

Estrategias de aprendizaje virtual y competencia digital en estudiantes de una universidad pública de Lima, 2022

Virtual learning strategies and digital competence in students of a public university in Lima, 2022

Beatriz Hortensia Caballero Montero. Universidad Nacional Federico Villarreal. Perú.

Correo electrónico: bcaballero@unfv.edu.pe

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5486-357>

Fernando Pachas Velez. Universidad Nacional Federico Villarreal. Perú.

Correo electrónico: fpachas@unfv.edu.pe

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6528-4698>

Vera Esperanza caballero Montero. Universidad Nacional Federico Villarreal. Perú.

Correo electrónico: vbcaballero@unfv.edu.pe

ORCID: <https://0000-0003-2874-6798>

RESUMEN

La competencia digital es un proceso cognitivo mediante el cual la persona adquiere la capacidad de empleo de las TIC. Es de utilidad porque permite tanto al docente como al estudiante facilitar los conocimientos y procesos, así como las transferencias de estos. Esta competencia genera estrategias didácticas que se integran a herramientas digitales. Asimismo, aborda la capacidad, búsqueda, creación, entre otros con la finalidad de difundir lo anteriormente señalado por medio de las tecnologías. La investigación tuvo como objetivo determinar cómo se relacionan las estrategias de aprendizaje virtual con la competencia digital en estudiantes de una universidad pública de Lima. Para ello, se utilizó dos cuestionarios: uno para estrategias de aprendizaje virtual y otro para competencias digitales a través de *Google Forms*. El resultado demostró que los estudiantes manejaban ambas variables, en sus respectivas dimensiones, a nivel medio. Las dimensiones de las competencias digitales como la alfabetización tecnológica, búsqueda de la información, pensamiento crítico, ciudadanía digital y creatividad e innovación permiten que las dimensiones preinstruccional, coinstruccional y posinstruccional fomenten el aprendizaje académico del estudiante universitario. Durante la pandemia, aplicaron las Tecnología de la Información y Comunicaciones y las estrategias

ABSTRACT

Digital competence is a cognitive process through which the person acquires the ability to use ICT. It is useful because it allows both the teacher and the student to facilitate the knowledge and processes, as well as their transfers. This competence generates didactic strategies that are integrated into digital tools. Likewise, it addresses the capacity, search, creation, among others with the purpose of disseminating the aforementioned through technologies. The objective of the research was to determine how virtual learning strategies are related to digital competence in students of a public university in Lima. For this, two questionnaires were used: one for virtual learning strategies and another for digital skills through *Google Forms*. The result showed that the students handled both variables, in their respective dimensions, at a medium level. The dimensions of digital competences such as technological literacy, information search, critical thinking, digital citizenship, and creativity and innovation allow the pre-instructional, co-instructional and post-instructional dimensions to promote the academic learning of the university student. During the pandemic, they applied Information and Communication Technology and learning strategies, strengthening their digital competence.

Keywords: virtual learning strategy; digital

de aprendizaje afianzando su competencia digital. competence; university students

Palabras clave: estrategia de aprendizaje virtual; competencia digital; estudiantes universitarios

Introducción

La competencia digital es un proceso cognitivo mediante el cual la persona adquiere la capacidad de empleo de las TIC. Para Marza y Cruz (2018), es de utilidad porque permite tanto al docente como estudiante facilitar los conocimientos y procesos, así como las transferencias de estos. Esta competencia genera estrategias didácticas que se integran a herramientas digitales. Asimismo, aborda la capacidad, búsqueda, creación, entre otros con la finalidad de difundir lo anteriormente señalado por medio de las tecnologías (Pérez y Delgado, 2012).

La situación sanitaria provocó grandes desafíos al sistema educativo peruano y mundial. A nivel latinoamericano, 23, 4 millones de estudiantes y 1,4 millones de docentes universitarios fueron afectados por este contexto. Esta situación produjo cambios en la praxis educativa peruana. A raíz de esto, la educación virtual se implementó en condiciones difíciles para estudiantes y docentes del nivel universitario, quienes requerían de dominios específicos no solo en estrategias de aprendizaje virtual, sino en competencias digitales. Es así que las estrategias de aprendizaje virtual ayudan a planificar actividades, técnicas y medios tecnológicos de acuerdo a la necesidad de la población universitaria. Lion (2019) confirma que es necesario una formación renovada en la actual sociedad del conocimiento y del auge de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) por lo que es necesario implementar nuevas políticas educativas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La importancia de la investigación propuesta radica en conocer el dominio de las estrategias virtuales de aprendizaje, así como la competencia digital en estudiantes universitarios de una universidad nacional de Lima. Por esta razón, los aportes de la investigación y el impacto en la educación virtual determinan que las estrategias virtuales de aprendizaje en relación con las competencias digitales se implican mutuamente en las experiencias curriculares de los estudiantes. Además, en este sentido, como señala Montenegro (2020), la competencia digital en relación con el aprendizaje virtual resulta relevante para mejorar la calidad en la educación universitaria.

Estrategias de aprendizaje virtual

En la actualidad, las estrategias de aprendizaje son importantes más aún en este contexto de pandemia porque guían la secuencia hacia el logro de una competencia. Para direccionarlo, en una educación remota, se necesita complementarla con herramientas virtuales que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje y, sobre todo, el estudiante debe tener dominio en la competencia digital.

Las estrategias de aprendizaje son concebidas desde diferentes visiones y a partir de diversos aspectos. Algunos autores la definen como secuencias de procedimientos que están orientadas a lograr una meta de aprendizaje. Estas estrategias incluyen tácticas o técnicas de aprendizaje (Schmeck, 1988). Es decir, permiten alcanzar el logro de aprendizaje propuesto en una sesión o unidad. Para Monereo (2000), es “un conjunto de

acciones que se realizan para obtener un objetivo de aprendizaje” (p. 24). Asimismo, Álvarez, González-Pienda, González-Castro, Núñez, et al. (2007) complementan las ideas anteriores definiéndola como guías intencionales de acción cuyo objetivo es poner en práctica las habilidades que establecen los objetivos de aprendizaje, en la actualidad, sería logro de la sesión o de la unidad o de la competencia del curso.

En estos contextos, las estrategias de aprendizaje virtual se han convertido en un punto relevante en la educación universitaria, ya que, a través de estos espacios, el estudiante se adapta y adopta las nuevas tecnologías. En este sentido, por medio de las estrategias de aprendizaje, el docente desarrolla una planificación de actividades, luego aplica técnicas y medios tecnológicos teniendo en cuenta la necesidad que presenta su población de estudio, es decir, sus estudiantes (Miramontes Arteaga, Castillo Villapudua, & Macías Rodríguez, 2019). Asimismo, la estrategia de aprendizaje es una acción que se aplica durante la sesión de aprendizaje, con el objetivo de conocer la necesidad del estudiante, teniendo en cuenta el contexto y las características del mismo para aplicar estrategias en el proceso de construcción de conocimientos, en otras palabras, en el aprendizaje (Esteban y Zapata, 2008).

Durante la pandemia, las estrategias de aprendizaje han desarrollado un papel importante, ya que frente a las dificultades que originó el Covid-19, las instituciones superiores tuvieron la necesidad de generar adaptaciones de las sesiones que antes se ejecutaban de forma presencial y ahora se aplican de forma virtual. Es por ello, que para garantizar la enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales, los educadores tuvieron que producir acciones para innovar la educación. Para ello, se cambiaron las prácticas pedagógicas de la presencialidad a la virtualidad, con el objetivo de que los estudiantes continúen con su aprendizaje de forma integral, participativa y activa (Moreno Garay, Ochoa Tataje, Mutter Cuellar & Vargas de Olgado, 2021). Asimismo, en este contexto de emergencia sanitaria que desarrollaron por el virus, los docentes tuvieron la gran labor de facilitar la enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes con la utilización de recursos didácticos por medio de las estrategias de aprendizaje y fortalecer el trabajo colaborativo (Vialart, 2020). También, los investigadores Hernández et al. (2021) refieren que es necesario analizar el contexto para que la misión y visión de la universidad se adapte a las necesidades de los estudiantes y de esta forma se desarrolle estrategias de aprendizaje que fortalezcan sus conocimientos y la aplicación de estos.

Para Díaz y Hernández (1999), las estrategias, según el momento de su presentación, se clasifican en pre, co y postinstruccionales. En primer lugar, las estrategias preinstitucionales se desarrollan con antelación para informar, preparar y organizar al estudiante de cómo se va a desarrollar el curso. Para ello, es importante que el docente se ubique en un contexto determinado y a la vez conozca la necesidad del estudiantado. En segundo lugar, las estrategias coinstruccionales se realizan durante el desarrollo de los contenidos del curso. Esto se aplica durante una sesión, en la cual se delimita, planifica, interactúa y textualiza los temas a tratar en la asignatura. Y, por último, las estrategias postinstruccionales se presentan luego del desarrollo de los contenidos de la asignatura con el objetivo que el estudiante analice, presente una visión crítica e integradora de los aprendizajes trabajados.

Competencia digital

Hace dos décadas, la globalización fomentó que las personas desarrollen otro tipo de competencia denominada digital, aunque esta no era muy extendida. Sin embargo, la pandemia producto del Covid-19 y, sobre todo, la cuarentena generó que muchos centros laborales ya sea educativos, empresas de distinto rubro trasladaran lo presencial a lo virtual. Es decir, no solo trámites administrativos se desarrollaban en línea, sino las clases en distintos niveles de educación se llevaban a cabo mediante diversas plataformas. Esto originó que tanto docentes como estudiantes desarrollen competencias en el uso de entornos virtuales, así como herramientas tecnológicas como el *Padlet*, *Jamboard*, *Canvas*, entre otros.

Díaz y Loyola (2021) consideran que la competencia digital es un concepto multidimensional referido a una serie de conocimientos, habilidades y actitudes que comprende el uso de las tecnologías en cuanto búsqueda, procesamiento, análisis y uso de la información en la sociedad del conocimiento. En este sentido, Gutiérrez y Cabero (2016) establecieron las siguientes dimensiones de la competencia digital: “alfabetización tecnológica, búsqueda y tratamiento de la información, pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones, comunicación y colaboración, ciudadanía digital, y creatividad e innovación” (p. 25).

El objetivo de este artículo radica en determinar cómo se relacionan las estrategias de aprendizaje virtual y la competencia digital en estudiantes de una universidad pública de Lima, 2022.

Materiales y métodos

La investigación se trabajó con una muestra de 120 de una población de 250 estudiantes de una universidad pública, cuyas características son las siguientes: estudiantes universitarios de Estudios Generales, curso de Comunicación, con acceso a la Internet y a la plataforma virtual de la universidad y con asistencia regular. La técnica de muestreo es no probabilística del tipo intencional que consiste en la aplicación del conocimiento y convicciones del investigador.

La técnica empleada fue la encuesta y el instrumento, el cuestionario. En esta investigación se aplicó dos cuestionarios: Cuestionario de estrategias de aprendizaje virtual de Díaz y Hernández (1999) y el Cuestionario de competencia digital de Gutiérrez *et al* (2016). El primer cuestionario tiene 27 preguntas dividido en tres dimensiones: instruccionales, coinstruccionales y postinstruccionales. Además, este cuestionario cuenta con una escala de Likert. El segundo cuestionario comprende 6 dimensiones: Búsqueda de la información, Alfabetización tecnológica, Pensamiento crítico, Ciudadanía digital y creatividad y Comunicación. Cada dimensión presenta sus propios indicadores y consta de 47 preguntas.

El cuestionario de aprendizaje virtual es tomado de Camarena (2017) y el Cuestionario de competencia digital de Gutiérrez *et. al* (2016). Ambos cuestionarios fueron validados mediante juicio de expertos; este consistió en someter el instrumento a juicio de 3 o más expertos para evaluar la validez de contenido del instrumento; ellos analizaron el instrumento bajo tres conceptos: pertinencia, relevancia y claridad. Además, se estableció la confiabilidad de ambos instrumentos mencionado con la aplicó de Alfa de Cronbach. Asimismo, se confeccionó la ficha técnica de los instrumentos indicados.

Procedimiento

La aplicación de ambos cuestionarios se realizó en forma virtual mediante la herramienta *Google Form* en la plataforma virtual de la universidad. Los resultados de los cuestionarios se procesaron utilizando el programa estadístico SPSS. Al respecto se procesaron las variables de la investigación para establecer su nivel de correlación, de tal manera que se realizó el análisis descriptivo.

Resultados

1. Procesamiento de los resultados: datos

1.1 Análisis descriptivo de la variable 1: Estrategia de aprendizaje virtual

Se presentan los resultados a partir del instrumento correspondiente a la variable 1: Estrategia de aprendizaje virtual, aplicado a los estudiantes universitarios de primer ciclo de una universidad pública. Se tuvo en cuenta las dimensiones: estrategias preinstruccionales, estrategias coinstruccionales y estrategias posinstruccionales.

Tabla 1. *Resultados de la dimensión estrategias preinstruccionales*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	17	12,9	12,9
Medio	82	62,1	75,0
Alto	33	25,0	100,0
Total	132	100,0	

De la tabla 1 se aprecia que el nivel de estrategias preinstruccionales es Medio con 62,1% que representa 82 estudiantes, alto con 25% que representa a 33 estudiantes y bajo con 12,9% que representa a 17 estudiantes.

Tabla 2. *Resultados de la dimensión estrategias coinstruccionales*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	22	16,7	16,7
Medio	84	63,6	80,3
Alto	26	19,7	100,0
Total	132	100,0	

De la tabla 2 se aprecia que el nivel de estrategias coinstruccionales es Medio con 63,4% que representa 84 estudiantes, alto con 19,7% que representa a 26 estudiantes y bajo con 16,7% que representa a 22 estudiantes.

Tabla 3. Resultados de la dimensión estrategias posinstruccionales

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	20	15,2	15,2
Medio	82	62,1	77,3
Alto	30	22,7	100,0
Total	132	100,0	

De la tabla 3 se aprecia que el nivel de estrategias posinstruccionales es Medio con 62,1% que representa 82 estudiantes, alto con 22,7% que representa a 30 estudiantes y bajo con 15,2% que representa a 20 estudiantes.

1.2 Análisis descriptivo de la variable 2: Competencia digital

Se presentan los resultados a partir del instrumento correspondiente a la variable 2: Competencia digital, aplicado a los estudiantes universitarios de primer ciclo de una universidad pública. Se tuvo en cuenta las dimensiones: Alfabetización tecnológica (Funcionamiento y conceptos de las TIC), Búsqueda y tratamiento de la información (Investigación y manejo de la información), Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones, Comunicación y colaboración, Ciudadanía digital y Creatividad e innovación.

Tabla 4. Resultados de la dimensión Alfabetización tecnológica

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	24	18,2	18,2
Medio	87	65,9	84,1
Alto	21	15,9	100,0
Total	132	100,0	

De la tabla 4 se aprecia que el nivel de alfabetización tecnológica es Medio con 65,9% que representa 87 estudiantes, alto con 15,9% que representa a 21 estudiantes y bajo con 18,2% que representa a 24 estudiantes.

Tabla 5. Resultado de Búsqueda y tratamiento de información

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	21	15,9	15,9
Medio	86	65,2	81,1
Alto	25	18,9	100,0
Total	132	100,0	

De la tabla 5 se aprecia que el nivel de búsqueda y tratamiento de información es Medio con 65,2% que representa 86 estudiantes, alto con 18,9% que representa a 25 estudiantes y bajo con 15,9% que representa a 21 estudiantes.

Tabla 6. Resultados de comunicación y colaboración

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	22	16,7	16,7
Medio	84	63,6	80,3
Alto	26	19,7	100,0
Total	132	100,0	

De la tabla 6 se aprecia que el nivel de comunicación y colaboración es Medio con 63,6% que representa 84 estudiantes, alto con 19,7% que representa a 26 estudiantes y bajo con 16,7% que representa a 22 estudiantes.

Tabla 7. Resultados de ciudadanía digital

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	19	14,4	14,4
Medio	95	72,0	86,4
Alto	18	13,6	100,0
Total	132	100,0	

De la tabla 7 se aprecia que el nivel de comunicación y colaboración es Medio con 72,0% que representa 95 estudiantes, alto con 13,6% que representa a 18 estudiantes y bajo con 14,4% que representa a 19 estudiantes.

Tabla 8. Resultados de creatividad e innovación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	19	14,4	14,4
Medio	94	71,2	85,6
Alto	19	14,4	100,0
Total			

De la tabla 8 se aprecia que el nivel de comunicación y colaboración es Medio con 71,2% que representa 94 estudiantes, alto con 14,4% que representa a 19 estudiantes y bajo con 14,4% que representa a 19 estudiantes.

DISCUSIÓN

En la actualidad, la educación remota se implementó a inicios de la pandemia; sin embargo, sigue vigente en algunas universidades peruanas, sobre todo, en universidades públicas; debido a los rebotes de este virus. Ante este contexto, el estudiante universitario tuvo la necesidad de aprender el manejo de las TIC, así como los docentes. No obstante,

cabe destacar que los primeros mencionados son nativos digitales (Prensky, 2001) y este tipo de educación facilitó su enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales.

El estudiante como nativo digital posee alfabetización digital, sabe buscar información e intercambiarla, se comunica y colabora con sus compañeros a través de plataformas y herramientas digitales; asimismo, es ciudadano digital porque accede, comprende, analiza y utiliza el entorno digital con ética y de manera reflexiva, es creativo e innova y fomenta el pensamiento crítico y la toma de decisiones. En cuanto a las estrategias de aprendizaje virtual, Díaz y Hernández (1999) determinan tres tipos: preinstruccionales, coinstruccionales y posinstruccionales. Cada una de ellas fomenta, en el estudiante, el aprendizaje significativo. Estas estrategias se viabilizan mediante herramientas digitales como el *Jamboard*, *Padlet*, así como las plataformas digitales: *Zoom*, *Meet*, entre otras.

Las estrategias de aprendizaje virtual son acciones que el docente planifica mediante estrategias y actividades para el logro de una sesión de aprendizaje en entornos virtuales. Estas se relacionan con la competencia digital en estudiantes de una universidad pública de Lima porque a través de ellas se materializa el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En este proceso, el docente utiliza como estrategia preinstruccionales el logro de la sesión y un organizador previo para que el estudiante desde el inicio de clase tenga claro el logro de la sesión y, asimismo, lo presenta con la finalidad de familiarizarlo con el logro. Esto es mediante las competencias digitales que tiene el estudiante. Según los resultados, el 62% de estudiantes domina la estrategia preinstruccionales porque su alfabetización tecnológica es medio. En otras palabras, en esta etapa inicial, el estudiante solo necesita conocimiento de leer y de escribir en entornos digitales. Esta competencia digital permite la alfabetización

La estrategia coinstruccionales tiene como objetivo que el estudiante domine el contenido del curso mediante estrategias: ilustraciones, redes semánticas, mapas conceptuales, entre otras. Para ello, es necesario que manejen una búsqueda de información en plataformas digitales de base de datos indexadas, compartir la información con sus compañeros y compañeras de clase a través de correos, *drive*, *WhatsApp*. Asimismo, el estudiante también maneja herramientas digitales como *Canvas*, *Genially* y mediante su competencia digital de creatividad e innovación logra afianzar el contenido y, por supuesto, el logro de la sesión. En este sentido, el estudiante tiene un dominio medio en las competencias digitales, así como la estrategia coinstruccionales, nivel medio.

La función de la estrategia posinstruccionales es sintetizar el contenido ya expuesto, así como valorar cuánto ha aprendido el estudiante. Esto se realiza a través de preguntas, mapas conceptuales, redes semánticas. Igualmente, como en las anteriores estrategias, necesitan de las competencias digitales, sobre todo de herramientas digitales, para sintetizar lo aprendido. Por un lado, este tipo de estrategia alcanza en los estudiantes un nivel medio. Por otro lado, en cuanto a las dimensiones de competencia digital como alfabetización tecnológica, comunicación y colaboración, ciudadanía digital, creatividad e innovación lo manejan a nivel medio. En consecuencia, ambas variables coinciden en un nivel medio alcanzado.

Las estrategias de aprendizaje virtual se relacionan con la competencia digital porque permiten que el estudiante mejore su proceso de enseñanza-aprendizaje. Con la estrategia preinstruccionales de aprendizaje virtual, el estudiante explora el logro de la sesión y contenidos del curso y mediante su competencia digital ese logro de sesión se

consolida. Con las estrategias coinstruccional del aprendizaje virtual, el estudiante enfatiza el contenido del curso y con la competencia virtual. Con las estrategias posinstruccional del aprendizaje virtual, el estudiante sintetiza la información del curso mediante redes semánticas, mapas conceptuales.

Referencias bibliográficas

- Álvarez, L., González-Pienda, J., González-Castro, P. y Núñez, J. (2007). *Prácticas de psicología de la educación. Evaluación e intervención psicoeducativa*. Grupo Anaya Publicaciones Generales, España. ISBN-13 : 978-8436820973.
- Díaz, B. y Hernández, R. (1999). *Estrategias--docentes para-un aprendizaje significativo*. McGraw Hill, México, 232p.
- Díaz, D. y Loyola, E. (2021). Competencias digitales en el contexto Covid-19 una mirada desde la educación. *Revista innova educación*, 3(1), 120-150. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8054629>
- Esteban, M. y Zapata, M. (2008). Estrategias de aprendizaje y eLearning. Un apunte para la fundamentación del diseño educativo en los entornos virtuales de aprendizaje. Consideraciones para la reflexión y el debate. Introducción al estudio de las estrategias y estilos de aprendizaje. RED. *Revista de Educación a distancia*, (19), 1-12. <https://revistas.um.es/red/article/view/23941/23181>
- García-Quismondo M. Ángel M. y Cruz-Palacios E. (2018). Gaming como Instrumento Educativo para una Educación en Competencias Digitales desde los Academic Skills Centres. *Revista General de Información y Documentación*, 28(2), 489-506. <https://doi.org/10.5209/RGID.62836>
- Gutiérrez, J. J. y Cabero, J. (2016). Estudio de caso sobre la autopercepción de la competencia digital del estudiante universitario de las titulaciones de grado de educación infantil y primaria. Profesorado. *Revista de currículum y formación del profesorado*, 20(2), 180-199. <https://recyt.fecyt.es/index.php/profesorado/article/view/52098/31782>
- Lion, C. (2019). Los desafíos y oportunidades de incluir tecnologías en las prácticas educativas. Análisis de casos inspiradores. UNESCO: Buenos Aires. https://www.buenosaires.iiep.unesco.org/sites/default/files/archivos/analisis_comparativos_-_carina_lion_05_09_2019.pdf
- Miramontes Arteaga, M. A., Castillo Villapudua, K. Y., & Macías Rodríguez, H. J. (2019). Estrategias de aprendizaje en la educación a distancia. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información*, 7(14), 199-214. <https://doi.org/10.36825/RITI.07.14.017>
- Monereo, C. (2000). El asesoramiento en el ámbito de las estrategias de aprendizaje En: *Estrategias de aprendizaje España: Visor: España*, ISBN: 84-7774-136-0 (pp. 15-62). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=988775>

- Montenegro, J. (2020). La calidad en la docencia universitaria. Una aproximación desde la percepción de los estudiantes. *Educación*, 29(56), 116-145. <https://dx.doi.org/10.18800/educacion.202001.006>
- Moreno Garay, F. O., Ochoa Tataje, F. A., Mutter Cuellar, K. J., & Vargas de Olgado, E. C. (2021). Estrategias pedagógicas en entornos virtuales de aprendizaje en tiempos de pandemia por Covid-19. *Revista de Ciencias Sociales*, 27(4), 202-213. <https://doi.org/10.31876/rcs.v27i4.37250>
- Pérez, A. y Delgado, A. (2012). De la competencia digital y audiovisual a la competencia mediática: dimensiones e indicadores. *Comunicar*, 39, 25-34. <https://doi.org/10.3916/C39-2012-02-02>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 2: Do They Really Think Differently? *On the Horizon*, 9(6), pp. 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424843>
- Schmeck, R.R. (Ed.) (1988). *Learning Strategies and Learning Styles*. Plenum Press. <https://psycnet.apa.org/record/1988-98276-000>
- Vialart Vidal, M.N. (2020). Estrategias didácticas para la virtualización del proceso enseñanza aprendizaje en tiempos de COVID-19. *Educación Médica Superior*, 34(3), e2594. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412020000300015&lng=es&tlng=es.