejando de lado la importancia de la edad y centrándose en las habilidades individuales (Prensky, 2010). Desde aquí se ha dado por hablar de “falsos nativos digitales” o “ignorantes analógicos” y criticar la visión simplista de digitalizar teóricamente a generaciones completas (Milrad, et al., 2013).

Por lo tanto, estudios como los de Prensky (2010), Lluna y Pedreira (2017) y Desmurget (2019) cobran importancia para la presente investigación, ya que si bien se analizan las habilidades digitales de jóvenes nativos digitales, que en teoría, deberían de tener habilidades digitales naturales, estos coinciden en que carecen en su gran mayoría de adecuadas habilidades digitales académicas.

1.3. Habilidades digitales y jóvenes universitarios urbanos

Avitia y Uriarte (2017, p. 2) parten del supuesto de que esta “barrera de la accesibilidad” generalmente está superada en los jóvenes de estas generaciones anteriormente expuestas y que estos tendrían la capacidad de llevar a cabo actividades de enseñanza-aprendizaje en los cursos virtuales ofrecidos en las universidades en el actual escenario. Gisbert y Esteve (2011) plantean que no hay evidencia o una claridad sobre si poseen un grado o nivel óptimo de habilidades y destrezas digitales requeridas para una

exitosa incorporación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Podríamos preguntarnos entonces: ¿En qué medida estos jóvenes ya poseían habilidades digitales adecuadas para atender las clases virtuales (sincrónicas y asincrónicas) en el contexto de la pandemia? En este sentido, es imperante construir una aproximación al concepto de habilidades digitales en jóvenes como un elemento fundamental para la comprensión de esta problemática.

Organista et al. (2016) conciben el concepto de habilidad digital como el nivel de dominio que poseen los jóvenes de estas generaciones para utilizar las TIC, que requiere de una práctica constante de algunas tareas operativas e informacionales. Asimismo, Ramírez y Casillas (2014) plantean que el nivel de destreza de las tecnologías, puede estar relacionado con los procesos de adquisición del conocimiento, de tal forma que estos propician el éxito o el fracaso en los estudiantes.

En esta construcción, es preciso acotar también el término joven universitario como un ser social y al concebirlo como estudiante, permite detectar ciertas tipologías del estudiantado que es necesario aclarar. Para esta investigación, estamos frente a jóvenes universitarios hombres y mujeres urbanos, que generalmente “crecen y se desarrollan bajo otras estructuras económicas y familiares más favorables en las principales zonas metropolitanas y periféricas de la ciudad” (Ceballos, 2021, p. 13) que se encuentran estudiando en dos Centros Universitarios (campus), anteriormente mencionados, en el Área de Metropolitana de Guadalajara, que en general poseen un nivel tecnológico y un consumo cultural aceptable para sus necesidades. También se hace la distinción de que estos jóvenes pertenecen a una clase media y media-baja que generalmente tienen el apoyo económico de sus familias.

Dichas perspectivas permiten presentar y representar a los sujetos de estudio en una problemática inmersa en un espacio configurado por la educación virtual, en el que se ha interrumpido su vida universitaria presencial.

2. METODOLOGÍA

En el siguiente apartado se presenta el enfoque del estudio, la muestra y el instrumento implementado. Asimismo, se detalla la estrategia de análisis y los procedimientos realizados para asegurar el cumplimiento de las normas de ética en la investigación.

2.1. Enfoque metodológico

De acuerdo a las preguntas de investigación de corte descriptivas-exploratorias: ¿Cuál es la percepción de los y las jóvenes universitarios y universitarias respecto a la educación virtual durante la pandemia y cómo evalúan sus habilidades digitales académicas? Se consideró que la metodología cualitativa era la idónea para llevar a cabo el estudio.

Se buscó tener una aproximación a las percepciones de las y los universitarios con el fin de obtener interpretaciones a partir de la subjetividad individual y grupal. Se implementó la técnica de grupos focales como un medio para generar discusiones cuidadosamente diseñadas y guiadas (Krueger y Casey, 1991). Para lograr esto, se diseñó un guion de preguntas semiestructuradas organizadas en dos ejes temáticos (categorías):

Eje I: Habilidades digitales de los y las estudiantes durante la pandemia; a su vez este eje se subdividió en cuatro subtemas: a) Manejo de información digital, b) Comunicación, c) Manejo de tecnología portátil y d) Organización¹.

Eje II: Percepciones de los y las estudiantes sobre la educación virtual (sincrónica y asincrónica) durante la pandemia por COVID 19. El cual se subdividió en tres subtemas: a) Educación virtual sincrónica y asincrónica durante la pandemia; b) Conectividad, medios tecnológicos para recibir sus clases virtuales durante la pandemia; c) Metodología de enseñanza-aprendizaje.

2.2. Muestra

Los principales criterios que se emplearon para la selección de las y los participantes fueron: 1) Jóvenes universitarios mujeres y hombres de dos centros urbanos de la Universidad de Guadalajara 2) Con edades comprendidas entre 18-28 años. 3) Que actualmente se encuentren recibiendo clases en modalidad virtual 4) Jóvenes universitarios que ya se encontraran estudiando su licenciatura antes y durante la pandemia.

Con estos criterios se seleccionaron un total de 26 jóvenes (12 hombres y 14 mujeres). Las carreras que estaban cursando eran: Estudios Políticos y Gobierno, Sociología, Derecho en el CUCSH, Administración Gubernamental y Políticas Públicas y Administración Financiera y Sistemas en el CUCEA. De estos jóvenes participantes, 13 expresaron que no trabajan (9 mujeres, 4 hombres), 11 que si trabajan (5 mujeres y 6 hombres) y solo 2 mencionaron que tienen trabajos eventuales (hombre y mujer).

Con estos jóvenes seleccionados se llevaron a cabo cuatro grupos focales (dos virtuales y dos presenciales). Los dos grupos virtuales (de seis participantes cada uno) fueron realizados en el Centro Universitario de Ciencias Económico Administrativas (CUCEA). Cada grupo focal se desarrolló a través de una sesión virtual en Google Meet y fue videograbado y capturado por el reproductor multimedia QuickTime Player. En la modalidad presencial se realizaron dos grupos focales (de siete participantes cada uno) en el Centro Universitario de Ciencias Sociales y Humanidades (CUCSH) y cada uno de los grupos fue video grabado.

2.3. Estrategia de análisis

La estrategia de análisis se basó en la construcción de conjuntos de categorías analíticas, organizadas en una matriz en la que se capturó la información para ser codificada, analizada e interpretada, lo que permitió ilustrar y ejemplificar los principales hallazgos del estudio. Es decir, prevaleció una lógica analítica del *interjuego* entre descripción, inferencia e interpretación (Castañeda-Camey, 2012; Buontempo, 2000).

Para asegurar el cumplimiento de las normas de ética, la participación de las y los jóvenes fue voluntaria y confidencial. Se dieron a conocer previamente los objetivos del estudio y se solicitó su consentimiento informado para que las sesiones de los grupos focales fueran videograbadas.

3. HALLAZGOS Y RESULTADOS

El presente apartado ha sido construido a partir de las narrativas de los y las jóvenes. Como se mencionó anteriormente, en esta investigación se tomaron en cuenta cuatro subtemas para analizar e interpretar el Eje I: Habilidades digitales de los y las estudiantes durante la pandemia. En lo que respecta al Eje II: Percepciones sobre la educación virtual (sincrónica y asincrónica) durante la pandemia por COVID 19, se tomaron en cuenta tres subtemas.

3.1. Eje I: Habilidades digitales académicas de los y las estudiantes durante la pandemia:

Al preguntarles acerca del tema manejo de información, se abordó primero el tipo de buscadores utilizados en Internet para realizar sus tareas o investigaciones. Al respecto, la mayoría señalaron que utilizan buscadores como Google y Yahoo! Opera, Safari, Google Chrome, y en menor grado utilizaban el Google Académico.

En la discusión algunos jóvenes hicieron la distinción en la utilización del Google y el Google Académico. Explicaron que su uso está en dependencia del tipo de información. La mayoría llaman a Google como el buscador “normalito” o “normal” cuando indagan conceptos o tareas no formales y consideran que cuando es algo de investigación o cuando buscan artículos utilizan generalmente el Google Académico:

“Si es algún concepto que no se necesite comprobar la referencia o la fuente es en Google normalito y generalmente lo busco en el celular. Si es de un artículo en una página específica como Redalyc, Scielo, Google Académico y Chrome” (Participante 17, CUCEA).

“Un concepto normal lo busco en Google, Google Chrome o Safari y para buscar información y para mis investigaciones busco artículos en Google Académico y en alguna biblioteca virtual” (Participante 18, CUCEA).

“Si es algo no académico, en Google, y en nuestra biblioteca [virtual] de nuestra universidad, ahí encuentro varios libros e investigaciones, también en Scielo y en Redalyc” (Participante 15, CUCEA).

“Cuando son tareas no tan formales utilizo el buscador de Google normal” (Participante 25, CUCEA).

Como segundo aspecto dentro del manejo de la información, se indagó sobre la utilización de palabras clave para la búsqueda de información académica, explicaron y ejemplificaron que se guían de acuerdo a la temática que abordan:

“Dependiendo del tema que tengo que investigar, si uso palabras clave. Normalmente busco el título del trabajo, intentó resumir el tema o busco las palabras clave”(Participante 16, CUCEA).

Pocos estudiantes del CUCEA refirieron el uso de “conectores” u “operadores booleanos” para vincular las palabras clave en sus búsquedas. Sobre la utilización de búsquedas avanzadas, la mayoría de participantes expresaron con su voz o con un gesto de negación, desconocer este tipo de forma o formato de búsqueda. Sin embargo, algunos participantes manifestaron que la búsqueda avanzada la conocen solo a través la biblioteca virtual de la universidad en la que han indagado artículos científicos, pero comentan que apenas se han “familiarizado con esto” a pesar de que ya están por terminar su carrera:

“Solo en la biblioteca virtual de la universidad y ahí aparecen varias opciones si queremos una revista, si queremos con distintas características y ahí nos da distintas informaciones, revistas, portales” (Participante 15, CUCEA).

“Solo en la plataforma virtual de la universidad” (Participante 17, CUCEA).

Como último punto dentro de esta temática, se indagó a fondo sobre búsquedas especializadas de información, algunos(as) coincidieron que están familiarizados con páginas, con portales, redes de revistas y bibliotecas virtuales.

La temática “comunicación” se abordó el uso de información recabada para tareas, el uso de dispositivos portátiles para contestar correos electrónicos o mensajes escolares,

el conocimiento y uso de reglas ortográficas, entre otras. La mayoría respondieron que sí utilizan dispositivos portátiles para contestar correos electrónicos o mensajes escolares. Ejemplificaron en varias ocasiones que manejan el Google Drive para almacenar información o en su correo o enviando los documentos a su correo electrónico para almacenarlos y no perder la información. Asimismo, algunos hicieron referencia a que utilizan el WhatsApp para autoenviarse documentos o para enviárselos a otros compañeros.

En el caso del tema conocimiento y uso de reglas ortográficas, pocos expresaron las formas de utilizar las herramientas que posee Word:

“Trato de ser muy cuidadoso a la hora de redactar, revisar los puntos, comas, sobre todo usando el corrector de Word” (Participante 5, CUCSH).

“Igual cuando estás haciendo el trabajo en Word te aparece como una rayita roja si está mal, y solo le aprietas y se corrige sola la palabra” (Participante 2, CUCSH).

Cuando se indagó sobre la habilidad para la inserción de imágenes en trabajos escolares, la mayoría coincidió que utilizan imágenes en la elaboración de diapositivas a través del software de Microsoft más común en el ámbito escolar es PowerPoint.

Al explorar acerca de su preferencia por recibir sus clases virtuales desde los dispositivos móviles salieron a la luz un sinnúmero de apreciaciones. La mayoría opinaron que el uso de estos es: “la onda”, “cómodo”, “fácil”, “normal” y “práctico” sobre todo porque les permite realizar actividades de trabajo, movilización y ocio sin ningún problema:

“Es normal, a veces hasta más práctico porque si vas en el coche o en cualquier medio de transporte puedes estar revisando el teléfono y hacer todo a tu tiempo, [...] usar el celular es la onda” (Participante 1, CUCSH).

“Es más cómodo, pero si igual, tiene más herramientas, un mayor margen de utilidades que una laptop o computadora de escritorio” (Participante 8, CUCSH).

“Me da chance de trabajar, yo desde el jale me conecto, estoy acomodando mercancía o despachando gente en un súper y traigo acá mis audífonos y así puedo seguir estudiando, trabajando y ayudando a mi familia” (Participante 7, CUCSH).

Otras apreciaciones se relacionaron con los horarios en los que toman sus clases virtuales de forma sincrónica. Revelaron la mayoría que les cuesta mucho poner atención y “tomar su clase como Dios manda” en los horarios de las siete de la mañana ya que no pueden quedarse despiertos(as).

En lo que respecta a la experiencia para trabajar virtualmente en equipo, algunos compartieron que el trabajo en equipo de forma sincrónica y otros de manera asincrónica. También se hizo mención sobre la forma de organizarse para trabajar en equipo donde la mayoría dijo pertenecer a un grupo de WhatsApp o Facebook para ponerse de acuerdo.

Otro elemento importante fue encontrar en sus narrativas que en medio de la pandemia se presentó la necesidad de tener que trabajar y seguir estudiando al mismo tiempo. Encontraron que la conectividad les da esa facilidad y también para hacer varias cosas a la vez en casa:

“Cuando mi niño ya no lo pude llevar a la guardería entonces dije bendito Internet [risas], ya podía estar escuchando en clases y atender a mi niño, yo con mi cámara apagada y yo acá haciendo la comida [risas], solo que a veces, dice el profe prendan su cámara para pasar lista y córrele a sentarme para poner mi cámara [risas]” (Participante 12, CUCSH).

El último aspecto dentro del tema comunicación fue la difusión en redes sociales del material de sus clases. Los hallazgos muestran que los estudiantes son principalmente consumidores, aunque algunos admitieron también ser productores² de contenido principalmente a través de la plataforma Tik Tok o compartiendo contenido gráfico en Facebook o Instagram.

En el aspecto de conexión a impresora o algún otro periférico al dispositivo, la mayoría de participantes dijeron no contar con impresora en su casa, el motivo es por porque económicamente no les alcanza y además por el costo de la tinta. Asimismo, al explorar sobre de la protección contra los virus en sus dispositivos la mayoría dijo no contar con protección antivirus en sus equipos y dispositivos.

Al referirse al tema de la organización, se indagó acerca del uso de dispositivos electrónicos como la agenda electrónica. Los hallazgos muestran que se auxilian de las agendas electrónicas para crear alertas principalmente de tareas que deben entregar:

En la parte final del Eje I se hizo énfasis en preguntar acerca de cómo consideran que son sus habilidades digitales para desarrollarse académicamente en los cursos en línea. Al respecto es importante resaltar que reconocieron que, si bien cuentan con habilidades digitales básicas para su buen desempeño académico, reconocen que estas no son suficientes:

“Son regulares porque, por ejemplo, en las investigaciones académicas o investigaciones de la biblioteca, si se me complica un poco alguna al encontrar algunos libros o algunos temas” (Participante 24, CUCEA).

“En algunas plataformas todavía me falla adaptarme porque no las utilizaba mucho antes, inclusive no tenía ni computadora” (Participante 26, CUCEA).

“Son buenas, sí hago buen uso de aplicaciones, pero podrían ser mejor. De programas, pero me gustaría aprender mejor Word y Excel” (Participante 16, CUCEA).

“Me hace falta conocer más funciones de Word y de Excel. Aprender a ser más organizada con mis documentos, en carpetas, utilizar mejor el Drive” (Participante 17, CUCEA).

“Yo creo que mis habilidades son buenas, creo que tengo la capacidad de aprender si no entiendo algo lo busco y es muy fácil [...] ahorita estoy tomando un curso de Excel y me gustaría aprovechar mi tiempo en conocer programas más avanzados por ejemplo Stata” (Participante 20, CUCEA).

Algunos consideran que sus habilidades digitales son buenas y que no han necesitado más porque “la universidad no se las pide” y tienen la percepción de que nunca van a necesitar más allá de lo que actualmente usan. Esta apreciación causó asombro para las investigadoras que condujimos los grupos focales de CUCEA sobre todo porque hay carreras en ese centro que tienen materias relacionadas con la informática y sistemas:

“Yo creo que soy hábil, pero para las cosas básicas para lo que requiere la escuela tanto entregar un documento de Word poquito de Excel” (Participante 18, CUCEA).

“No siento que piden en la universidad algo extraordinario, si acaso en contabilidad el Excel, pero nada extraordinario. Contabilidad es la clase donde contrariamente algunos profesores hacen que los alumnos hagan más exposiciones [virtuales] que prácticas” (Participante 19, CUCEA).

3.2. Eje II: Percepciones sobre la educación virtual durante la pandemia por COVID 19

En la segunda parte de los grupos focales se abordó el Eje II: percepciones (pensamientos y sentimientos) sobre la educación virtual sincrónica y asincrónica durante la pandemia. Uno de los principales hallazgos fue que el agrado o el desagrado hacia la misma, se relaciona generalmente con las herramientas que se tienen a mano para facilitar el aprendizaje y con el espacio físico donde se realizan las actividades. Las principales molestias al tomar sus cursos virtuales en casa fueron la falta de espacio adecuado para recibirlos y que este generalmente les propiciaba distracciones:

“Me cuesta mucho trabajo poner atención, porque como las clases son en mi casa y es muy fácil este distraerme con cualquier cosa” (Participante 23, CUCEA).

“Yo creo que al principio fue como un cambio enorme y la mayoría no sabía trabajar en línea [...] no todo mundo tiene la habilidad como para estar en una computadora varias horas y sí fue un poquito improvisado y principalmente que uno no tiene nada adaptado” (Participante 22, CUCEA).

“Es todo un dilema porque yo soy mamá y en parte sí me ayudaron las clases virtuales, por el hecho de no tener que trasladarme” (Participante 18, CUCEA).

Cuando se indagó acerca de las percepciones sobre la educación virtual en su modalidad sincrónica y asincrónica, expresaron diversas posturas:

“La educación virtual sincrónica y asincrónica no me gusta nada, pero las dos tienen que complementarse sí o sí porque no pueden con sólo en la clase decir -hagan esto- porque se te olvida y es importante también trabajar ahí en la plataforma. Y está fácil ver ahí [plataforma Moodle] también qué es lo que hace falta qué es lo que hay que hacer, pero siento que falta todavía para que haya mejor comprensión de los dos” (Participante 19, CUCEA).

“Tiene sus pros y sus contras ya que hay algunas materias que no importa que se sean virtuales y no afecta porque son como de teoría, hay algunas plataformas que están muy cómodas donde puedes subir tus trabajos ahí te mandan información y puedes leer tus trabajos” (Participante 16, CUCEA).

“Me disgusta cuando es asincrónica, es decir, cuando no hay contacto con los profesores porque para mí sí es importante esta retroalimentación, indicar sus inquietudes de la clase para que parezca un poquito más real” (Participante 17, CUCEA).

“Se me hace bien una modalidad sincrónica, ese acercamiento con los profesores. Que expliquen algún tema, que tengan reuniones, retroalimentaciones, resolviendo dudas. Me agrada mucho más que solamente te dejen algo en una plataforma y que tengas que cumplirlo y como tú quieras” (Participante 20, CUCEA).

Por otro lado, aun cuando la educación virtual ha recibido críticas de algunos alumnos, la prolongación de la pandemia y la postergación del regreso ha propiciado que algunos diversifiquen sus actividades. Ciertos jóvenes han tomado la decisión de compaginar la universidad con un trabajo de medio tiempo o tiempo completo. De esta forma, lo que al inicio de la pandemia representó rechazo e incomodidad se ha ido modificando y a dos años de la pandemia, algunos prefieren la educación virtual por la comodidad, el ahorro y por evitar problemas de transportación y sobre todo porque se encuentran trabajando al mismo tiempo:

“Considero que la educación virtual ha sido buena y es la mejor para la mayoría, sobre todo al menos para mí por los tiempos que me da para el traslado del trabajo” (Participante 25, CUCEA).

“Lo que más me gusta es la facilidad que tiene uno para conectarse a las clases, a facilidad me refiero como al que no tienes que hacer el traslado hasta el centro universitario al menos en mi caso. [...] son tres horas del tiempo que a mí me sirven para de desayunar o comer más tranquilamente como para poderme transportar al trabajo” (Participante 23, CUCEA)

Asimismo, se detectó que para otros estudiantes la modalidad virtual ha significado desmotivación, tristeza y abandono:

“Yo desde que nos fuimos a la virtualidad me desentendí en mis clases porque la verdad no teníamos ni los profes, ni nosotros, la práctica de utilizar el Zoom y se cortaba a cada rato, y pues sí desatendí mis clases [...] Apenas estoy teniendo mi experiencia en la virtualidad y siento que ha mejorado muchísimo comparación de cómo estábamos al principio, pero, [medita] pero sigue sin tener esa humanidad, lo que es un maestro que lo estás viendo y te está enseñando en realidad no lo tienes” (Participante 19, CUCEA).

“Te pega el hecho de que ya nunca vas a volver a ver a tus amigos porque hay unos que se salieron y unos que ya no sé de ellos, entonces pues es triste también la situación” (Participante 20, CUCEA).

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

En este apartado se discutirán los principales hallazgos en el orden de los ejes temáticos abordados. En lo que respecta al Eje I: Habilidades digitales de los y las estudiantes durante la pandemia, se ha podido apreciar que existe una percepción buena de ellos y ellas los estudiantes sobre sus habilidades digitales. Sin embargo, al analizar todas las expresiones y comparar los resultados con otros estudios, en su gran mayoría cuantitativos (Avitia y Uriarte, 2016; Gisbert y Esteve, 2011; Ceballos, 2021; Organista et al., 2016) se puede establecer que los y las estudiantes poseen habilidades digitales básicas e intermedias; producto quizás de que en los centros universitarios no se promueve una formación digital integral para su desarrollo profesional. Asimismo, el presente estudio coincide con el realizado por Segreara-Arellana, et al. (2020) donde si bien los estudiantes tuvieron una percepción positiva del nivel de sus habilidades digitales, los resultados revelaron que un gran número no ha alcanzado dicho nivel.

En este sentido, se identificaron algunas áreas de mejora centradas principalmente en el uso de buscadores especializados, búsquedas avanzadas, diseños de materiales didácticos y mecanismos que permitan interacción con los docentes más allá de las plataformas de aprendizaje.

La existencia de estas habilidades digitales básicas o intermedias encontradas solo les posibilita continuar con un acceso y participación en programas académicos en modalidades en línea como viene ya ocurriendo en la mayoría de los casos desde que inició la pandemia. Sin embargo, dado que, como otros estudios apuntan, también hay desconocimiento de tipo instrumental de la tecnología y una falta de certeza en la valoración y manejo de la información a la que acceden. Se percibe, por tanto, la necesidad de establecer programas que doten de dichas habilidades de desarrollo de parámetros mínimos de desempeño esperado (Avitia y Uriarte, 2016). Es decir, de una formación de habilidades digitales académicas transversales, orientadas al desarrollo de

saberes, técnicas y estrategias cognitivas específicas y profesionales para la mejora de capacidades para la exploración, selección, interpretación y aprovechamiento de información especializada.

Otros elementos indispensables a tomar en cuenta en los hallazgos y resultados son los que muestran que los espacios físicos -en su hogar o trabajo- no son idóneos para el desarrollo de los cursos en línea. También se manifiesta en sus narrativas la urgencia que existe por entrar al mercado laboral producto de la crisis económica relacionada con la pandemia. Lo que se combina con el hecho de requerir de modelos híbridos reales de aprendizaje que les permitan armonizar las necesidades de tiempo, trabajo o necesidades económicas.

En relación con el Eje II: Percepciones sobre la educación virtual durante la pandemia por COVID 19, se pudieron distinguir cuatro caminos diferentes en las narrativas de los y las jóvenes: los que percibieron la educación en línea como un “desastre” académico; los que dejaron en segundo plano su formación y decidieron tomar cursos y trabajar en los mismos horarios; aquellos que no tuvieron condiciones socioeconómicas favorables y la educación en línea y/o virtual representó un menoscabo a su perfil y finalmente los que lograron adaptarse a la modalidad virtual.

De los cuatro grupos, solo uno evidenció agrado con los cursos virtuales en pandemia. Similares resultados se han encontrado en otros estudios que muestran una aceptación favorable de los cursos implementados en la pandemia sobre todo con respecto a la aceptación y la existencia de áreas de oportunidad (George, 2021). Los otros grupos reflejan un descontento en el cambio emergente de modalidad y la falta de habilidades docentes e institucionales para el uso e implementación de intencionalidades pedagógicas.

Por otro lado, los hallazgos reflejan que la mayoría de las habilidades tecnológicas docentes percibidas por los y las jóvenes se encuentran en un nivel negativo al inicio de la pandemia, el cual se ha ido mejorando en el transcurso de la misma. Lo que coincide con el estudio de Sierralta (2021) que notó que los docentes de una institución que implementaron la educación en línea durante la pandemia por COVID-19 no solo tenían pocas competencias digitales, sino además se debía mejorar las competencias pedagógicas desde la virtualidad.

Se quiere recalcar sobre la importancia de realizar un estudio constante de los fenómenos emergentes asociados a la evaluación de habilidades digitales académicas de los y las jóvenes y docentes ya que, si bien los hallazgos aportan algunas pistas respecto a su nivel de habilidades y destrezas, estos no se adecuan a la realidad actual. Dado que una característica de las tecnologías es que evolucionan de manera acelerada, y consecuentemente, surgen nuevas problemáticas en torno a los usos didácticos. Por tanto, se recomienda modificar los métodos de mediación para investigar dichas problemáticas.

Esto ratifica la importancia identificar las condiciones de mejora en el avance tecnológico en los centros universitarios y de esta forma, tomar acciones para realizar ajustes reales y específicos a los planes de estudio de cada centro o campus, de modo que sean propiamente alineados con los perfiles de ingreso y egreso; con ello, se espera que los y las jóvenes logren una formación integral para su desarrollo profesional.

NOTAS

1. Algunas de estas categorías se tomaron del instrumento “Encuesta sobre Habilidades Digitales” del proyecto “Caracterización de las habilidades digitales de estudiantes



adsritos a dos universidades públicas de México (UABC y UNACH)” (Organista, et al., 2016, p. 49).

2.En la literatura sobre jóvenes y redes sociales se ha dado por llamarlos prosumidores a aquellos jóvenes que producen contenido para la web y que además lo consumen.

CONTRIBUCIÓN DE LOS AUTORES: Nicté Castañeda-Camey (Conceptualización, metodología, tratamiento de datos y análisis formal), María Esmeralda Correa Cortez (Conceptualización, metodología, tratamiento de datos y análisis formal) y Mario Cervantes Medina (Conceptualización, metodología, tratamiento de datos y análisis formal).

FINANCIACIÓN: Esta investigación no recibió ninguna financiación externa.

* Los autores han informado a los participantes de la investigación y ellos han dado el consentimiento de participar en él.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, Á., Colomo, E., Colomo, A., y Sánchez, E. (2021). COVID-19 y competencia digital: percepción del nivel en futuros profesionales de la educación. *Hachetetepe. Revista científica de Educación y Comunicación*, (24), 1-14. <https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2022.i24.1102>
- Aguilar, F. (2020). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. *Estudios pedagógicos*, 46(3), 213-223. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052020000300213>
- Allard, G., Martín, R., y Simón, C. (2007). Capturing Talent: Generation Y and European Labor Markets. *Working Papers Economía*. <https://bit.ly/3TsKwnT>
- Avitia, P., y Uriarte, I. (2017). Evaluación de la habilidad digital de los estudiantes universitarios: estado de ingreso y potencial educativo. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (61), 1-13. <https://doi.org/10.21556/edutec.2017.61.861>
- Botsman, R. (2013, noviembre, 29). *The Sharing Economy Lacks A Shared Definition*. Fast Company. <https://bit.ly/3MZatst>
- Bountempo, M. (2000). *El uso del enfoque biográfico en la reconstrucción de trayectorias laborales*. Instituto de Relaciones Laborales, Comunicaciones Científicas y Tecnológicas. Comunicación Social y Turismo Universidad Nacional del Noreste.
- Brené, B. (2010). *El poder de la vulnerabilidad*. [video]. TED Conferences. <https://bit.ly/3TamXjB>
- Castañeda-Camey, N. (2012). *Juventud urbana y migración a Estados Unidos. Capital social e imaginario*. Editorial Universitaria.
- Ceballos, G. (2021). *Pandemia, educación digital y jóvenes universitarios*. DEIES. <https://bit.ly/3VBV Ori>
- Desmurget, M. (2019). *La fábrica de cretinos digitales. Los peligros de las pantallas para nuestros hijos*. Planeta de libros.
- Fernández-Cruz, F., y Fernández-Díaz, M. (2016). Los docentes de la generación Z y sus competencias digitales. *Comunicar*, 24(46), 97-105. <https://doi.org/10.3916/C46-2016-10>

- George, C. (2021). Competencias digitales básicas para garantizar la continuidad académica provocada por el Covid-19. *Apertura*, 13(1), 36-51. <https://doi.org/10.32870/ap.v13n1.1942>
- Gisbert, M., y Esteve, F. (2011). Digital Learners: la competencia digital de los estudiantes universitarios. *La Cuestión Universitaria*, (7), 48-59. <https://bit.ly/2NbRr1V>
- Kirschner, P. A., y Bruyckere, P. De. (2017). The myths of the digital native and the multitasker. *Teaching and Teacher Education*, 67, 135-142. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.06.001>
- Krueger, R. A., y Casey, M. (2014). *Focus groups: A practical guide for applied*. Sage Publications. <https://bit.ly/3CRX7Lu>
- Lluna, S., y Pedreira, J. (2017). *Los nativos digitales no existen: cómo educar a tus hijos para un mundo digital*. Ediciones Deusto. <https://bit.ly/3CqGcxV>
- López-Blasco, A. (2005). La trama de los itinerarios de emancipación. En J. Tezanos, J. (Ed.), *Tendencias en exclusión social y políticas de solidaridad* (pp. 529-554). Fundación Sistema.
- Mancinas-Chávez, R. (2017). La comunicación y su estructura en la era digital [Reseña]. *Ámbitos: Revista Internacional de Comunicación*, (36), 5-6. <https://bit.ly/3Thto3K>
- Miguel-Román, J. A. (2020). La educación superior en tiempos de pandemia: una visión desde dentro del proceso formativo. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 50 (Especial), 13-40. <https://doi.org/10.48102/rlee.2020.50.ESPECIAL.95>
- Milrad, M., Wong, L.-H., Sharples, M., Hwang, G.-J., Looi, C.-K., y Ogata, H. (2013). Seamless Learning: An International Perspective on Next Generation Technology Enhanced Learning. En Z. L. Berge y L.Y. Muilenburg (eds.), *Handbook of Mobile Learning*, (pp. 95-108). Routledge.
- Moreno, A. (2012). *La transición de los jóvenes a la vida adulta. Crisis económica y emancipación tardía*. Obra Social la Caixa.
- Organista, J., Sandoval Silva, M., McAnally Salas, L., y Lavigne, G. (2016). Estimación de las habilidades digitales con propósito educativo de estudiantes de dos universidades públicas mexicanas. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (57), a343. <https://doi.org/10.21556/edutec.2016.57.673>
- Prensky, M. (2010). Homo sapiens digital: de los inmigrantes y nativos digitales a la sabiduría digital. En R. Aparici (Coord.), *Conectados en el ciberespacio* (pp. 93-106). UNED.
- Ramírez, A., y Casillas, M. A. (2014). *Háblame de TIC: tecnología digital en la educación superior*. Sage. <https://bit.ly/3Cuhn4o>
- Segrera-Arellana, J., Paez-Logreira, H.D., y Polo-Tovar, A. (2020). Competencias digitales de los futuros profesionales en tiempos de pandemia. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 25(11), 222-232. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4278352>
- Sierralta, S. (2021). Competencias digitales en tiempos de COVID-19, reto para los maestros de la Institución Educativa CECAT "Marcial Acharán". Mendive. *Revista de Educación*, 19(3), 755-763. <https://bit.ly/3Vkt2GC>
- UNESCO (2020). *Consecuencias negativas del cierre de las escuelas*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. <https://bit.ly/3VkX9Ta>



- Urresti, M. (2008). *Ciberculturas juveniles. Los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de Internet*. La Crujía Ediciones.
- Yuste, B. (2015). Las nuevas formas de consumir información de los jóvenes. *Revista Estudios de la Juventud*. (108), 179-191.