

Competencias blandas y su integración con la competencia de información y alfabetización digital

Soft skills and their integration with information skills and digital literacy

Cristian Alexander Andrino Rivera
Universidad de San Carlos de Guatemala
<https://orcid.org/0000-0002-9202-1364>
cristian.rivera@profesor.usac.edu.gt

Fecha de recepción: 20/01/2025 Fecha de aprobación: 24/06/2025 Fecha de publicación: 26/11/2025

Resumen

Evaluar información y contenidos digitales podría vincularse más a las competencias blandas que a competencias digitales, discriminar la información y desarrollar pensamiento crítico, reflexivo y propositivo ante la información que buscamos en internet se ha vuelto una ardua tarea. El objetivo de este ensayo es promover el desarrollo de competencias blandas para el uso de competencias digitales sobre información y alfabetización digital. La persistencia y juicio crítico son parte de esa búsqueda de información, además de una constante dedicación y esmero por conseguir fuentes acreditadas. Los constantes cambios y avances tecnológicos han revolucionado los procesos de formación y el mismo aprendizaje se ha visto enriquecido y a la vez amenazado por el mal uso de estas tecnologías, ya son trascendentales temas como la ética en las TIC, normas de conducta en el uso del internet, seguridad digital, entre otros. Por ello surge la necesidad de integrar competencias blandas con la información y alfabetización digital. Es trascendental la formación en competencias digitales, para lo cual nos centraremos en el Marco Común de Competencia Digital Docente del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF), España, institución acreditada en la formación docente que promueve la innovación en la educación.

Palabras clave: Competencia de alfabetización, competencia de información, formación integral, habilidades blandas, mediación del aprendizaje.

Abstract

Evaluating information and digital content could be more closely linked to soft skills than to digital competencies. Discriminating information and developing critical, reflective, and purposeful thinking about the information we search for on the internet has become an arduous task. The objective of this essay is to promote the development of soft skills for the use of digital competencies regarding information and digital literacy. Persistence and critical judgment are part of this search for information, along with constant dedication and effort to obtain accredited sources. The constant changes and technological advances have revolutionized training processes, and learning itself has been both enriched and threatened by the misuse of these technologies. Topics such as ethics in ICT, codes of conduct in internet use, digital security, among others, have become transcendental. Therefore, the need arises to integrate soft skills with information and digital literacy. Training in digital competencies is transcendental, for which we will focus on the Common Framework of Digital Teaching Competence of the National Institute of Educational Technologies and Teacher Training (INTEF), Spain, an accredited institution in teacher training that promotes innovation in education.

Keywords: Comprehensive training, information skills, learning mediation, literacy skills, soft skills.

Introducción

El presente ensayo vincula la necesidad de desarrollar habilidades o competencias blandas cuando se busca información y contenidos digitales, el objetivo es promover el desarrollo de competencias blandas para el uso de competencias digitales sobre información y alfabetización digital. Estas son competencias digitales que se refieren a la habilidad de buscar, evaluar, gestionar y utilizar la información digital de manera efectiva y responsable. Es decir, no solo implica saber cómo usar las herramientas digitales, sino también ser capaz de distinguir información confiable, entenderla y aplicarla correctamente en diferentes contextos.

La alfabetización digital es definida como la competencia que tiene una persona para resolver actividades en internet utilizando recursos digitales. Es una competencia fundamental en la era digital para poder desenvolverse con éxito tanto en el ámbito educativo como en la vida cotidiana. Este es un ensayo argumentativo con investigación documental. Se procedió a la búsqueda de información, obtenida de diversas fuentes documentales (libros, artículos, informes, entre otros) para analizar y exponer el tema propuesto.

Determinar la autenticidad, confiabilidad y validez de la información en esta sociedad del conocimiento, sociedad de la información y sociedad de la desinformación, se ha convertido en todo un reto para todos y el ámbito académico no ha sido la excepción. La búsqueda de información debe ser direccionada, al menos en el ámbito académico, por los docentes, los coordinadores y

los directivos. Así también, se debe minimizar la problemática de que los estudiantes extraigan información, sin un tratamiento del tema, sin verificación de fuentes acreditadas o documentos indexados, sin una lectura comprensiva, con pensamiento crítico, reflexivo y propositivo. Estas son habilidades blandas que se deben promover en los estudiantes como competencias para su formación, además de aquellas relacionadas con la creación de contenidos digitales y la seguridad en la red, las cuales resultan trascendentales en el proceso formativo. Tanto las competencias blandas como las competencias digitales tienen una estrecha relación, pero cada una puede ser abordada por separado, el reto está en cómo vincularlas para ir promoviendo una formación integral.

Desarrollo

La relación entre habilidades blandas y competencias digitales es cada vez más vinculante en nuestros días, donde la integración de ambas exige no solo conocimientos tecnológicos sino capacidades humanas para aplicarlos de manera eficiente. En contextos laborales digitales o híbridos, las habilidades blandas promueven competencias digitales como: trabajo en equipo, resolución de problemas, gestión de cambio, trabajo colaborativo, liderazgo, entre otras.

El Marco Común de Competencia Digital Docente, promueve seis competencias macro que van desde el compromiso profesional, los contenidos digitales, la enseñanza, el aprendizaje, la evaluación y la retroalimentación. Con ello, se logra el empoderamiento del estudiantado y el desarrollo de su competencia digital (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado [INTEF], 2022). En este estudio se enfatiza en dos competencias: información y alfabetización digital.

Los grandes retos globales de la Agenda 2030 han puesto de manifiesto la necesidad de formar a los estudiantes de manera combinada e integral, tanto en competencias digitales como en competencias sociales o blandas, para la inclusión y el avance hacia sociedades más justas y sostenibles. Al respecto, Ortega (2017) refiere:

El modelo pedagógico sustentado en el uso de las TIC está dirigido a potenciar el aprendizaje, emplear recursos educativos que ayuden a comprender los contenidos, mejorar el ambiente de aprendizaje, la comunicación, favorecer el aprendizaje lúdico, autónomo, colaborativo, potenciar la creatividad, convocar a pensar, donde el estudiante sea un ente más activo. (p. 23)

Tanto las competencias blandas como las competencias digitales se complementan y aportan una formación integral al perfil del estudiante, donde se combinan los saberes del aprendizaje (conocer, hacer, ser y convivir), establecidos en el informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI, presidida por Delors (2015). Para los saberes del aprendizaje es medular los estudios sobre la personalidad estudiantil, porque tienen implicaciones en los procesos de formación universitaria y por ende en la autorrealización y trascendencia profesional (Orozco

Edelman et al., 2020; Orozco Edelman et al., 2024; Orozco Edelman y Moreno Hernández, 2024).

Internet como fuente de información

Existen infinidad de fuentes de información en la red global de ordenadores, cuya finalidad es permitir el intercambio libre de información entre todos los usuarios; sin discriminar las fuentes no confiables y sin verificar la información extraída. Internet se ha consolidado para la mayoría de las personas como la principal, e incluso única, fuente de información, debido a su accesibilidad, inmediatez y libertad de uso, así como a la presencia de contenidos respaldados por expertos, especialistas e instituciones reconocidas. Esta realidad no desvaloriza su enorme capacidad ni la trascendencia que ha adquirido como repositorio global del conocimiento; por el contrario, evidencia su centralidad en los procesos de búsqueda y construcción de saberes. No obstante, dicha abundancia informativa exige desplegar un pensamiento crítico-reflexivo que permita analizar, contrastar y discriminar adecuadamente los contenidos, de manera que la información seleccionada sea veraz, pertinente y confiable.

En cuanto al desarrollo de las competencias de información y alfabetización informacional, cabe indicar que evaluar información y contenidos digitales podría vincularse más a las competencias blandas que a las competencias digitales. Al respecto, Duckworth y Yeager (2015, citado en Rodríguez Siu et al., 2021) refieren que “Las competencias blandas son definidas como: grupo de destrezas adquiridas por la persona que facilitan la optimización de su propio desempeño, tanto en el ámbito académico-profesional, laboral, emocional, psicológico, como en el ámbito personal” (p. 3).

Amaya y Prado (2013) definen las habilidades blandas como habilidades ejecutivas, es decir, son capacidades de orden superior y le permiten a una persona lograr sus objetivos y estrategias para solucionar en forma eficiente los problemas. Entre ellas están la priorización de metas a mediano y largo plazo, la anticipación, la autoestima, la motivación, el control de la impulsividad, el autocontrol, la flexibilidad, la resiliencia, el pensamiento crítico y reflexivo, la constancia, la inhibición de distractores, la metacognición, la atención, la memoria, la organización del tiempo, la virtud y búsqueda de información, entre otras.

Discriminar la información y desarrollar pensamiento crítico y reflexivo ante los contenidos que se encuentran en internet se ha vuelto una ardua tarea. Verificar las fuentes de información, los sitios visitados y, sobre todo, comprobar si la información está acreditada o respaldada por una institución o revistas acreditadas (indexadas), no son rutinas que se realicen en cada búsqueda. Frecuentemente el investigador se limita a recopilar información según su objetivo y la traslada a un informe, investigación o material en el que está trabajando, muchas veces, sin asegurar la calidad del contenido.

La persistencia, juicio crítico y reflexivo son parte de esa búsqueda de información; además, de una constante dedicación y esmero por conseguir fuentes acreditadas. Estas fuentes de información

se amplían aún más en una sociedad del conocimiento, de la información y de la desinformación. Sobre este particular, Forero de Moreno (2009) refiere lo siguiente:

La sociedad del conocimiento debe comprenderse no sólo como una sociedad que se quiere comunicar de otra manera, sino que busca compartir un saber. Desde esta perspectiva, se trata entonces de una sociedad del saber compartido y del conocimiento, que tiene en cuenta la pluralidad, la heterogeneidad y la diversidad cultural de las sociedades. (p. 42)

Esto ha tenido un gran impacto en la formación ciudadana y académica, tomando en cuenta que el conocimiento, bien fundamentado y acreditado, está al alcance de todos. Sin embargo, se toman como verdades absolutas todas las fuentes de información, sin una debida discriminación del contenido por parte del usuario.

La sociedad de la información se refiere a un “modelo social en el que la creación, distribución y manipulación de la información se convierte en una actividad central para la economía, la cultura y la vida cotidiana” (Castells, 2000, p. 56).

Tanto la sociedad del conocimiento como la sociedad de la información han trascendido barreras por su pronta accesibilidad, pero se ha incrementado la duda en la veracidad de la información debido a que todos tienen acceso a publicar y una gran cantidad de usuarios no tiene las habilidades necesarias para discriminar dicho contenido.

Por otro lado, Sánchez Duarte y Magallón Rosa (2021) plantean un nuevo escenario que debilita las sociedades, gira sobre los efectos de la desinformación, la polarización y la manipulación diseñadas estratégicamente para viralizarse en contextos digitales: una sociedad de la desinformación.

La pregunta retórica es: ¿en qué sociedad de conocimiento, información o desinformación están inmersas las personas?, o bien, ¿qué sociedad es la principal fuente de información? Además, es importante saber discernir sobre la confiabilidad de las fuentes, ya que la actitud y aptitud de esa búsqueda de información puede estar relegada a determinadas competencias blandas. En virtud de ello, es necesario saber distinguir cuáles serán preponderantes en la toma de decisiones; así también, tener un juicio crítico, constancia, organización, perseverancia, elementos que son referentes para la selección y búsqueda de la información en internet.

Algunos referentes de fuentes de información pueden ser: bibliotecas virtuales de instituciones educativas (universidades), centros de consulta virtual de los ministerios de estado, revistas indexadas, instituciones internacionales acreditadas (UNESCO, UNICEF, ONU, OEA, entre otras). Así también, son recomendables plataformas como Google Académico y Google Libros, incluso, canales de YouTube o páginas de Facebook que pertenezcan a instituciones educativas o culturales. Los sitios de gobierno que terminan en *.gob* así como los sitios educacionales que terminan en *.edu* o bien en *.org*, son generalmente de organizaciones sin fines de lucro. En cambio, los sitios que terminan en *.com*, son de dominio comercial y pertenecen a la mayoría de las webs

que funcionan como medios informativos, repositorios académicos, entre otros.

Competencia de creación de contenidos digitales

El desarrollo de las TIC como primer impulso dentro del proceso de aprendizaje del siglo XXI, ha evolucionado y en la actualidad han surgido nuevos ámbitos tecnológicos, no todos con fines educativos, pero pueden irse adaptando en las prácticas pedagógicas.

La Asociación para la Formación, el Ocio y el Empleo (AFOE, 2025), en su portal cita las TEP (Tecnologías para el empoderamiento y la participación), TEC (Tecnologías de la enseñanza y el conocimiento), TDIC (Tecnologías digitales de la información y comunicación), TRIC (Tecnologías para las relaciones, la información y la comunicación), TAC1 (Tecnologías para el aprendizaje y la colaboración), TAC2 (Tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento) y TDICE (Tecnologías digitales de la información, la comunicación y la expresión).

La formación docente tiene un impacto directo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, especialmente en el desarrollo de competencias blandas y digitales. El docente no solo promueve la activación de dichas competencias, sino que también vincula el *saber ser* del estudiante con la toma de decisiones, el pensamiento crítico, reflexivo, creativo, propositivo, estratégico, etcétera.

Carneiro et al. (2021) argumenta que todos o la mayoría de los contenidos curriculares son susceptibles de ser apoyados por el uso de las tecnologías digitales; sin embargo, esto no significa que todos los contenidos estén siendo igualmente apoyados, o bien, que aquellos que han sido trabajados hayan logrado el nivel de respaldo necesario para transformar cualitativamente los niveles de comprensión de los estudiantes.

Se deben promover estrategias pedagógicas para el desarrollo del pensamiento crítico, reflexivo y propositivo en la selección y discriminación de la información para promover una mejor fidelidad de la misma. Esto depende mucho de la mediación pedagógica de los educadores o de la trascendencia que les den los docentes a las temáticas, sus propios conocimientos y formas de gestionar el aprendizaje de los estudiantes a través de los recursos disponibles en su unidad académica o comunidad educativa. También depende de la producción y disponibilidad de recursos informáticos (software, aplicaciones creativas, guías, fichas metodológicas) como material de apoyo a los profesores, así como de las opciones estratégicas de los programas de informática educativa.

El uso de las diferentes tecnologías requiere de una mediación pedagógica que puede ser: presencial, virtual, en línea, a distancia o híbrida. Por sí sola la tecnología no proporciona el desarrollo del aprendizaje, la mediación del aprendizaje es trascendental para el desarrollo de la propia disciplina, indistintamente de la disciplina que se aborde. La falta de procesos mediados en el aprendizaje ha provocado, hasta cierto punto, una inadaptación entre las diferentes modalidades de formación, poca o nula integración de las competencias blandas con las digitales. A esto se suma

la brecha digital y el hecho de no haber nacido en una era tecnológica (migrante tecnológico); estas son solo algunas premisas que inciden en la problemática expuesta. Para la aplicación de estas tecnologías hay recursos digitales que enriquecen la práctica pedagógica en una sesión de aprendizaje.

A continuación, se propone una vinculación didáctica de recursos digitales con el uso de nuevas tecnologías:

Tabla 1

Recursos digitales para la creación de contenidos en educación

TIC: Tecnologías de la información y la comunicación	
Cacoo	Herramienta de creación de diagramas en línea para trabajo colaborativo
Sutory	Presentaciones colaborativas para el aula
Emaze	Genera presentaciones digitales excepcionales automáticamente
TEDIC: Tecnologías digitales de la información y la comunicación	
Visme	Crear presentaciones, documentos, visualizaciones de datos y videos
Mural	Pizarra digital intuitiva creada para que los equipos realicen su mejor trabajo
Kahoot	Crear presentaciones, generador de preguntas, nubes de palabras y lluvia de ideas para inspirar la escucha activa
TRIC: Tecnologías para las relaciones, la información y la comunicación	
Remind	Una plataforma que apoya la comunicación y el aprendizaje en todo lugar
Socrative	Su aplicación para evaluaciones en tiempo real en el aula
Xender	Comparte fotos, videos, música y archivos a través de su aplicación

TAC1: Tecnologías para el aprendizaje y la colaboración

Mindomo	Crea mapas mentales, línea de tiempo y organigramas
Book Creator	Recurso para crear contenidos didácticos, libros o diarios colaborativos
Workspace	Crear carpetas, unidades compartidas, documentos, imágenes y videos

TAC2: Tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento

Genially	Crea presentaciones, infografías, quizz, vídeos, guías, láminas
Canva	Crea infografías, tarjetas, póster, logos, gráficos
Padlet	Herramienta colaborativa, se usa como pizarra para crear contenidos o notas

TEP: Tecnologías para el empoderamiento y la participación

Flipgrid	Fomenta el debate o videodiscusión y las redes de conocimiento
Plataformas	Usos de chat, foros, vinculación con Facebook académico
Nearpod	Crear lecciones interactivas, con diferentes herramientas de participación

TDICE: Tecnologías digitales de la información, la comunicación y la expresión

Popplet	Para crear mapas y esquemas de forma creativa
Edpuzzle	Lecciones en video interactivos para fomentar el aprendizaje
Miro	Es una pizarra colaborativa, creativa y expresiva

TEC: Tecnologías de la enseñanza y el conocimiento

Quizziz	Herramientas para una evaluación, instrucción y prácticas inclusivas
Pixabay	Descarga imágenes de libre uso para clases o elaboración de recursos
Educaplay	Crea actividades educativas: sopa de letras, crucigramas, memoria

Nota. Recursos digitales para la creación de contenidos en educación.

Las TAC1, TAC2, TEP y TEC son tecnologías que se usan para generar procesos de aprendizaje y tienen como finalidad ser recursos digitales didácticos. Estas pueden ser usadas como complemento metodológico en el desarrollo de evidencias de aprendizaje, impulsando el trabajo individual y colaborativo; también, contribuyen al desarrollo de saberes (hacer, conocer y ser) la participación, la expresión y la creación, constituyéndose en recursos para el desarrollo del aprendizaje. Estas tecnologías son estrategias didácticas que impulsan los diferentes estilos de aprendizaje, distintos estilos de enseñanza, las multiinteligencias, entre otras; siempre y cuando, sean aprovechadas desde una mirada pedagógica.

Las tecnologías TIC, TDIC, TRIC y TDICE no fueron concebidas originalmente para el ámbito educativo; sin embargo, han sido incorporadas con el propósito de fortalecer los procesos formativos, ofreciendo una amplia gama de recursos que pueden potenciar el aprendizaje. Su verdadero aporte radica en la mediación pedagógica que el docente realiza para activar y desarrollar competencias en los estudiantes. Más allá de la simple transmisión de contenidos, estas tecnologías se han adaptado a las nuevas dinámicas y escenarios de formación. En esta línea, “la mediación del aprendizaje es un proceso clave en la formación y evaluación de las competencias desde la perspectiva del desarrollo humano integral” (Andrino Rivera, 2021, p. 10).

La integración de las diferentes tecnologías es un reto para el docente, pero no necesita conocer y aplicar la mayoría de los recursos digitales o tener un dominio pleno de las competencias digitales, pues una aplicación didáctica genera su propio entorno personal de aprendizaje (en inglés, *personal learning environment*, PLE). El PLE se entiende como el “conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que cada persona utiliza de forma asidua para aprender” (Castañeda y Adell, 2013, p. 18).

El docente debe comprender y aplicar el uso de las herramientas digitales como: herramientas de creación de contenido, organización, reflexión, diálogo, publicación, búsqueda y autoaprendizaje; para conferencias, comunicación sincrónica y asincrónica, evaluación, entre otras. También, es útil seleccionar un recurso digital para cada necesidad y desarrollarlo en la práctica docente, este proceso de formación es complejo pero enriquecedor, tanto para docentes como para estudiantes, sin dejar de lado la vinculación de competencias blandas, indispensable para una aplicación efectiva de las propias competencias digitales.

La integración de herramientas digitales constituye un componente esencial de la didáctica docente, la cual debe manifestarse tanto en entornos presenciales como virtuales. Como refiere Andrino Rivera (2024) el desarrollo de la didáctica es aplicable a cualquier ámbito educativo, puesto que la sesión de aprendizaje no se limita al espacio físico tradicional del aula. En este sentido, la didáctica debe estar presente en toda instancia de interacción pedagógica entre docente y estudiante, independientemente del medio o contexto en que esta se produzca.

Competencia de seguridad en la red

Los constantes cambios y avances tecnológicos han revolucionado los procesos de formación, y el propio aprendizaje se ha visto enriquecido, aunque también amenazado por el mal uso de estas tecnologías. Hay que considerar que la tecnología está al servicio de la humanidad ya no es un referente absoluto, pareciera que la humanidad está al servicio de la tecnología. Tanto las generaciones adultas como las jóvenes, en muchos casos, se han visto subordinadas o dependientes de las redes sociales, por citar un ejemplo.

González (2021) señala en un estudio de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), que una de cada cuatro personas padece un problema relacionado con el abuso de las nuevas tecnologías. Los individuos dependientes de las herramientas tecnológicas como: internet, celulares, computadoras, videoconsolas, etc., experimentan aislamiento, gasto incontrolado, depresión y ansiedad. Por este motivo, cada vez son más frecuentes las llamadas *tecnopatías* o enfermedades tecnológicas.

El mal uso de las tecnologías ha provocado infinidad de adicciones, generando vidas sedentarias en poblaciones completas de niños, jóvenes, adultos y hasta en personas de la tercera edad. A la vez, han propiciado distorsión de la información, inclemencias de salud, acoso de todo tipo (*bullying*), ofensas, extorciones, violación a la privacidad, suplantación de identidad, robo de datos o hackeado de cuentas, por mencionar algunas, lo que se ha convertido en una constante en las redes tecnológicas.

Actualmente, son trascendentales temas como la ética en las TIC, valores éticos en la aplicación de tecnologías, normas de conducta en el uso del internet, uso y abuso antiético de la tecnología, daños psicoemocionales y físicos relacionados con el sobre uso de las redes. Generar espacios de formación respecto al empleo de las tecnologías debe ser un tema a tratar en las mallas curriculares, ya sea como eje transversal de la formación, o bien, como una temática específica a desarrollar en los aprendizajes, vinculada con las competencias blandas.

La búsqueda y selección de fuentes de información deben estar regidas por una buena toma de decisiones, pensamiento crítico, reflexivo, creativo, estratégico, discernimiento, entre otras habilidades y acciones que corresponden a las competencias blandas dentro del aprendizaje.

La aplicación de diferentes recursos digitales puede orientarse a través de diversas tecnologías, tales como las TAC1 y TAC2 (Tecnologías para el aprendizaje, la colaboración y el conocimiento), TEP (Tecnologías para el empoderamiento y la participación) y las TEC (Tecnologías de la enseñanza y el conocimiento).

En las sociedades actuales, caracterizadas por el conocimiento, la información y la desinformación, el desarrollo de competencias blandas como el pensamiento crítico, reflexivo, propositivo y la búsqueda de información son claves para una adecuada formación integral. Promover y vincular estas competencias es una tarea ardua para el docente; sin embargo, las

competencias digitales enriquecen los espacios de formación con la creación de contenidos digitales y la seguridad en la red, entre otras competencias que deben estar en todo proceso de formación, dada la trascendencia que tienen en estos nuevos campos educativos y tecnológicos.

Las competencias blandas, digitales y de investigación serán abordadas en otro estudio por su complejidad y trascendencia, deben estar en los perfiles de docentes y estudiantes, ya que son requeridas actualmente en los nuevos espacios de formación integral del siglo XXI.

Conclusiones

Tanto la sociedad de la información como del conocimiento han trascendido barreras por su pronta accesibilidad y producción de contenido personal, pero se ha incrementado con ello la duda sobre la veracidad de dicha información.

Es evidente la necesidad de desarrollo y formación en competencias blandas y digitales en los procesos educativos de los estudiantes para hacer competencias transversales. Estas últimas son un conjunto de procesos conceptuales, procedimentales y actitudinales que no están ligadas a una disciplina específica, sino que son útiles y aplicables en cualquier ámbito personal, académico, profesional y social.

La mediación del aprendizaje es trascendental para el uso adecuado de las tecnologías, promoviendo y activando las competencias blandas con un juicio crítico, reflexivo y propositivo. La integración entre competencias blandas y competencias digitales es una labor docente, ambas trascendentales en la formación integral del estudiante por su relevancia e impacto en el individuo y la sociedad. Estas se vinculan con las competencias de información y alfabetización digital, y contribuyen al desarrollo del saber convivir, promoviendo una formación integral, plena y enfocada a la calidad profesional.

La selección y aplicación de recursos digitales en la práctica docente requiere la integración de saberes y la activación de competencias; sin embargo, es claro lo enriquecedor que resulta este proceso para la formación e integración de las competencias digitales de los estudiantes, en equilibrio con las competencias blandas que favorecen su desarrollo integral.

Se debe reflexionar constantemente sobre el uso adecuado de las tecnologías y los medios que las desarrollan, así como sobre su impacto y trascendencia en la sociedad actual, con el propósito de evidenciar las potencialidades que conlleva generar procesos de formación con tecnología y lo complejo que es aplicar correctamente su uso. También, es importante considerar la protección de los dispositivos, los datos personales, la identidad digital, la salud integral y el entorno del individuo.

Referencias

Amaya, J. y Prado, E. (2013). *Vicios y virtudes del fracaso y del éxito académico. Diagnóstico y guía para el desarrollo de las funciones ejecutivas*. Trillas.

Andrino Rivera, C. A. (2021). *Mediación del aprendizaje en entornos virtuales*. División de Desarrollo Académico. <https://es.slideshare.net/slideshow/mediacion-del-aprendizaje-en-entornos-virtuales-pdf/272859480>

Andrino Rivera, C. A. (2024). *Didáctica en entornos virtuales de aprendizaje*. División de Desarrollo Académico. <https://es.slideshare.net/slideshow/didactica-en-entornos-virtuales-de-aprendizaje-jun-2024-pdf/272860486>

Asociación para la Formación, el Ocio y el Empleo (AFOE). (24 de marzo del 2025). *Tecnologías TIC, TAC y TEP en el aula: qué son y qué metodologías emplear*. <https://www.afoe.org/tecnologias-tic-tac-tep-aula-educacion/#:~:text=es%20para%20ti.-,%C2%BFQu%C3%A9%20son%20las%20TIC%2C%20TAC%20y%20TEP?,posible%20en%20el%20%C3%A1mbito%20educativo>

Carneiro, R., Toscano, J. C. y Díaz, T. (2021) *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Fundación Santillana. <https://oei.int/wp-content/uploads/2011/08/desafios-de-las-tic-en-cambio-educativo.pdf>

Castañeda, L. y Adell, J. (Eds.). (2013). *Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red*. Alcoy: Marfil. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=559041>

Castells, M. (2000). *La era de la información: economía, sociedad y cultura* (2 ed., Vol. 1). Alianza Editorial. https://www.amsafe.org.ar/wp-content/uploads/Castells-LA_SOCIEDAD_RED.pdf

Delors, J. (2015). *La educación encierra un tesoro*. UNESCO.

Forero de Moreno, I. (2009). *La sociedad del conocimiento*. *Revista Científica General José María Córdova*, 5(7), 40-44. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=476248849007>

González, A. (2021). Uso de la tecnología de información y su impacto en la salud. *Comunidad y Salud*, 19(1), 58-64. <http://servicio.bc.uc.edu.ve/fcs/cysv19n1/art08.pdf>

Instituto Nacional de Tecnología Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). (2022). *Marco común de competencia digital docente*. <https://tinyurl.com/yvsvd65be>

- Orozco Edelman, E. J., Gómez Willis, D. y Moreno Hernández, M. (2020). Propiedades psicométricas de la prueba unidades de la personalidad. *Ciencias Sociales y Humanidades*, 7(2), 17-24. <https://doi.org/10.36829/63CHS.v7i2.1020>
- Orozco Edelman, E. J., Gómez Willis, D., Alfaro Quiñonez, M. y Moreno Hernández, M. (2024). Rasgos de personalidad, una cualidad estudiantil, *Revista Científica del Sistema de Estudios de Postgrado de la Universidad de San Carlos de Guatemala*, 7(1), 127-137. <https://doi.org/10.36958/sep.v7i1.240>
- Orozco Edelman, E. J. y Moreno Hernández, M. O. (2024). Rasgos de personalidad de los estudiantes en la Educación Superior. *Revista Docencia Universitaria*, 5(2), 326-344. <https://doi.org/10.46954/revistadusac.v5i1.118>
- Ortega, C. (2017). *Desarrollo de habilidades blandas desde edades tempranas*. Universidad ECOTEC.
- Rodríguez Siu, J. L., Rodríguez Salazar, R. E. y Fuerte Montaña, L. (2021). Habilidades blandas y el desempeño docente en el nivel superior de la educación. *Propósitos y Representaciones*, 9(1) 10. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2021.v9n1.1038>
- Sánchez Duarte, J. M. y Magallón Rosa, R. (2021). La era de la desinformación (in)voluntaria. *Cuadernos de comunicación Evoca*, 2(11), 5-9. file:///C:/Users/xa_ca/Downloads/La_era_de_la_desinformacion_in_voluntari-7.pdf