

Competencias digitales y educación: aproximaciones a los consumos de estudiantes en formación docente

Daysi Karina Flores Chuquimarca¹, Aida Noemí Bedón²

Daysi.flores@unae.edu.ec, anbedon@espe.edu.ec.

¹ Universidad Nacional de Educación "UNAE", Azogues, Chuquipata, Ecuador.

² Universidad de las Fuerzas Armadas "ESPE", Quito, Sangolquí, Ecuador.

Pages: 318–327

Resumen: El artículo analiza la competencia digital de los estudiantes de la Universidad Nacional de Educación. Los resultados evidencian que, sin duda, la web es ampliamente utilizada en diferentes actividades, sin embargo, es necesario potencializar habilidades que conjeturan un uso efectivo en acciones académicas como la búsqueda y el tratamiento de la información. Se atribuye la necesidad de proporcionar recursos tecnológicos que contribuyan en la adquisición y el fortalecimiento de la competencia digital. A la luz de esta realidad se ha determinado el planteamiento de acciones de mejora que dinamizarán los entornos de aprendizaje de la asignatura de convergencia de medios.

Palabras-clave: entornos de aprendizaje; competencia digital; recursos tecnológicos; tratamiento y búsqueda de la información.

Digital skills and education: approaches to the consumption of students in teacher training.

Abstract: The article analyzes the digital competence of the students of the National University of Education. The results show that, without a doubt, the web is widely used in different activities, however, it is necessary to potentiate skills that conjecture effective use in academic actions such as the search and treatment of information. The need to provide technological resources that contribute to the acquisition and strengthening of digital competence is attributed. In the light of this reality, the approach to improvement actions that will boost learning environments has been determined in the subject of convergence of media.

Keywords: learning environments; digital competition; technological resources; Treatment and search for information.

1. Introducción

Las Tecnologías de la Información y Comunicación "TIC" se han constituido en un componente transversal de los procesos de formación en la educación superior, por los

grandes retos que plantea a nivel económico, político, tecnológico y social modificando la estructura y funcionamiento de las sociedades, además de posibilitar nuevos escenarios para la construcción del conocimiento y las interrelaciones humanas (Fombona y Pascual, 2011). En este sentido, el Ecuador plantea políticas que fortalezcan el tránsito hacia la sociedad del conocimiento pero considerando el uso de las TIC como un instrumento para generar igualdad de oportunidades (SENPLADES, 2017).

Por tanto, el desafío se centra en la formación integral de los futuros docentes y que las Instituciones de educación superior "IES" fortalezcan y garanticen la alfabetización digital y el uso de las TIC en la actual sociedad del conocimiento y la información, al convertirse en una parte trascendental en el desarrollo personal y profesional de los futuros docentes. Como refiere Roig Vila et al. (2010) que la sociedad es cada vez más competitiva siendo necesario propiciar aprendizajes a lo largo y ancho de toda la vida, brindando un amplio componente para la formación y el fortalecimiento de competencias en el uso de las TIC. Salinas (2005) señala la responsabilidad de preparar a los estudiantes como consumidores de información en el trabajo, en la vida y en el ocio, a través de un esquema pedagógico como acertadamente lo menciona Apolo, Bayés, y Hermann (2016) con la teoría del ciberespacio que permita seleccionar los datos, organizar la información, reflexionar el conocimiento y aplicar el aprendizaje. Siendo indispensable considerar los nuevos escenarios retadores de aprendizaje que complementan a los elementos del proceso educativo.

2. Escenarios de aprendizaje

Frente a este escenario Chiecher y Lorenzati (2017) señalan el rol de los jóvenes en el mundo tecnológico que se desenvuelven, caracterizado por la inmaterialidad, ubicuidad, interactividad, instantaneidad y digitalización, denominándolos estudiantes del siglo XXI, porque son una generación que ha convivido con diferentes pantallas mediatizadas. Bajo estas características se plantea la necesidad de proponer actividades que acompañen las prácticas de estudiantes a la vinculación directa con la era digital. Sin embargo, para que estas propuestas puedan llevarse a cabo en los diferentes contextos es necesario que todos los actores del proceso educativo tomen conciencia y reconozcan la necesidad de reforzar competencias desde la alfabetización, propiciando una mayor interacción con las tecnologías y reconociéndose como eduprosumidores quienes desde su autorregulación puedan aprovechar el uso de plataformas y redes sociales con fines educativos, permitiéndoles así buscar, seleccionar, depurar y utilizar la información desde una perspectiva sociocrítica humanística y no únicamente artefactual/instrumental.

En la educación superior, las TIC marcan un profundo impacto en la manera de gestionar los aprendizajes, generando nuevas exigencias sociales y demandas formativas (Pons, 2010). Los futuros profesionales para insertarse en el mercado laboral deben no únicamente tener conocimientos de sus áreas de formación; sino más bien, desarrollar competencias que les permitan un desenvolvimiento integral, para abordar diferentes situaciones desde un pensamiento complejo e interdisciplinar. Por ello surge la necesidad que las IES fortalezcan su compromiso desde la formación académica formal, impulsando competencias en los estudiantes, las mismas que les permitan acompañar su proyecto de vida.

Así, Belloch (2012) propone algunas de ellas:

- Disponer de estrategias de búsqueda y selección de la información.
- El conocimiento de nuevos códigos comunicativos utilizados en los nuevos medios.
- Potenciar que los nuevos medios contribuyan a difundir los valores universales.
- Formar a ciudadanos críticos, autónomos y responsables que tengan una visión clara sobre las transformaciones sociales que se van produciendo y puedan participar activamente en ellas.
- **Adaptarse a un ambiente que se modifica rápidamente.**
- Aplicar la creatividad a la resolución de problemas.
- Identificar problemas y desarrollar soluciones.

Siendo necesario reconocer que los contextos y los actores del proceso educativo han cambiado y la integración de las tecnologías en las prácticas, consumos e interacciones se ha visto mediadas por esta. Los estudiantes han transformado sus prácticas cotidianas incluidas las educativas a partir del uso de conexiones y artefactos como lo indica Cabero y Llorente (2008). Promoviendo a las IES a comprender los diferentes espacios de educación informal y vincularlos a prácticas pedagógicas formales, ello trae consigo la necesidad de consolidar los niveles de competencias en el ámbito de las tecnologías de la información y la comunicación (Díaz, Cebrián, y Fuster, 2016). Además, es relevante mencionar que en muchas ocasiones los jóvenes de esta última generación pese a ser considerados como nativos digitales no necesariamente implica que posean las competencias o conocimientos necesarios para asumir el reto de la actual sociedad digital (Adell, 2011).

Por tanto, se alude a la necesidad de impulsar el desarrollo de las competencias como principal eje articulador del sistema educativo (Campo Saavedra, Segovia, Martínez, Rendón Osorio, y Calderón Rodríguez, 2013), permitiendo construir conocimientos, habilidades, actitudes, valores y emociones, hacia un aprendizaje significativo que permita enfrentar nuevas situaciones desde sus cotidianos.

A la luz de estas ideas el presente estudio, pretende evidenciar una aproximación a las competencias digitales de los estudiantes de la Universidad Nacional de Educación "UNAE", que permita una caracterización y una línea base para determinar acciones de mejora que podrían dinamizar los entornos de aprendizaje de estos, desde la asignatura de Convergencia de medios: el aula invertida y las TIC, a partir de las siguientes categorías:

El consumo de la tecnología y uso de las TIC, vista desde dos percepciones, la que utilizan los jóvenes para perseguir sus propios fines como el ocio, las relaciones sociales y por otra parte el grado de dominio de las técnicas y procedimientos utilizados para el aprendizaje (Adell, 2011). La búsqueda y tratamiento de la información como la capacidad de movilizar y utilizar los recursos o herramientas tecnológicas para buscar, seleccionar, depurar y utilizar la información, que permita resolver problemas y situaciones en nuevos entornos digitales (Gisbert y Esteve, 2011).

3. Metodología

En este estudio se recurrió a una investigación de enfoque cuantitativo desde una análisis estadístico descriptivo a partir de la medición de frecuencias y porcentajes

(Hernández, Fernández y Baptizta, 2014), lo que permitió obtener las características de los informantes (Días, 2009). Para la recolección de datos se aplicó un cuestionario en línea, tomando como referencia los aportes brindados por el cuestionario de COBADI 2.0 con el fin de identificar las competencias digitales de los estudiantes de la UNAE que cursaban la asignatura de convergencia de medios.

Para ello se mantuvieron las categorías de: consumo de la tecnología, conocimiento y uso de las TIC, búsqueda y tratamiento de la información como se mencionó anteriormente. Cabe señalar que se recurrió a la totalidad de estudiantes de cuarto ciclo de la asignatura de Convergencia de medios de las carreras de Educación Especial y Educación Intercultural Bilingüe de la UNAE durante el periodo octubre 2018 - marzo 2019, sumando un total de 107 informantes.

En el análisis de los datos se utilizaron estadísticos descriptivos para cuantificar las tendencias de las diferentes categorías con la finalidad de identificar e interpretar la competencia digital como insumo para el planteamiento de las acciones de mejora que dinamizarán los entornos de aprendizaje de los estudiantes en el marco de la asignatura de convergencia de medios.

A continuación, se señalan las categorías e indicadores que se consideraron para el presente estudio:

| Categorías | Indicadores |
|--|---|
| Datos informativos | Sexo Edad Semestre Carrera |
| Consumo de la tecnología | Medio tecnológico Lugar de acceso Tiempo de navegar en la web Acciones usando la web |
| Conocimiento y uso de las TIC | Formas de comunicación Recursos académicos utilizados. Uso de plataformas |
| Uso de las TIC para la búsqueda y tratamiento de la información. | Recursos utilizados Actividades frecuentes utilizando la web. |

Tabla 1 – Categorías e indicadores de estudio

4. Análisis y discusión de los resultados

Para caracterizar al grupo de estudio se refleja que el 41,2% de estudiantes pertenecen al género masculino que oscilan entre los 19 a 24 años de edad, mientras que el 58,8% estudiantes son de género femenino cuya edad se concentra en los 19 a 21 años, seguida de los rangos de 22-24 años y en menor cantidad en los rangos de 27-28 años distribuidos entre las diferentes carreras de Educación especial e intercultural bilingüe (Figura 1). Por tanto, el mayor porcentaje corresponde a los estudiantes que concluyeron sus estudios secundarios y se incorporaron inmediatamente a los estudios universitarios. Según Almenara y Cejudo (2008) es un aspecto positivo puesto que los jóvenes tienen mayor

facilidad para incorporarse al uso de las tecnologías. Sin embargo, aún se crean barreras que limitan su uso en contextos más formales, quizá, por sus trayectorias académicas basadas en modelos convencionales y la falta de uso de los dispositivos tecnológicos como recursos didácticos. Pero los nuevos escenarios permiten visibilizar lo virtual y tecnológico como un mecanismo de fácil interacción, dinamismo y respuesta a las necesidades y requerimiento emergentes de los estudiantes de convergencia de medios.



Figura 1 – Género y edad

Además, los datos evidencian la disponibilidad de los medios tecnológicos principalmente el computador en un 99% del total de encuestados, la Tablet como otro de los medios utilizados por el 74%, por tanto se considera la accesibilidad de los estudiantes a los medios tecnológicos (figura 2) y la pertinencia de utilizar el computador como principal medio tecnológico. Complementado su uso con el acceso al internet en los diferentes espacios donde interactúan; en el domicilio el 53.27% es el lugar donde mayormente se conectan a internet y el 36.45% en la Universidad, apenas el 10.28% dispone de un plan de internet en sus celulares.

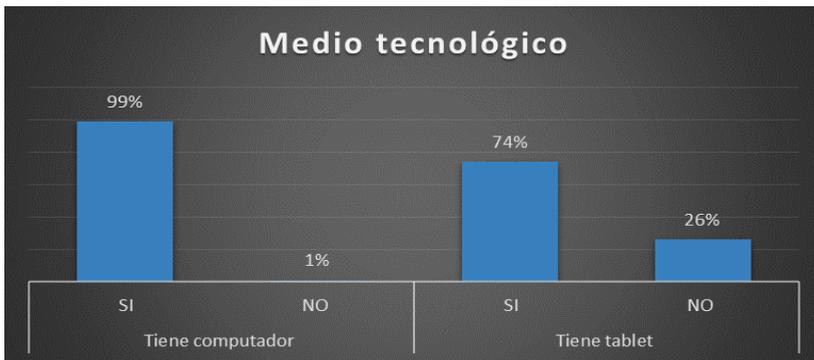


Figura 2 – Medio tecnológico

Por tanto, se destaca la ruptura de la brecha digital que se ha ido generando en los diferentes espacios formales e informales, independientemente de las condiciones y el lugar. Todos tienen acceso algún tipo de medio tecnológico, con un claro direccionamiento hacia el enfoque conectivista, lo cual permite repensar las nuevas posturas hacia los rápidos cambios y el desarrollo de competencias necesarias para enfrentar la continuidad de información, la habilidad de seleccionar y depurar la información entre lo importante y lo no importante (Siemens y Leal Fonseca, 2004).

Sin embargo, los resultado evidencian que el mayor consumo del internet con más de 3 horas lo realizan el 33% de las mujeres, mientras que el 27% se dedican entre 1 a 3 horas a navegar por internet. Al contrario los hombres utilizan el internet por más de 3 horas al día el 18% y el 22% consume entre 1 a 3 horas diarias (Figura 3).

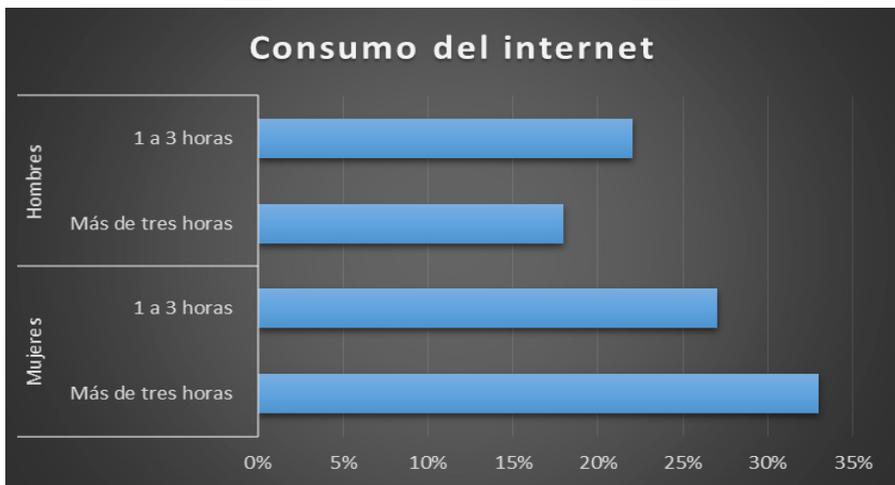


Figura 3 – Consumo del internet

Pese a que las mujeres pasan mayor tiempo conectadas al internet, la prioridad en las actividades entre hombres y mujeres son las mismas. Se evidencian que del 100% de encuestados el 76.54% utiliza el internet para la búsqueda de información relevante sobre los trabajos de la Universidad mientras que el 23.36% lo hace muy poco. Para la búsqueda de información a nivel personal lo realiza el 74% mientras que el 26% muy poco.

En relación al uso del internet en redes sociales el 59% utiliza con mucha frecuencia mientras que el 41% lo hace con poca frecuencia. Se puede interpretar que los estudiantes distribuyen el uso del internet en diferentes actividades a nivel académico como de uso personal, acercándonos cada vez al fortalecimiento de las competencias y conocimientos para asumir los retos de la actual sociedad digital que refiere Adell (2011).

A continuación las categorías de competencia en conocimiento en uso de las TIC, la búsqueda y tratamiento de la información se analiza con la escala de totalmente de acuerdo,

de acuerdo, Ni de acuerdo ni en desacuerdo, totalmente en desacuerdo, en desacuerdo. Cuya interpretación se realizara en relación a una escala positiva, neutra y negativa.

En relación a las competencias en conocimiento y uso de las TIC refieren que el 90.65% mantienen una comunicación sincrónica, el 73.8% utiliza el aula virtual pero solo el 66% participa en actividades de dialogo, blog y foros. En actividades que implican el uso de las wikis solo el 47.66% lo utiliza mientras que el 29.9% le es indiferente y el 22.43% se mantiene en la escala negativa.

En la competencia en uso de las TIC para la búsqueda y tratamiento de la información se evidencia que el 84% de estudiantes navega por internet utilizando los diferentes navegadores, el 87.85% en una escala positiva hace referencia a los diferentes buscadores mientras que el 47.66% utiliza las bases de datos pero el 24.29% es indiferente mientras que el 28% se mantiene en una escala negativa. En referencia al trabajo en documentos colaborativos el 76.6% se mantiene en la escala positiva mientras que al 14.9% le es indiferente.

En la organización, análisis y síntesis de la información mediante mapas conceptuales apenas el 40% se mantiene en una actitud positiva para integrarlas como estrategia para dar tratamiento a la información mientras que el 24% le es indiferente y el 35.5% se mantiene en una actitud negativa.

Para seleccionar y evaluar las fuentes de información usando herramientas digitales lo realiza el 60.74% mientras que el 26% se mantiene neutral en su uso. Además el 51% mantiene una actitud positiva en el uso de gestores bibliográficos mientras que el 28% se mantiene una actitud negativa en su uso.

Por tanto, los desafíos en el uso de las tecnologías marcan un profundo impacto en la manera de gestionar los aprendizajes, asumiendo las nuevas exigencias sociales y demandas formativas como estudiantes que les permitan desarrollar competencias en el uso de las TIC.

A la luz de los datos obtenidos es importante referir el modelo pedagógico de la UNAE cuya función principal es plantear algunos mecanismos que orienten e impulsen los procesos de transformación y mejora del sistema educativo desde la formación integral de los futuros docentes y su interacción con la realidad de las instituciones educativas ecuatorianas. Además, se plantea como principales enfoques que orientan la formación de los estudiantes al constructivismo, el conectivismo y el enactivismo, donde, constantemente la comunidad educativa repiensa nuevas circunstancias, escenarios y propósitos para la comprensión y regulación del proceso formativo en el uso de las tecnologías, de ahí se puede interpretar los altos porcentaje de los estudiantes de cuarto ciclo de la UNAE que ya tienen una trayectoria de formación en la universidad, su actitud positiva frente al desarrollo de competencias en conocimiento y uso de las TIC para la búsqueda y tratamiento de la información y el consumo de la tecnología que lo vinculan constantemente con las actividades académicas, sin dejar de lado su uso para la construcción personal.

Los resultados permitieron obtener una línea base respecto a la competencia digital que tienen los estudiantes de cuarto ciclo, en el planteamiento de acciones que dinamicen y fortalezcan las competencias en el marco de la asignatura de convergencia de medios: el aula invertida y las TIC, como se visualiza en la tabla-2 donde se seleccionaron una serie

de recursos y herramientas de las web 2.0 y 3.0 para mejorar sus habilidades y destrezas en las diferentes categorías de uso y conocimiento de las tecnologías; además les permita identificar nuevas formas para integrarlas de forma pedagógica en los procesos de enseñanza aprendizaje, que seguramente enriquecerán su trayectoria profesional y se acercaran a los retos de la sociedad digital como han comenzado a gestionarla de acuerdo a los datos obtenidos.

| Categoría | Recursos y herramientas | Posibilidades pedagógicas |
|---|---|---|
| Búsqueda y tratamiento de la información | Bases de datos de la Universidad: Scopus, Taylor & Francis, Jstore, Proquest central + Prisma, Elibro, entre otros. | Realizar búsqueda de información confiable y científica sobre varias áreas del conocimiento en el ámbito de la educación. |
| | Gestores bibliográficos: Mendeley y/o Zotero | Permitirá crear, organizar, almacenar, compartir e insertar referencias bibliográficas. |
| | Pearltress | Herramienta de curación virtual y colaborativa que permita explorar, organizar y compartir cualquier URL y otros archivos. |
| | Prezzi, Emaze, Canvas y Google Site. | Difusión y presentación del conocimiento. |
| Entornos virtuales de aprendizaje | Moodle Exe learning | Diseño de cursos virtuales y objetos de aprendizaje. |
| Comunicación asincrónica y sincrónica | Zoom Webex Chat Foro | Permite diversificar la forma de comunicación entre los actores educativos. |
| Recursos colaborativos | Google drive | Trabajar de forma colaborativa. |
| Organización, análisis, síntesis de la información. | Popplet GoConqr Mind mup Mindomo, entre otras | Organización, análisis, síntesis de la información a través de mapas conceptuales |
| Otras herramientas tecnológicas | Kahoot Stop motion Scratch Storytelling | Desarrollar conocimientos, habilidades y actitudes frente a los retos de las tecnologías en el proceso formativo y dinamizar algunos componentes pedagógicos. |

Tabla 2 – Recursos y herramientas de la web 2.0 y 3.0

La propuesta a desarrollarse se fundamenta en el uso de recursos tecnológicos con el enfoque del Diseño Universal del Aprendizaje y se ejecutará a través de varias estrategias metodológicas activas como el aprendizaje basado en proyectos, estudio de casos, análisis de ilustraciones, analogías, aula invertida y proceso creativo design thinking, considerando que la asignatura de Convergencia de medios se convierta en el canal de análisis y experiencia real sobre las buenas prácticas en la integración de las tecnologías

en los procesos formativos, considerando que cuando un grupo de estudiantes aprende con una metodología diferente no solo estamos dando respuesta a un resultado de aprendizaje sino que aprenden un proceso metodológico diferente.

4. Conclusiones

El presente artículo, constituyo el análisis de la competencia digital de los estudiantes de cuarto ciclo de la UNAE de las carreras de educación especial e intercultural bilingüe en la asignatura de convergencia de medios, qué permitió identificar el acceso de los estudiantes a los diferentes medios tecnológicos y el uso del internet como parte de la sociedad de la información y la comunicación, por tanto se rompe con las brechas digitales y se abren las posibilidades de integrarlas en los procesos educativos garantizando el desarrollo de la alfabetización digital. Ello se convierte en el principal desafío del docente de la asignatura en la búsqueda de estrategias que promuevan el uso eficiente y eficaz de la tecnología y que los estudiantes tengan las competencias necesarias para analizar, seleccionar, depurar y utilizar la información que se encuentra en la web.

Se concluye la relevancia que los estudiantes proporcionan al uso del internet en aspectos personales pero también académicos, permitiendo mirar la trascendencia que se genera en la Universidad, considerando que en el modelo pedagógico de la UNAE se fundamenta en el enfoque conectivista que considera el contexto digital para el intercambio de información y creación permanente del conocimiento. Sin embargo, es necesario seguir fortaleciendo los procesos que se vinculen estrechamente en estrategias pedagógicas fundamentadas en el uso de las tecnologías y la responsabilidad de preparar a los estudiantes no solo como consumidores de información sino como eduprosumidores que les permita integrar nuevos esquemas conceptuales, de ahí la importancia de las asignaturas de convergencia de medios.

Por tanto, se plantea una propuesta de innovación educativa, que integre diversas herramientas y recursos tecnológicos con el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje, cabe resaltar que son mecanismos que se adaptan a las características y necesidades de los 107 estudiantes de las carreras de educación especial y educación intercultural bilingüe, para fortalecer la competencia digital que disponen en relación a las diversas categorías.

Referencias

- Adell, J. (2011). Los estudiantes universitarios en la era digital: la visión del profesor. *La Cuestión Universitaria*, 7, 97–100.
- Almenara, J. C., y Cejudo, M. C. L. (2008). La alfabetización digital de los alumnos. Competencias digitales para el siglo XXI. *Revista Portuguesa de Pedagogia*, (42–2), 7–28.
- Apolo, D., Bayés, M., y Herman, A. (2016). Cambios educativos en los procesos de lectura digital: la pedagogía del ciberespacio como estrategia de procesamiento de contenidos en la era de internet. *Revista de Estudios Para El Desarrollo Social de La Comunicación*, 222–239.

- Belloch, C. (2012). Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el Aprendizaje. *Unidad de Tecnología Educativa (UTE)- Departamento de Métodos de Investigación y Diagnostico En Educación.*, 1–9.
- Cabero, J., y Llorente, M. C. (2008). La alfabetización digital de los alumnos. Competencias digitales para el siglo XXI. *Revista Portuguesa de Pedagogía*, 7–28.
- Campo Saavedra, M. F., Segovia, R., Martínez, P., Rendón Osorio, H. J., y Calderón Rodríguez, G. G. (2013). Competencias TIC para el desarrollo profesional docente. (Imprenta Nacional, Ed.), *Colección Sistema Nacional de Innovación Educativa con uso de Nuevas Tecnologías (Primera ed)*. Colombia.
- Chiecher, A. C., y Lorenzati, K. P. (2017). Estudiantes y tecnologías. Una visión desde la 'lente' de docentes universitarios. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(1), 261.
- Días, M. O. (2009). O Vocabulário do Desenho de Investigação. Recuperado de: <http://www.fnac.pt/O-Vocabulario-do-Desenho-de-Investigacao-Maria-Olivia-Dias/a646136#>
- Díaz, I., Cebrián, S., y Fuster, I. (2016). Las competencias en TIC de estudiantes universitarios del ámbito de la educación y su relación con las estrategias de aprendizaje, 22, 0–24.
- Fombona, J., y Pascual, M. (2011). Las Tecnologías De La Información Y La Comunicación En La Docencia Universitaria. Estudio De Casos En La Universidad Nacional Autónoma De México (Unam). *Educación XX1*, 14(2), 79–110.
- Gisbert, M., y Esteve, F. (2011). Digital Leaners : la competencia digital de los estudiantes universitarios. *La Cuestión Universitaria*, 48–59.
- Hernández, S., Fernández, C., y Baptizta, L. (2006). Metodología de la investigación. (McGraw-Hill, Ed.), *Metodología de la investigación (4a Edición)*. México.
- Pons, J. de P. (2010). Universidad y sociedad del conocimiento. Las competencias informacionales y digitales. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 7(2), 6–16.
- Roig Vila, R., Rodríguez Cano, C., Flores Lueg, C., Álvarez Teruel, J., Blasco Mira, J., Guarinos Navarro, I., Tortosa Ybáñez, M. (2010). Evaluación de las Competencias Digitales del alumnado en el Espacio Europeo de Educación Superior. GITE EDUTIC-ADEI-EDAFIS.
- Salinas, J. (2005). Nuevos Escenarios De Aprendizaje. CIFO: IV Congreso de Formación Para El Trabajo, 421–431.
- SENPLADES. (2017). Plan nacional de desarrollo 2017-2021 “Toda una Vida.” Senplades, 1–148. Recuperado de: <https://www.planificacion.gob.ec/plan-nacional-de-desarrollo-2017-2021-toda-una-vida/>
- Siemens, G., y Leal Fonseca, D. E. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Recuperado de: https://docs.google.com/document/d/1ZkuAzd-x19lDgcC1E_XSmPTOk6Gu1K2SEvXtduG3gc/edit