

Impacto de las Competencias Digitales en el Desarrollo Académico del Estudiante Universitario

Jorge Martínez Cortés

Universidad Veracruzana

jomartinez@uv.mx

Graciela López Orozco

Universidad Veracruzana

gralopez@uv.mx

Elsa Ortega Rodríguez

Universidad Veracruzana

eortega@uv.mx

Verónica Rodríguez Luna

Universidad Veracruzana

verorodriguez@uv.mx

Resumen

El presente trabajo de investigación muestra los resultados obtenidos por medio de un cuestionario en línea aplicado a 234 estudiantes de la Licenciatura en Lengua Inglesa de la Facultad de Idiomas de la Universidad Veracruzana (UV). Dicho estudio revela que un gran número de estudiantes encuestados tiene acceso a TIC tales como dispositivos móviles e Internet, lo que fomenta el desarrollo de sus competencias digitales. El 42% de los jóvenes que participaron en el estudio mencionaron contar con equipo personal y un 23% con equipo de escritorio. El 58% comentó hacer uso de la red desde su casa y 30% de la red inalámbrica de la Universidad. Un 69% de estudiantes maneja paquetería básica, y un 45%

ya no usa dispositivos externos, en vez de ello utiliza la nube virtual. El 38% utiliza otros dispositivos electrónicos además de la computadora para su aprendizaje (celulares, ipods, ipads). Un 87% utiliza redes sociales para comunicarse, lo cual apoya al aprendizaje de lengua debido al contacto que tienen con otros estudiantes nacionales e internacionales. Cabe mencionar que, en general, las competencias digitales con que cuentan los estudiantes en la Facultad de Idiomas de la UV son superiores a las de los docentes.

Palabras clave Competencias, TIC, OCDE, dimensiones, autonomía.

Introducción

En la actualidad, las competencias digitales forman parte de un gran número de currícula universitarios, puesto que los estudiantes de nivel superior son en su mayoría nativos digitales. Las competencias se adquieren durante su estancia en el nivel universitario o se mejoran algunas de las ya adquiridas. Cajide (2002) argumenta que nuevas competencias como autonomía, iniciativa, liderazgo y comunicación deben ser parte de los intereses de las autoridades universitarias para cambiar la enseñanza tradicional con actividades que involucren más a los estudiantes como lo propone el Modelo Educativo Integral y Flexible (MEIF).

El alumno de hoy es un estudiante crítico que tiene la capacidad de buscar información relacionada con temas de su interés, eliminando información que no es relevante a sus necesidades. Es capaz también de entablar discusiones en línea, socializar con otros estudiantes de su área de concentración o personas afines, realiza investigación individualizada o en conjunto siempre que es conducido por un profesor experto en docencia y tecnología. De lo anterior, se deriva la importancia de conocer el nivel y tipo de

competencias digitales con las que cuentan los estudiantes de la Facultad de Idiomas de la Universidad Veracruzana (UV).

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) menciona que una competencia es más que simplemente conocimientos y destrezas ésta debe enfrentar demandas complejas que el estudiante debe resolver a medida que avanza en los niveles de su proceso de aprendizaje. En la Facultad de Idiomas de la UV, los jóvenes estudiantes requieren adquirir habilidades lingüísticas para ser competentes en la comunicación oral o escrita. La adición del uso de las tecnologías a su quehacer diario incrementa el desarrollo académico con la creación de otras competencias motivadas por experiencias educativas y/o docentes de la misma Facultad.

Marco Teórico

Competencias digitales

Las competencias digitales han tomado una importancia ineludible en el nivel universitario debido a que las diferentes áreas de estudio avanzan continuamente a pasos agigantados gracias al uso de la tecnología en beneficio de la calidad de la educación. El proceso de la alfabetización informacional se ha facilitado para muchos estudiantes considerando que el alumno universitario ha nacido en una era digital, sin embargo, la alfabetización digital (Gilster 1997) inicia con el uso de recursos de apoyo para el proceso enseñanza-aprendizaje. La OCDE en 2005 presentó el Proyecto de Definición y Selección de Competencias (*DeSeCo*) que tuvo como fundamento definir y seleccionar las competencias pertinentes para que un estudiante se enfrente adecuadamente a la sociedad en la que vive. De esta manera, en el estudiante de lenguas se debe considerar a Brunner (2005) cuando establece que “la habilidad de comunicarse efectivamente es una competencia que depende del conocimiento individual del lenguaje, del dominio de destrezas prácticas para el manejo de tecnologías de información y de las actitudes de la

persona respecto de los otros con que desea comunicarse". Así como las TIC colaboran con la educación, el mismo currículo universitario es transformado por programas educativos reconstituidos por competencias. La OCDE expone que se deberían considerar ocho competencias fundamentales para lograr un aprendizaje fortalecido y continuo porque lo define como:

" ... el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información (TSI) para el trabajo, el ocio y la comunicación, se sustenta en las competencias básicas en materia de TIC: el uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet"

El objetivo de estos saberes es obtener y procesar información para que el estudiante la reproduzca agregando sus propios conocimientos para así lograr un aprendizaje de calidad. En el caso del estudiante de lenguas, éste requiere de estrategias específicas para que obtenga las competencias lingüísticas y adquiera las habilidades receptoras y productivas acorde a estándares internacionales. Otro de los proyectos de la OCDE que tuvieron gran influencia sobre currículos universitarios como el MEIF de la Universidad Veracruzana es el Proyecto de Competencias Curriculares Transversales (CCC) que se enfoca en el dominio de competencias basado en los resultados de la educación a través de los conocimientos y destrezas que domina un estudiante en el ámbito social y económico en el que se desenvuelve. MEIF promueve en el Área Básica competencias que colaboren con la adquisición del aprendizaje idóneo en su trayectoria académica en el currículo que se encuentra inmerso. Al retomar las competencias básicas:

1. Competencia en comunicación lingüística
2. Competencia matemática
3. Competencia en el conocimiento y la interacción en el mundo físico
4. Tratamiento de la información y competencia digital
5. Competencia social y ciudadana
6. Competencia cultural y artística
7. Competencia para aprender a aprender
8. Autonomía e iniciativa personal

Se puede observar que probablemente una de ellas, la competencia matemática, no sea parte de las competencias que un estudiante de lenguas debe adquirir, no obstante lo anterior, esta competencia se vuelve complementaria en niveles de posgrado.

Dimensiones de la competencia digital.

Santillán-Aldana (2011) asevera que “las competencias digitales son la combinación de conocimientos, habilidades (capacidades), en conjunción con valores y actitudes, para alcanzar objetivos con eficacia y eficiencia en contextos y con herramientas digitales.” Por ello, las divide en 5 dimensiones a considerar y que fueron presentadas en el Seminario “Ciudadanos informados” en la Feria Internacional del Libro de Lima, Perú:

¿Cómo formar competencias digitales y sociales fundamentales?” La **dimensión del aprendizaje** abarca la transformación de la información en conocimiento y su adquisición.

- La **dimensión informacional** comprende la obtención, la evaluación y el tratamiento de la información en entornos digitales. Se refiere a la creación de una habilidad genérica con miras a proporcionar un conjunto de aptitudes para localizar, manejar y utilizar la información de forma eficaz para una gran variedad de finalidades.

- La **dimensión comunicativa** abarca la comunicación interpersonal y la social. Así como las alfabetizaciones múltiples y la adquisición y dominio de destrezas centradas en el uso personal, social y cultural de múltiples herramientas y lenguajes de representación como práctica social, y no solamente en las habilidades instrumentales de utilización de las distintas tecnologías.
- La **dimensión de la cultura digital** comprende las prácticas sociales y culturales de la sociedad del conocimiento y la ciudadanía digital e incluye la preparación para la vida en el mundo real como en el mundo virtual. Su objetivo es formar personas críticas capaces de hacer valer sus derechos de ciudadanos digitales.
- La **dimensión tecnológica** implica la alfabetización tecnológica y el conocimiento además del dominio de los entornos digitales y la alfabetización digital.

Estas dimensiones están enfocadas en el manejo de la información así como en la selección crítica de los datos que el estudiante recibe para reproducirlos clara y objetivamente en el ambiente en el que se rodea y aplicándolos a la realidad en la que vive. El estudiante universitario ha experimentado estas dimensiones a diferentes niveles de una manera demandante que le permite aprender muy rápido; sin embargo, no todo es positivo, muchos estudiantes no cuentan con los medios o recursos para acceder a un equipo a pesar de que las universidades públicas hacen uso de grandes cantidades de su presupuesto para apoyar a los alumnos. Algunas de estas dimensiones atraen al estudiante más que otras, un claro ejemplo de esto es la dimensión comunicativa que ahora ha cobrado mayor fuerza con las redes sociales. El educando se ha vuelto dependiente de ellas a través de dispositivos electrónicos y la comunicación que no existía, ahora es recurrente la mayor parte del día. El estudiante de lenguas adquiere un nuevo registro de comunicación con el uso de abreviaciones y frases cortas que entre ellos entienden, de una forma u otra este tipo de nuevo registro varía de un idioma a otro lo que retrasa el aprendizaje de una lengua extranjera. Esta conversación continua distrae al alumno de sus actividades académicas.

Competencias adquiridas en autonomía.

La autonomía del aprendizaje del educando es uno de los resultados positivos que ha generado el uso de las competencias digitales. El estudiante de nuestros días aprende por experimentación y práctica de software, hardware y dispositivos móviles que se refleja en sus actividades escolares y en especial en su desarrollo académico. El auto-aprendizaje se ha buscado producir desde hace varias generaciones de jóvenes, y el uso de la tecnología lo ha logrado en poco tiempo en jóvenes, adolescentes y niños.

Competencias a desarrollar en las universidades

Cajide et al (2002) señalan que en la actualidad existe una demanda de nuevas competencias tales como autonomía, iniciativa, liderazgo, y comunicación, las cuales no han sido incorporadas en las pedagogías tradicionales de un gran número de universidades debido a la poca capacidad financiera y cultural con la que cuentan. Sin embargo, en el ámbito laboral se requiere contar con personal dotado de “habilidades llave” que involucran “la comunicación, la aplicación de números, la tecnología de la información, la mejora del propio aprendizaje y desarrollo, el trabajo en equipo y la resolución de problemas”. En el Proyecto *The Tuning Educational Structures in Europe Project* (citado por García y Díaz, 2009) se mencionan dos tipos de competencias fundamentales: las competencias transversales o generales y las competencias específicas. Las competencias transversales, conocidas también como genéricas, son compartidas por todas las materias o ámbitos de conocimiento y conciernen a las siguientes:

- **Instrumentales:** Capacidad de análisis y síntesis; Organización y planificación; Comunicación oral y escrita en la/s lengua/s materna/s; Uso de las TIC en el ámbito de estudio y contexto profesional; Comunicación en lengua extranjera; Gestión de la información; Resolución de problemas y toma de decisiones.

- **Interpersonales** (miden las habilidades de relación social y de integración en la sociedad, son capacidades que permiten la interacción): Capacidad crítica y autocrítica; Capacidad para integrarse y comunicarse con expertos de otras áreas y en distintos contextos.; Reconocimiento y respeto a la diversidad y multiculturalidad; Habilidades interpersonales; Compromiso ético.
- **Sistémicas** (Son capacidades que miden las cualidades individuales y la motivación en el trabajo, ya que exigen destrezas relacionadas con la comprensión de la totalidad con un sistema): Autonomía en el aprendizaje; Adaptación a situaciones nuevas; Creatividad; Liderazgo; Iniciativa y espíritu emprendedor; Apertura hacia el aprendizaje a lo largo de toda la vida; Compromiso con la identidad, desarrollo y ética profesional; Gestión de procesos con indicadores de calidad.

Las competencias específicas, por otro lado, están relacionadas con las distintas áreas del conocimiento. La OCDE (2005) afirmó que las competencias generan beneficios importantes para los individuos y las sociedades como “una mejor salud, mayor bienestar, mejores formas de ser buenos padres y mayor participación social y política.” Para ello, la OCDE considera que las competencias deben ser aplicables a múltiples áreas de la vida, por lo que es necesario promover esencialmente el desarrollo de las competencias transversales que se emplean tanto en el mercado laboral, como en las relaciones privadas, y en la participación política. Cabe recordar que dentro de las competencias transversales se encuentra el uso de las TIC, la cual abarca las competencias digitales que son el tema principal del presente estudio.



En la mayoría de los países pertenecientes a la OCDE se da un valor especial a la “flexibilidad, al espíritu emprendedor y a la responsabilidad personal”; de esta manera, se espera que las personas sean no solamente “adaptables”, sino también, “innovadoras, creativas, autodirigidas y automotivadas”. Todo lo anterior, comprende la resolución de tareas mentales complejas, y no sólo la reproducción del conocimiento acumulado, tal y como se lleva a cabo en las pedagogías tradicionales. Es por ello que, es necesario el cambio de un aprendizaje basado en la repetición del conocimiento a un aprendizaje basado en el desarrollo de competencias. Dichas competencias permitirán a los estudiantes pensar por sí mismos y ser responsables de su propio aprendizaje y de sus acciones. De ahí la necesidad de promover el aprendizaje basado en competencias dentro de las instituciones de los distintos niveles educativos. No obstante, de acuerdo con la OCDE no sólo se necesita dominar herramientas socioculturales que abarquen el lenguaje, la información y el conocimiento, sino también, el conocimiento del uso de herramientas físicas tales como las computadoras. Esto involucra estar familiarizados con la herramienta en sí misma, así como con la manera en cómo cambia y cómo uno puede utilizar la herramienta para interactuar con el mundo y con ello alcanzar metas más amplias. Todo lo anterior, alude a que las personas descubrimos el mundo por medio de herramientas cognitivas, socioculturales y físicas, lo cual nos permite entender las situaciones actuales y los cambios en el mundo.

Uso de las TIC en las aulas

A pesar de que las competencias digitales, y con ellas el uso de las TIC, comprenden competencias clave que los estudiantes deben desarrollar para ser capaces de responder a las demandas escolares y profesionales del siglo XXI, el uso de la tecnología no ha tenido

el impacto que se esperaba en los países de la OCDE. (Benavides y Pedró 2007) mencionan lo siguiente respecto al uso de las TIC en los países iberoamericanos:

“Los niveles de uso de las TIC en el entorno escolar son extremadamente bajos, hasta el punto de que no pueden equipararse a los que los propios alumnos desarrollan fuera del entorno escolar, por lo menos en los países de la OCDE, y probablemente en un número creciente de Estados latinoamericanos. Las cifras disponibles arrojan un balance pobre y muy alejado de las expectativas iniciales. Es posible que tanto las ratios de alumnos por ordenador como las condiciones de los equipamientos, como la inevitable obsolescencia de una parte del parque instalado, sean razones de peso, pero probablemente no las únicas”.

Como se observa en la cita anterior, los bajos niveles de uso de las TIC en distintos países del Continente Americano parecen obedecer a diversas causas tales como la falta de acceso de los estudiantes a las TIC y la falta de remplazo del equipo obsoleto. (Cuban 2003), señala aún otras causas que resultan en el bajo uso de las TIC en Estados Unidos y en otros países de América Latina. El autor menciona que en las escuelas que cuentan con computadoras “algo menos de dos de cada diez profesores utilizan habitualmente (varias veces por semana) los ordenadores en sus aulas, tres o cuatro son usuarios ocasionales (los utilizan una vez al mes) y el resto (cuatro o cinco de cada diez) no los utilizan nunca para enseñar”. Al analizar el tipo de uso que se le da a los ordenadores, el autor comenta que “estas potentes tecnologías acaban siendo frecuentemente utilizadas como procesadores de textos y como aplicaciones de bajo nivel que refuerzan las prácticas educativas existentes en lugar de transformarlas”. Por lo anterior, la presente investigación busca revelar con qué competencias digitales cuentan los estudiantes de la

Facultad de Idiomas de la Universidad Veracruzana y cuál es el impacto en su desarrollo académico.

Metodología

El tipo de estudio realizado fue descriptivo transversal, en el periodo comprendido de febrero a abril 2013, con un universo de 638 estudiantes y una muestra por conveniencia de 234; con los criterios de inclusión de semestres concluidos entre cuarto y sexto, se excluyeron los estudiantes que se encontraron en los salones de clase visitados para

aplicar el cuestionario y no cubrieran el requisito de inclusión, no hubo necesidad de eliminación ya que todos los cuestionarios fueron respondidos en su totalidad. El instrumento utilizado fue un cuestionario validado y digitalizado por los autores en *google docs*, basando su construcción en el Cuestionario “Competencias básicas digitales 2.0 de los estudiantes universitarios” COBADI (Universidad Pablo de Olavide – Sevilla, España) conformado

Cuestionario “Competencias básicas digitales 2.0 de los estudiantes universitarios” COBADI

Estamos realizando un estudio sobre las competencias digitales 2.0 que tiene el alumnado de los grados relacionados con las Ciencias Sociales de la Universidad Pablo de Olavide. así nos gustaría que participaras respondiendo a las preguntas que se te presentarán. No es un test, por lo que no hay preguntas correctas ni fallas. Lo que nos interesa es saber tu opinión sobre lo competente o hábil que te sientes respecto a una serie de cuestiones referidas a las competencias 2.0. El cuestionario es anónimo. Los resultados que obtengamos serán útiles si lo contestas con sinceridad. La escala va de 1 a 4, donde el 1 hace referencia a que te sientes completamente ineficaz para realizar lo que se presenta y el 4 que crees que lo dominas completamente. Además puedes utilizar la opción NS/NC/NA (por si desconoces lo que te estamos preguntando o si no es aplicable la pregunta). Para contestar solo tienes que marcar la casilla de la escala con la que te sientas identificadora. Antes de contestar lee con tranquilidad la pregunta, y recuerda que no debes preocuparte si no te sientes muy competente en alguna cuestión. Te pedimos que contestes con sinceridad.

*Obligatorio

Género *

- Hombre
 Mujer

Edad *

Titulación *

- Grado de Trabajo Social
 Doble Grado de Trabajo Social y Educación Social
 Grado de Educación Social
 Conjunta de Trabajo Social y Educación Social (Diplomatura)

Otra

Asignatura *

- Nuevas Tecnologías y Gestión de la Información
 TICs y Educación Social
 Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación

por 20 ítems dividido en secciones. La primera cubrió los datos personales, edad, sexo, semestre cursado; la segunda, con 9 ítems, exploró habilidades y destrezas digitales; la tercera, con 4 ítems, indagó sobre la accesibilidad a recursos digitales, y la cuarta examinó los impactos en el desarrollo académico de los estudiantes. El procedimiento utilizado fue de tres fases, el primero correspondió a la elaboración del protocolo y análisis de recursos disponible, se continuó con la selección de los encuestadores conformado por estudiantes en servicio social en la facultad y capacitación de los mismos, se realizó una visita a cada uno de los salones para invitar y aplicar el cuestionario digitalizado a los estudiantes

incluidos y que aceptaron participar. Para el análisis de los resultados se utilizó estadística descriptiva de porcentajes y se presentaron en cuadros y gráficos.

Resultados

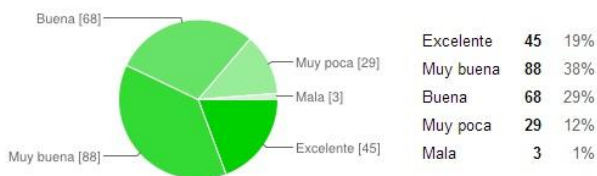
El universo de la Facultad de Idiomas es de 847 (638 de Lengua Inglesa y 164 de Lengua francesa) estudiantes nacionales e internacionales de los semestres cuarto y sexto. La muestra seleccionada por conveniencia se constituyó por 234 alumnos que aceptaron participar en el



estudio de los cuales 34% de los estudiantes fueron varones y 66% mujeres. Dichos porcentajes van acorde a la población estudiantil que existe en la Facultad de Idiomas en general. El promedio de edad de los jóvenes fue de 18 a 21 años de edad (87%) y el restante 13% fueron estudiantes mayores de 22 años. Debido a la facilidad de adquirir una computadora personal (laptop) para el trabajo escolar por parte de los alumnos y a las oportunidades que ofrece la Universidad Veracruzana de tener acceso a la red inalámbrica, el promedio de estudiantes encuestados es bastante alto 42% (116) aun cuando dicha encuesta se llevó a cabo de manera electrónica. Un índice (23%) moderado respondió que hace uso de redes comerciales desde sus domicilios particulares. Los resultados muestran que las condiciones técnicas aunadas a los recursos permiten a los jóvenes estar en práctica continua de las competencias digitales.

En lo que respecta al tiempo que dedican los alumnos al contacto con el Internet, por

¿Qué tanto conoces el uso de dispositivos (Webcam, celular, tabletas... etc) y aplicaciones (Skype, Zello, Tango... etc) para la comunicación en tiempo real?

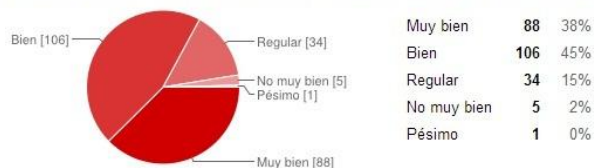


medio de sus teléfonos inteligentes están comunicados permanentemente. Sin embargo, los resultados muestran que el objetivo que los estudiantes

tienen realmente cuando usan el Internet no es académico, sino social. Hasta cierto punto, la socialización entre estudiantes, maestros, familiares y amigos es adecuado, pero desafortunadamente las redes sociales han caído en el reglón de distractores del aprendizaje. Los estudiantes que respondieron que no les interesa trabajar en redes sociales (19%), comentaron estar en su lugar motivados en utilizar otros medios de comunicación como LINE, Skype y/o Facetime poniendo en práctica sus habilidades digitales en especial cuando se encuentran con algún obstáculo tecnológico, y al buscar la manera de corregir y continuar con la comunicación. El estudio reveló que los estudiantes encuestados son excelentes trabajando con aplicaciones que son de su interés basado en sus necesidades, los elementos que surgen como necesidad para su desarrollo tecnológico lo adquieren con base en la autonomía del aprendizaje al experimentar con lo que buscan adquirir. De la misma manera, los estudiantes encuestados respondieron ser competentes con los aditamentos de sus equipos como bocinas, discos duros externos, memorias USB, etc., así como en la combinación de dispositivos electrónicos como cámaras, laptops, teléfonos inteligentes, ipods, ipads, etc.

Con el apoyo de clases de cómputo en niveles básicos, los estudiantes mostraron tener buenos conocimientos de los conceptos básicos en tecnología.

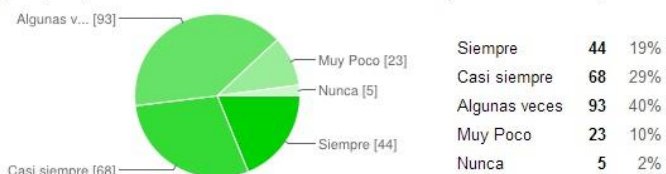
¿Eres capaz de enviar archivos por medio de internet (Dropbox, 4Shared, Messenger, Yahoo... etc ?



Asimismo, los alumnos respondieron haber aprendido a utilizar espacios virtuales de almacenaje como dropbox, google drive, skydrive y 4share con el rápido avance de los medios electrónicos, dicho aprendizaje refuerza además el proceso de aprendizaje autónomo de los jóvenes. Cabe mencionar que el aprendizaje de este recurso permite eliminar el uso de memorias USB, y por consiguiente la continua distribución de algunos virus informáticos que frecuentemente producen la pérdida o el daño irreversible de archivos y de información. Como se mencionó con anterioridad, los avances tecnológicos

también requieren que los estudiantes participen en la edición de los archivos que ellos producen o que necesitan para su aprendizaje a lo largo de su trayectoria educativa. Lo anterior obliga a trabajar con versiones anteriores y actualizadas de procesadores de texto, hojas de cálculo, diapositivas que ahora elaboran en línea (Prezi), y programas que generan presentaciones.

¿Manejas aplicaciones en línea de acuerdo a tu carrera (Traductores online, Diccionarios online... etc)?



En cuanto al aprendizaje de lenguas los estudiantes respondieron que algunas veces utilizan

diccionarios en línea, en este rubro los jóvenes prefieren tener el diccionario tradicional para sus clases o exámenes; sin embargo, el uso de software para traducción como Globalink, SYSTRAN, SDL Trados, Transit NXT, Apsic Xbench, etc., es muy recurrido en las materias o experiencias educativas relacionadas con esta área de concentración. Cabe mencionar que no sólo el área de traducción requiere de programas de cómputo, las áreas de literatura y docencia así como las experiencias educativas de los niveles básicos también trabajan con materiales especializados para el aprendizaje de lenguas y con generadores de exámenes como TOEFL, PET, KET, FIRST CERTIFICATE, IELTS, CAE, etc.

Finalmente, un gran número de estudiantes respondieron dedicar suficiente tiempo a la investigación, ya sea para sus clases o para sus trabajos de investigación, en especial para su trabajo recepcional. Al inicio de su carrera, los alumnos toman una clase de investigación donde tienen su primer contacto con proyectos, por lo que competencias de búsqueda, selección, clasificación y

¿Al conectarte a internet, dedicas suficiente tiempo a la investigación de tu área académica?



evaluación de información son puestas en práctica para presentar trabajos válidos y confiables. La eliminación de fuentes de baja confiabilidad fomenta la investigación confiable y verídica. Los estudiantes que no están interesados en búsquedas de información por Internet consideran que siempre es preferible trabajar en bibliotecas o centros con materiales especializados en el área que requieren. Lo anterior muestra el impacto en los alumnos adquieren nuevas competencias digitales y autonomía a medida que utilicen las diferentes opciones digitales para su desarrollo académico.

Conclusiones

La era digital ha venido transformando a nuestros estudiantes y el uso de dispositivos electrónicos se incrementa rápidamente dejando de lado prácticas tradicionales de aprendizaje. En la actualidad, un gran número de estudiantes de la Facultad de Idiomas de la Universidad Veracruzana tiene a su disposición servicios y alternativas de aprendizaje sin ningún costo tales como bibliotecas, Centros de Autoacceso, servicios en línea, etc. La creación de ambientes enriquecedores como la plataforma EMINUS donde están alojadas experiencias educativas fomenta la práctica y generación de nuevas competencias a través de comunicación asincrónica en foros de discusión o comunicación sincrónica en el aula virtual, la puesta en marcha de actividades o exámenes en línea crea un aprendizaje constructivista y sistematizado en las lenguas.

Aunque muchos de los estudiantes provienen de una era digital, es necesario que actualicen sus competencias digitales, los cursos básicos que toman desde un inicio de la Licenciatura en Lengua Inglesa no contribuyen completamente al desarrollo de sus competencias. Sin embargo, lugares como los Centros de Autoacceso cuentan con materiales didácticos e innovadores que apoyan el aprendizaje de lenguas desde niveles

básicos hasta avanzados al mismo tiempo que cuentan la tecnología que permitirá a los alumnos poner en práctica sus competencias digitales.

Por otra parte, la autonomía del aprendizaje es pieza fundamental en su quehacer académico, ya que ésta permite que los estudiantes desarrollen competencias fuera de la escuela al mismo tiempo que ponen en práctica las ya adquiridas por medio de las actividades realizadas dentro de la Universidad. La necesidad de práctica de un idioma ha aumentado en los últimos años fomentada por la autonomía del aprendizaje que hoy en día ya forma parte de los estudiantes universitarios. Ejercicios en línea, material didáctico interactivo en CDs o DVDs, youtube, lyrics training así como páginas especializadas en la enseñanza del inglés son de las herramientas más utilizadas para el aprendizaje y práctica de lengua inglesa. Es relevante encontrar que muchos estudiantes además de asistir en sus clases presenciales, consolidan su aprendizaje a través del uso de las tecnologías de la Información y Comunicación.

Bibliografía

- ANDERSON, J. (2010) *ICT Transforming Education. A Regional Guide*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). Consultado el 11 de marzo de 2013 en <http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001892/189216E.pdf>
- Cajide, J., Porto, A. et al. (2002). Competencias Adquiridas en la Universidad y Habilidades Requeridas por los Empresarios. *Revista de Investigación Educativa*, 2002, Vol. 20, n.º 2, págs. 449-467. Consultado en febrero 15, 2013 en <http://revistas.um.es/rie/article/view/99011/94601>.

- Carneiro Roberto, Juan Carlos Toscano, Tamara Díaz. (2008). Los Desafíos de las TIC para el Cambio Educativo. Consultado en febrero 16, 2013 en <http://www.oei.es/metas2021/LASTIC2.pdf>
- García Manso, Almudena, Eduardo Díaz Cano. (2009). Adquisición de competencias básicas o Key skills utilizando un método de enseñanza/aprendizaje B-learning. Consultado en febrero 13, 2013 en http://www.cibersociedad.net/congres2009/actes/html/com_adquisicion-de-competencias-basicas-o-key-skills-utilizando-un-metodo-de-ensenanzaaprendizaje-b-learning_645.html.
- La Definición y Selección de Competencias Clave. Resumen ejecutivo (2005). Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE). Consultado el 13 de febrero de 2013 en <http://www.deseco.admin.ch/bfs/deseco/en/index/03/02.parsys.78532.downloadList.94248.DownloadFile.tmp/2005.dsceexecutivesummary.sp.pdf>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE). (2005). La Definición y Selección de Competencias Clave Resumen Ejecutivo. Consultado el febrero 13, 2013 en <http://pfdcaltosnorte.blogspot.mx/2009/07/la-definicion-y-seleccion-de.html>.
- R. Roig Vila et al (2010). Evaluación de las Competencias digitales del alumnado en el Espacio Europeo de Educación Superior. Universidad de Alicante. Consultado el 11 de marzo de 2013 en <http://www.deseco.admin.ch/bfs/deseco/en/index/03/02.parsys.78532.downloadList.94248.DownloadFile.tmp/2005.dsceexecutivesummary.sp.pdf>