

Multicompetencias en la era digital: Un programa educativo para profesores y estudiantes universitarios

Multi-Competencies in the digital era: An Educational Program for university professors and students

Hosglas Sanchez

Universidad del Zulia, Facultad de Humanidades y Educación. Maracaibo, Venezuela
Universidad Rafael Urdaneta, Maracaibo Venezuela.

 <https://orcid.org/0000-0001-9058-1002> | Correo electrónico: hosglas4@gmail.com

Recibido: 22/04/2023

Aceptado: 30/06/2023

Resumen

La era digital demanda un cambio en la enseñanza y el aprendizaje. Los métodos tradicionales no preparan a las nuevas generaciones para los desafíos del futuro. Este programa educativo busca empoderar a profesores y estudiantes con las competencias necesarias para desenvolverse con éxito en la Sociedad del Conocimiento (SC). La metodología activa y participativa, basada en estrategias innovadoras, convierte a los participantes en protagonistas de su propio aprendizaje. Al finalizar el programa, se espera que sean capaces de pensar críticamente y resolver problemas de manera creativa. Esta iniciativa representa una oportunidad única para preparar a las nuevas generaciones para el futuro y contribuir al desarrollo de una sociedad más equilibrada, dinámica y productiva a través de las competencias esenciales para la SC.

Palabras clave: Era digital, educación innovadora, Sociedad del Conocimiento, Competencias esenciales

Abstract

The digital era demands a transformation in teaching and learning. Current educational methods are not preparing the new generations for the society challenges. This educational program seeks to empower professors and students with the skills necessary to succeed in the Knowledge Society (KS). The active and participative methodology, based on innovative strategies, converts participants the driving force behind their own learning. Upon program completion, they are expected to be able to think critically and solve problems creatively. This initiative represents a unique opportunity to prepare new generations for the future and contribute to the development of a more balanced, dynamic, and productive society through the essential skills for the KS.

Keywords: Digital era, innovative education, Knowledge Society, essential competencies

Introducción

La multialfabetización se erige como un proceso fundamental en el ámbito universitario, posibilitando la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras que ponen de relieve la importancia del aprendizaje de habilidades y destrezas adaptadas a los entornos socioculturales, virtuales y mediáticos actuales. En este contexto, resulta crucial que las personas reconozca su necesidad informativa y formativa para responder de manera crítica en la resolución de problemas y en la toma de decisiones efectivas. En este sentido, la multialfabetización permite considerar a la información y al conocimiento como los recursos principales para la formación de una ciudadanía responsable y comprometida. A su vez, estos elementos se convierten en los activos más valiosos para el desarrollo y la productividad de la sociedad, impulsando el progreso individual y colectivo.

La multialfabetización, desde una perspectiva holística, implica desarrollar en el ciudadano un conjunto de habilidades creativas, informativas, comunicativas, investigativas y digitales. Esto le permitirá autogestionar

su aprendizaje y afrontar la Sociedad del Conocimiento (SC) de manera diligente, veraz y competente. Podrá así identificar, acceder, localizar, recuperar, analizar, comprender y transformar la información en cualquier formato de comunicación, generando nuevos conocimientos y participando con responsabilidad y sentido de pertenencia en los nuevos escenarios sociales.

Para lograr un ciudadano multialfabetizado, la teoría de la información, por su enfoque en las formas de comunicación y sus tecnologías, se erige como fundamento teórico clave [1]. A su vez, el plan descriptivo de Hobbs [2], aunque centrado en Estados Unidos, promueve la alfabetización digital y mediática como habilidad vital, explicando cómo los educadores pueden ayudar a las personas a afrontar la era digital.

Cabe destacar que la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) y la IFLA (Federación Internacional de Asociaciones de Bibliotecarios y Bibliotecas), referentes en educación y bibliotecas, han desarrollado programas clave de alfabetización informacional. Estos programas evidencian el potencial de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para crear una sociedad integradora que empodera a las comunidades en el acceso, preservación e intercambio de información y conocimiento. Para formar un ciudadano multialfabetizado, es imperativo canalizar nuevas experiencias de enseñanza. Esto justifica la implementación de un programa educativo transdisciplinario e interdisciplinario en la academia venezolana, preparando a la comunidad universitaria para los paradigmas emergentes, tal como lo es como la globalización, la desinformación y la inteligencia artificial.

Descripción del programa educativo

La denominación del programa educativo es: “Ciudadano Multialfabetizado” el cual es una designación que vislumbra su epicentro en una persona alfabetizada dotada de un conjunto de competencias.

Objetivo general

Desarrollar en los miembros de la comunidad universitaria las competencias relacionadas con la multialfabetización para la promoción de un ciudadano venezolano capaz de integrarse y responder efectivamente a las exigencias de la Sociedad del Conocimiento (SC).

Beneficiarios

Este programa educativo está dirigido a la comunidad universitaria de Venezuela e inclusive permite la inserción de algunas estrategias pedagógicas que lo hacen factible a la sociedad en general.

Duración

El programa educativo tiene una duración de un año (12 meses), el primer módulo se desarrollará en dos (2) meses, el segundo módulo en cinco (5) meses y el tercero en cinco (5) meses. Será desarrollado en tres módulos continuos, que se pueden materializar como unidades curriculares básicas en cualquier plan de estudio universitario. Las horas de dedicación semanal es de cuatro horas académicas, eso equivale a un aproximado de 208 horas académicas en el año. En su defecto, el programa puede ajustarse a la cantidad de horas de una unidad curricular por cada período académico, lo que resulta relevante es que su desarrollo sea continuo.

Estructura del contenido, estrategia y evaluación

El programa se estructura en tres módulos interconectados; el primero se refiere a la *autogestión del aprendizaje*, el cual es un módulo que dota a los participantes de las herramientas necesarias para gestionar su propio proceso de aprendizaje, haciéndolos autónomos y responsables de su formación. El segundo hace referencia a las *habilidades informacionales* donde se desarrollan las habilidades para buscar, evaluar, analizar y utilizar información de manera crítica y efectiva, permitiendo la toma de decisiones informadas y la resolución de problemas. El tercero busca la *creación de conocimiento científico*, promoviendo la comprensión

y aplicación del método científico para la investigación, el análisis de problemas sociales y la generación de soluciones innovadoras.

La selección de contenidos se basó en los aspectos centrales sobre alfabetización promovidos por la UNESCO [3,4], las acciones gubernamentales asociadas al Plan Nacional de Alfabetización Tecnológica [5], las competencias informacionales de la IFLA [6], el plan del libro blanco elaborado por Hobbs [2] y, para la formulación de estrategias pedagógicas se consideraron aspectos manejados en las teorías planteadas por Díaz y Hernández [7] y principalmente, la Taxonomía de Bloom para el aprendizaje en espacios digitales [8]. En base a estos referentes, se propone un programa integral que promueve la formación de ciudadanos multialfabetizados, capaces de afrontar los retos de la Sociedad del Conocimiento.

Tabla 1. Contenido del Módulo I “La autogestión del ciudadano”.

Objetivo del Módulo I: Lograr en los participantes un acercamiento reflexivo sobre las exigencias de la Sociedad del Conocimiento (SC) y la Multialfabetización a fin que sea un ciudadano capaz de autogestionar su aprendizaje* para desempeñarse en los entornos virtuales.			
Objetivos específicos	Contenido	Estrategia instruccionales	Estrategia evaluativa
Identificar los elementos principales de la Sociedad del Conocimiento que dan lugar a la exigencia de un ciudadano multialfabetizado.	Unidad I 1. SC y La Multialfabetización. Conceptualización, características, competencias relacionadas a la multialfabetización.	1. Revisar los materiales bibliográficos pautados en el aula 2. Reflexionar sobre las teorías y los conceptos. 3. Sintetizar la teoría en palabras clave.	Crear una nube de palabras en colaboración con todos los participantes con descriptores que representan las habilidades que debe desarrollar.
Descubrir las necesidades informativas y formativas de un ciudadano multialfabetizado a fin de afrontar la brecha digital, cultural y generacional.	Unidad II 1. Un ciudadano con necesidad de aprender. Las necesidades formativas, informativas y de la sociedad. Efectos de la brecha digital, cultural y generacional.	1. Leer contenido bibliográfico pautado en el aula. Revisar el video sobre NETIQUETA. 2. Luego, ver la película seleccionada. 3. Discutir en el foro virtual las premisas pautadas.	Tras analizar la película deberá extrapolar las premisas a su contexto y elaborar un mapa mental usando una herramienta digital sobre los desafíos y oportunidades que tiene para integrarse de forma exitosa SC.
Reconocer la importancia de un aprendizaje permanente sobre los recursos y técnicas de trabajo intelectual, así como la autogestión para potenciar las capacidades y conocimientos de un ciudadano multialfabetizado.	Unidad III 3. El aprendizaje permanente: La concientización de las propias capacidades y conocimientos. Gestión de las propias capacidades y conocimientos. Manejo de recursos y técnicas de trabajo intelectual.	1. Revisar la información bibliográfica pautada en el aula. 2. Luego, responde la lista de cotejo sobre las habilidades y destrezas que tienes. 3. En observaciones se debe manifestar el hecho donde se ha puesto a prueba el ítem.	Tras reconocer sus propias capacidades y conocimientos según la lista de cotejo, deberá plantear una matriz de priorización sobre un plan de trabajo dirigido personal para potenciar las habilidades y destrezas requeridas SC.
*Es relevante realizar foros bimestrales o conversatorios para mantener a la comunidad universitaria interesada en la autogestión del aprendizaje.			

En la Tabla 1 se presentó el Módulo I, el cual enfatiza la autogestión del aprendizaje [9] como clave para el desarrollo profesional. Los participantes toman control autónomo de su proceso, movilizándolo sus conocimientos, conductas y afectos (competencias blandas) para adquirir, adaptar y recuperar habilidades técnicas (competencias duras) [10]. Este enfoque empoderador les permite resolver problemas profesionales y personales de manera efectiva, a la vez que fomenta el autoconocimiento y el compromiso con sus objetivos. Este módulo se vincula con la competencia de “aprender a aprender” [11], donde los individuos dominan los aspectos de su propio aprendizaje. Las instituciones de educación superior juegan un papel crucial en la promoción de este enfoque a través de modelos constructivistas y actividades como foros y conversatorios sobre motivación, autogestión y uso responsable de las TIC.

En esencia, el Módulo I sienta las bases para un aprendizaje continuo y significativo, impulsado por la autonomía y la responsabilidad de los participantes. Las instituciones educativas deben apoyar este proceso a través de currículos innovadores y estrategias que fomenten el desarrollo integral de sus estudiantes.

Tabla 2. Contenido del Módulo II “Competencias de la Multialfabetización I”.

Objetivo del Módulo II: Lograr en los participantes el desarrollo de habilidades relacionadas con la competencia tecnológica, audiovisual, informacional y de idiomas a fin que sea un ciudadano capaz de afrontar los entornos virtuales.			
Objetivo específicos	Contenido	Estrategia instruccionales	Estrategia evaluativa
Preparar documentos con contenido visual y textual usando herramientas de la ofimática para generar distintos formatos.	<p>Unidad I</p> <p>1. Las tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). 2. La Ofimática. Creación de documentos y formatos. 3. Programas para la gestión de proyectos. Project Libre y/o Microsoft Project</p>	<p>1. Revisar el material audiovisual pautado en el aula. 2. Estudiar el manual sobre los distintos programas que componen la ofimática, los programas para la gestión, los podcasts y videocasts. Y, un programa para la edición de imágenes</p>	<p>1. Diseñar y explicar una línea de tiempo que refleje la evolución de las tecnologías blandas y duras.</p>
Reconocer las herramientas disponibles que permiten localizar, recuperar y organizar las fuentes de información confiables que se utilizarán como base para el desarrollo de contenidos*	<p>Unidad II</p> <p>1. Búsqueda y Recuperación de Información: Unidades de información documental, Tesoros e Índices, Ecuaciones y Operaciones Booleanas, Metabuscadores, Motores de Búsqueda y Catálogos, Etiquetado Social y Chats con IA. 2. La calidad de la información. Tipología de las fuentes de información, Criterios para seleccionar Fuentes de Información. 3. Tratamientos de la información. Las bibliotecas personales. La usabilidad de la información textual y audiovisual. Construcción de nuevos conocimientos. La reflexión como herramienta para la racionalidad. Producción de mensajes para propiciar la comunicación eficaz. Toma de decisiones.</p>	<p>Revisión y participación de los siguientes elementos:</p> <p>1. Lista de recursos disponibles en el internet. 2. Ver el video sobre cómo se usan los tesauros. 3. Ver el video sobre Metabuscadores, buscadores y filtros de búsqueda. 4. Familiarizarse con las reglas establecidas en la guía sobre el uso de herramientas para el marcador social (Delicious), mantenerse actualizado (Feedly y el uso de RSS). 5. Workshop sobre la calidad de las fuentes de información textual, visual, sonora y audiovisual. 6. Workshop sobre un gestor bibliográfico para almacenar y recuperar la información. 7. Asistir al conversatorio en línea sobre: -El proceso de generar conocimiento sea este textual, visual o sonoro. -La importancia del mensaje que se transmite. - Y, las redes sociales como plataformas para socializar el conocimiento</p>	<p>Generar un informe con los siguientes puntos:</p> <p>1. Seleccionar un tema para investigar y las unidades de información y los buscadores a utilizar. 2. Construir al menos seis (6) estrategias de búsqueda con descriptores extraídos de los tesauros. 3. Aplicar las búsquedas y evaluar los resultados. 4. Seleccionar tres documentos que contemple asertivamente los criterios de calidad. 5. Hacer búsquedas de una imagen relacionada con el tema o en su defecto crearla. 6. Ofrecer un resumen de las tres fuentes y una descripción de la imagen. 7. Presentar las referencias capturando con los marcadores sociales. 8. Seleccionar las herramientas de comunicación social para compartir la experiencia de aprendizaje, usar una imagen que represente sus habilidades.</p>
Revisar los cambios y actualizaciones que se han realizado a la lengua española y, a su vez, promover el aprendizaje del inglés como un idioma globalizado.	<p>Unidad III</p> <p>1. La importancia del idioma. La Gramática de Andrés Bello. Introducción a la gramática del español. Actualizaciones de la RAE. 2. Aprendizaje del inglés como un idioma globalizado. Las App y los cursos en línea y las certificaciones.</p>	<p>1. Visitar cursos en línea sobre el idioma inglés a fin de inscribirse*. 2. Estudiar la guía la guía sobre gramática española. 3. Visitar el portal de RAE a fin de descubrir en sus diferentes secciones las actualizaciones sobre el idioma español.</p>	<p>Demostrar que se ha insertado en algún curso para aprender un idioma globalizado como el inglés o en su defecto presentar efectivamente el dominio del idioma.</p>

*Las Bibliotecas universitarias deben diseñar un programa de formación de usuarios centrado en la alfabetización informacional a fin de apoyar el permanente aprendizaje sobre esta competencia.

En la Tabla 2, se presentó la competencia tecnológica, informacional, audiovisual y del idioma de forma integrada, dado que, cada segmento de contenido componen las habilidades que se pretende lograr a través de las estrategias instruccionales y de evaluación.

1. *Competencia tecnológica.* Se refiere a las habilidades y destrezas relacionadas con la manipulación y manejo de equipos y programas disponibles, con la evolución de las TIC y la inteligencia artificial para la generación de contenidos en diferentes formas y formatos. Es una competencia que exige adaptabilidad del individuo a razón de la evolución constante de las TIC [12]. 2. *Competencia informacional.* Se entiende como las habilidades y destrezas concernientes a la identificación, acceso, localización, recuperación y usabilidad de fuentes confiables de información, considerando en todo momento la protección de los datos, la identidad digital y las licencias de uso de los contenidos. Es una competencia que requiere el aprendizaje de técnicas concretas para el logro de la satisfacción de las necesidades formativas e informativas y está articulada a la competencia tecnológica [13]. La competencia tecnológica y la informacional la mayoría de los autores, la integran en sus respectivas definiciones, caracterizaciones y descripciones como la competencia digital. 3. *Competencia audiovisual.* Estas son las habilidades y destrezas conexas con la comprensión, interpretación y análisis crítico de mensajes que son transmitidos en formatos multimedia a través de los medios masivos o sociales existentes. Es una competencia que sitúa su epicentro en la reflexión de lo que se observa, pero que, a su vez, vislumbra la capacidad del individuo de crear, conceptualizar y difundir los productos multimedia de manera responsable [14]. 4. *Competencia de idioma.* Es la habilidad que tiene una persona para comunicar de forma eficiente un mensaje; por tanto, hace alusión al lenguaje y al dominio del idioma natural, así como del idioma globalizado para lograr la máxima interacción de ideas [15].

Tabla 3. Contenido del Módulo III “Competencias de la Multialfabetización II”.

Objetivo del Módulo III: Lograr en los participantes el desarrollo de habilidades relacionadas con la investigación acción participante a fin que sea un ciudadano capaz de mostrar su creatividad en planteamientos para la solución de problemas emergentes asociados a los ejes temáticos de Objetivos de Desarrollo Sostenible.			
Objetivo específicos	Contenido	Estrategia instruccionales	Estrategia evaluativa
Ejecutar una investigación acción participante y presentar su resultado en un reporte científico.	1. Comprensión de la realidad. Técnicas para crear relaciones basadas en la confianza. 2. Formación de equipos de investigación. Estrategias para gestión del conocimiento tácito y explícito. 3. Diagnóstico participativo. Análisis FODA como técnica de apoyo para construir la idea. 4. Los objetivos estratégicos. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible. 5. Las acciones, ejecución y seguimiento. La herramienta Aprendizaje en la Acción, Diagrama de Gantt y Nivelación de recursos. 6. La elaboración del reporte. El lenguaje escrito, las estructuras y la normalización (APA) y ejecución. 7. Publicación científica. El proceso de publicación. 8. La socialización del conocimiento. Los eventos científicos y redes sociales como medios para la socialización del conocimiento.	1. Seleccionar una comunidad a fin de crear un plan disruptivo. 2. Constituir un equipo de investigación. 3. Realizar un diagnóstico FODA junto al equipo de investigación. 4. Plantear objetivos estratégicos basados en las metas establecidas en los Objetivos de Desarrollo Sostenible. 5. Crear matriz de acciones, estrategias y recursos disponibles. 6. Hacer el diagrama de Gantt. 7. Ejecutar el plan y registrar el resultado.	1. Presentar el resultado de investigación acción participante mediante un reporte científico. 2. Identificar los posibles eventos o medios científicos para presentar el informe científico.

Entre las competencias que definen a un ciudadano multialfabetizado se encuentra su capacidad para idear y ejecutar soluciones factibles a los desafíos que enfrenta la sociedad. En este contexto, el tercer módulo, presentado en la Tabla 3, se centra en la competencia investigativa, específicamente en la investigación acción

participante (IAP). La IAP permite al individuo poner a prueba su capacidad de comprender una realidad compleja, aplicando tanto los conocimientos adquiridos como las habilidades desarrolladas. Sin embargo, lo que distingue a este enfoque es la importancia que se le da a la empatía, elemento fundamental para lograr el objetivo común del bienestar social y comunitario.

La investigación acción participante se desarrolla en consonancia con las metas establecidas en los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), lo que exige al investigador involucrarse activamente en la ejecución de proyectos que beneficien a las comunidades. Esta participación activa es crucial para generar estrategias colaborativas probadas que garanticen el éxito de las iniciativas y permitan actuar de manera disruptiva frente a los problemas sociales.

En este sentido, la competencia investigativa se define como el conjunto de habilidades, destrezas y actitudes que permiten a un individuo observar una comunidad desde una perspectiva crítica, involucrarse en ella para liderar cambios positivos, fomentar un entorno colaborativo, gestionar los recursos de información disponibles, realizar propuestas creativas, ejecutar acciones sostenibles orientadas a mejorar la calidad de vida y evaluar los resultados obtenidos [16].

Reflexiones finales

Formar a los profesores y estudiantes para el futuro es una garantía de una sociedad equilibrada, dinámica y productiva. Los entornos promocionados en el ciberespacio se han hecho cada vez más presentes en todo el mundo, y esto trae consigo nuevos retos en la enseñanza y en el aprendizaje, los cuales solo serán afrontados con entereza si procuramos dotarnos de herramientas y técnicas que nos permitan la adaptabilidad ante los paradigmas emergentes.

Venezuela, por ahora, se encamina hacia una visión integradora de la realidad y la virtualidad, siendo necesaria la alfabetización en el manejo y uso responsable de las TIC, el dominio del idioma globalizado, en la investigación y en la comunicación digital. Cabe resaltar que esta formación es lo que garantiza un pensamiento crítico, reflexivo y orientado a la solución de los conflictos sociales que puedan presentarse, así como lograr la eficiencia en la productividad y la economía.

Este programa educativo permite dotar a los participantes con las competencias requeridas para la Sociedad del Conocimiento. Pues, centra su contenido en el desarrollo de las habilidades y destrezas que fomentan la creatividad y el ingenio para la construcción de un nuevo modelo de país. Asimismo, es un programa educativo que se adapta con facilidad a toda institución universitaria, tanto pública como privada, puede dictarse de forma presencial (en laboratorios de Computación) o virtual. Y, puede plantearse como una cátedra libre u obligatoria.

Hacer proyecciones para el futuro implica prepararnos hoy. No obstante, esto requiere motivación, de ahí subyace el inicio del contenido de este programa, pues autogestionar el aprendizaje obliga hacerse un autoexamen y diagnosticar nuestros requerimientos.

Para finalizar, aunque se ha repetido otras veces, es totalmente cierto que la clave del éxito siempre será conocer nuestras debilidades, transformarlas en fortalezas y nuestras amenazas, procurar su evolución en oportunidades.

Referencias bibliográficas

[1] Pasadas Ureña, C. “**Multialfabetización y redes sociales en la universidad**”. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal, vol. 7 no.2, (2010), pp.17-27. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78016225017>

[2] Hobbs, R. “**Digital and Media Literacy: A Plan of Action**” The Aspen Institute. (2010). https://www.aspeninstitute.org/wp-content/uploads/2010/11/Digital_and_Media_Literacy.pdf

- [3] UNESCO. “**ALFIN: una experiencia de la alfabetización de adultos en una sociedad de transición**”. Perspectivas: revista trimestral de educación, Vol.1, (1976). https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000018349_spa?posInSet=2&queryId=4f9127a5-eb7c-41db-9ef7-9c0fa0a32244
- [4] UNESCO. “**Alfabetización mediática e informacional: curriculum para profesores**”. Quito: Oficinas de la UNESCO. (2011). <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000216099>
- [5] Centro Nacional de Tecnologías de Información. “**Plan Nacional de Alfabetización Tecno-lógica**” (2014).<https://www.cnti.gob.ve/ti-libres-venezuela/sector-ti-venezolano/proyectos/formacion/programa-nacional-de-alfabetizacion-tecnologica.html>
- [6] Lau J. “**Directrices sobre desarrollo de habilidades informativas para el aprendizaje permanente.**” IFLA. (2019) <https://www.ifla.org/wp-content/uploads/2019/05/assets/information-literacy/publications/ifla-guidelines-es.pdf>
- [7] Díaz, F. y Hernández, G. “**Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo: Una interpretación constructivista**”. 2a ed. México: McGraw-Hill Interamericana, (2002). https://dfa.edomex.gob.mx/sites/dfa.edomex.gob.mx/files/files/2_%20estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo.pdf
- [8] Churches, A. “**Bloom’s Taxonomy Blooms Digitally**”. ResearchGate, (2009). https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/churches-blooms-digital-taxonomy-v3_01.pdf
- [9] Ponce, M. “**La autogestión para el aprendizaje en estudiantes de ambientes mediados por tecnología**”. Diálogos sobre educación, Núm. 12(7), (2009). <https://doi.org/10.32870/dse.v0i12.258> <http://dialogossobreeducacion.cucsh.udg.mx/index.php/DSE/article/view/258>
- [10] Estrada, B., Echevarría I., y Echevarría, M. “**Competencias blandas para la autogestión del aprendizaje en la emergente educación electrónica**”. La educación en México en la nueva normalidad. Asociación Normalista de Docentes Investigadores. México, (2022). <https://unade.edu.mx/docs/libro-la-educacion-en-mexico-en-la-nueva-normalidad.pdf#page=38>
- [11] Gargallo, B., Pérez-Pérez, C., García-García, J., Giménez, J. A., y Portillo Poblador, N. “**La competencia aprender a aprender en la universidad: propuesta de modelo teórico**”. Educación XX1, 23(1), (2020). <https://doi.org/10.5944/educxx1.23367>
- [12] Pérez, E., y Reyes-Rodríguez, Y. “**Competencias Tecnológicas: Un Nuevo Modelo Pedagógico**”. Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0, 11(2), (2021) <https://doi.org/10.37843/rted.v11i2.246>
- [13] Contreras, C. “**Métricas de un instrumento para evaluar la competencia informacional autopercebida por estudiantes universitarios**”. Investigación Bibliotecológica: Archivonomía, Bibliotecología e Información, 37 (94), (2023). <http://rev-ib.unam.mx/ib/index.php/ib/issue/view/4490>
- [14] Ferrés, J. “**La competencia en comunicación audiovisual: dimensiones e indicadores**”. Comunicar, XV (29), 100-107, (2007). https://www.cac.cat/sites/default/files/2019-04/Q25_ferres2_ES.pdf
- [15] Canga, A. “**Competencia lingüística y su dimensión socio-cultural en el léxico disponible de estudiantes de inglés como lengua extranjera**”. La competencia lingüística en la comunicación: visiones multidisciplinares y transversalidad. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, (2019). <https://ruidera.uclm.es/xmlui/handle/10578/20912>
- [16] Zapata, F. y Rondán, V. “**La investigación - acción participativa: Guía conceptual y metodológica del Instituto de Montaña**”. Lima: Instituto de Montaña, (2016). <https://mountain.pe/recursos/attachments/article/168/Investigacion-Accion-Participativa-IAP-Zapata-y-Rondan.pdf>

Nota Especial

Artículo presentado en el Concurso “Camino al Futuro Venezuela 2035” de Fedecámaras edición 2023, modalidad: Profesor. Área temática: Desarrollo institucional, regulatorios o normativos para la sociedad productiva: Elementos novedosos que deben incorporarse a raíz de la Sociedad 5.0.