REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA SOBRE LA EDUCACIÓN VIRTUAL

Jorge Adalberto Cáceres Colmán

Facultad de Ciencias Económicas, Universidad Nacional de Asunción

RESUMEN

A principios del año 2020, a nivel mundial se ha vivido una crisis sanitaria, la Pandemia por COVID-19 que ha obligado a la humanidad a realizar cambios considerables. El sector educativo fue uno de los más golpeados, las instituciones educativas tuvieron que paralizar por un tiempo. Según informes del Banco Mundial (2021) "Cerraron centros educativos en todo el mundo, interrumpiendo la educación de 1.600 millones de estudiantes en su momento más álgido; posteriormente en cada país se ha tomado la decisión de pasar a una enseñanza virtual. Según el BM (2000) "uno de los mayores problemas por el que atravesó la educación fue la falta de manejo de las TIC por parte de los docentes, considerando que, en un contexto virtual, necesariamente se requieren de ciertas competencias, por sobre todo, saber cómo se puede aplicar y procesar las informaciones que circulan en las redes". EL Objetivo principal en el presente trabajo es "Analizar la alfabetización digital de los docentes para la educación virtual", para lo cual se ha recurrido a diversas fuentes de información que arrojaron como hallazgo, que tener buen conocimiento y práctica de las TIC se convierte para el docente, en una valiosa herramienta de investigación didáctica.

DOI: 10.5281/zenodo.7157473

Palabras claves: Pandemia, Educación Virtual, Covid-19

ABSTRACT

At the beginning of the year 2020, a global health crisis has been experienced, the COVID-19 Pandemic that has forced humanity to make considerable changes. The educational sector was one of the hardest hit, educational institutions had to be paralyzed for a while. According to World Bank reports (2021) "Education centers around the world were closed, disrupting the education of 1.600 million students at its peak; subsequently, in each country the decision has been made to move to virtual teaching. According to the World Bank (2000) "one of the biggest problems that education went through was the lack of ICT management by teachers, considering that, in a virtual context, certain skills are necessarily required, above all , knowing how to apply and process the information circulating on the networks". The main objective in the present work is "Analyze the digital literacy of teachers for virtual education", for which various sources of information have been used that yielded as a finding, that having good knowledge and practice of ICT becomes for the teacher, in a valuable tool of didactic research.

Keywords: Pandemic, Virtual Education, Covid-19

INTRODUCCIÓN

El término de alfabetización digital no es reciente. Según La Prensa (2020) "*desde los años 80 y 90, cuando las computadoras personales empezaron a ser accesibles para las organizaciones y para algunas sociedades, se entendió la necesidad de capacitar a las personas en su uso. Inicialmente, las habilidades requeridas estaban orientadas al uso de herramientas de*

oficina: procesadores de texto, hojas de cálculos, a recibir y enviar correos electrónicos, a conectarse a internet y a navegar entre páginas web". Hoy día, el avance de la tecnología exige el manejo de estas habilidades y muchas más, así como lo expresó Paul Gilster (1997) se requiere de "*la capacidad de comprender y utilizar información en múltiples formatos de una amplia gama de fuentes, cuando se presenta a través de computadoras*" (citado por la Prensa, 2020).

Año tras año, los avances de la tecnología han añadido mejoras, que permitan a los usuarios acceder más fácil y creativamente a las informaciones. El poder adaptarse a los cambios requiere de tres claves principales: habilidades y conocimientos para acceder y utilizar una variedad de dispositivos de hardware y aplicaciones de software; habilidad para comprender y analizar críticamente el contenido y las aplicaciones digitales, y capacidad para crear (ideas, conceptos, artefactos), utilizando la tecnología digital. "*Es evidente que la alfabetización digital implica mucho más que la simple capacidad de utilizar software u operar un dispositivo tecnológico; incluye una gran variedad de habilidades cognitivas, motoras, sociológicas y emocionales, que los usuarios necesitan para funcionar eficazmente en estos entornos digitales*" (RIE, 2015). En pocas palabras, la alfabetización digital requiere de habilidades varias que permitan a las personas empoderarse de las bondades de la tecnología y del acceso a la información para mejorar su calidad de vida: informarse, estudiar, emprender, innovar, transformar datos, desarrollar pensamiento crítico, etc.

Educar en la tolerancia y para la complejidad es imprescindible, porque el futuro o es plural, multifocal, multirracial, diverso y heterogéneo o simplemente no existirá". (Libro Blanco del Foro de Investigación y Acción Participativa para el desarrollo de la Sociedad del Conocimiento, citado por la RIE,2015)

Como señala el proyecto colectivo iberoamericano para la próxima década Metas Educativas 2021 "*la educación que queremos para la generación de los Bicentenarios*", el análisis de las culturas juveniles es indispensable para afrontar los desafíos de una educación que llegue a todos los alumnos y en la que todos aprenden para integrarse de forma activa en la sociedad. (OEI, 2021, p. 15), donde la tarea principal es lograr que los alumnos mejoren sus aprendizajes con la utilización de las tecnologías de la información. Pero ello supone configurar un nuevo escenario en las relaciones entre los profesores, los alumnos y los contenidos de la enseñanza, y hacerlo también en la evaluación de todo el proceso de enseñanza y de aprendizaje. Si difícil es cambiar la forma de enseñar, aún lo es más modificar el sistema habitual utilizado para la evaluación. Por ello, la formación de los profesores para que dispongan de las competencias necesarias que les permitan incorporar de forma natural las TIC en su práctica pedagógica constituye la variable fundamental para garantizar el éxito del esfuerzo emprendido. (OEI, 2021, p. 15).

Ante este escenario cabe preguntarse ¿De qué manera se dio la alfabetización digital de los docentes para la educación virtual en tiempo de pandemia?

MARCO TEÓRICO

Alfabetización Digital

Un nuevo paradigma ecovirtual sobrepasa a las clases magistrales que enseñan conocimientos, en muchos casos, irrelevantes y academicistas donde la practicidad social es escasa o nula. Contenidos que se memorizan para la realización de pruebas y exámenes y que son pasto del olvido poco tiempo después. Por ello, éste nuevo paradigma ha de pretender una escuela que vaya más allá de la alfabetización instrumental para comprometer a los alumnos en la creación de contenidos y el compromiso

de investigación, haciendo significativo y aprehendiendo todo su entorno que conforma posibilidades innovadoras de desarrollo.

Intentar sobrepasar el pasado buscando un camino que pretenda el paso de la pequeña comunidad a la categorización universal, de la tradición a la razón, de lo tradicional a lo innovador,...y así pretender una escuela que presente pasión por el aprendizaje y otorgue sentido al descubrimiento y a la aventura, con el deseo de conocer como fin último (RIE, 2015).

Así, la tecnología y su aprehensión pueden ser capaces de otorgar estos ideales y dinámica. Los alumnos que se aventuran en el camino de la tecnología y de la red internet presentan una predisposición para cuestionar el funcionamiento de las cosas y buscar alternativas y soluciones a aquello que no es efectivo. La escuela puede estar en el punto de mira de estas observaciones y cuestionamientos y de ser un primer momento para su mejora. A leer se aprende leyendo, al innovar se aprende indagando y cuestionándose desde la base, y la escuela puede ser el principio. La alfabetización digital pues, debe suponer el ejercicio de la máxima libertad y la globalidad que conlleve el ejercicio de la misma.

Una e-alfabetización, que ofrezca un lenguaje accesible y ofrezca formas de edición igualmente sencilla para promover una verdadera democracia digital y socialización del conocimiento, todo ello desde el mayor ejercicio transversal, relacional y flexible en las distintas áreas y actividades específicas que conforman el currículo escolar. Tender hacia un paradigma integrador tecnológico, ecológico y socio-crítico que abra nuevas oportunidades a la igualdad gracias al conocimiento y tratamiento TIC, el establecimiento de comunidades virtuales y la consecuente gestión del conocimiento (RIE, 2015)

En definitiva, un nuevo paradigma mucho más ligado a la realidad de los recursos en red, en el que el profesor ya no es un mero depositario del conocimiento y la producción de contenido es llevada a cabo por la comunidad educativa. Un paradigma multilineal con presencia de

hipertexto, interactividad, multimedia, transmisión multilocacional en tiempo no real y recursos en red para la programación. Un enfoque presente necesario para la mejora del futuro. Un enfoque que tiene en cuenta las TIC en el contexto educativo, la metodología y la finalidad última de la educación en torno a modelos de ciudadanía, valores y conocimientos. Lo realmente peligroso es que nos quedemos dentro del proceso integrador en habilidades o herramientas sin dar paso a los contenidos que resultan trascendentales en el proceso educativo. El paso a un proceso de transversalidad, que irradie a toda el área de conocimiento, ha de resultar tarea de consecución y logro claves. (RIE, 2015)

Influjo web 2.0 en los procesos de alfabetización

Las tecnologías deben ofrecer y constituirse como herramientas de transformación social y no deben ser usadas para otros fines. De ahí la necesidad de crear espacios en los que la interacción para compartir experiencias y conocimiento promuevan, en última instancia, movimientos sociales íntegros. La red social supone evolucionar en el desarrollo e introspección del concepto cooperación y creación de espacios tendiendo a lo multidireccional y presentado una descentralización obvia en el organigrama de control organizativo. Con las organizaciones sociales existe una evolución desde el modelo centralizado hacia un modelo de relación más distribuido.

La red internet, la web, es cada vez más un utensilio de trabajo, un sistema de disfrute, un lugar para aprender y un medio para comunicar y servir como promoción de la individualidad.

Ofrece y da cabida a todo generando infinitas oportunidades a cada esfuerzo invertido. Hay que apreciar que siempre que buscamos algo en la red obtenemos información en mayor o menor medida significativa y relacional, pero siempre hallamos información que nos puede ayudar. Y las herramientas de publicación, las denominadas web 2.0, con su sencillez,

intuición de uso y manejabilidad, posibilitan a cualquier persona el poder para publicar y hacer que su idea permanezca para todos en el tiempo.

Hablamos de construcción del espacio global con un componente social muy marcado, que habla de colaboración, contribución y comunidad. Hablamos en definitiva de producción individual y contenido generado por el usuario, aprovechamiento del poder de las masas, arquitectura participativa, efectos en y para la red y, en último lugar, de apertura sin límites.

Las reglas del juego social han cambiado y por ende el ámbito económico y empresarial que reestructura la base de sus planteamientos puesto que las anteriores audiencias, con carácter receptivo-pasivo, se convierten a pasos agigantados en productoras de contenido desde la realización, categorización y publicación (RIE, 2015)

La web 2.0 supone aprovechar la inteligencia colectiva y la sabiduría de multitudes aunando como característica definitoria el poder de convocatoria extremo que posee.

Las TIC y los nuevos paradigmas educativos: la transformación de la escuela en una sociedad que se transforma

Las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) son la palanca principal de transformaciones sin precedentes en el mundo contemporáneo.

En efecto, ninguna otra tecnología originó tan grandes mutaciones en la sociedad, en la cultura y en la economía. La humanidad viene alterando significativamente los modos de comunicar, de entretener, de trabajar, de negociar, de gobernar y de socializar, sobre la base de la difusión y uso de las TIC a escala global. Es universalmente reconocido también que las TIC son responsables de aumentos en productividad, anteriormente inimaginables, en los más variados sectores devla actividad empresarial, y

de manera destacada en las economías del conocimiento y de la innovación. Respecto a los comportamientos personales, las nuevas tecnologías vienen revolucionando además las percepciones del tiempo y del espacio; a su vez, Internet se revela intensamente social, desencadenando ondas de choque en el modo como las personas interactúan entre sí a una escala planetaria (OEI, 2021, p. 15).

Según Carlota Pérez (2002), citado por la OEI (2021, p.15) la humanidad se encuentra actualmente en el "punto de viraje" de una transformación tecnológica sin precedentes. Al período de instalación de las TIC que tuvo lugar en los últimos treinta años –con su cortejo de "destrucción creativa" y de generalización de un nuevo paradigma social, la sociedad de la información y del conocimiento– puede seguir un tiempo de implementación y de florecimiento del pleno potencial del nuevo paradigma triunfante. En el análisis de la investigadora, el período intermedio en que nos encontramos –el "viraje"– estaría marcado por inestabilidad, incertidumbre, fin de "burbujas especulativas" y recomposición institucional.

La verdad es que una era del conocimiento, de la que todos los analistas sociales y económicos hablan, representa igualmente una gran oportunidad para la escuela. En efecto, la escuela es desde hace siglos una institución esencialmente orientada a la "gestión del conocimiento". Sus principales agentes –profesores– son por definición trabajadores del conocimiento. Los sujetos del aprendizaje –alumnos– son personas en formación que se encuentran dedicadas a tiempo completo a la tarea noble de aprender, y de aprender a aprender, a lo largo de la vida, a procesar conocimiento.

La materia prima a disposición de los sistemas escolares está normalmente constituida por objetos de conocimiento: manuales escolares, enciclopedias, bibliotecas, recursos didácticos, muchos de los cuales hoy bajo la forma de compilaciones digitales, etc. (OEI, 2021, p.16)

El Desafío del Currículo

El debate sobre el currículo de las TIC en los centros educativos debe ser comprendido en el ámbito de la demanda de políticas de educación sintonizadas con proyectos de futuro para naciones en una nueva economía del conocimiento y en una organización social altamente impactada por un ritmo inusitado de innovaciones tecnológicas. En ese contexto, uno de los desafíos para establecer indicadores sobre usos e impactos de las TIC en la escuela está en la complejidad de la definición de competencias digitales que han de ser medidas, especialmente por su tangencia con otras competencias del currículo escolar y para el siglo XXI. La proposición de indicadores depara aún un diálogo en constante desarrollo sobre los objetivos y finalidades del uso de las TIC en los centros educativos en el ámbito universal y en el ámbito local.

En ese escenario se están construyendo currículos de TIC en los centros educativos, a partir de diversas visiones sobre competencias digitales y sobre el papel de las tecnologías en el ámbito escolar. De modo general, las propuestas se organizan en torno a los enfoques de "aprender sobre tecnologías" y "aprender con tecnologías". El "aprender sobre tecnologías" se centra en el desarrollo de habilidades de manejo técnico de herramientas informáticas, desde tareas básicas, como edición de textos, confección de planillas y gestión de archivos, hasta tareas sofisticadas, como conocimiento de programación o publicación de contenidos multimedia, por ejemplo.

Las concepciones orientadas a "aprender con tecnologías" incorporan a las competencias TIC las competencias de selección y organización de informaciones, de comunicación, de trabajo en red o colaboración, por ejemplo, así como las operaciones mentales, habilidades y actitudes implicadas en esas tareas. El resumen de tres propuestas curriculares planteadas por Vivancos (2008) puede ilustrar la complejidad y la variedad de enfoques y de temas involucrados en la definición de la integración de las TIC en el currículo. Son las siguientes:

La proposición de la UNESCO, del año 20023, señala cuatro aspectos organizados en:

1. Literalidad digital, que considera tanto el manejo de recursos informáticos y de Internet como el conocimiento de aspectos sociales, éticos y usos profesionales de las TIC;
2. TIC como herramienta de trabajo para las otras áreas del currículo;
3. TIC como herramienta para proyectos interdisciplinarios, colaborativos y orientados a mostrar el potencial de las TIC en las resoluciones de problemas actuales y de la realidad;
4. Especialización profesional en TIC con introducción a la programación, análisis y creación de sistemas de información, gestión de proyectos en diversas áreas.

- El estudio PISA (Programme for International Student Assessment) parte de una definición de ICT Literacy centrada en los intereses, actitudes y habilidades de los individuos para utilizar de forma ventajosa las tecnologías digitales necesarias para construir conocimientos, interactuar con personas y participar efectivamente en la sociedad. A partir de esa definición establece seis dimensiones de competencias TIC como eje de la integración de las tecnologías en la escuela:

1. Acceder, es decir, saber obtener y recuperar información;
2. Gestionar, es decir, saber organizar, clasificar y categorizar información;
3. Incorporar, es decir, saber interpretar, sintetizar, comparar y contrastar la información;
4. Evaluar, es decir, saber valorar la calidad, pertinencia, utilidad y eficiencia de la información;
5. Construir, es decir, ser capaz de realizar las operaciones necesarias para producir nuevos conocimientos e informaciones a partir de las informaciones encontradas;
6. Comunicar, es decir, saber divulgar y compartir información y conocimientos con otros.

- La versión del año 2006 de los estándares nacionales de Estados Unidos producidos por el ISTE (The International Society for Technology in Education) y denominados NETS (National Educational Technology Standards) incluye seis enfoques para la incorporación de las TIC en el currículo, relacionando su uso para favorecer:

1. Creatividad e innovación;

2. Comunicación y colaboración para apoyar el aprendizaje individual y el de otros;
3. Investigación y fluencia informacional, es decir, obtener, evaluar y usar información;
4. Pensamiento crítico, resolución de problemas y toma de decisiones;
5. Ciudadanía digital, es decir, considerar los aspectos humanos, culturales, sociales, éticos y legales del uso de tecnología;
6. Conceptos teóricos y funcionamiento de la tecnología, es decir, promover el entendimiento de conceptos, sistemas y funcionamiento de la tecnología.
7. **Internet en el aula**
8. "El programa de Internet en el Aula es un convenio-marco de colaboración entre el Ministerio de Educación, el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio, la red empresarial Redes y las Comunidades Autónomas" (Casado, 2006, p. 39). La primera parte se denominó Internet en la Escuela y los esfuerzos se concentraron especialmente en dotar a los colegios de la infraestructura necesaria para acceder a la red. La segunda etapa, que actualmente se desarrolla, tiene como fin asegurar la conectividad de las instituciones educativas a Internet y llevar a cabo acciones puntuales de formación y desarrollo de contenidos, lo que debe constituirse en un objetivo fundamental, puesto que el docente requiere saber operar la tecnología, pero también diseñar contenidos. La alfabetización digital le permitirá intercambiar experiencias y enriquecer su trabajo al compartir con colegas y otros interesados en la docencia por medio de la red.

Integración de las TIC en la enseñanza

Las TIC en el proceso de enseñanza crean ambientes innovadores permitiendo el desarrollo de modelos y metodologías didácticas, de prototipos y materiales didácticos y la formación de comunidades académicas. Todo esto provoca la modernización de la práctica docente y la creación de ambientes virtuales, elevándose por tanto el trabajo colaborativo. De ahí que sólo con la tecnología no basta, es importante adiestrar a los docentes para que después ellos propongan y desarrollen nuevas estrategias didácticas, cambiando su rol, para así incorporar plenamente y con ventajas las TIC.

Las TIC como herramienta de apoyo en la adquisición del conocimiento permiten (Caicedo, 2015, p. 8, citado por Feo, 2019):

- Realizar una educación sincrónica y asincrónica.
- Efectuar la compilación, análisis y procesamiento de información.
- Realizar un trabajo cooperativo.
- Hacer un uso eficiente y constante de los recursos de cómputo e informático.
- Traer el mundo al salón de clases y lleva el aula al ámbito global
- Contar con nuevos esquemas de gestión de conocimiento.
- Tener un soporte para implementar nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje e investigación

Herramientas Digitales para la Enseñanza Virtual

- **Office 365:** es un conjunto de programas informáticos de la empresa Microsoft de alquiler por un año Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint, Publisher, Access, OneNote, Outlook, Project y SharePoint) para su uso durante un año en vez de pagar el precio completo de la adquisición del producto. Aunque se puede pagar el arrendamiento anual completo, es común que se pague a plazos mensuales. En el caso de Paraguay, el Estado se encarga del pago de las cuentas para los Docentes y Alumnos.
- **Google Drive:** se integra a la perfección con Documentos, Hojas de cálculo y Presentaciones, aplicaciones nativas basadas en la nube para que tu equipo colabore de manera efectiva en tiempo real. Crea y comparte contenido con tu equipo desde el primer momento, sin necesidad de migrar desde las herramientas actuales. Es una herramienta gratuita para almacenamiento de datos en las nubes.
- **Hangouts:** es una aplicación de mensajería multiplataforma desarrollada por Google Inc. Se creó para sustituir los servicios Google Talk, Google+ Messenger y Google + Hangouts, unificando todos estos servicios en una única aplicación.
- **Zoom:** también conocido como Zoom y Zoom App, es un programa de videollamadas y reuniones virtuales, accesible desde computadoras de escritorio, computadoras portátiles, teléfonos inteligentes y tabletas.
- **Dropbox:** es un servicio de alojamiento de archivos multiplataforma en la nube, operado por la compañía estadounidense Dropbox. El servicio permite a los usuarios almacenar y sincronizar archivos en línea y entre

ordenadores y compartir archivos y carpetas con otros usuarios y con tabletas y móviles.

- **Trello:** Basado en el Método Kanban, se compone de diferentes grupos y tableros virtuales que se pueden administrar y utilizar de forma colaborativa para crear flujos de servicios, listados de tareas, checklist… Además, tiene integración con Drive, Slack, Jira y muchísimas otras herramientas de gestión del trabajo.
- **Mural:** Una herramienta para las reuniones colaborativas. Permite que en remoto se pueda interactuar alrededor de un tablero digital. Viene con múltiples template para realizar distintos tipos de sesiones de ideación y brainstorming, etc.
- **Kahoot:** es el nombre que recibe este servicio web de educación social y gamificada, es decir, que se comporta como un juego, recompensando a quienes progresan en las respuestas con una mayor puntuación que les catapulta a lo más alto del ranking. Cualquier persona puede crear un tablero de juego, aquí llamado «un Kahoot!» de modo que, si quieres, puedes crear un test sobre los tipos de triángulos, los distintos cuerpos celestes o sobre las normas de circulación. No hay limitaciones siempre y cuando se encuadre en uno de los cuatro tipos de aplicaciones disponibles hoy en día.
- **Google Meet:** Herramienta de Google para videoconferencia, anteriormente conocida como Hangout. Es ofrecida por la empresa como parte de su GSuite, suite de herramientas y servicios para las empresas y organizaciones. Su uso masivo y gratuito, ha presentado problemas de estabilidad. En cuanto a la funcionalidad tanto Zoom como Jitsi parecen superiores, aunque es posible agregarle plugin que proporcionan algunas mejoras.
- **Google Forms:** Esta herramienta muy conocida y parte de las herramientas de GSuite de Google, permite establecer un encuesta para que se respondida por los estudiantes en forma anónima o indicando su nombre.
- **Google Docs:** es un sencillo pero potente procesador de texto, hoja de cálculo y editor de presentaciones, todo en línea. Nos permite crear nuevos documentos, editar los que ya teníamos o compartirlos en la red. Las principales ventajas de Google Docs son:
- Nuestros documentos se almacenan en línea: esto nos permite acceder a ellos desde cualquier ordenador con conexión a Internet, y compartirlos con quienes nosotros queramos, permitiendo incluso su edición.

- La gran cantidad de formatos que soporta: con el procesador de texto podremos editar nuestros documentos de MS Office, OpenOffice, StarOffice, PDF, documentos de texto… y guardarlos con el mismo formato u otros distintos. Es una herramienta totalmente gratuita.
- **El Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA):** es la plataforma educativa de la Universidad de la República. Sus funcionalidades sirven de apoyo a las estrategias de enseñanza, investigación y extensión, entre las que se destacan: creación y gestión de cursos, creación de espacios para grupos de trabajo, comunicación, creación colectiva, gestión de usuarios, aprendizaje colaborativo y herramientas de evaluación.
- En los siguientes manuales y cursos abiertos podrá encontrar información básica sobre funcionamiento del EVA, para estudiantes y docentes, como el funcionamiento de algunas actividades y recursos del EVA: Chat, Consulta, Cuestionario, Encuesta, Foro, Lección, Tarea, Wiki, Archivo, Carpeta, Etiqueta, Libro, entre otras. Así como acceder a video tutoriales, que explican sobre: configurar cursos, crear grupos y agrupamientos, creación y configuración de foros, crear consultas y encuestas, etc.
- También podrá acceder a formación sobre derechos de autor y buenas prácticas en el uso, edición y circulación de los materiales de estudio en el Entorno Virtual de Aprendizaje de la Udelar. Y una guía de como diseñar un curso en el EVA.
- **Whatsapp:** La conocida y muy utilizada red social, puede ser un canal de comunicación válida entre los estudiantes y los docentes. Existe incluso un cliente web, que permite acceder a la aplicación desde una PC u otro dispositivo.
- **Zoom:** Hoy probablemente sea la herramienta de videoconferencia más utilizada y renombrada, no tanto por su funcionalidad, que es básicamente lo mínimo necesario para sostener una reunión, compartiendo pantalla y permitiendo grabarla, sino más por su robustez y simplicidad, ha desplazada al hangout (Google meet). En este período quizás por sobredemanda ha tenido algunas dificultades de performance para reuniones masivas.

CONCLUSIÓN

Alfabetizarse digitalmente supone una oportunidad para construir desde el conocimiento un mundo mejor. Supone un reto para la esperanza de la libre expresión y el inicio de la colaboración verdadera.

Para realizar un trabajo educativo, en un contexto virtual, necesariamente se requieren de ciertas competencias en TIC, por sobre todos, saber cómo se puede aplicar en un contexto determinado todas las informaciones que circulan en las redes, así como saber procesar todas las informaciones requeridas. "*Trabajar la alfabetización digital, trae muchas ventajas en el quehacer docente, por ejemplo: facilidades para la realización de agrupaciones, más contacto con los estudiantes, liberar al profesor de trabajos repetitivos, facilitar la evaluación y control de actualización profesional a través de carreras y cursos virtuales*" (Feo, 2019)

"*Tener buen conocimiento de las TIC y su uso en el aula se convierte para el docente, en una valiosa herramienta de investigación didáctica, permitiendo un mayor contacto con otros profesores y centros educativos y también les sirve de fuente como recursos educativos para la docencia*" (Feo, 2019).

MATERIALES Y MÉTODOS

Descriptivo referencial

Se sustenta en estudios documentales con una literatura científica, así como publicaciones de Organizaciones internacionales como la OEI y la UNESCO.

REFERENCIAS

Feo Campos, AL.L. (2019). Alfabetización digital de los docentes y su relación con el proceso de enseñanza de la Institución Educativa "Los Pequeños Pitufos" de la ciudad de Ibagué-Colombia. Recuperado de http://repositorio. uwiener.edu.pe/ bitstream/ handle/123456789/ 2862/TESIS%20Feo%20Alba. pdf?sequence= 1&is Allowed=y

MEC. (2009). Plan Nacional 2024. Asunción: MEC

BM (2020) Banco Mundial. COVID-19: Impacto en la educación y respuestas de política pública. https://thedocs.worldbank. org/en/ doc/ 454741593524928204-0090022020/ original/Covid19 Education Summaryesp. pdf

BM (2021) Banco Mundial. Las pérdidas de aprendizaje debido a la COVID-19 podrían costarle a la generación de estudiantes actual unos USD 17 billones del total de ingresos que percibirán durante toda la vida. https://www.bancomundial.org/es/news/press-release/2021/12/06/ learning- losses-from-covid-19-could-cost-this-generation- of-students-close- to-17- trillion-in-lifetime-earnings

La Prensa. (2020). La importancia de la alfabetización digital en tiempos de pandemia. https://www .prensa. com/impresa/opinion/la- importancia-de-la-alfabetizacion -digital-en- tiempos-de-pandemia/

RIE. (2015). Revista Iberoamericana de Educación. Caracterización de la alfabetización digital desde la perspectiva del profesorado: la competencia docente digital: España. Universidad de Jaén

OEI. (2021). Los Desafíos de las TIC para el camino educativo. OEI y Fundación Santillana.