

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ



**CENTRO REGIONAL UNIVERSITARIO DE SAN MIGUELITO
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN DOCENCIA SUPERIOR**



**COMPETENCIA DIGITAL EN ESTUDIANTES DE LICENCIATURA EN INGLÉS
DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES DEL CAMPUS CENTRAL DE LA
UNIVERSIDAD DE PANAMÁ, 2020.**

**Trabajo de graduación para
obtener el grado de Maestría
en Docencia Superior**

DANIEL EDWARDS C.

CÉD. 8-510-344

PANAMÁ, 2023

DEDICATORIA

Dedico esta investigación a Dios y a mi familia, al igual a todos aquellos que perdieron a sus seres querido frente a esta pandemia, del COVID 19. Ellos fueron una fuente de motivación e impulso para querer empezar y terminar el desarrollo de este proyecto. Quiero dar a conocer los resultados de este trabajo esperando que mis lectores puedan tener la motivación y el consuelo que detrás del dolor hay conocimiento y esperanza. Gracias a todos ellos.

AGRADECIMIENTO

Agradezco, primeramente, a Dios por haberme ayudado a culminar mis estudios de manera exitosa. A mi profesor Orestes Arenas a quien hago llegar mi más sincero agradecimiento, por ser partícipe de este proyecto y su entrega incondicional durante el desarrollo de este trabajo de investigación, a todos quienes colaboraron directa e indirectamente en el proyecto, y a mis amigos que me ayudaron en la ejecución de este proyecto.

Índice general

DEDICATORIA.....	i
AGRADECIMIENTO	ii
ÍNDICE GENERAL.....	iii
ÍNDICE DE CUADROS	v
ÍNDICE DE GRÁFICA	vi
RESUMEN	vii
SUMARY.....	viii
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I: ASPECTOS GENERALES DDE LA INVESTIGACIÓN	3
1.1. Planteamiento del problema	4
1.2. Justificación	6
1.3. Objetivos.....	9
1.3.1. Objetivo general	9
1.3.2. Objetivo específico.....	9
1.4. Hipótesis	9
1.5. Delimitaciones.....	10
1.6. Limitaciones	10
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	11
2.1. Concepto de competencia digital	12
2.2. Dimensiones de la competencia digital	13
2.3. Aprendizaje del idioma inglés en educación superior y entornos virtuales para el desarrollo de competencia digital	16
2.3.1. Entornos virtuales	16
2.3.2. La competencia digital en la modalidad blended learning	22
2.3.3. Competencia digital y desarrollo de la autonomía de aprendizaje del idioma inglés.....	23

2.3.3.1. Competencia digital en el desarrollo de habilidades de lectura	24
2.3.3.2. Competencia digital en el desarrollo de habilidades de escritura	26
2.3.3.2. Competencia digital en el desarrollo de habilidades de expresión oral	26
2.3.3.2. Competencia digital en el desarrollo de habilidades de comprensión auditiva	27
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	30
3.1. Tipo de diseño de investigación	31
3.2. Variables	32
3.2.1. Variable independiente	32
3.2.2. Variable dependiente	32
3.3. Población	32
3.4. Muestra	33
3.5. Fuente de información	33
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos y análisis estadísticos	33
3.7. Procedimiento de investigación.....	34
CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	35
4.1. Presentación y análisis de los resultados de la encuesta	36
CONCLUSIONES	48
RECOMENDACIONES	50
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	51
ANEXOS	54

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N°1: Rango de edad de los encuestados	36
Cuadro N°2: años de uso de la tecnología.....	38
Cuadro N°3: Medio de conexión a internet durante la COVID-19	39
Cuadro N°4: Uso de las tecnologías para tareas y estudio autónomo	40
Cuadro N°5: Horas de uso de internet	41
Cuadro N°6: Interactúo con mis compañeros y profesor utilizando herramientas de comunicación asincrónica	43
Cuadro N°7: ¿Qué tanto empleas estos sitios web para el aprendizaje del idioma inglés?.....	44
Cuadro N°8: ¿Qué tanto empleas y conoces estos sitios web para el aprendizaje del idioma inglés?	45
Cuadro N°9: ¿Qué tanto consultas estos sitios web de diccionarios para el aprendizaje del idioma inglés?.....	46
Cuadro N°10: ¿Para el aprendizaje autónomo del idioma inglés utilizo las siguientes herramientas digitales multimodales?	47

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica N°1: Rango de edad de los encuestados	37
Gráfica N°2: años de uso de la tecnología	38
Gráfica N°3: Medio de conexión a internet durante la COVID-19	39
Gráfica N°4: Uso de las tecnologías para tareas y estudio autónomo	40
Gráfica N°5: Horas de uso de internet	42
Gráfica N°6: Interactuó con mis compañeros y profesor utilizando herramientas de comunicación asincrónica	43
Gráfica N°7: ¿Qué tanto empleas estos sitios web para el aprendizaje del idioma inglés?.....	44

RESUMEN

Las competencias digitales son un conjunto de conocimientos y habilidades que deben tener las personas en el manejo crítico y seguro de las tecnologías de la de la información. De esta manera, constituyen destrezas que el estudiante universitario debe aprovechar para su desenvolvimiento eficaz en la sociedad del conocimiento tecnológico. El objetivo de esta investigación es determinar las competencias digitales en los estudiantes de inglés de la Facultad de Humanidades del Campus Central de la Universidad de Panamá durante la pandemia, en el uso de las herramientas digitales.

Para los efectos metodológicos tuvo un enfoque mixto con diseño no experimental. Los resultados evidenciaron que el grupo de estudiantes de inglés encuestados tiene un nivel Intermedio y específicamente sus medias más bajas fueron en las áreas de: Información y uso para aprendizajes. Esto demostró que a pesar de ser estudiantes jóvenes de la carrera de inglés no pudieron alcanzar medias superiores.

SUMMARY

Digital skills are a set of knowledge and skills that people must have in a critical and safe handling of information society technologies. In this way, they constitute competencies that university students must take advantage of for their effective development in the technological knowledge society. The objective of this research is to determine the digital skills in English students of the Faculty of Humanities of the Central Campus of the University of Panama during the pandemic, taking into account the use of the tools.

For methodological purposes, it had a mixed approach with a non-experimental design. The results showed that the group of English learners surveyed has an Intermediate level and specifically their lowest averages were in the areas of: Information and use for learning. This showed that despite being young students of the English major, they could not achieve higher averages

INTRODUCCIÓN

A finales de la década del 90 del siglo XX, los soportes tradicionales llámese tableros, textos fotocopiados, clases presenciales, Data Show u otros medios manuales comenzaron a ser sustituidos por la tecnología digital que se agiliza en el siglo XXI, al punto de que fue tan imprescindible su uso en 2020 cuando, por efectos de la pandemia del Covid-19, se tuvo que dar clases de manera virtual, generando con ello una serie de problemas que dejó en evidencia que la tecnología sería una herramienta necesaria y de gran importancia en el sistema de enseñanza virtual en la segunda década del siglo XXI.

Se ha seleccionado este tema tomando en cuenta que el problema de la pandemia afectó las clases presenciales en la Escuela de Inglés, lo que obligó a los estudiantes a buscar mecanismos de autoaprendizaje mediante las herramientas digitales. Por ello, nos nació la inquietud de indagar el nivel de competencia digital en un grupo de estudiantes de Licenciatura en Inglés del Campus Central de la Universidad de Panamá.

Esta investigación se compone de cuatro capítulos: el primero corresponde a los aspectos generales de la investigación: el planteamiento del problema, la justificación, la hipótesis, los objetivos, la importancia, las delimitaciones y las limitaciones. El capítulo segundo es el marco teórico donde desarrollamos las fuentes bibliográficas consultadas, como el concepto de competencias digitales y el aprendizaje del idioma inglés.

El tercer capítulo trata de los aspectos metodológicos de la investigación: el tipo de diseño, las variables, los instrumentos que se aplicaron en el levantamiento de la información de campo. También hace referencia, al procedimiento estadístico utilizado para el análisis de los datos. El propósito central de esta estadística es identificar las competencias digitales de los estudiantes de inglés del Campus

Central de la Universidad de Panamá a fin de apreciar cuáles habilidades y destrezas tecnológicas poseen los estudiantes.

El cuarto capítulo es el análisis de los resultados, se representan en cuadros y gráficas con la correspondiente interpretación de los mismos. Delimitamos esta investigación en pretender indagar solo a los estudiantes para determinar el no solos las destrezas el uso y las limitaciones en el uso de la tecnología digital en el aprendizaje del idioma inglés. Al final se encuentran las conclusiones, las recomendaciones, las referencias bibliográficas y los anexos.

CAPÍTULO I
ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

La competencia digital es la habilidad y destreza que tiene una persona en el manejo de las herramientas tecnológicas digitales para cualquier uso; sin embargo, la tecnología digital ha tenido un proceso de desarrollo vertiginoso con respecto a su enseñanza y aprendizaje a partir de 2010, ya que como lo señala León (2020) en su artículo *Estrategias para el desarrollo de competencias digitales con fines didácticos. Un estudio de caso*, los estudiantes no suelen utilizar sus competencias digitales para fines didácticos, utilizan estas competencias para el entretenimiento, consulta de información social, videos recreativos, videojuegos, desaprovechando estas habilidades innovadoras para el aprendizaje. (pág.3)

Para León (2020), las formas, mecanismos y medios de comunicación han sufrido un cambio sustancial que ha acortado el tiempo de comunicación y la calidad del envío, generando con ello innovaciones comunicativas; sin embargo, no a la par a la educación, pese a que el proceso de enseñanza – aprendizaje es fundamental por la comunicación efectiva entre todos los actores que intervienen en el sistema educativo en todos los niveles. La problemática surge en el sentido de que estamos en tiempos de cambios donde los estudiantes viven un nuevo estilo de vida y de comunicación y, en consecuencia, deberían determinar su proceso enseñanza aprendizaje desde ese cambio.

En el año 2020, donde hubo la cuarentena por efectos de la pandemia dejó en evidencia la falta de formación en competencia digital que se ha visto a nivel general en las universidades públicas y privadas, ya que la educación virtual fue necesaria en el proceso de enseñanza-aprendizaje, obligando a todo docente y estudiante a adaptarse a las herramientas y conocimientos digitales, dado que no se estaba preparado para una situación de esa envergadura.

Según Rodrigo A. Durán Rodríguez (2015) en su tesis “La Educación Virtual Universitaria como medio para mejorar las competencias genéricas y los

aprendizajes a través de buenas prácticas docentes”, una de las causas del problema en Panamá es la brecha digital, poca oferta académica para formar tutores virtuales en Panamá y las pocas redes académicas virtuales existentes en Panamá.” (pág.9)

En este sentido, hay una problemática de este fenómeno tecnológico, porque cuando tornó necesaria la enseñanza virtual en el Departamento de Inglés de la Facultad de Humanidades del Campus Central de la Universidad de Panamá hubo muchas dificultades para en la educación híbrida.

En este sentido, la planeación estratégica se ha empleado en una situación didáctica donde “el alumno aprende adaptándose a un medio que es factor de contradicciones, de dificultades, de desequilibrios. Este saber, fruto de la adaptación del alumno, se manifiesta por respuestas nuevas que son la prueba del aprendizaje” (Brousseau,1986 citado por Sadovsky, 2005, pág. 2).

Estas crisis como sostienen estos autores son aplicables a los estudiantes de la carrera de Inglés del Campus Central de la Universidad de Panamá, ya que, generalmente, no emplean sus competencias digitales para fines didácticos, sino para otros propósitos como el entretenimiento en TikTok, Kwai, Facebook, consulta de información social en Instagram o Twitter, videos recreativos en YouTube, musicales en Spotify y videojuegos. Con ello, desaprovechan otras habilidades innovadoras para el aprendizaje del idioma inglés, dado que “la mediación se realiza a través de artefactos socioculturales representados por las estrategias tecnodidácticas, cuyo carácter estructural, integral y contextual da sentido y significado a los contenidos.” (Garduño T., Rodríguez B. y Ocampo H., pág.4) Muchos de estos contenidos están alejados del contenido académico universitario.

Esto es clave para entender de cómo la tecnología digital no corre paralelamente con la formación en competencia digital de tipo académico que no es más que la

destreza en el manejo de las herramientas comunicativas actuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.

Aunque al paradigma de las competencias, ha sido ampliamente aceptado en los diversos congresos y seminarios que dicta la Universidad de Panamá, la crisis de la pandemia ha abierto las oportunidades para el uso de los medios digitales a nivel mundial y ha demostrado que las teorías que hablan de las estrategias didácticas para el desarrollo de las competencias digitales, corren con suma lentitud a las necesidades y exigencias de la nueva sociedad digital, aunque nos quedamos “adaptándose a un medio que es factor de contradicciones, de dificultades, de desequilibrios, un poco como lo ha hecho la sociedad humana.” (Brousseau, 1986 citada por Sadovsky, 2005: 2).

Esta investigación va enfocada en la siguiente pregunta de investigación:

¿El nivel de aplicación de los estudiantes de Licenciatura en Inglés de la Universidad de Panamá en cuanto a las competencias digitales en los espacios virtuales para el aprendizaje del idioma inglés es media?

1.2. Justificación

A finales de la década del 90 del siglo XX, los soportes tradicionales llámese tableros, textos fotocopiados, clases presenciales, datashow u otros medios manuales comenzaron a ser sustituidos por la tecnología digital que se agilizan en el siglo XXI, al punto de que fue tan imprescindible su uso en 2020 cuando, por efectos de la pandemia del Covid-19, se tuvo que dar clases de manera virtual, generando con ello una serie de problemas que dejó en evidencia que la tecnología digital sería una herramienta de gran importancia en el sistema de enseñanza virtual en la segunda década del siglo XXI.

Yanes Guzmán (2020) destaca que, en la época actual, las sociedades como sistemas sociales dinámicas, no sólo transforman sus cualidades por los cambios

estructurales internos, sino también por el factor externo. Esto significa que, por su dinamismo, se ha transformado en un eslabón determinante de los sistemas sociales nacionales. Es así que la transculturización del mundo, la globalización de la economía y el fuerte progreso en las tecnologías de la información y las comunicaciones (TICs) entre otros, se han establecido como elementos detonantes en los cambios en los actuales sistemas sociales locales (pág.31)

Por ello, el siglo XX, en que vivimos, se ha caracterizado por el advenimiento de la tecnología e información cuyo impacto fue determinante con el surgimiento del Covid-19 en diciembre de 2019, ya que obligó al Estado establecer la cuarentena a la población, creando problemas a la educación presencial y obligó a adaptarse a escenarios de aprendizaje informal y en contextos ajenos a la enseñanza presencial y aparte de que los jóvenes que nacen en la última década del siglo XX crecen bajo la cultura digital. Por eso para Arizmendi León (2020):

Los estudiantes universitarios que conforman la generación actual disponen con dispositivos móviles como celulares (Smartphone), tabletas, computadoras portátiles y otros dispositivos denominados “Gadgets”, tecnología que les permite la manipulación de archivos digitales multimedia como video, sonido e imágenes, así como un sin número de software (Apps), también se comunican a través de internet utilizando redes sociales. La utilización de las tecnologías de la información y comunicación en la educación son formas innovadoras y motivadoras para los estudiantes y profesores, por la riqueza audiovisual que tienen implícitamente, así como la inmediatez que implica su uso.
(p.7)

Lo que plantea este autor es importante en el contexto de nuestro estudio, porque se habla de competencias digitales, ya que hay una brecha digital tanto en los

estudiantes como en los docentes. En este sentido, la finalidad de este estudio es determinar cuáles son las habilidades digitales en el aprendizaje del idioma inglés en tiempos de la pandemia por los estudiantes de la carrera de inglés, ya que estuvieron inmersos con las tecnologías de la información y comunicación (TIC).

Nuestro propósito, por ello, es indagar el uso y el desarrollo de las competencias digitales por parte de los estudiantes del Departamento de Inglés, toda vez que el escenario actual se enfoca en el aprender a aprender, que ayuda a los estudiantes a seguir aprendiendo sin la ayuda del tutor o facilitador para toda la vida, ya que hace que los estudiantes se responsabilicen de su propio aprendizaje de idiomas.

Esta investigación tiene mucha importancia, porque en el idioma inglés el lenguaje oral y escrito constituyen herramientas significativas empleadas en esta disciplina con propósitos comunicativos, además de los cambios que se produjeron con el uso de las herramientas digitales, lo que ha hecho factible el autoaprendizaje.

De igual forma, esta investigación contribuye a dimensionar el nivel de competencia digital de los estudiantes de inglés para apreciar el uso de los medios tecnológicos desde la perspectiva del aprendizaje activo como lo destaca ISEI-IVEI (2014)

“la competencia en comunicación lingüística entendida como la capacidad de comunicarse de manera eficaz en los diversos ámbitos de uso de la lengua posibilita junto con las restantes competencias básicas, como la digital, la realización individual, el desarrollo del aprendizaje de modo permanente y autónomo, la inclusión social y el ejercicio activo de la ciudadanía.” (p.4)

Por lo anterior, este trabajo de grado es un aporte que queremos hacer como un granito de arena al Departamento de Inglés del campus central de la Universidad de Panamá en el estudio de las actualizaciones en materia de competencias comunicativas digitales que ha alcanzado en esta década mucha relevancia. Además, los resultados de este estudio nos llevarán a ver la problemática del fenómeno tecnológico que ha afectado a la educación en todos los niveles.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

El objetivo general es el siguiente:

Determinar el nivel de competencias digitales de estudiantes de Licenciatura en Inglés del Campus central de la Universidad de Panamá, que les facilitan el éxito en sus estudios académicos en el aprendizaje del idioma inglés

1.3.2. Objetivos específicos

Con base en el general desglosamos los siguientes objetivos específicos:

- Determinar el medio de conexión a internet durante la COVID-19.
- Medir el nivel de uso de las tecnologías para tareas y estudio autónomo.
- Medir el nivel e interacción con mis compañeros y profesor utilizando herramientas de comunicación asincrónica.
- Determinar el nivel de empleo y conocimiento de los sitios web para el aprendizaje del idioma inglés.
- Determinar el nivel de aprendizaje autónomo del idioma inglés en cuanto al uso de las herramientas digitales multimodales.

1.4. Hipótesis

De esta forma, nuestro proyecto se sustenta en la siguiente hipótesis:

Los estudiantes de Licenciatura en Inglés de la Universidad de Panamá poseen un nivel de competencias digitales de forma regular cuando participan en los espacios virtuales para el aprendizaje del idioma inglés.

1.5. Delimitaciones

Esta investigación se enfoca en la categoría de las competencias digitales de estudiantes de la carrera de inglés del Campus Central de la Universidad de Panamá.

1.6. Limitaciones

Las limitaciones presentadas en esta investigación son:

- Por efectos de la pandemia hubo dificultades para localizar a los estudiantes de inglés.
- El uso de los correos y Google Meet también fue un factor que dificultó la aplicación de la encuesta a estudiantes.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

En este capítulo, se abordan los fundamentos teóricos de las variables competencia digital y el aprendizaje del idioma inglés.

2.1. Concepto de competencia digital

Cuando se habla de competencia se asocia, generalmente, al desarrollo de la habilidad o destreza en cualquier ámbito de la actividad o profesión. En este sentido, cuando hablamos de competencia digital en la era de la información, Solórzano & García (2016), nos referimos a las redes sociales, por lo que si se relaciona con la educación y se asocia con la nueva metodología de enseñanza-aprendizaje a través de las tecnologías de investigación y la comunicación.

Para el autor Schmidt (2006) la competencia es “un conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes aplicados en el desempeño exitoso de una ocupación o cargo, combinando dentro de un sistema integrado a los diferentes conocimientos, experiencias, habilidades mentales, actitudes, valores, motivos, aptitudes y capacidades que permiten desempeñar tareas y actividades laborales con éxito” (p.1)

En este sentido, la competencia es importante porque busca desarrollar las habilidades y destrezas aplicadas al ámbito profesional y educativo, y que entran dentro del perfil de estudiante universitario a fin de que en el transcurso de los semestres puedan ayudar en el desempeño de su profesión.

En este sentido, cuando nos referimos a la variable competencias digitales, nos referimos Vázquez, Alemán, & Gómez (2016) al desarrollo de actitudes y aptitudes para generar aprendizajes con las herramientas tecnológicas. Michay (2018) agrega que es un proceso básico que debe tener el docente para desarrollar la comunicación, razonamiento, conocimiento y la interacción digital. En este sentido, toda competencia digital implica poseer o haber desarrollado las habilidades y destrezas en el acceso y manejo de la tecnología desarrollando un pensamiento lógico, crítico y creativo, capaz de orientar a una mejor resolución de problemas.

Arizmendi León (2020) plantea que los estudiantes tienen competencias digitales, ya que usan tecnologías hardware y software, con la salvedad de que no las explotan para su aprendizaje. Pérez (2007): afirma que:

“la sociedad de la información y del conocimiento dirige a la educación demandas distintas de las tradicionales, claramente relacionadas con el desarrollo en todos los ciudadanos de la capacidad de aprender a lo largo de toda la vida, sujetos autónomos, capaces de tomar decisiones informadas sobre su propia vida y de participar de manera relativamente autónoma en la vida profesional y social.” (p.9)

En este sentido, los señalamientos de León aluden a que los jóvenes de la generación Z nacidos a partir de 1995 poseen ya las habilidades en el manejo de las tecnologías digitales.

Resumiendo, las definiciones de estos autores podemos considerar que las competencias digitales no es más que las destrezas, habilidades, valores, conocimientos y actitudes que asumen las personas ante situaciones que se presenta en espacios virtuales. Constituyen diversas capacidades en el uso y aplicaciones de la tecnología de investigación y la comunicación en que los estudiantes y docente perciben las nuevas tecnologías.

2.2. Dimensiones de la competencia digital

Vargas (2019) destaca que la competencia digital se compone de cinco dimensiones: Dimensión de información y alfabetización, dimensión de comunicación, dimensión de creación de contenidos digitales, dimensión de resolución de problemas.

El modelo teórico para las competencias digitales Durán, Gutiérrez & Prendes (2016) está compuesta de cuatro dimensiones:

1) dimensión comunicativa, que es la participación de la sociedad a través de la identidad digital;

- 2) dimensión informacional, es cuando aprende de manera permanente;
- 3) dimensión multimedia, es cuando analiza y crea mensajes;
- 4) dimensión tecnológica, realiza datos en diferentes formatos con dominio técnico en la realización de trabajos tecnológicos.

Calderón citando a Vargas (2019) clasifica en cinco dimensiones para esta variable:

- 1) Dimensión de información y alfabetización: se refiere a tener el conocimiento adecuado para identificar, obtener, localizar, mantener, organizar y hacer el análisis de la información de forma digital,
- 2) dimensión de comunicación: incluye la habilidad de compartir un recurso mediante herramientas en línea, abarca poder conectarse y colaborar con otros sujetos mediante herramientas digitales, logrando la interacción y participación en redes y comunidades.
- 3) dimensión de creación de contenidos digitales, hace referencia a la capacidad para editar libros, ensayos o contenidos digitales, integrando y reelaborando contenidos y conocimientos previos, también incluye ejecutar contenidos multimedia, producción artística, saber aplicar las licencias de los derechos de propiedad intelectual.
- 4) dimensión seguridad, hace alusión de la protección de datos e información personal, protegiendo la identidad digital del sujeto, así como también los contenidos digitales, considerando en todo momento las medidas de seguridad el uso comprometido y seguro de las tecnologías.
- 5) dimensión de resolución de problemas: Esta dimensión se compone por el buen uso de las tecnologías, refiriéndose en hacerlo de forma creativa, actualizando cada día las competencias, identificando las necesidades en cuanto al uso de recursos digitales y ejecutar acciones que lleven a resolver estas dificultades.

Relacionados con estas dimensiones, tenemos también la teoría de la conectividad de Siemens (2004) quien al citar a Calderón (2020), destaca los procesos del conectivismo cuando se produce el aprendizaje mediante la acción de comprender y enlazar nodos especializados o fuentes de información, o poseer la habilidad para

aprender cuando se adquiere conocimientos. También señala el aprendizaje continuo que se produce cuando se alimenta y mantiene conexiones. En este sentido, el aprendizaje se produce mediante recursos no humanos, que infiere en los principios mencionados del conectivismo.

Esta teoría del conectivismo representa la teoría de la era digital, ya que se produce la interacción mediante la red y los sujetos, lo que genera el aprendizaje mediante conexiones, experiencias y dominio. Es decir, los estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar la metacognición mediante el aprendizaje a través de la tecnología digital, cuyos soportes son vastos y diversos.

También Cornejo (2019) define a la conectividad como proceso de creación y conocimiento que se proyecta para instruirse de forma positiva desarrollando habilidades, capacidades para realizar enlaces entre ideas, conocimientos en el campo tecnológico.

La teoría del conectivismo -según Cueva, García & Martínez (2019)- es un enfoque pedagógico que se aplica continuamente de manera organizada y sistemática, accediendo al manejo de las tecnologías en el proceso de la enseñanza aprendizaje, para obtener mejores resultados en la educación, sin perder el horizonte del rol principal del docente, las TIC son recurso que facilitaran y mediaran el conocimiento, lo cual ha logrado un impactante cambio significativo.

Calla & Romero (2019) también afirma la teoría del conectivismo no es más que el uso de las redes de internet, pero enfocados en las necesidades actuales de los estudiantes, siendo fuentes de información, comunicación y acercamiento. Cueva, García & Martínez (2019), por otro lado, la define como parte de la educación, ya que en ese proceso se producen barreras de superación. Por ello, para esta teoría los objetos y fenómenos están interconectados entre sí, que deben desarrollarse con el uso de las redes del conocimiento que propician los medios tecnológicos, desarrollando habilidades para manipular los patrones de las redes.

Pero también hay otros factores que inciden en la competencia digital que son las brechas generacionales entre los nativos y los inmigrantes digitales. Para Gértrudix, Durán, Gamonal, Gálvez y García (2010), los nativos digitales son “personas que utilizan la información de forma rápida, en paralelo y multitarea, prefiriendo la red como fuente de información veraz.” p.15. Mientras que los inmigrantes digitales corresponden a las personas quienes, por necesidad, han tenido que formarse en el uso de la tecnología y adaptarse a su uso.

Con esas definiciones planteadas por diferentes autores, podemos concluir que hay una amplitud de significados que trascienden la dimensión tecnológica, por lo que su aproximación semántica puede apreciarse desde diferentes perspectivas, que abarca hasta las dimensiones interpersonales y comunicativos, para la producción de nuevos conocimientos.

2.3. Aprendizaje del idioma inglés en educación superior y entornos virtuales para el desarrollo de competencia digital

2.3.1. Entornos virtuales

Con la llegada de la pandemia en diciembre de 2019, la virtualidad tuvo un fuerte impacto en el proceso de aprendizaje del idioma inglés en las universidades. Para Zarate, & Lozano (2013), el aprendizaje de una lengua en sí se da en dos términos: el dominio de sus reglas y fórmulas por medio de un estudio formal, lo que implica el conocimiento de la gramática; mientras que el otro aspecto es el de adquisición, que no es más que el proceso espontáneo de la interiorización de reglas que resulta del uso natural del lenguaje.

Sigue señalando Zarate, & Lozano (2013) que los adultos tienen dos maneras de desarrollar competencia comunicativa y adquirir una segunda lengua; una de ellas es usando la lengua en escenarios de comunicación reales y el otro es por medio

de un aprendizaje formal de la lengua a través de corrección de errores y presentación de reglas explícitas.

No obstante, para él, el aprendizaje de una segunda lengua por medio de reglas gramaticales sólo puede servir como un monitor o un editor; es decir, dicho conocimiento teórico de una lengua sólo sirve para estructurar los enunciados de forma correcta antes de hablar, lo cual le sirve también para la autocorrección de las estructuras que serán utilizadas.

Las teorías respecto a la importancia de los entornos virtuales para desarrollar la competencia digital en estudiantes universitarios de idiomas parte de lo que señala la UNIESCO (1998), quien, en su informe mundial sobre educación, destaca que los Entornos de Aprendizaje Virtuales son una forma totalmente nueva de tecnología educativa que ofrecen una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo. Y lo define como un programa informático interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada, es decir, que está asociado a Nuevas Tecnologías, las cuales están conformados por el espacio, el estudiante, el facilitador, los contenidos educativos, la evaluación y los medios de información y comunicación.

Por otro lado, también Gross (2002) definen los entornos virtuales como materiales informáticos de enseñanza-aprendizaje basados en un sistema de comunicación mediada por el ordenador. Al igual que los autores Bautista, Borges y Forés (2006: 25) afirman que “permite no sólo la comunicación entre todos los participantes en la formación, sino que exista también la “vidilla” que suele haber en cualquier aula: que cada estudiante aprenda en solitario y a la vez en compañía, que existan debates, intercambio de opinión, preguntas y que también haya una relación directa entre docente y estudiante, y de éstos entre sí”.

Silva (2011: 77) complementa las definiciones anteriores con que los entornos virtuales constituyen “un espacio para enseñar y producir aprendizaje, es un

ambiente que es modelado pedagógicamente con esa finalidad, donde las diferentes componentes que lo conforman como: los espacios de la plataforma, las actividades y los materiales, buscan generar aprendizaje, el cual se ve enriquecido por la interacción dentro la comunidad de aprendizaje.

Como hemos visto con estas definiciones, el entorno virtual para el desarrollo de la competencia digital es un cambio de soportes tradicionales hacia la realidad virtual.

De esta forma con la llegada de la pandemia a finales de la segunda década del siglo XXI, intensificó el uso de las herramientas tecnológicas y repercutió profundamente en la manera de enseñanza y aprendizaje. No obstante, a juicio de Elsa Amalia Basantes-Arias (et al, 2021), la pandemia dejó un hoyo no solamente físico sino emocional en quienes a diario asistíamos con un objetivo común; aprender, ya que tuvo que reinventar el sistema de enseñanza-aprendizaje a fin de incorporar la virtualidad a la enseñanza del idioma inglés y adecuar nuevos métodos de aprendizaje; sin embargo, esta problemática también alcanzó a los estudiantes quienes tuvieron que captar, analizar y compartir la información con los docentes.

En el caso del aprendizaje del idioma inglés, si bien no fue tan difícil reinventarse, debido a su flexibilidad de enseñanza tanto presencial como virtual, no de ahora sino muchos años atrás ha permitido el uso de la herramienta colaborativa y muy efectiva en el aprendizaje del idioma inglés. Esto ayudó a generar muchas metodologías activas que hacen hincapié en el desarrollo de habilidades y competencias.

Para los autores Gonzáles, Sangrá, Alba, & Estévez, (2018) hubo al menos 4 catalizadores fundamentales de estos cambios.

En primer lugar, la conectividad de las redes, que ayuda a la interacción entre personas, la cual no se apreciaba en las tecnologías anteriores. Con ello se produce la cultura de la interacción digital mediante las redes sociales como wasap, Facebook, Twitter, correo electrónico y las videoconferencias en zoom, etc.

En segundo lugar, el estudiante se empodera en la toma de decisiones sobre su propio aprendizaje; es decir, asume su propio aprendizaje, debido a que decide qué aprender y cómo aprender aquello que desea. Es decir, tiene la libertad de aprender en espacios virtuales. En este punto, podemos considerar que se activa la metacognición, porque el estudiante tiene la capacidad de regular su propio aprendizaje.

Tercero, se supera las barreras del espacio-temporal. Este nuevo fenómeno ha ayudado a los estudiantes dónde y cuándo aprender sin mayores limitaciones. En este punto se produce las clases asincrónicas, porque los estudiantes disponen de cualquier tiempo para aprender.

Y cuarto, es un proceso de aprendizaje a veces no percibido, informal, invisible, silencioso, pero lleva a desarrollar competencias fundamentales en la tecnología digital, porque conlleva al autoaprendizaje...

De esta forma, el proceso de aprendizaje del idioma inglés ha sufrido el impacto de la virtualidad durante la pandemia. Su enseñanza que, en su forma tradicional, era presencial, pasivo y expositiva tuvo que adaptarse a los cambios de la tecnología actual y que, además, impacta en la competencia digital de los docentes y estudiantes.

Según Beltrán (2017), el proceso de aprendizaje del inglés como lengua extranjera generalmente se da dentro del aula de clase, lugar en el cual se realizan diferentes actividades de tipo controladas. Por ello, para este autor, los estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar el aprendizaje del idioma inglés únicamente durante su formación, cuando se encuentran en las instituciones educativas, y poco en otro tipo de actividades. La argumentación de este autor se basa en el sentido de que el aprendizaje del inglés es más efectivo dentro del aula de clases. Pero la teoría de Ricoy & Álvarez (2016) es que las limitaciones obedecen a que los estudiantes se

enfrentan a un estilo y método didáctico del docente enfocado en el método pasivo y memorístico, lo que ha dificultado el aprendizaje del idioma inglés.

Este autor enumera los siguientes métodos para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera en la que se incluye el inglés:

1. Método gramática-traducción o tradicional, se fundamenta en las reglas gramaticales. Basando las explicaciones del profesorado en la lengua materna.
2. Método directo, se sustenta en la conexión directa de la palabra extranjera con la realidad a la que representa. Mejora la expresión oral y la memorización de vocabulario.
3. Método audio-oral, prevalece el uso de la lengua oral (expresión oral y audición) a partir de la reproducción o repetición.
4. Método audiovisual, se sostiene en el empleo de recursos visuales y auditivos para desarrollar la capacidad de audición y de comprensión del lenguaje hablado a través de la interacción.
5. Enfoque comunicativo, potencia el aprendizaje del idioma a partir de la comunicación en la lengua extranjera, aunque contaminándola inicialmente con la lengua vehicular.
6. Aprendizaje basado en proyectos, centra el uso de estrategias basadas en el alumnado a través de la participación activa, el desarrollo de la motivación y el trabajo en cooperativo.

Tales métodos que enumera Ricoy & Álvarez, pueden ser efectivas si se selecciona el mejor método posible en conjunto con unas buenas estrategias de aprendizaje. Pero para que esto tenga éxito también debe emplearse diferentes recursos didácticos.

El Marco Europeo Común de Referencia conceptualiza la competencia para el aprendizaje de lenguas como conjunto de "conocimientos, destrezas y características individuales" (Chiunti, 2021). En este sentido, el aprendizaje del

idioma inglés pertenece a la categoría de la competencia comunicativa, ya que constituye el dominio de la lengua mediante la percepción e interpretación de un mensaje, que puede ser escrito u oral, mediante el uso de un repertorio lingüístico correcto en un contexto o situación determinada.

Pero ese aprendizaje del idioma también es influenciado con los cambios de las tecnologías de información y comunicación, los cuales pueden ser empleadas con provecho para promover el aprendizaje del inglés; la segunda, en cómo la incorporación de las TIC a la educación y los usos que se hacen de ellas en los entornos de enseñanza y aprendizaje. (Zarate, & Lozano, 2013)

Los cambios tecnológicos inciden en el proceso de enseñanza-aprendizaje de idiomas, dado que las nuevas herramientas tecnológicas inciden en el cambio de los entornos de educación formal, por lo que es factor clave para nuevos educativos relacionados a entornos virtuales o en línea, que en la actualidad está incidiendo, ya que como lo señala Navas, Real, Pacheco, & Mayorga (2015) permite evolucionar hacia nuevos aprendizajes, lo cual incide directamente en los roles de docentes, estudiantes, institución y en todo el contexto que lo rodea.

González, Ramírez, & Isaza (2021) afirman que este cambio se ha conseguido por los aportes de las TIC (tecnologías de la información), la tecnología en la educación constituye uno de los mejores avances en el quehacer docente, las cuales deben hacer parte de las herramientas metodológicas, impulsadoras de otros modos de enseñanza de la lengua inglesa.

En esta Era Digital la forma de aprendizaje del idioma inglés u otras lenguas ha cambiado de forma vertiginosa, por lo que la manera de aprendizaje de los estudiantes también ha cambiado. Lo que significa que tanto la figura del docente como las metodologías de enseñanza han de adecuarse a la manera de concebir el conocimiento que se acaba de exponer. Viñals & Cuenca (2016)

Por otro lado, los jóvenes nativos interactivos de hoy necesitan ser educados de acuerdo con sus necesidades tecnológicas. Este fenómeno se choca con la competencia digital de los docentes que muchos pudieron adaptarse a los cambios tecnológicos del mundo con metodologías de enseñanza al nuevo entorno virtual, a fin de motiva a los estudiantes crecidos en el mundo virtual, donde participan en la vida social y en sus entornos de ocio a través de redes sociales.

Lo planteado por estos autores, significa que el docente debe desarrollarse más en sus competencias tecnológicas. Para acoplarse a los cambios que ha ocasionado no solo la pandemia, sino a los cambios que se venían gestando en la década de 2010 y que produjo la relevancia en el uso de la tecnología digital.

2.3.2. La competencia digital en la modalidad blended learning.

Para los autores Hanson-Smith y Rilling (2007), blended learning significa el uso de las computadoras y TIC que determinan un ambiente virtual en combinación con ambientes presenciales de aprendizaje, también llamado aprendizaje combinado o mixto. Estos autores se refieren a la educación híbrida.

Hanson-Smith y Rilling (2007) incluyen en sus prácticas las siguientes:

- a. Uso de computadoras en clase para búsqueda de información o proyectos.
- b. Tomar clases en un laboratorio de cómputo en días programados.
- c. Enseñar en salones totalmente equipados con computadoras.
- d. Usar en computadoras en casa o sitios públicos para recuperar información vista en clase o discusiones fuera de clase.

Por otro lado, los autores Morales y Ferreira (2008) señalan que esta modalidad robustece la organización de ambos ambientes presencial y virtual. Por un lado, afirma que la práctica en CALL, provee recursos ricos para que el estudiante aprenda a su propio ritmo y tiempo; no obstante, hay algunas deficiencias que se compensan al introducir elementos de la modalidad presencial. En este sentido, el aprendizaje combinado (virtual y presencial) ayuda a crear un aprendizaje mixto,

para desarrollar la destreza de manera óptima. El uso de este modelo puede reforzar las habilidades lingüísticas apropiadas para tratar con la tecnología en modo virtual y atiende en modo presencial aquellas que se enriquecen más en los ambientes presenciales.

Morales y Ferreira (2008) vieron como ese modelo de educación híbrida es eficaz cuando hicieron un estudio empírico para la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Estos autores elaboraron varias actividades en ambientes virtuales enfocadas a la práctica gramatical, actividades de comprensión auditiva y recursos como chat para promover la interacción oral a través de colaborativo y dinámica grupal en un blog para práctica de las destrezas escritas, empleando la lengua meta. Los resultados obtenidos mostraron un mayor logro en el aprendizaje por parte del grupo experimental que el grupo control con una diferencia del 10%.

2.3.3. Competencia digital y desarrollo de la autonomía de aprendizaje del idioma inglés.

Benson (2011) destaca la importancia de la tecnología en la educación como promotora de la autonomía y señala algunos ejemplos de herramientas tecnológicas actuales capaces de desarrollar la autonomía:

1. WebQuest, tareas a través de recursos auténticos web o no web.
2. Chatbots. Programas que simulan mantener una conversación con una persona real, responde con comentarios o preguntas de manera semi-inteligente.

Los alumnos disfrutaban la experiencia y se sienten más cómodos que realizar conversaciones con compañeros o el profesor.

3. Web 2.0 escritura. La característica importante de esta modalidad es la generación de contenido de cualquier usuario. El Blog es un ejemplo de ésta, la posibilidad de agregar imágenes, sonido, o ligas, la convierte en una oportunidad motivante de trabajo

Benson (2011) considera que, aunque la efectividad de las TIC para el desarrollo de la autonomía tiene gran potencial, esta dependerá de la calidad del material de

auto acceso. Por su parte, Robb (2007) con respecto al auto acceso, distingue cuatro tipos, en donde cada uno potencialmente desarrolla distinto grado de autonomía: 1. Auto acceso verdadero: los alumnos escogen el material. 2. Auto acceso recomendado: cuando los docentes señalan material específico. 3. Auto acceso requerido: Considerado parte integral del curso, pero cubierto por los alumnos de manera independiente fuera de clase. Permite a los alumnos invertir tanto tiempo como requieran. 4. Acceso en clase. El docente está presente en laboratorio en donde los alumnos se encuentran con actividades CALL.

Además, García, Ferreira y Morales (2012) considera que otra aportación de las TIC a la autonomía se deriva de los momentos de no presencialidad, pues los alumnos se ven forzados a reflexionar para tomar decisiones, a monitorear su aprendizaje, a trazarse objetivos y a autoevaluarse, lo que promueve la autonomía.

2.3.3.1. Competencia digital en el desarrollo de habilidades de lectura.

El autor Derewianka (2003) distingue tres dimensiones del material electrónico que ayudan al aprendizaje de una segunda lengua en este caso el inglés: hipermedia, multimedia y la comunicación media. Para este autor estos materiales electrónicos mejoran la habilidad de lectura. Enumera los más importantes:

1) CALL, en sus comienzos, puso más énfasis en el desarrollo de las micro habilidades en lectura, la computadora juega el rol de drilling-master, instrucción por repetición, ejercicio o entrenamiento.

Esta herramienta hace un aporte considerable, ya que -según este autor- da libertad al docente en cuanto al tiempo para dedicarse a desarrollar macro-habilidades u otros elementos útiles por la interacción, como la interpretación y pensamiento crítico.

2) Permiten la práctica para memorización de vocabulario. A través de diversas aplicaciones y la hipermedia, el alumno puede notar propiedades de palabras

nuevas: morfológica, fonológica, sintáctica, semántica, unidad fraseológica, etc. Asimismo, puede almacenar nuevas palabras o consolidar las existentes.

La hipermedia juega el rol de facilitador en el proceso de la comprensión lectora, ya que ayuda en la provisión de vocabularios a través de diccionarios, imágenes, diagramas, o animaciones, los cuales son importantes en el desarrollado del pensamiento creativo y crítico mediante inferencias en el significado de las palabras.

En este sentido, según Derewianka (2003), la estructura de las lecturas electrónicas se enriquece cuando se introducen mapas, gráficas, video o sonido. Pero ambas formas comunicativas (escritura y lectura) en entornos virtuales crean una nueva forma de alfabetización, ya que la escritura exige un proceso más dinamismo, por su carácter fluido, rápido e inmediato. Mientras que lectura implica la decodificación y comprensión de enunciados para desarrollar habilidades de búsqueda, selección, evaluación e interpretación crítica de la información en la internet, según este autor.

También Szymańska y Kaczmarek, (2011) realizaron un estudio “Reading Efficiency in Blended Learning Context”, cuyos resultados mostraron la efectividad en términos de recuerdo y comprensión de la información leída y presentaron las siguientes conclusiones:

- 1) Los participantes del experimento, considerados nativos digitales, manifestaron su preferencia por leer en papel y no en la pantalla de la computadora.
- 2) No hay significativa diferencia en los resultados en cuanto a recordar la información leída, entre ambos medios de entrega, electrónicos y papel.
- 3) Los participantes del experimento obtuvieron más comprensión cuando leyeron textos electrónicos.

Los resultados del primer punto resultaron contradictorios en el sentido de que los nativos digitales prefieren leer en papel, pero óptimos resultados en comprensión de lectura de textos electrónicos. No obstante, esto evidencia que las herramientas digitales ayudan a desarrollar las competencias o habilidades para la lectura.

2.3.3.2. Competencia digital en el desarrollo de habilidades de escritura.

En lo que respecta a la habilidad de escritura, Derewianka (2003) destaca que las TIC tienen el potencial de mejorar su desarrollo, con estos medios se puede proveer modelos y demostrar el proceso. Las TIC facilitan la investigación y lluvia de ideas, proveen plantillas que guían la elaboración de borradores, hacen posible conferencias o revisión en procesadores de texto que permiten la retroalimentación de alguien más y finalmente la edición. Además, promueven la motivación que supone su publicación a través de herramientas actuales, tales como story bird, glogster, bookr, etc.

2.3.3.3. Competencia digital y el desarrollo de habilidades de expresión oral.

González (2007) considera que las herramientas de comunicación sincrónica favorecen el desarrollo de la habilidad tanto del habla como la comprensión auditiva. Pero advierte que las actividades que se propongan deben promover comunicación real, ser tareas auténticas, por lo que admite que las actividades para desarrollar esta habilidad en AVA en cursos b-learning resultan un poco difícil, debido a que la modalidad presencial proporciona muchos momentos para la comunicación auténtica, lo que exige una minuciosa planeación. Ejemplos de actividades son: descripción de imágenes o fotos, lecturas jigsaw (rompecabezas), expertos jigsaw, video chat, presentaciones en línea.

Por otro lado, González (2007) señala que la planeación, creación de páginas web, búsqueda de recursos, diseño de material, moderación de la actividad y la tutoría que estas actividades requieren, demanda mucho tiempo y trabajo extra que generalmente no es reconocido por la administración escolar. Sobkowiak (2005) realza el rol de los CALL orientados a la pronunciación, como el caso de Computer-

Assisted Pronunciation Teaching and Learning, puntualiza que los profesores pueden delegar a las computadoras algo de las más tediosas tareas involucradas, como la repetición, útil en este contexto. Aunque en el presente no sea posible mantener diálogos inteligentes con la computadora y por lo tanto no se pueda lograr verdaderas actividades comunicativas, se pueden aprovechar estos recursos para la práctica de pronunciación.

Al menos hay una oportunidad de que el uso de reconocimiento de voz, text-to-speech síntesis y ciertos elementos de la inteligencia artificial gradualmente estén transformando los ejercicios de repetición en una forma de repetición más interesante, multimedia e interactiva. Como se puede ver, el desarrollo de esta habilidad es uno de los más elaborados, pues, aunque las TIC ofrecen mucho, aún queda mucho por lograr.

La falta de capacidad de las computadoras para responder inteligentemente ha estado limitando la creación de actividades auténticas de comunicación, así como la necesidad de un docente que modere y ofrezca retroalimentación también supone algunas dificultades.

2.3.3.4. Competencia digital en el desarrollo de habilidades de comprensión auditiva.

Egbert (2005) relaciona acertadamente la comprensión auditiva con la producción oral debido a que algunas características que comparten buscan lograr la fluidez, y la precisión de ambas habilidades se requiere el desarrollo de competencias tanto lingüísticas como sociolingüísticas. Este autor afirma que para ambas los alumnos requieren entender las funciones de la lengua tales como compartir narrativas, saludar, despedirse, informarse, preguntar, aclarar e interrumpir, etc. Para ello, Egbert (2005) señala que muchos docentes asumen que estas habilidades de expresión oral y comprensión auditiva son difíciles de apoyar con el uso de las TIC.

No obstante, él considera que las herramientas tecnológicas sí proveen no sólo actividades comúnmente basadas en práctica de repetición, sino una amplia

variedad de formas. Egbert (2005) destaca tres formas importantes de interacción, los aprendientes pueden hablar y escuchar “en torno a”, “a través” y “con” la computadora, lo describe de esta manera:

- 1) En torno a la computadora. Gran abundancia de ejercicios auditivos provistos por sitios web para aprendientes de todos los niveles, ejercicios controlados y adaptados, así como material auténtico para alumnos avanzados como noticias, etc, que apoyan la interacción de todos los niveles promoviendo la discusión, toma de decisiones y aprendizaje colaborativo.
- 2) A través de la computadora. Para los niveles avanzados en que los alumnos pueden establecer una interacción y comunicación más fluida con hablantes nativos y alumnos avanzados de otras partes del mundo el uso de chat de voz y audio o email es muy productivo.
- 3) Con la computadora. Aunque esto es más difícil debido a la incapacidad de una computadora a responder creativamente o producir retroalimentación individualizada, sí hay compañías que producen productos que permiten esta práctica, por ejemplo, dictados, o software de interpretación del habla que ofrecen retroalimentación en errores tanto gramaticales como de pronunciación.

Egbert ve la importancia de los programas para la visualización del guion que ayudan al andamiaje electrónico de contenidos que facilitan interacción personal del proceso de aprendizaje en las audiciones de fonemas en inglés y puede repetir cuantas veces para captar los sonidos y esto facilita la labor de aprendizaje de los estudiantes en la gramática, al acento y elementos fonológicos del habla de los nativos digitales.

Para concluir, hemos visto las competencias digitales en el aprendizaje del idioma inglés no solo implica la habilidad o destreza en el manejo de las herramientas

digitales, sino en el uso apropiado que se le dé para aprender el idioma inglés. Además, el vertiginoso desarrollo de la tecnología digital también ha dejado atrás los viejos soportes.

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

3.1 Tipo y diseño de investigación

Este estudio es tipo de investigación descriptiva, que, según algunos autores como: Tamayo y Tamayo M., “comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o proceso de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre grupo de personas, grupo o cosas, se conduce o funciona en presente”. Sabino (1986), por otro lado, sostiene que “La investigación de tipo descriptiva trabaja sobre realidades de hechos, y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta.

Para estos autores, la preocupación primordial de la investigación descriptiva, es descubrir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utilizando criterios sistemáticos que permitan poner de manifiesto su estructura o comportamiento. De esta forma se pueden obtener las notas que caracterizan a la realidad estudiada”.

El diseño de esta investigación está enmarcado en el paradigma cualitativo y cuantitativo, es decir mixta, ya que hemos recogido y analizado datos cuantitativos sobre variables y estudia las propiedades y fenómenos cuantitativos como la cantidad de estudiantes universitarios con formación tecnológica digital.

La investigación es de carácter mixto”, Es decir,

son métodos que representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (meta inferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio (Hernández Sampieri y Mendoza, 2008)

El tipo de estudio es, además, descriptivo, que “sirven para analizar cómo es y cómo se manifiesta un fenómeno y sus componentes. Permiten detallar el fenómeno

estudiado básicamente a través de la medición de uno o más de sus atributos.” (Behar Rivero, 2008:.17)

El diseño de investigación, también, es de nivel exploratorio – descriptivo, ya que se carece de estudios o conocimientos previos sobre este fenómeno.

3.2 Variables

En relación a las variables de este estudio, es fundamental describir las características que estas poseen en función de poder asegurar su medición, observación, evaluación e inferencias, es decir, como Sampieri (2006) señala: “... de que de ellas se pueda obtener datos de la realidad.”

3.2.1 Variable independiente

Aprendizaje de inglés

Es el proceso por el cual el estudiante aprende el idioma inglés en su forma fonética, gramatical y de lectura.

3.2.2 Variable dependiente

La competencia digital de estudiantes

Es la habilidad, destreza y conocimientos que poseen los estudiantes en el manejo de las herramientas digitales.

3.3 Población

La población de estudio son los estudiantes de inglés del Campus central de la Universidad de Panamá.

La realización del proyecto tendrá lugar en el Campus Universitario de la Universidad de Panamá, Facultad de Humanidades. Se hará una encuesta a los estudiantes de la carrera de Licenciatura en inglés para determinar sus competencias digitales, y para ello se tomará una población aproximada de 275 estudiantes inscritos en los semestres abril – agosto y septiembre 2020, cursando dicha carrera. De este departamento, se ha tomado una muestra de 30 estudiantes.

3.4 Muestra

El tipo de muestreo que se utilizará es el probabilístico, que Hernández, Fernández y Baptista (2010), definen como aquel en el cual la elección del subgrupo de la población depende de la probabilidad sino de las características de la investigación. La muestra está conformada por 30 estudiantes de inglés del Campus Central. Para los criterios de selección se tomaron en cuenta que estuviese matriculados en el año correspondiente a la investigación y que al menos tuviesen seis semestres cursados.

3.5 Fuentes de Información

La información de esta investigación se sustenta en las fuentes digitales, primarias, secundarias y el instrumento aplicado a la muestra seleccionada fue la encuesta a través de la vía digital y presencial.

3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos y análisis estadístico

Según Yola (1980), “una situación problemática, previamente dispuesta y estudiada, a la que el sujeto ha de responder siguiendo ciertas instrucciones y de cuyas respuestas se estima, por comparación con las respuestas de un grupo normativo (o un criterio), la calidad, índole o grado de algún aspecto de su personalidad” (p. 24).

La aplicación del instrumento se tomó un periodo de un año debido a las dificultades que supuso la cuarentena. Los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron: encuestas: donde se puso de manifiesto la competencia digital de los estudiantes durante la pandemia. La técnica utilizada para el análisis estadístico será: análisis porcentual y se evaluó los resultados a través de porcentajes.










El instrumento de recolección de información utilizado (encuesta), toma en cuenta tres componentes principales en estudio, interrelacionados entre sí y que se indican a continuación:

- Datos Generales

- Uso de las herramientas digitales
- Uso de las herramientas digitales para el aprendizaje del idioma inglés.

3.7. Procedimiento de investigación

Para la realización y desarrollo del tema se ha determinado los siguientes procedimientos metodológico:

-  Se eligió el tema para investigar
-  Levantamiento bibliográfico de la investigación para conocer la viabilidad de los elementos para el desarrollo de la misma.
-  Se buscó orientación del especialista en metodología para desarrollar los puntos que conlleva el presente trabajo.
-  Se analizó la información del levantamiento bibliográfico
-  Se aplicó una prueba piloto virtual para lograr identificar si era sencillo la comprensión por parte de los estudiantes los objetivos investigados.
-  Por efectos de la pandemia, se aplicaron cuestionarios virtuales
-  Revisión por el asesor de la cátedra.
-  Realización de las correcciones de trabajo.
-  Revisión por el especialista de español.

Una vez recogida la información se procedió al análisis e interpretación de los datos obtenidos con el instrumento. Los resultados fueron tabulados en Excel y representados mediante gráficos con sus respectivos análisis.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y ANALISIS DE LOS RESULTADOS

4.1. Presentación y análisis de los resultados de la encuesta

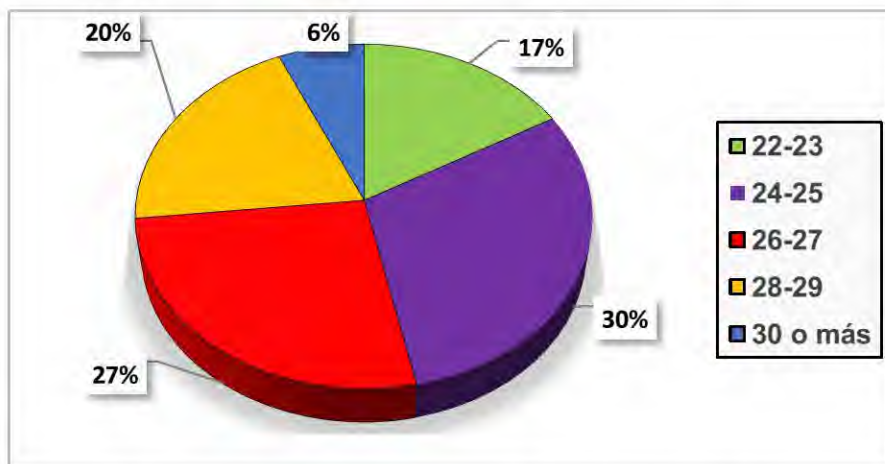
En el siguiente capítulo, se presentarán los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de inglés con respecto a su competencia digital. Para los efectos de esta investigación, se determinará tres bloques: datos generales, el uso de las herramientas digitales y las competencias digitales en el aprendizaje del idioma inglés tomando en cuentas las competencias sociales y colaborativas.

a) Datos generales

Cuadro N° 1: Rango de edad de los encuestados

edades	frecuencia	%
22-23	5	16.7
24-25	9	30
26-27	8	26.7
28-29	6	20
30 o más	2	6.7
total	30	100

Fuente: elaborada según la encuesta

Gráfica N° 1: Rango de edad de los encuestados

Fuente: elaborada según la encuesta. (2020)

Análisis y comentarios:

Como se observa en este cuadro y gráfica 1, el 27% de los encuestados tienen un rango de edad de 26 a 27 años de edad; el 20%, de 28 a 29 años de edad; el 17% tienen un rango de edad de 22 a 23 años de edad; mientras que el 7% tiene 30 o más años de edad.

Esto muestra que la mayoría son jóvenes que han crecido bajo el nuevo paradigma de la tecnología digital. En este sentido, todos manejan las nuevas herramientas digitales. En el siguiente cuadro, veremos el nivel de competencia digital en conocimiento y uso de las TIC en la comunicación social y el aprendizaje colaborativo.

b) Nivel de competencia digital en conocimiento y uso de las TIC en la comunicación social y el aprendizaje colaborativo.

Cuadro N° 2: años de uso de la tecnología.

años	frecuencia	%
menos de 1 o 2 años	1	3.33
de 2 a 5 años	1	3.33
de 6 a 10 años	3	10
de 10 o más años	25	83.3
Total	30	100

Fuente: elaborada según la encuesta

Gráfica N° 2: Años de uso de la tecnología.



Fuente: elaborada según la encuesta

Análisis y comentarios:

En estos resultados, observamos que el 83% de los estudiantes tienen 10 o más años de uso de la tecnología; el 10%, de 6 a 10 años; mientras que 3 % tienen de 2 a 5 años y 1 a 2 años de uso. Estos resultados corroboran que la mayoría crecieron en la era digital porque emplean la herramienta digital desde el 2010.

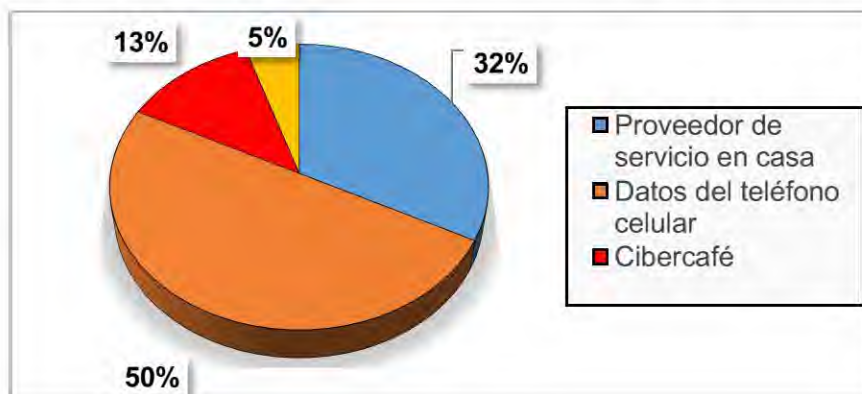
Los años de manejo de la computadora nos muestran que hay un buen dominio de tecnología digital por más del 90% de los estudiantes de la carrera de inglés, mientras que el restante se puede decir que es medianamente experimentado en el manejo de esta herramienta. Los estudiantes que han señalado menos de dos años utilizando la computadora hasta cierto se puede considerar poco experimentado en el uso de la tecnología; no obstante, estos estudiantes dijeron ser experimentados en el uso del teléfono celular, lo que compensa la ausencia del manejo de la computadora portátil o de escritorio.

Cuadro N° 3: Medio de conexión a internet durante la COVID-19

medios de conexión	frecuencia	%
Proveedor de servicio en casa	13	43.3
Datos del teléfono celular	20	66.7
Cibercafé	5	16.7
del vecino	2	6.7
Total	30	100

Fuente: elaborada según la encuesta. (2020)

Gráfica N° 3: Medio de conexión a internet durante la COVID-19



Fuente: elaborada según la encuesta. (2020)

Análisis y comentarios:

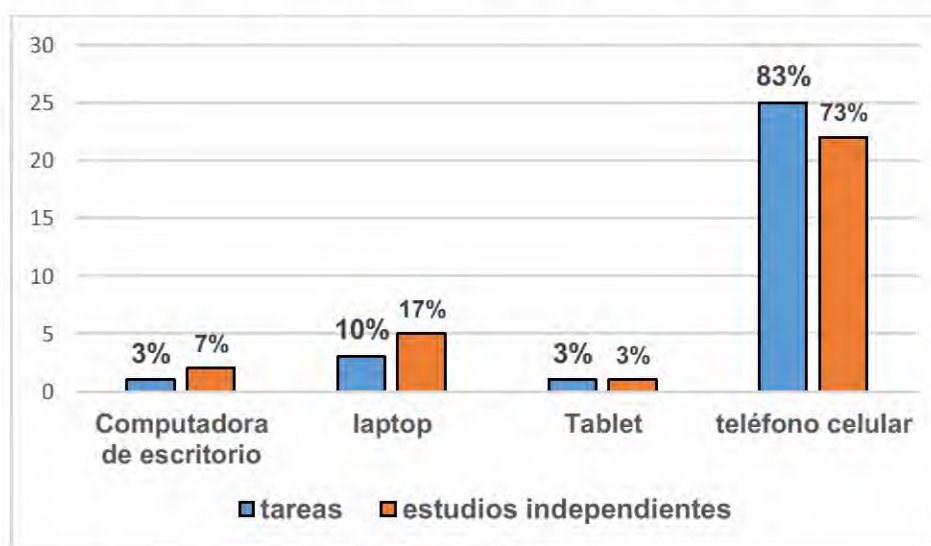
En estos resultados, correspondientes al cuadro y gráfica N° 3, la mayoría (67% se conectan a la internet por medio del teléfono celular; el 43%, tienen proveedor de servicio en casa; mientras que el 17% señaló que usan el cibercafé y el 7% emplea el medio de conexión de su vecino.

Cuadro N° 4: Uso de las tecnologías para tareas y estudio autónomo

tipos de herramientas tecnológicas	USOS			
	tareas		estudios independientes	
	F	%	f	%
Computadora de escritorio	1	3.3	2	6.7
Laptop	3	10	5	7.7
Tablet	1	3.3	1	3.3
teléfono celular	25	83.3	22	73.3
Total	30	100	30	100

Fuente: elaborada según la encuesta

Gráfica N° 4: Uso de las tecnologías para tareas y estudio autónomo



Fuente: Elaborada según la encuesta (2020)

Análisis y comentario:

En este cuadro y gráfica N° 4, el 83% de los estudiantes que estudian la carrera de inglés emplean su teléfono celular para hacer tareas frente al 73% que emplea para estudios independientes, es decir, autoaprendizaje del idioma inglés. El 3% emplea el Tablet para ambas actividades; mientras que 10% utiliza el laptop para hacer tareas y 3%, para estudios independientes. Solo el 3% de los que emplea la computadora de escritorio para hacer tareas frente al 7%, para estudios independientes.

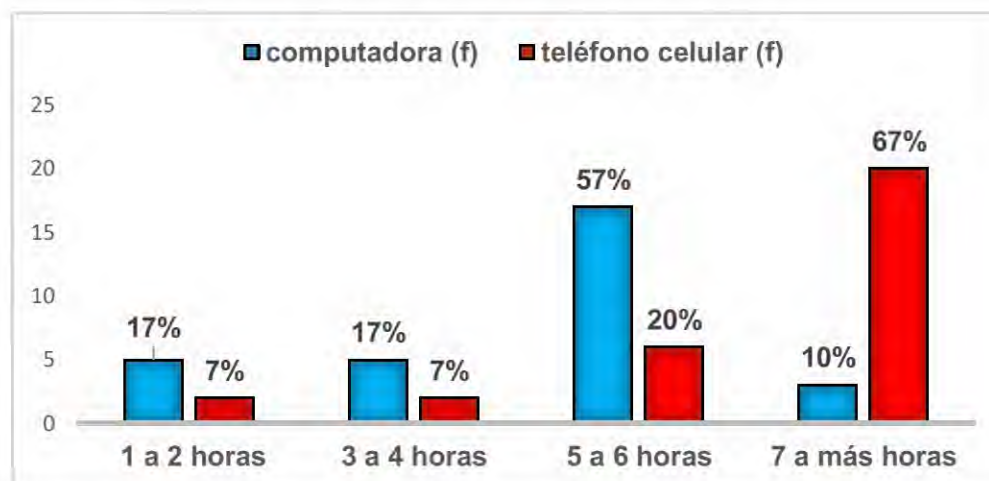
Los resultados muestran que, durante la pandemia, la mayoría de los estudiantes de inglés tuvieron conexión propia a Internet durante la COVID-19, por medio de proveedor de servicio casa o por el uso de datos del teléfono celular. Esto les permitió realizar sus actividades académicas establecidas en las clases, así como las de estudio autónomo en su hogar. Los pocos que no tuvieron acceso de la Internet en casa y celular aprovecharon el cibercafé y la conexión al wifi del vecino. Para las tareas académicas formales y en autonomía.

Cuadro N° 5: Horas de uso del internet

tiempo	computadora (f)	%	teléfono celular (f)	%
1 a 2 horas	5	16.7	2	6.7
3 a 4 horas	5	16.7	2	6.7
5 a 6 horas	17	56.7	6	20
7 a más horas	3	10	20	66.7
total	30	100	30	100

Fuente: elaborada según la encuesta. (2020)

Gráfica N° 5: Horas de uso del internet



Fuente: Elaborada según la encuesta. (2020)

Análisis y comentarios:

En este cuadro y gráfica correspondiente al N° 4, los resultados nos muestran que el 10% consume de 7 a más horas usando la computadora portátil y de escritorio; mientras que el 67% consume, con el teléfono celular el 67%; el 57%, de 5 a 6 horas (computadora) frente al 20 % de los usan el teléfono celular por espacio de esa misma cantidad de horas. Solo el 17% emplea la computadora con menos de 4 horas frente al 7% del celular.

Se puede apreciar señalar que los jóvenes consumen mucho al permanecer por varias horas frente a las pantallas de sus celulares y computadoras. Cabe considerar aquí que la cuarentena que afectó en el 2020 incidió en el consumo masivo por horas de los estudiantes encuestados.

Cuadro N° 6: Usos de las herramientas tecnológicas

usos	frecuencia	%
estudiar, revisar los correos y envío de trabajos académicos	5	17%
investigar	3	17
entretenimiento	10	33%
revisar las noticias	2	7
negocios	2	7
total	30	100

Fuente: Elaborada según la encuesta (2020)

Gráfica N° 6: Usos de las herramientas tecnológicas

Fuente: elaborada según la encuesta (2020)

Análisis y comentarios:

En este cuadro y gráfica N° 5, cabe observar que el 33% de los estudiantes dijeron que los emplea en los entretenimientos; el 17%, para estudiar, revisar los correos y envío de trabajos académicos; el 10% los emplea para investigar y el 7%, para revisar las noticias y negocios.

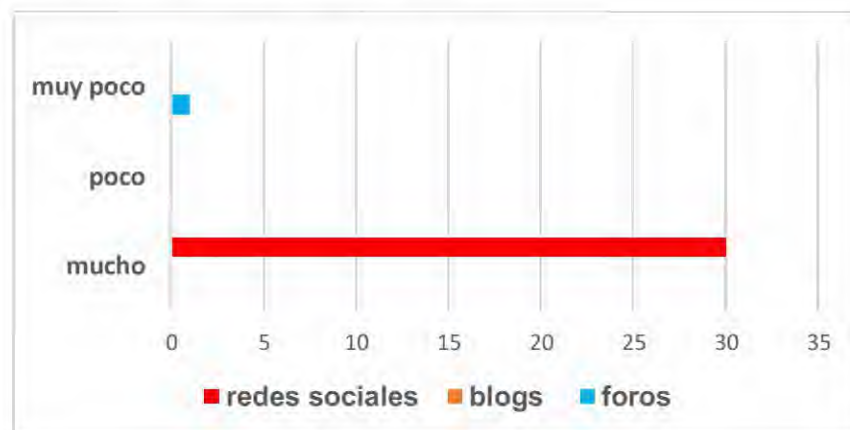
Si analizamos estos resultados la mayoría la emplea en el entretenimiento y no con fines académicos, los cuales solo los emplean cuando hay clases sincrónicas o asincrónicas, pues la disponibilidad de tiempo los lleva a otros usos no académicos.

Cuadro N°: 7: Interactuó con mis compañeros y profesor utilizando herramientas de comunicación asincrónica.

herramientas de comunicación asincrónica	mucho		poco		muy poco		no los conozco	
	f	%	f	%	F	%	f	%
foros	0	0	0	0	1	0	0	0
blogs	0	0	5	0	0	0	0	0
redes sociales	30	100	0	0	0	0	0	0

Fuente: elaborada según la encuesta

Gráfica N°7: Interactuó con mis compañeros y profesor utilizando herramientas de comunicación asincrónica.



Fuente: Elaborada según la encuesta (2020)

Análisis y comentarios:

Como se aprecia en estos resultados el 100% de los estudiantes encuestados usan las redes para las competencias sociales y colaborativas mientras solo el 3.3% emplea el foro y el 0% no usa el blog. Estos resultados nos evidencian que, por la naturaleza técnica que representa el uso de los foros y blogs, los estudiantes encuestados utilizan su tiempo en el uso de las redes sociales para la interacción social como el Tik Tok, Instagram, Facebook y el YouTube.

c) Aprendizaje de inglés

Cuadro N° 8: ¿Qué tanto empleas y conoces estos sitios web para el aprendizaje del idioma inglés?

sitios web de autoaprendizaje de inglés	mucho		poco		muy poco		no los conozco	
	f	%	f	%	f	%	f	%
1. BBC Learning English.	0	0	0	0	1	3	29	97
2. La Mansión del Inglés.	0	0	0	0	1	3	29	97
3. engVid.	0	0	0	0	0	0	30	0
4. Bon's Tips.	0	0	0	0	0	0	30	0
5. Lenguaje Guide.	0	0	0	0	0	0	30	0

Fuente: Según la encuesta (2021)

Análisis y comentarios

Los resultados de este cuadro muestran que el 96% de los estudiantes de inglés desconocen los sitios webs donde se enseña el idioma inglés de forma gratuita, lo cual nos lleva a considerar que los estudiantes no emplean estos sitios web para el aprendizaje del idioma inglés.

Cuadro N° 9: ¿Qué tanto consultas estos sitios web de diccionarios para el aprendizaje del idioma inglés?

uso del diccionario de inglés de consulta en sitios web	mucho		poco		muy poco		no los conozco	
	F	%	f	%	f	%	f	%
Oxford Learners Dictionary.	0	0	0	0	0	3	30	0
Wordreference.	0	0	0	0	1	3	30	0
Urban dictionary.	0	0	0	0	0	0	30	0
Merriam-Webster.	0	0	0	0	0	0	30	0
Vocabulario Learning Chocolate.	0	0	0	0	0	0	30	0
Traductor Google	30	100	0	0	0	0	0	0
Diccionario manual	5	17	20	67	5	17	0	0

Fuente: elaborada según la encuesta

Análisis y comentarios

En el cuadro anterior, podemos apreciar que el 100% de los estudiantes utilizan el traductor Google para despejar las dudas; mientras que el 17% emplea la herramienta tradicional del diccionario manual. Los estudiantes señalaron que desconocían estos sitios web de diccionarios y términos en inglés.

Cuadro N°10: Para el aprendizaje autónomo del idioma inglés utilizo las siguientes herramientas digitales multimodales?

	f	%
películas o series	13	43
escuchar música	12	40
leer periódicos digitales	2	7
leer novelas	1	3
caricaturas animadas	1	3
revistas digitales	1	3
Total	30	100

Fuente: elaborada según la encuesta

Análisis y comentarios

En el cuadro anterior, el 40% de los estudiantes utilizan la música para aprender el inglés; el 43% ve películas para aprender el inglés. Y el 7% lee periódicos digitales en inglés; y el 3% lee novelas, caricaturas y revistas digitales en inglés para su autoaprendizaje.

CONCLUSIONES

Con base en los objetivos y resultados de esta investigación, podemos señalar las siguientes conclusiones:

En la actualidad, la enseñanza tradicional en la educación superior en la carrera de inglés se ha encontrado como obstáculo el avance vertiginoso de la tecnología de la comunicación e información, debido a que los estudiantes del presente siglo se desenvuelven bajo la cultura digital, lo que hace que los medios de aprendizaje del idioma inglés sean muy difusos, ya que no hay una sola forma para aprender, sino múltiples modalidades. Esto ha generado un gran desafío a las universidades cuyo modelo de enseñanza apenas está en proceso de transición hacia nuevos paradigmas de enseñanza.

La Hipótesis queda corroborada, ya que los estudiantes encuestados de la carrera de Licenciatura en Inglés de la Universidad de Panamá poseen un nivel de competencias digitales de forma regular cuando participan en los espacios virtuales para el aprendizaje del idioma inglés.

Los resultados de la encuesta aplicada a 30 estudiantes de la carrera de Licenciatura en inglés que asisten al Campus Central de la Universidad de Panamá evidencian que su nivel de competencias digitales es regularmente bueno en el sentido de que tienen competencias digitales en cuanto a las habilidades y destrezas en el uso de las herramientas digitales.

A nivel del medio de conexión a internet durante la COVID-19 hubo una alta conexión a las redes de internet por la cuarentena establecido por el gobierno

- El nivel de uso de las tecnologías para tareas y estudio autónomo evidenció que la mayoría lo empleaba para tareas.

- También el nivel de interacción con sus compañeros y profesores utilizando herramientas de comunicación asincrónica fue efectiva.

Mientras que el nivel de empleo y conocimiento de los sitios web para el aprendizaje del idioma inglés fue muy escaso, aunque los encuestados mostraron poco acceso a sitios web y diccionarios digitales para aprender el idioma inglés, pues solo se enfocaba en las actividades que el docente les ponía en el portal virtual.

Esto nos lleva a concluir que se necesita más herramientas para dar un cambio veraz y eficaz con respecto al aprendizaje en la virtualidad, dado que se prefiere seguir en el actual sistema rudimentario de la educación tradicional meramente memorística y sino en la metacognición del aprendizaje virtual dado que puedan aprender de manera autónoma sin la presencia del facilitador.

La inclusión de las redes sociales como un medio o herramienta de ayuda en el desarrollo óptimo de la educación durante la pandemia, por consiguiente, no solo ha generado profundos cambios en las formas de acceder a cualquier información por parte de los estudiantes encuestados, sino que ha evidenciado lo que es necesario el uso integral de las redes sociales como un elemento de apoyo a la formación y capacitación actual y futura de los estudiantes de inglés.

RECOMENDACIONES

Para los efectos de este trabajo, hacemos las siguientes recomendaciones:

- Crear programas de perfeccionamiento digital para el aprendizaje del idioma inglés conforme a los adelantos tecnológicos en materia educativa.
- Incentivar al estudiante universitario de la carrera de inglés para que comience a emplear las bondades de la herramienta tecnológica como complemento del aprendizaje dentro de su quehacer profesional.
- Crear un grupo multidisciplinario con la ayuda de la Escuela de Informática que puede encargarse del asesoramiento para el desarrollo de las competencias digitales.
- Crear un seminario de actualización virtual para estudiantes de inglés.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Brousseau, G. (1986). Fundamentos y métodos de la didáctica de las matemáticas. *Recherches en Didactique des Mathématiques*, 7 (2): 33-115. [Traducción de Julia Centeno, Begoña Melendo y Jesús Murillo].
- Carrera Farran, Xavier. (2001). El desarrollo de competencias profesionales en el área de tecnología. Recuperado el 1 de octubre de 2010, de www.cab.cnea.gov.ar/gaet/CompetenciasProfesionales.pdf
- Derewianka, B. (2003). Developing Electronic Materials for Language Teaching. En B. Tomlinson (Ed.), *Developing Materials for Language Teaching* (pp. 199–220). London: Continuum International Publishing Group.
- Dewey, M. (2007). English as a lingua franca and globalization: an interconnected perspective. *International Journal of Applied Linguistics*, 17(3), 332–354. Recuperado de <http://ehis.ebscohost.com.pbidi.unam.mx:8080/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=3&sid=c10f61eb-6156-44c4-ae76-a8a70f881087%40sessionmgr12&hid=15>
- Díaz Barriga, Ángel. (2006). El enfoque de competencias en la educación. ¿Una alternativa o un disfraz de cambio? *Perfiles educativos*, 28 (111), 18-21.
- Durán Rodríguez, R.A. (2016) La educación virtual universitaria como medio para mejorar las competencias genéricas y los aprendizajes a través de buenas prácticas docentes. Tesis doctoral, UPC, Departament de Projectes d'Enginyeria,. Disponible en: <<http://hdl.handle.net/2117/98091>>
- Egbert, J. (2005). Chapter 1. Introduction: Principles of CALL: In: J. Egbert. *CALL Essentials. Principles and Practice in CALL Classrooms*. (p. 1-17). Baltimore, Maryland, USA: TESOL.
- EURYDICE. (2002). Las competencias clave. Un concepto en expansión dentro de la educación general obligatoria. Recuperado el 30 de septiembre de 2010, de

<http://www.educacion.es/cide/espanol/eurydice/publicaciones/eury2002comc/eury2002comc-ES.pdf>

- Gallego, Diego Alías (2011) La competencia en comunicación lingüística desde el área de Educación Física, UNED, <file:///C:/Users/1/Downloads/Dialnet-LaCompetenciaEnComunicacionLinguisticaDesdeElAreaD-4027800.pdf>
- García García F., Gértrudix Barrio F., Durán Medina J. F., Gamonal Arroyo R. y Gálvez de la Cuesta M. del C. (2012). Señas de identidad del “nativo digital”. Una aproximación teórica para conocer las claves de su unicidad. *Cuadernos de Documentación Multimedia*, 22, 110-127. https://doi.org/10.5209/rev_CDMU.2011.v22.38339
- García, J., Ferreira, A. y Morales, S. (2012). Autonomía en el aprendizaje de lenguas extranjeras en contextos de enseñanza mediatizados por la tecnología. *Onomázein: Revista de lingüística, filología y traducción de la Pontificia Universidad Católica de Chile*, (25), 15–50. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3982812>
- González, D. (2007). Using Synchronous Communication Collaboratively in ESP. En E. Hanson-Smith y S. Rilling (Eds.), *Learning Languages through Technology* (pp. 11–24). Mattoon, Illinois, USA.: TESOL
- ISEI-IVEI (2014) Competencias en comunicación lingüística <http://ediagnostikoak.net/edweb/cas/materiales->
- León, Arizmendi Salvador (2020) Estrategias para el desarrollo de competencias digitales con fines didácticos. Un estudio de caso. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. Año: VII Número: Edición Especial, Artículo no.: 8, Período: Marzo, 2020. Recuperado en 11 de enero de 2023 <http://www.dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/>

- Mertens, Leonard. (1996). *Competencia Laboral: sistema, surgimiento y modelos*. Montevideo: CINTERFOR/ OIT.
- Pérez Martínez, Jorge Enrique, García Martín, Javier, Muñoz Fernández, Isabel, Coello García, María Teresa & y Pérez Martínez, Diana. (2009, julio). *Competencias genéricas instrumentales en la signatura Sistemas Operativos*. Ponencia presentada en el Sexto Simposio Iberoamericano en Educación, Cibernética e Informática, Orlando, Florida.
- Pérez, Priscila (2017) **Capital Financiero**, Panamá.
- Pozo, Ignacio. (2007). *Competencias para (con)vivir con el siglo XXI*. Cuadernos de Pedagogía. 126 (370), 12-18.
- Proyecto Tuning América Latina. (2007). *Reflexiones y perspectivas de la Educación Superior en América Latina*. Informe final -proyecto tuning - América Latina 2004-2007. España: Universidad de Deusto.
- Sobkowiak, W. (2005). *Pronunciation in EFL CALL. Teaching English with Technology*. Recuperado de http://www.tewtjournal.org/VOL%205/ISSUE%201/02_PRONUNCIATIONINEFLCALL.pdf
- Solórzano Martínez, Fernando & García Martínez, Andrés. (2016). *Fundamentos del aprendizaje en red desde el conectivismo y la teoría de la actividad*. *Revista Cubana de Educación Superior*, 35(3), 98-112. Recuperado en 11 de enero de 2023, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142016000300008&lng=es&tlng=es.
- UNESCO (2010) *La educación en un mundo plurilingüe*. Disponible en: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000129728_spa

ANEXO

Anexo N° 1

Cronograma

ACTIVIDADES	CUATRIMESTRES 2021, 2020, 2023			
	1	2	3	4
Organización general de la tesis				
Revisión bibliográfica				
Redacción del Marco teórico				
Preparación de encuestas				
Aplicación de encuestas				
Tabulación de encuesta				
Discusión de resultados				
Revisión de borrador de la tesis				
Sustentación de tesis				
Corrección de sugerencias Empastado y entrega de copias				

Anexo N° 2



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
CENTRO REGIONAL UNIVERSITARIO DE SAN MIGUELITO
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN DOCENCIA SUPERIOR
ENCUESTA



Respetados estudiantes:

El objetivo de la presente encuesta es determinar el nivel de competencias digitales de los estudiantes que cursan la carrera de Licenciatura en Inglés de la Facultad de Humanidades del Campus Central de la Universidad de Panamá, a fin de que nos permitan identificar las destrezas, habilidades y conocimientos, que ustedes poseen en el uso de las herramientas digitales para el aprendizaje del idioma inglés y que tuvieron que recurrir durante la pandemia del Covid-19. Agradecemos de antemano su colaboración. Dicha información será tratada de manera confidencial y servirá para diseñar propuestas en programas de formación de aprendizajes digitales.

Instrucciones: Lea con atención cada pregunta y aporte una respuesta con un gancho (✓). Si tienes alguna duda, por favor diríjase al encuestador.

A. Datos generales

1. Marque su rango de edad

22-23

24-25

26-27

28-29

30 o más

2. ¿Cuántos años llevas usando la tecnología digital?menos de 1 o 2 años de 2 a 5 años de 6 a 10 años de 10 o más años **3. Medio de conexión a internet durante la COVID-19**Proveedor de servicio en casa Datos del teléfono celular Cibercafé Del vecino Total **4. ¿Cuántas horas te dedicas al uso del internet?**

	Computadora	teléfono celular
1 a 2 horas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 a 4 horas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5 a 6 horas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7 a más horas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5. ¿A cuál de estas actividades te dedicas cuando usas las herramientas tecnológicas?

- Estudiar, revisar los correos y envío de trabajos académicos
- investigar
- entretenimiento
- revisar las noticias
- negocios

6. Uso las siguientes plataformas digitales para la comunicación social y el aprendizaje colaborativo

- a. Utilizo plataformas educativas (WebCt, zoom, google meet campus on line, intranet, Moodle, Dokeos, etc).
- b. Me comunico con otras personas mediante correo electrónico y WhatsApp.

7. Uso las siguientes tecnologías para tareas y estudio autónomo del idioma inglés

- | | tareas | estudios independientes |
|------------------------------|--------------------------|--------------------------------|
| a. Computadora de escritorio | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b. laptop | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c. Tablet | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d. teléfono celular | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

8. Interactuó con mis compañeros y profesor utilizando herramientas de aprendizaje asincrónica

	mucho	poco	muy poco	no los conozco
foros	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
blogs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
correos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

9. ¿Qué tantas empleas y conoces estos sitios web para el aprendizaje del idioma inglés?

	mucho	poco	muy poco	no los conozco
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1. BBC Learning English.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. La Mansión del Inglés.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. engVid.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Bon's Tips.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Lenguaje Guide.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

10. Para el aprendizaje autónomo del idioma inglés utilizo las siguientes herramientas digitales multimodales:

películas o series	<input type="checkbox"/>
escuchar música	<input type="checkbox"/>
leer periódicos digitales	<input type="checkbox"/>
leer novelas	<input type="checkbox"/>
caricaturas animadas	<input type="checkbox"/>
revistas digitales	<input type="checkbox"/>

11. Creo y edito contenidos nuevos en textos, imágenes y videos como material de apoyo para el aprendizaje del idioma inglés:

	Mucho	poco	muy poco	no lo sé hacer
Textos en word, Publisher, excel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
power point vía virtual	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Grabación en videos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Anexo N° 3

Presupuesto

Cantidad	Tipo de Material	Costo Aproximado
1	Computadora	B/.553.00
10	Discos compactos en blanco	10.00
250	Hojas blancas 8 ½" x 11"	20.00
8	Cartuchos de tinta negra	187.00
1	Cartuchos de tinta a color	33.00
2	USB 4 GB	16.00
	Plan de internet por mes (47.00 c/u)	329.00
	Materiales	250.00
Transporte 4 veces al mes	Ida y vuelta al Campus Harmodio Arias (B/. 10.50)	B/.42.00
4veces al mes	Almuerzo (B/.14.00)	B/.56.00
	Total	B/.1,496.00