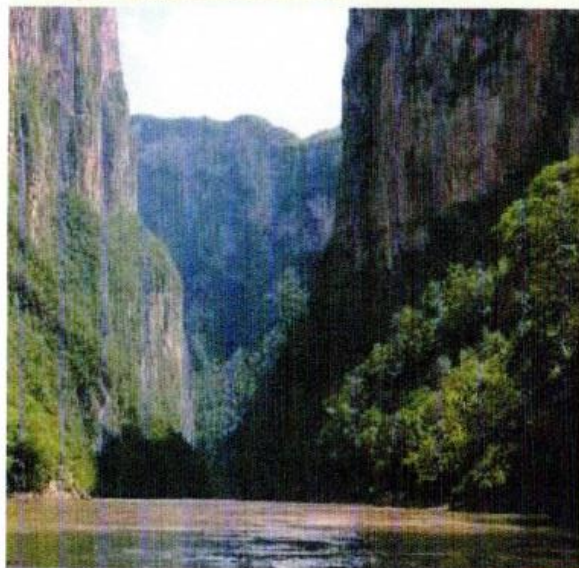


Congreso Int. de Inv. Academia Journals Chiapas

chiapas.AcademiaJournals.com



Memorias 2013

ACADEMIA JOURNALS



Congreso Internacional de Investigación Academia Journals

Chiapas 2013

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, México
Septiembre 2013

Memorias

Por orden de apellidos del primer autor

ISSN 1946-5351 Online | ISSN 1948-2353 CD ROM

Vol. 5, No. 2, 2013

Tomo 00: Portada e Índice

Tomo [01](#) | [02](#) | [03](#) | [04](#) | [05](#) | [06](#) | [07](#) | [08](#) | [09](#) | [10](#) | [11](#) | [12](#) | [13](#) | [14](#) | [15](#) | [16](#) | [17](#) | [18](#)

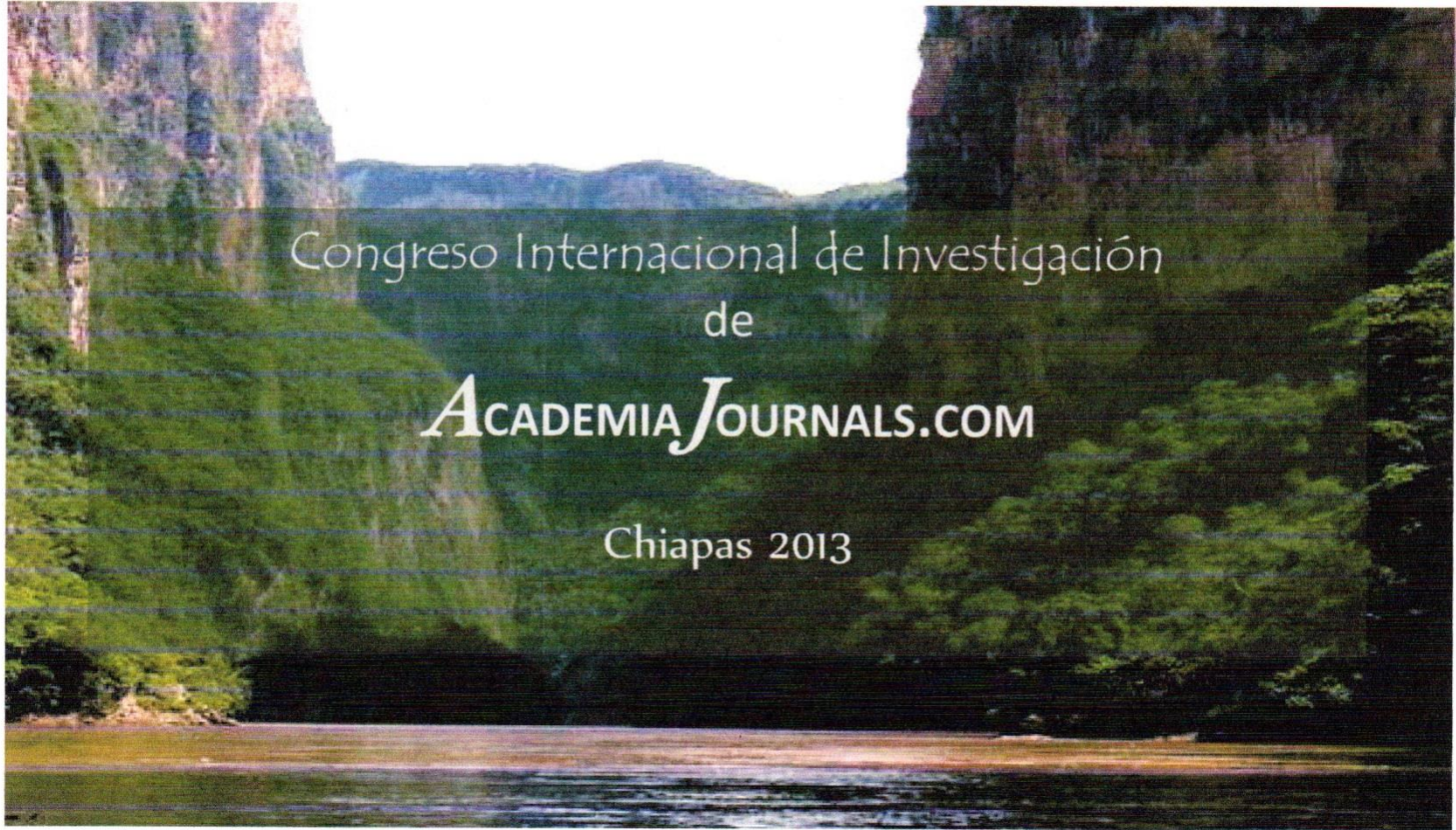


Areas
Info ponencias
Preparar extenso
Envio ponencia
Pagos
Pago Paypal
Deposito
Facturación
Powerpoints
Contacto
Chiapas turístico
Hoteles
E-mail

[Inicio](#) | [Plazos](#) | [Memorias 2014](#) | [Memorias 2013](#) | [Memorias 2012](#) | [Memorias 2010/11](#) | [Programa 2014](#) | [Areas](#) | [Info ponencias](#) | [Preparar extenso](#) | [Envio ponencia](#) | [Pagos](#) | [Pago Paypal](#) | [Deposito](#) | [Facturación](#) | [Powerpoints](#) | [Contacto](#) | [Chiapas turístico](#) | [Hoteles](#)



© Copyright 1999-2009, Parallels. All Rights Reserved.



Congreso Internacional de Investigación
de

ACADEMIA JOURNALS.COM

Chiapas 2013

Co-patrocinado por



Instituto Tecnológico de Tuxtla Gutiérrez
Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, México



AcademiaJournals.com,
Una División de PDHTech, LLC
San Antonio, TX, EEUU



Universidad Autónoma de Chiapas
Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, México

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, México
Septiembre 2013

ISSN 1946-5351 Online

1948-2353 CD ROM

COLABORADORES ESPECIALES

El congreso cuenta con la valiosísima e imprescindible colaboración de la

*Red Temática y de Investigación
Desarrollo Organizacional y Empresarial*
formada por cuerpos académicos de



Asesor Internacional

Mr. George M. Pyle, M.A.

NetDataPad.com

San Antonio, TX



PRESIDENTE DE LA COMISIÓN ORGANIZADORA

Dr. Sabino Velázquez Trujillo
Ingeniería Industrial
[Instituto Tecnológico de Tuxtla Gutiérrez](#)
Tuxtla Gutiérrez, Chiapas,
México

COMITÉ DE PROGRAMA Y ARBITRAJE

Dr. Rafael Moras
[St. Mary's University](#)
San Antonio, TX, USA
Editor, [AcademiaJournals.com](#)

Ing. Mónica Gutiérrez
[AcademiaJournals.com](#)

EQUIPO DE COLABORADORES DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TUXTLA GUTIÉRREZ

Dr. Alejandro Medina Santiago
Dr. Reyner Rincón Rosales
Dr. Rafael Mota Grajales
M.C. Lucía Ma. Cristina Ventura Canseco
M.C. Ronay López Estrada
Dra. Sandy Luz Ovando Chacón
Dra. Teresa del Rosario Ayora Talavera
Dr. Nicolás Juárez Rodríguez
Dr. Jorge Luis Camas Anzueto
Dr. José Humberto Castañón González
Dr. Madain Pérez Patricio
Dr. Federico A. Gutiérrez Miceli
Dr. Miguel Abud Archila
Dr. Elías Neftalí Escobar Gómez
M.C. Walter Torres Robledo

EQUIPO DE COLABORADORES DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS

Dr. Manuel de Jesús Moguel Liévano
Dr. Hilario Laguna Caballero
Dr. José Roberto Trejo Longoria
M.C. Renán Velázquez Trujillo
M.C. Ronay López Estrada
Dra. Zoyli Mery Cruz
Dra. Blanca Molina
Dr. Rafael Blanco
Dra. Laura Velasco Estrada
Dr. Julio Ismael Camacho Solís

Congreso Academia Journals

Chiapas 2013

INDICE GENERAL	PAGS
TOMO 01	1-104
TOMO 02	105-201
TOMO 03	202-303
TOMO 04	304-412
TOMO 05	413-501
TOMO 06	502-603
TOMO 07	604-703
TOMO 08	704-800
TOMO 09	801-895
TOMO 10	896-992
TOMO 11	993-1095
TOMO 12	1096-1191
TOMO 13	1192-1292
TOMO 14	1293-1393
TOMO 15	1394-1500
TOMO 16	1501-1596
TOMO 17	1597-1686
TOMO 18	1687-1765

Las Competencias Digitales en estudiantes de Nivel Universitario

Jorge Martínez Cortés, Graciela López Orozco, Verónica Rodríguez Luna.

Estudiantes

Espinoza Mendoza Maresa, González López Ulses Obed

Ortega Sánchez Pablo Camilo, Rosas Almendra Daniel

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 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.

Jorge Martínez Cortés. Universidad Veracruzana. jomartinez@uv.mx

Graciela López Orozco. Universidad Veracruzana. gralopez@uv.mx

Verónica Rodríguez Luna. Universidad Veracruzana. verorodriguez@uv.mx

MARCO TEÓRICO

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 continuoporque 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 receptivas y productivas acorde a estándares internacionales. Otro de los proyectos de la OCDE que tuvieron mucha 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.

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 cual el impacto en su desarrollo académico.

METODOLOGÍA

El tipo de estudio realizado fue descriptivo transversal, en el período 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 *googledocs*, basado en su construcción en el Cuestionario “Competencias básicas digitales 2.0 de los estudiantes universitarios” COBADI (Universidad Pablo de Olavide – Sevilla, España) conformado por 20 ítems dividido en secciones la primera que cubrió los datos personales, edad, sexo, semestre cursado, la segunda con 9 ítems para explorar habilidades y destrezas digitales, la tercera con 4 ítems que exploró la accesibilidad a recursos digitales y la cuarta que 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 porcentajes y se presentaron en cuadros y gráficos.

RESULTADOS

El universo de la Facultad de Idiomas es de 847 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 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. 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.

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, ApsicXbench, 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 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.

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.dscexecutivesummary.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://pfdcaltonorte.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.dscexecutivesummary.sp.pdf>