



ANIVERSARIO

ISSN: 0798-1171 e-ISSN: 2477-9598

Depósito legal pp. 197402ZU34

Esta publicación científica en formato digital  
es continuidad de la revista impresa



# REVISTA DE FILOSOFÍA

Centro de Estudios Filosóficos  
"Adolfo García Díaz"  
Facultad de Humanidades y Educación  
Universidad del Zulia  
Maracaibo - Venezuela

**Nº 102**  
**2022 -3**  
Septiembre - Diciembre

**Revista de Filosofía**

Vol. 39, N°102, 2022-3, (Sep-Dic) pp. 473-485

Universidad del Zulia. Maracaibo-Venezuela

ISSN: 0798-1171 / e-ISSN: 2477-9598

**Aprender a Aprender:  
Teoría del aprendizaje asociada al dominio de competencias  
digitales en estudiantes universitarios**

*Learning to Learn:*

*Learning Theory Associated with the Domain of Digital Skills in University  
Students*

**Jorge Raul Dueñas Diaz**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0578-1542>

Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle – Lima - Perú  
[jduenas@une.edu.pe](mailto:jduenas@une.edu.pe)

**Inés Huamani Ucharima**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1447-2976>

Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle – Lima - Perú  
[ihuamani@une.edu.pe](mailto:ihuamani@une.edu.pe)

**María Martha Sáenz Egas**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5590-2915>

Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle – Lima - Perú  
[msaenz@une.edu.pe](mailto:msaenz@une.edu.pe)

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.7048867>

Recibido 02-05-2022 – Aceptado 20-07-2022

## Resumen

Aprender a Aprender es una postura teórica vinculada a las teorías constructivistas del aprendizaje; ha adquirido fuerza al ser aplicada en diversos contextos educativos, donde los educadores reconocen e interiorizan la importancia del proceso de enseñanza-aprendizaje, como medio para desarrollar las competencias y capacidades que conduzcan al educando al pensamiento crítico, autónomo y flexible, además de otras destrezas requeridas para el ejercicio profesional. Dicha postura se ve íntimamente ligada a aspectos epistemológicos, metodológicos, procedimentales, actitudinales y al desarrollo de competencias digitales. En virtud de lo anterior, el artículo tiene por objetivo analizar la relación existente entre los elementos conceptuales del Aprender a Aprender con la formación de competencias digitales. Para lograr dicha finalidad, el estudio utilizó un grupo de cuatrocientos treinta y dos estudiantes (432), aplicando un diseño asociativo-predictivo, sirviéndose de los cuestionarios para hacer medición de variables; el cuestionario de evaluación de la competencia Aprender a Aprender y el cuestionario de la Competencia Digital del Alumnado de Educación Superior (CDAES). Una vez analizado los datos, se

encontró que la asociación entre estas variables es baja ( $r = ,226$ ) y las dimensiones que mejor predicen las competencias digitales son el factor cognitivo y metacognitivo. Se concluye que, para desarrollar las competencias digitales de manera adecuada, se requiere promover las estrategias cognitivas y metacognitivas como parte del desarrollo de la competencia Aprender a Aprender de los estudiantes.

**Palabras clave:** Aprender a Aprender; teoría del aprendizaje; competencias digitales; estrategias cognitivas; estrategias metacognitivas.

## Abstract

Learning to Learn is a theoretical position linked to constructivist theories of learning; has gained strength by being applied in various educational contexts, where educators adopt and internalize the importance of the teaching-learning process, as a means to develop the skills and abilities that lead the learner to critical, autonomous and flexible thinking, in addition to other skills. requirements for professional practice. This position is closely linked to epistemological, methodological, procedural, attitudinal aspects and the development of digital skills. By virtue of the above, the article aims to analyze the relationship between the conceptual elements of Learning to Learn with the formation of digital skills. To achieve this purpose, the study obtained a group of four hundred and thirty-two students (432), applying an associative-predictive design, using the questionnaires to measure variables; the evaluation questionnaire of the Learning to Learn competence and the questionnaire of the Digital Competence of Higher Education Students (CDAES). Once the data was analyzed, it was found that the association between these variables is low ( $r = .226$ ) and the dimensions that best predict digital skills are the cognitive and metacognitive factors. It is concluded that, in order to develop digital skills adequately, it is necessary to promote cognitive and metacognitive strategies as part of the development of the Learning to Learn competence of students.

**Keywords:** Learning to Learn; Learning Theory; Digital Skills; Cognitive Strategies; Metacognitive Strategies.

## Introducción

Los procesos de aprendizaje no cuentan con definiciones conceptuales estáticas; por el contrario, su alcance y logro efectivo, son tareas complejas. En el ámbito educativo, el aprendizaje se ha visto asociado a concepciones conductistas y cognitivas, hecho que hace plantear diversas teorías y posturas sobre cómo hacer que los aprendizajes sean más asertivos y produzcan cambios permanentes, primeramente, en los estudiantes, luego en los escenarios académicos y sociales (Wompner y Fernández, 2007).

El término Aprender a Aprender es introducido en la década de los años setenta del siglo XX por Dearden (1976), para referirse al conjunto de estructuras de aprendizaje de segundo orden, es decir, de diversas formas de aprendizajes, que van de los aspectos más generales a los más específicos, suponiendo la adquisición de habilidades para la recolección de información. Este hecho hace que Aprender a Aprender, se conciba como una teoría del

aprendizaje, pero que también sea una actitud metodológica y procedimental, pensada para la adquisición y construcción permanente del conocimiento.

Aprender a Aprender involucra un compromiso individual, un desafío para fijar pautas para el propio aprendizaje, donde el acercamiento a determinado problema, es escogido por el propio estudiante, orientado por pautas metodológicas y constructivistas asignadas. Esto engloba el dominio de ciertas competencias instrumentales para poder desarrollar el saber a partir de las experiencias personales de los educandos: fundamentos teóricos generales, métodos formales de investigación, técnicas de autogestión del conocimiento y técnicas de captación de información.

Por ello, para Wompner y Fernández (2006), propiciar al estudiante de las herramientas necesarias para el aprendizaje, permite que pueda desarrollar su potencial de aprendizaje, donde sus elecciones y sus actividades, planteadas de manera libre y autónoma, faciliten el progreso del conocimiento, que tiene como finalidad ayudarlo en su desarrollo profesional, incidiendo positivamente dentro del espectro social. Esto amerita de la toma de conciencia de la realidad individual, universitaria, social y colectiva, lo que lleva a plantearse cuáles son las maneras más eficaces y eficientes para afrontar el reto de aprender y, aunque la finalidad perseguida por esta teoría del aprendizaje sea la de que cada integrante de la comunidad universitaria opte por sus propios métodos de aprendizaje, lo que le lleve a descubrir, crear, inventar, asimilar, transformar y recrear el saber, esto no tiene relevancia si su aplicación no trasciende los espacios académicos y se entremezcla con el ejercicio profesional y con el bienestar social.

## **I. Competencia Aprender a Aprender**

Aprender a Aprender (AaA), es una competencia compleja en la que el estudiante ha de ser consciente de los procesos que se sigue para adquirir un aprendizaje. En este recorrido incluyen: formas de aprender, estrategias de enseñanza, herramientas teórico-metodológicas y un conjunto de factores cognitivos que regulan el propio proceso de aprendizaje, tales como la planificación previa, la supervisión y la evaluación final (Gargallo, García-García, López-Francés, Jiménez y Moreno, 2020). Para Martín y Moreno (2009), Aprender a Aprender es una actividad netamente metacognitiva, debido a que todo el proceso es consciente, reflexivo y tiene un propósito definido, así, el estudiante es persistente con su aprendizaje, organiza los recursos y el tiempo, gestiona—de manera adecuada la información y trabaja tanto individual como grupal (Comisión Europea, 2007), con la finalidad de utilizar y aplicar el conocimiento y habilidades en diferentes contextos profesionales y sociales.

Este proceso permite que el estudiante obtenga progresivamente el control de su aprendizaje y aumente la autonomía para que sea más significativo y de utilidad para el desarrollo profesional (Fernández, 2015). En otras palabras, Aprender a Aprender puede ser visto la serie de estrategias metacognitivas que utiliza el estudiante para apropiarse del conocimiento útil para su formación académica y ciudadana (Huaire, y Arteta, 2016), que se construye bajo un conglomerado de procesos mentales, concepciones sobre el aprendizaje

(Huaire y Arteta, 2018) y actividades planificadas por el propio estudiante. No debe confundirse esto con una concepción bancaria de la educación, en la que los educandos son utilizados como receptores de conocimientos propiciados por los educadores, recibidos de forma pasiva y sin ninguna interacción con el mismo (Freire, 2005). Por el contrario, implica una actitud dispuesta de cuestionar las formas de aprendizaje y conocimiento, señalar los vicios y vacíos de la educación, construyendo el saber desde el propio estudiante, desde sus inclinaciones u orientaciones temáticas, sin perder de vista las pautas generales para un conocimiento riguroso y de pertinencia social.

Por ello, Fernández (2015), reitera que la competencia de Aprender a Aprender, se desarrolla bajo la teoría constructivista del aprendizaje, dado que es el estudiante que se encarga de construir su propio proceso de aprendizaje a partir de una serie de estrategias que diseña, planifica y evalúa. Para Wompner y Fernández (2006), esto constituye un proceso de autopercepción intelectual, donde los estudiantes dan sentido a sus capacidades cognitivas, asumiendo e internalizando los grados de saber adquiridos, siendo consciente de lo que aprende, cómo lo aprende y para qué lo ha aprendido. De esta manera, su aprendizaje tiene una finalidad más amplia que la aprobación de cursos o adquisición de grados académicos, significa hacer lectura de la realidad, de realizar cambios transformadores a nivel personal, comunitario, institucional y social, donde la formación tiene que dar cuenta de que todo proceso educativo tiene como fin conducir a la dignificación de la vida.

Sin embargo, la expansión acelerada de la sociedad de la información, del uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación, del auge de las redes sociales, hace indispensable valorar los elementos esenciales de la educación, así como el uso de estrategias novedosas que faciliten los procesos de enseñanza-aprendizaje. Este reto deriva en la descodificación del universo simbólico propio de los estudiantes, donde la adquisición de la competencia Aprender a Aprender resulta más relevante, gracias a la autonomía brindada por los medios tecnológicos en el siglo XXI (Estévez, et. al, 2021).

Este escenario ha dado un giro vertiginoso en las formas de ver y comprender la educación, las formas de interrelación humano y los desenvolvimientos sociales. Los escenarios digitales, más allá de sus usos como herramientas de aprendizaje, generan cultura, pero lejos de ayudar a comprender y ampliar su definición, generan lenguajes codificados e impenetrables. Aprender a Aprender, como teoría del aprendizaje y competencia educativa, permite adentrarse en los nuevos escenarios globales, conformados por nuevas identidades, con una sociedad hiperconectada, expandida y expansiva, que visibiliza las potencialidades individuales y académicas, pero que, a la vez, genera tensiones al indicar que no todos los educadores y educandos, han desarrollado las competencias digitales para afrontar esta realidad (Hernández et. al, 2021).

Empero, la incursión de la tecnología en el ámbito educativo y el bajo nivel de competencias digitales de los docentes (Colás-Bravo, Conde-Jiménez, & Reyes-de-Cózar, 2019; Herrera, Huaire, Mori, y Condori, 2022; Vólquez y Amador, 2020; Reyna-Alcántara, 2022), han llevado a que los estudiantes no desarrollen competencias digitales adecuadas en el ámbito académico, es decir, competencias digitales que tienen que ver con la habilidad

para la búsqueda de información, acceso a bases de datos, etc., (Perea y Abello, 2022; Rentería, 2021), son eficientes y los estudiantes no utilizan la tecnología para orientar mejor su aprendizaje y/o desarrollar competencias de Aprender a Aprender.

Las competencias digitales, en consecuencia, exigen capacidades, habilidades y actitudes prácticas en el uso de herramientas disponibles para la educación, en diferentes asignaturas y en situaciones diversas (Engen, 2019; Lázaro, Usart, & Gisbert, 2019), como una forma de aprovechar el potencial de estas herramientas en el proceso de enseñanza de los docentes, pero sobre todo en los procesos de formación de los estudiantes, dado que serán los profesionales de una sociedad cada vez más digital (Silva, Usart, & Lázaro-Cantabrana, 2019).

Se sabe que, una parte importante de la calidad del aprendizaje de los estudiantes tiene que ver con la calidad de docentes que tienen (Escribano, 2018), dado que, toda transformación en didáctica, innovación y estrategias también pasa por la transformación del pensamiento y el mejoramiento del perfil docente (Aguiar, Arvizu, Arvizu y Méndez, 2018). Por ello, la actividad cognitiva de los estudiantes en el aula también conlleva la predisposición de los docentes por diseñar mejores estrategias para el aprendizaje. El uso de la tecnología, en este sentido, va más allá de solo las competencias instrumentales; requiere de conocimientos conceptuales, procedimientos acordes a la realidad y, sobre todo, hacer uso pedagógico de esas tecnologías en el aula para buscar que los estudiantes desarrollen potencialidades aplicables al ejercicio profesional y al ámbito social (Engen, 2019).

Teniendo en cuenta que las competencias de Aprender a Aprender, requieren desarrollar aspectos cognitivos, estrategias metacognitivas y una serie de habilidades que tienen que ver con el manejo de las tecnologías, para que el estudiante pueda ser autónomo en la construcción de su aprendizaje, para ello, hay que seguir profundizando en el conocimiento que se tiene sobre la relación de las competencias de Aprender a Aprender y de diversos factores referentes al uso competente y adecuado de las Tecnologías de la Información y Comunicación. Aunque esta sea la más esencial, y probablemente sea la más básica, a partir de ella se desarrollan competencias más y procesos mentales complejos.

## II. Método

*Diseño:* el estudio se desarrolló bajo un diseño predictivo asociativo, según Ato, López y Benavente (2013), estos diseños tienen como objetivo analizar la asociación que existe entre dos o más variables en un tiempo determinado y no requiere la manipulación intencional de ninguna de ellas.

*Participantes:* en el estudio participaron un grupo de 436 estudiantes de una Universidad Pública de Lima, Metropolitana, una de las características principales de los participantes, es que perteneces a la carrera de educación y fueron seleccionados mediante un muestreo probabilístico de tipo aleatoria simple. El 85% de ellos fueron mujeres y el 15% son varones, con una media de edad de 20 años.

*Instrumentos:* para la recolectar los datos se utilizaron dos cuestionarios: el *Cuestionario de la Competencia Digital del Alumnado de Educación Superior (CDAES)*, diseñado y validado por Gutiérrez, Cabero y Estrada (2016), que cuenta con 44 ítems distribuidos en seis factores: Alfabetización tecnológica (los 13 primeros ítems), Búsqueda y tratamiento de la información (6 ítems de 14 a 19), Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones (4 ítems de 20 a 23), Comunicación y colaboración (9 ítems de 24 a 32), Ciudadanía digital (6 ítems de 33 a 38) y Creatividad e innovación (6 ítems de 39 a 44). La valoración que presenta es en una escala de 1 a 10 en donde 1 es sentirse totalmente ineficaz y 10 totalmente eficaz. Además, en su versión original, el instrumento presenta un Alfa de Cronbach de 0.966 y para este estudio ,984.

El siguiente instrumento utilizado fue el *cuestionario de evaluación de la competencia AaA*, diseñado y validado por Gargallo, Suárez, Pérez, Almerich & García (2021), de 85 ítems distribuidos en cinco factores: cognitiva, 33 ítems (de 1 a 33); metacognitiva, 12 ítems (de 34 a 45); afectiva-motivacional, 16 ítems (de 46 a 61); social-relacional, 15 ítems (de 62 a 76); y ética, 9 ítems (de 77 a 85), los cuales fueron evaluados en una escala tipo Likert, de 5 alternativas, donde 1, significa muy en desacuerdo, 2 en desacuerdo, 3 indeciso, 4 de acuerdo y 5 muy de acuerdo. El instrumento presenta adecuados valores de fiabilidad (0,870) en su versión original y para este estudio presentó un  $\alpha$  de Cronbach de ,984.

*Procedimiento:* para recolectar los datos se brindaron la información, de la investigación, a todos. La participación de los estudiantes fue totalmente voluntaria y dieron su consentimiento para el manejo de los datos, que fue solo con fines de investigación. Antes de responder a los instrumentos recibieron las instrucciones necesarias para responder de manera adecuada y al finalizar, esos datos fueron ingresados al programa estadístico SPSS, en su versión 26, y se analizaron según los objetivos.

### III. Resultados

Al analizar los resultados, a nivel descriptivo se encontró que los estudiantes presentan predominantemente altos niveles en la competencia Aprender a Aprender, que tienen un nivel alto, el 84,0% de los encuestados están en el nivel alto, el 15,7% están en el nivel medio y solo el 0,2% están en el nivel bajo. Al parecer los estudiantes consideran que tienen buenas estrategias metacognitivas para aprender, planifican adecuadamente sus materiales y sobre todos responde de manera adecuada a la evaluación.

**Tabla 1**

*Niveles de competencias Aprender a Aprender*

		<b>Frecuenc ia</b>	<b>Porcentaj e</b>	<b>Porcenta je válido</b>	<b>Porcenta je acumula do</b>
<b>Válido</b>	Bajo	1	,2	,2	,2
	medio	68	15,3	15,7	16,0

	Alto	363	81,6	84,0	100,0
	Total	432	97,1	100,0	
<b>Perdidos</b>	Sistema	13	2,9		
<b>Total</b>		445	100,0		

De igual manera en la tabla 2, los estudiantes señalan que son competentes en cuanto al uso y dominio de las tecnologías digitales, la mayoría de los estudiantes están en el nivel alto (85,7%), mientras que un promedio significativo se encuentra en el nivel medio (12,2%), y solo un mínimo están en el nivel bajo (2,1%), lo que quiere decir que hay un conocimiento, dominio y uso de los materiales tecnológicos por parte de los estudiantes orientado al ámbito educativo.

**Tabla 2**

*Niveles de competencias digitales en estudiantes universitarios*

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
<b>Válidos</b>	Bajo	9	2,0	2,1	2,1
	medio	53	11,9	12,2	14,3
	Alto	371	83,4	85,7	100,0
	Total	433	97,3	100,0	
<b>Perdidos</b>	Sistema	12	2,7		
<b>Total</b>		445	100,0		

La tabla 3, representa la relación entre las dimensiones de la competencia Aprender a Aprender y competencias digitales, pero antes de realizar el análisis de los datos se hizo la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov en el que resulta que la media de Aprender a Aprender es de 2,8380, y para la variable competencia digital es 2,8360, con lo cual se concluye que con significancia asintótica (bilateral) de ,000, que la distribución de los datos presenta parámetros normales. En ese sentido, corresponde utilizar la Correlación de Pearson para analizar la asociación entre las variables de estudio.

Luego de conocer que los datos presentan distribución normal, se analizan la relación que presentan las competencias digitales y sus cinco factores con las competencias digitales, con la finalidad de conocer, el factor más importante del proceso de Aprender a Aprender, que tiene mayor importancia en las competencias digitales.

**Tabla 3**

*Asociación entre competencias digitales y factores de Aprender a Aprender*

		<b>Competencia Digital</b>
<b>Aprender a Aprender</b>	Correlación de Pearson	,226**
	Sig. (bilateral)	,000
	N	432
<b>Cognitiva</b>	Correlación de Pearson	,237**
	Sig. (bilateral)	,000
	N	433
<b>Metacognitiva</b>	Correlación de Pearson	,221**
	Sig. (bilateral)	,000
	N	433
<b>Afectiva Motivacional</b>	Correlación de Pearson	,144**
	Sig. (bilateral)	,003
	N	433
<b>Social Relacional</b>	Correlación de Pearson	,199**
	Sig. (bilateral)	,000
	N	433
<b>Ética</b>	Correlación de Pearson	,194**
	Sig. (bilateral)	,000
	N	432

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Los resultados presentados en la tabla 3, se evidencia que los factores que mejor se asocian a las competencias digitales de los estudiantes es el cognitivo y metacognitivo, con un valor de  $r = ,237$  y  $r = ,221$  respectivamente, por lo que se considera como las más relevantes a la hora de analizar la relación entre las variables.

#### **IV. Discusión**

Los resultados evidencian que existe una relación moderada baja entre competencias de Aprender a Aprender y competencias digitales en los estudiantes, estos resultados están en concordancia con los hallazgos de Chamoso (2021), quien señala que muchas veces se toma las competencias tecnológicas por separado y no, unida a las competencias de aprendizaje, sabiendo que el empleo de las tecnologías tiene diversos beneficios para el Aprender a Aprender o dirigir el aprendizaje (Dele-Ajayi et al., 2021; Recio et al., 2020). En ese sentido, muchas veces, se capacita al estudiante y a los profesores en competencias

instrumentales y no de manera integral en el que se debería aprovechar las tecnologías para investigar, planificar, aprender mejor, utilizarlo de manera pedagógica con los estudiantes.

En otros términos, se debe promocionar el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo vinculado a la gestión de las tecnologías de la información y comunicación (Tejedor, et al., 2021), aprovechando la utilidad de las mismas para construir la cultura de paz, configurar nuevos paradigmas educativos, capaces de soportar y plantear los retos educativos que implica la educación en el siglo XXI. Se trata de ampliar el ámbito de acción de esta competencia, de lo digital e instrumental, a las relaciones cognitivas (epistemológicas) y metacognitivas-relacionales (ontológicas), que incluyen los aspectos emocionales, imaginativos, axiológicos, estéticos de los educandos (Reyes et. al, 2021), sin dejar de lado que este proceso presenta diversas resistencias y complicaciones, producto de las asimetrías sociales en la región latinoamericana y de las dificultades en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación para un sector de la población docente, que indican que esto demanda el desarrollo de destrezas específicas orientadas hacia lo digital (Ramón, 2021).

En cuanto a la asociación entre los factores de la competencia Aprender a Aprender, se ha encontrado que hay una asociación más fuerte entre las competencias digitales y las estrategias cognitivas y metacognitivas respectivamente. Estos resultados también concuerdan con los estudios de Riquelme y Sahuquillo (2021), quienes señalan que estos factores son importantes para el proceso de aprendizaje y estarían marcados por los intereses de los estudiantes (García-García, López-Francés, Moctezuma-Ramírez y Pérez-Pérez, 2021), debido a que la *dimensión cognitiva* está ligada a la gestión eficaz de la información, el pensamiento crítico y creativo mediante el uso de la tecnología, habilidades comunicativas y la *dimensión metacognitiva* tiene que ver con el conocimiento de sí mismo, planificación, autoevaluación, autorregulación, resolución de problemas, entre otros (Gargallo-López, Suárez-Rodríguez, Pérez-Pérez, Almerich Cerveró, & Garcia-Garcia, 2021; Salido-López, 2021).

Las dimensiones que tienen menor asociación con las competencias tecnológicas son afectiva-motivacional, social relacional y ética. Estas competencias, no están ligados al conocimiento, dado que los estudiantes no le consideran importantes a la hora de asociarlos con las competencias digitales. Según Molins y Portillo (2018), el componente afectivo-motivacional, está más orientado a crear situaciones propicias para aprender, a promover motivación intrínseca y extrínseca, por lo que su rol es más intrínseco al estudiante y no se asocia tanto a adquirir competencias profesionales digitales.

En cuanto al componente social-relacional, Riquelme y Sahuquillo (2021), señalan que está más orientado al trabajo cooperativo, a valorar las relaciones interpersonales, al aporte de ideas, lo que, generalmente, no se trabaja en una educación virtual. Por ello, los estudiantes le asocian y valoran menos que a las competencias digitales. Finalmente, el componente ético, Gargallo-López, Suárez-Rodríguez, Pérez-Pérez, Almerich Cerveró, & Garcia-Garcia (2021), señala que está más orientado a la responsabilidad social en el aprendizaje; valores cívicos y morales, honestidad en el estudio y en el trabajo, con lo cual

está desligado de las competencias digitales, que es una competencia más instrumental, y práctica.

## Conclusiones

Los resultados obtenidos en esta investigación son consistentes con la realidad, con la urgencia de contextualizar la educación a las nuevas dinámicas sociales promovidas en el siglo XXI, determinado por problemáticas complejas, tanto en lo individual, lo académico y en los escenarios sociales. Esta competencia tiende al compromiso de los estudiantes con su proceso de aprendizaje, con la construcción del saber a partir de experiencias propias, determinadas por su interioridad, su contexto, sus relaciones sociales e interpersonales, lo que hace que lo individual se articule a lo colectivo.

Bajo estas dinámicas, el estudiante se convierte en el evaluador del sistema educativo, planteando si los métodos empleados en su formación le conducen al logro de sus objetivos individuales, académicos, profesionales y sociales. Esto hace que los objetivos personales se articulen a esfuerzos colectivos, colaborativos, asociándose a experiencias vitales de otros sujetos, planteando puentes para avanzar en la consecución del saber, donde las fallas y errores forman parte del proceso, pero, a la vez, permite adecuarse a soluciones para la resolución de conflictos de diversa índole.

Por ende, las competencias de Aprender a Aprender hacen referencia al conjunto de capacidades, habilidades y actitudes que el estudiante pone en juego para aprender de manera autónoma, reflexiva y crítica. Su formación, no solo está ligada al factor instrumental, sino a un conjunto de factores cognitivos, metacognitivos y emocionales, que van regulando el proceso de aprendizaje según las necesidades individuales, tendiendo luego a integrarlas a las necesidades del colectivo.

En ese sentido, las competencias digitales serían uno de los factores que el estudiante necesita para aprender en este tiempo, época donde la tecnología, la información y el conocimiento, han modificado las cualidades axiológicas y conductuales de los individuos y la sociedad. Aprender en el contexto actual, no es sinónimo de acumulación de conocimientos; requiere de una serie de destrezas, habilidades que permitan una formación continua, cuyo horizonte sea la ampliación del saber, el ejercicio profesional efectivo y el impacto positivo a nivel social.

Ello requiere de un análisis permanente del sistema educativo, de los docentes, de las políticas públicas, pero, primeramente, de los educandos, de ayudarles a definir sus objetivos a corto, mediano y largo plazo, a orientarles en el desarrollo de las destrezas investigativas, reflexivas, críticas y digitales, permitiendo que su potencial sea desarrollado al máximo. Conocer las virtudes y defectos individuales, así como las precariedades del sistema educativo y las anomalías sociales existentes, permite que podamos hacer frente a las demandas del contexto y fijar estrategias de aprendizaje cónsonas con la realidad.

En cuanto a los resultados planteados en el enfoque metodológico, señalan que hay una asociación baja entre las competencias de Aprender a Aprender y la habilidad en el

manejo de la tecnología digital. Por lo que es seguro, que hay otros factores más importantes que favorecen el aprendizaje, como la planificación, las estrategias, el contenido del curso y los factores motivaciones, aunque, el factor cognitivo y metacognitivo son los mejores predictores de la competencia digital de los estudiantes.

## Referencias bibliográficas

- Aguiar, R. E., Arvizu, C. J., Arvizu, A. C. y Méndez, E. J. (2018). Calidad del proceso enseñanza aprendizaje, del profesorado Universitario. *Kikame, Revista Digital de Divulgación e Investigación Turística*, 6(6), 46-54. <https://core.ac.uk/download/pdf/268579645.pdf>
- Arteta, H. A. & Huairé, E. J. (2016). Estrategias metacognitivas y concepciones de aprendizaje en estudiantes universitarios. *Horizonte de la Ciencia*, 6(11), 149-158. <https://doi.org/https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2016.11.236>
- Ato, M., López, J. J., & Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de Psicología*, 29(3), 1038-1059. <https://dx.doi.org/10.6018/analesps.29.3.178511>
- Chamoso, M. (2021). Reflexiones en torno a las competencias y competencias tecnológicas en la formación superior en Bolivia. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(19), 709-722. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.231>
- Colás-Bravo, P., Conde-Jiménez, J., & Reyes-de-Cózar, S. (2019). El desarrollo de la competencia digital docente desde un enfoque sociocultural. El desarrollo de la competencia digital docente desde un enfoque sociocultural. *Comunicar*, 61, 21-32. <https://doi.org/10.3916/C61-2019-02>
- Comisión Europea. (2007). Competencias clave para el aprendizaje permanente un marco de referencia europeo. <https://www.educacionyfp.gob.es/dctm/ministerio/educacion/mecu/movilidad-europa/competenciasclave.pdf?documentId=0901e72b80685fb1>
- Dearden, R. (1976). *Problems in Primary Education*. Routledge and Kegan Paul, London.
- Dele-Ajayi, O., Dunsin, O. y Okoli, A. (2021). Teachers' concerns about integrating information and communication technologies in the classrooms. *PLoS One*, 16(5), e0249703. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0249703>
- Engen, B. (2019). Comprendiendo los aspectos culturales y sociales de las competencias digitales docentes. *Comunicar*, 61, 9-19. <https://doi.org/10.3916/C61-2019-01>
- Estévez, Z.; Garcés, E.; Solís, M. (2021). Globalización del saber: Nuevas formas de escritura determinadas por los medios digitales. *Revista de Filosofía*, Vol. 38, Núm. 99. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5662731>
- Escribano, E. (2018). El desempeño del docente como factor asociado a la calidad educativa en América Latina. *Revista Educación*, 42(2), <https://doi.org/10.15517/revedu.v42i2.27033>
- Fernández, L. N. (2015). *La competencia de Aprender a Aprender en la sociedad del conocimiento. Herramienta para el desarrollo del comportamiento estratégico en la Educación Secundaria Obligatoria aplicada a las Ciencias sociales* [Trabajo de fin de grado, Universidad Internacional de la Rioja], España. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3350/NERIN%20FERNANDEZ%2C%20LLUNA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Freire, P. (2005). *Pedagogía del Oprimido*. Siglo XXI Editores, México.

García-García, F. J., López-Francés, I., Moctezuma-Ramírez, E. E. y Pérez-Pérez, C. (2021). Aprender a Aprender en la universidad: perspectivas del profesorado y de los estudiantes. *Estudios sobre Educación*. 40, 103 – 126. <https://doi.org/10.15581/004.40.103-126>

Gargallo López, B., Pérez-Pérez, C., Garcia-Garcia, F. J., Giménez Beut, J. A., y Portillo Poblador, N. (2020). La competencia Aprender a Aprender en la universidad: propuesta de modelo teórico. *Educación XX1*, 23(1), 19-44, <https://org.doi/10.5944/educXX1.23367>

Gargallo-López, B., Suárez-Rodríguez, J.M., Pérez-Pérez, C., Almerich Cerveró, G., & Garcia-Garcia, F.J. (2021). El cuestionario CECAPEU. Un instrumento para evaluar la competencia Aprender a Aprender en estudiantes universitarios. *RELIEVE*, 27(1), 1. <http://doi.org/10.30827/relieve.v27i1.20760>

Gutiérrez, J. J., Cabero, J. y Estrada, L. I. (2016). Diseño y validación de un instrumento de evaluación de la competencia digital del estudiante universitario. *Revista espacios*, 38(10), 16. <https://www.revistaespacios.com/a17v38n10/a17v38n10p16.pdf>

Hernández, A.; Santibáñez, C.; Villalobos, V. (2021). “La nueva revolución industrial en la conformación de un mundo multicultural hiperconectado”. *Revista de Filosofía*, Vol. 38, Núm. 99. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5644431>

Herrera Alvarez, A. M., Huirac Inacio, E. J., Mori Sánchez, M. del P., & Condori Ojeda, P. (2022). Competencias digitales y sentido del humor: desafíos para la formación docente. *Revista Venezolana de Gerencia*, 27(7), 375-389. <https://doi.org/10.52080/rvgluz.27.7.25>

Huirac Inacio, E. J., & Arteta Huerta, H. A. (2018). Diferencias en las concepciones sobre el aprendizaje que adoptan los estudiantes de una universidad privada y una pública de Lima. *PSIENCIA. Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*, 10(2), 1–12. <https://doi.org/10.5872/psiencia/10.2.25>

Lázaro-Cantabrana, J., Usart-Rodríguez, M., & Gisbert-Cervera, M. (2019). Assessing teacher digital competence: The construction of an instrument for measuring the knowledge of pre-service teachers. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 8(1), 73-78. <https://doi.org/10.17345/ute.2015.1.648>

Martín, E. y Moreno, A. (2009). *Competencia para Aprender a Aprender*. Santillana.

Perea, R., & Abello, C. (2022). Competencias digitales en estudiantes y docentes universitarios del área de la educación física y el deporte. *Retos*, 43, 1065-1072. <https://doi.org/10.47197/retos.v43i0.86401>

Ramón, R. (2021). *Competencias docentes para el uso pedagógico de internet en la modalidad de educación Telesecundaria. Estudio de caso del Municipio de Veracruz, México* [Tesis doctoral, Universidad Veracruzana]. <https://www.uv.mx/veracruz/dsae/files/2021/07/2.3-Tesis-Rocio-Ramon-Ramon.pdf>

Recio, F., Silva, J. y Abricot, N. (2020). Análisis de la competencia digital en la formación inicial de estudiantes universitarios: un estudio de meta-análisis en la Web of Science. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (59), 125-146. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.77759>

Rentería, H. J. (2021). Competencias Digitales de los Estudiantes Universitarios en Ecuador. *Polo del Conocimiento*, 6(11), 788-807. <http://dx.doi.org/10.23857/pc.v6i11.3299>

- Reyes, E.; Rodríguez, S.; Durand, L. (2021). "Apuntes teóricos para soportar las articulaciones y tensiones de la educación en el siglo XXI". *Revista de Filosofía*, Vol. 38, Núm. 99. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5701402>
- Reyna, A. (2022). Competencias digitales y desempeño docente en los colegios de Latinoamérica. *Desafíos*, 13(1), e367. <https://doi.org/10.37711/desafios.2022.13.1.367>
- Riquelme, V. y Sahuquillo, P. (2021). Validación de un modelo teórico de la competencia Aprender a Aprender desde la perspectiva de los/as profesionales. En M. A. Santos; M. Lorenzo y A. Quiroga (Comp.). *La educación en Red. Realidades diversas, horizontes comunes. XVII Congreso Nacional y IX Iberoamericano de Pedagogía Santiago de Compostela 7-9 de julio*.
- Salido-López, P. V. (2021). La Educación Artística ante el reto de enseñar a aprender: un estudio de caso en la formación de docentes. *Arte, Individuo y Sociedad*, 33(4), 1429-1447. <https://doi.org/10.5209/aris.72439>
- Silva, J., Usart, M., & Lázaro-Cantabrana, J. (2019). Competencia digital docente en estudiantes de último año de Pedagogía de Chile y Uruguay. *Comunicar*, 61, 33-43. <https://doi.org/10.3916/C61-2019-03>
- Tejedor, S., et al. (2021). Los docentes universitarios frente al cambio a la educación virtual impuesta por el coronavirus. *Sociedade e Estado*, 36(03), 915-943. <https://doi.org/10.1590/s0102-6992-202136030004>
- Vólquez, J. A., y Amador, C. M. (2020). Competencias digitales de docentes de nivel secundario de Santo Domingo: un estudio de caso. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 11(21), e012. <https://doi.org/10.23913/ride.v11i21.702>
- Womper, Freddy; Fernández, René (2006). "Aprender a Aprender. Un método valioso para la educación superior". *Observatorio de la Economía Latinoamericana*, Servicios Académicos Intercontinentales SL, Núm. 72.



---

**REVISTA DE FILOSOFÍA N° 102 – 2022 – 3 - SEPTIEMBRE -DICIEMBRE**

*Esta revista fue editada en formato digital y publicada en septiembre de 2022,  
por el Fondo Editorial Serbiluz, Universidad del Zulia. Maracaibo-Venezuela*

**[www.luz.edu.ve](http://www.luz.edu.ve) [www.serbi.luz.edu.ve](http://www.serbi.luz.edu.ve)  
[www.produccioncientificaluz.org](http://www.produccioncientificaluz.org)**