Saberes Digitales

ejes para la reforma del plan de estudios en la Facultad de Idiomas

REPORTE DE UN PROYECTO DE INTERVENCIÓN

Universidad Veracruzana

Instituto de Investigaciones en Educación

Saberes Digitales: ejes para la reforma del plan de estudios en la Facultad de Idiomas

REPORTE DE UN PROYECTO DE INTERVENCIÓN

Coordinadores:

Dr. Miguel Casillas

Dr. Alberto Ramírez Martinell

Investigadores asociados:

Dra. Rocío López

Dra. Denise Hernández

Dra. Guadalupe Maldonado

Mtra. Verónica Ortiz

Colaboradores:

Mtra. Teresa Morales

Mtra. Karla Martínez

Lic. Pablo Olguin

Lic. José Luis Aguilar

Lic. Víctor Hernádez

Lic. Moisés Carvajal

Lic. Moisés Ramírez

Lic. Mélida Rodríguez

Lic. Juan Carlos Gómez

Lic.Belinda Sarur

Lic. Cesar Borromeo

Lic. Brenda Leñero

Lic. Monserrat Rodríguez

Instituto de Investigaciones en Educación

Universidad Veracruzana

Xalapa, Veracruz, mayo de 2014

Índice

Índice **2**

Introducción **3**

La Facultad de Idiomas **11**
El perfil del egresado 12
Licenciatura en lengua inglesa: 12
Licenciatura en lengua francesa: 13

Descripción de la dinámica del taller **14**

Saberes digitales **16**
1. Saber usar dispositivos 16
2. Saber administrar archivos 18
3. Saber usar programas y sistemas de información especializados 20
4. Saber crear y manipular contenido de texto y texto enriquecido 21
5. Saber crear y manipular conjuntos de datos 23
6. Saber crear y manipular medios y multimedia 25
7. Saber comunicarse en entornos digitales 27
8. Saber socializar y colaborar en entornos digitales 29
9. Saber ejercer y respetar una ciudadanía digital 31
10. Literacidad digital 33

Rasgos para el perfil del egresado **35**
1. Saber usar dispositivos 35
2. Saber administrar archivos digitales 35
3. Programas y fuentes de información especializada 36
4. Texto y texto enriquecido 37
5. Saber crear y manipular conjuntos de datos 38
6. Saber crear y manipular medios y multimedia 38
7. Saber comunicarse en entornos digitales 38
8. Saber socializar y colaborar en entornos digitales 39
9. Saber ejercer y respetar una ciudadanía digital 40
10 Literacidad Digital 40

Comentarios finales **42**

Bibliografía **43**

Introducción

La medición de habilidades, conocimientos o competencias referentes al manejo de tecnología no es un tema nuevo como tal. Existen diferentes programas comerciales como el Microsoft Certified Professional (http://mcp.microsoft.com/) y organismos nacionales como CONOCER (http://conocer.gob.mx/) y ORACVER (http://oracver.sev.gob.mx/) e internacionales como los casos de UNESCO (2008) , OCDE (2010, 2012), ISTE (2012) y ECDL (2007) encargados de certificar los conocimientos informáticos e informacionales genéricos y especializados que poseen los usuarios de sistemas digitales. Pero aún cuando la medición y certificación de conocimientos y competencias informáticas e informacionales de los usuarios de sistemas de cómputo es un tema tratado y desarrollado desde hace más de una década, su implementación en el contexto universitario no se ha llevado a cabo con la misma formalidad que se ha hecho en otros campos del conocimiento, como es el caso de la valoración del nivel de Inglés de los estudiantes universitarios, a quienes se les solicita comprobar su nivel del idioma mediante la obtención de un puntaje determinado en exámenes estandarizados como el Test of English as a Foreign Language (TOEFL); First Certificate in English de la Universidad de Cambridge (FCE); International English Language Testing System (IELTS); o la serie de exámenes de certificación de lengua inglesa de la Universidad Veracruzana (EXAVER 1, 2 o 3); o la acreditación de un examen de comprensión de lectura como el del Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras (CELE) de la Universidad Nacional Autónoma de México, al egresar de su carrera universitaria. Para el caso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), los planes y programas de estudio de nivel superior no estipulan cuál es el conjunto de habilidades, conocimientos, saberes o competencias tecnológicas que los estudiantes deben poseer para iniciar sus estudios universitarios ni cuáles son los que deben de desarrollar al concluirlos.

Si bien los planes y programas de estudios de las carreras universitarias cuentan –probablemente en todos los casos– con una o varias materias de computación básica en la que se abordan temas genéricos considerados como fundamentales para el manejo de la computadora –usualmente oscilando en temas de sistemas operativos, programas de oficina y manejo de correo electrónico– el enfoque de estas asignaturas no suele posicionar a las TIC como herramientas y recursos propios de la disciplina. La enseñanza se centra principalmente en generalidades para el uso de las TIC, usualmente poco especializadas y ajenas a lo que requiere un egresado de una carrera dada. De manera tal, que el estudiante queda a la suerte de encontrarse con profesores que utilicen las TIC

como recursos propios del campo disciplinario y del campo laboral para apropiarse de ellas y utilizarlas oportuna y acertadamente según sean las necesidades propias de su disciplina.

Está claro que saber utilizar un procesador de palabras, hojas de cálculo y un administrador de presentaciones de una marca en específico, no es –de hecho nunca lo ha sido– lo mínimo necesario que por antonomasia un usuario de sistemas digitales debe saber, menos cuando el usuario es un estudiante o un profesor universitario. En cada campo disciplinario hay especificidades, por ejemplo, el estudiante de arquitectura deberá –a diferencia de otros estudiantes– utilizar programas de modelado, iluminación, rendering, aplicaciones para realizar bocetos, para calcular estructuras, de diseño asistido por computadora (CAD) o manufactura asistida por computadora (CAM); mientras que un estudiante de Idiomas deberá utilizar diccionarios especializados, asistentes de traducción con memoria, programas de diseño para la elaboración de material didáctico, editores de video e inclusive grabadoras de audio, además de conocer y consultar páginas web de recursos didácticos, glosarios graduados y guías para la preparación de exámenes estandarizados. En ambos casos el uso del procesador de palabras es necesario, pero no define a la profesión en función del uso de TIC, y como se puede ver en los ejemplos mencionados, los estudiantes y egresados requieren del dominio de ciertas herramientas tecnológicas y del conocimiento de fuentes de información especializadas para poder desempeñarse de manera adecuada y poder competir eficientemente en el mercado laboral.

La Universidad no ha discutido lo suficiente sobre el tema, las reformas curriculares se han dado en función de la integración de las TIC como herramientas didácticas. Es común encontrar en los programas de estudios la mención del uso del proyector, la computadora o el Internet, sin embargo también es común identificar que no han sido incluidos como herramientas para la solución de problemas o para la atención de situaciones propias de una disciplina dada; y que su inclusión suele ser desarticulada, sin haber sido graduada y sin encontrar una relación con los contenidos de otras asignaturas.

La integración de las TIC al currículum universitario está ocurriendo de manera azarosa y poco planeada, más bien se invita a los estudiantes para que desarrollen “por fuera” los saberes digitales que ellos por su cuenta consideren necesarios (ya sea con amigos, conocidos, profesores, estudiantes más avanzados o a través de información en Internet); asistiendo a los cursos y diplomados –sin valor curricular– que se ofrecen en su Facultad de procedencia o inclusive en otras

instituciones; o mediante la atención a la oferta de asignaturas optativas "complementarias" que distan de ser parte definitoria de un programa de estudios.

En las instituciones de educación superior no hay ni puede haber políticas homogéneas para la incorporación de las TIC al currículum. La universidad es un espacio social complejo que forma personas en distintas disciplinas académicas y resulta prácticamente imposible medir con los mismos criterios los saberes digitales de la gran variedad de estudiantes que componen a la comunidad universitaria. El uso "directo" de las distintas opciones para la certificación de conocimientos y habilidades de TIC no es el método adecuado para observar el grado de uso de TIC de los actores universitarios de una disciplina dada, ya que estos instrumentos no miden el uso de las TIC como herramientas propias de una disciplina universitaria.

Los estándares, directrices e indicadores globales como son el caso de Los Estándares de Competencias TIC para docentes (ECD-TIC) de UNESCO (2008); las habilidades funcionales de TIC; habilidades TIC para aprender; o habilidades propias del siglo XXI propuestas por la OCDE (2010; 2012); la Licencia Internacional para Operar Computadoras (International Computer Driving License) de la ECDL (2007) o los Estándares Nacionales de Tecnología para Estudiantes, para docentes, para administradores, para entrenadores, y para educadores de informática (NETS-S, NETS-T, NETS-A, NETS- C y NETS- CSE respectivamente) de la International Society for Tecnology in Education o (ISTE, 2012) proponen la observación de ciertas áreas del conocimiento y aplicación de las TIC, pero no consideran las disciplinas. Por ejemplo la OCDE, no pone atención en los temas referentes al manejo de dispositivos, de archivos, de datos ni –al igual que ECDL– de software especializado. O, también podemos destacar que las NETS de ISTE están enfocadas principalmente a cuestiones informacionales dejando del lado los temas más operativos. Por otro lado, las normas de certificación locales (Norma Técnica de Competencia Laboral para Producir Multimedia (NTCL); NTCL de Alfabetización Digital; NTCL para la programación de Software, NTCL para la definición de requerimientos, análisis y diseño de software; NTCL para la realización de pruebas de software en sistemas automatizados; o NTCL para la creación y uso de bases de datos) como las propuestas por el Organismo Acreditador de Competencias Laborales de Veracruz (ORACVER) resultan demasiado específicas de funciones laborales y tampoco pueden hacer evidente lo que los actores universitarios deben saber de TIC.

Medir lo que los actores universitarios saben sobre TIC –o definir lo que deberían saber– mediante la implementación de Normas Técnicas de Competencia Laboral locales o de normas de

certificación internacionales, no resulta útil, ya que el enfoque local –Mexicano– está orientado a tareas específicas que no pueden ser consideradas de manera transversal; y los criterios globales no consideran las peculiaridades de lo local como lo es el acceso a Internet, la disposición institucional de equipo de cómputo, o las políticas institucionales de adquisición, uso y capacitación en temáticas de TIC.

Partiendo de esa situación es que proponemos un esquema basado en una serie de saberes digitales que por un lado consideran las tendencias globales en materia de TIC, pero por otro, pueden ser aplicados en un contexto local delimitado por las necesidades de una disciplina universitaria.

El proceso de elaboración del marco de los saberes digitales consistió en la revisión de las normas, directrices y estándares internacionales propuestos por OCDE (2010; 2012); UNESCO (2008); ECDL (2007); e ISTE (2012); y en la agrupación de coincidencias en cuatro grandes grupos, que a su vez contenían diez consideraciones a las que denominamos saberes digitales. Ver tabla 1.

Tabla 1. Coincidencias entre marcos de referencia

Dimensiones	Saberes digitales informáticos	OCDE	UNESCO	ECDL	ISTE NETS
Administración de dispositivos	Hardware		X	X	
	Administración de impresora		X	X	
	Administración de redes		X	X	
Administración de archivos	Sistema Operativo		X	X	
	Utilidades, antivirus			X	
	Administración de archivos,		X	X	
Software especializado	Software de Tutoría		X		
	Software educativo		X		
	Selección de aplicaciones tecnológicas especializadas		X		
	Uso del procesador de texto	X	X	X	
Contenido de Texto	Creación de documentos	X	X	X	
	Formato de documentos		X	X	
	Objetos		X	X	
	Preparar salidas	X		X	
Contenido de Texto Enriquecido	Usar la aplicación, diseñar presentaciones, texto, gráficas, objetos y preparar salidas.	X	X	X	
Contenido de Datos	Usar hoja de cálculo			X	
	Administración de celdas, de hojas de cálculo, fórmulas y funciones, dar formato,			X	

	gráficas y preparar salidas.				
Medios y Multimedia	- Reproducción y producción de medios - Integración de productos multimedia				
Comunicación	Tecnologías para la comunicación	X	X	X	
Socialización y Colaboración	TIC en la vida cotidiana		X	X	
	Administración de correo electrónico	X	X	X	
Ciudadanía Digital	Netiquette, cuidado de presencia digital, publicación responsable de contenidos, prácticas digitales legales	X	X		X
Literacidad Digital	Pensamiento Crítico, búsquedas efectivas y valoración de la información	X	X		X
	extracción de información relevante, su análisis, síntesis y valoración				
	Internet, uso del buscador, usar la web, salidas.	X	X	X	X

Las cuatro coincidencias que identificamos en los marcos de referencia propuestos por OCDE, UNESCO, ECDL e ISTE se refieren a la administración de sistemas digitales; a la creación y manipulación de contenido digital; a la comunicación, socialización y colaboración; y, finalmente, al manejo de Información.

Como se puede ver en la tabla 1, en la columna de las dimensiones, los saberes digitales que proponemos son ocho de tipo informático (administración de archivos; administración de dispositivos; software y fuentes de información especializadas; texto y texto enriquecido; datos;

medios y multimedia; comunicación; y colaboración y socialización) y dos más de corte informacional (ciudadanía digital y literacidad digital).

Para los tres saberes digitales correspondientes a la administración de sistemas (dispositivos, archivos y software y fuentes de información especializadas), consideramos que aún cuando el grado de interacción con interfaces gráficas de sistemas digitales sea similar para distintas disciplinas, es en estos saberes donde se inicia con la impresión de un sello temático definitorio. Por ejemplo, para el manejo de archivos, el reconocimiento de la extensión del archivo es clave. Un diseñador gráfico deberá saber que su proyecto de GIMP se guarda con extensión XFS mientras que el químico deberá estar familiarizado con el software de Avogadro mediante el cual podrá abrir y manipular archivos con extensión XYZ. Lo mismo pasa con el rubro de dispositivos, donde, por ejemplo, el odontólogo deberá estar familiarizado con una unidad de simulación digital compuesta por un tablero de instrumentos, un maniquí con cavidad bucal y un tipodonto, mientras que el agrónomo deberá utilizar con soltura con una cámara fotográfica con GPS que le permita exportar sus fotos a un Sistema de Información Geográfica (SIG). Para el caso de los programas y fuentes de información especializadas, será definitivamente la disciplina la que demande el tipo de software a utilizar, y las bases de datos y sitios web a consultar, por lo que poco relevante será para un abogado consultar el sitio web de world wide web consortium (www.w3c.org) en donde encontrará información sobre programación en web que será de gran utilidad para los informáticos e ingenieros en sistemas computacionales.

Para los saberes correspondientes al manejo de contenido (texto, datos y multimedia) su orientación y tipo depende igualmente del contexto. Si bien el manejo de documentos de texto –y de datos– es común entre varias disciplinas, y pudiera ser visto como un saber genérico, las diferencias yacen en la profundidad e intención de uso. Por ejemplo, un filósofo deberá leer documentos de texto, subrayarlos y hacer anotaciones en ellos, mientras que un ingeniero deberá leerlos para seguir instrucciones, revisar procedimientos o revisar que dichos procesos se hayan ejecutado conforme a la letra. Para el caso de la manipulación de datos –o listas– aún cuando los saberes instrumentales sean equiparables, no tiene sentido comparar la operación una base de datos con fines estadísticos por parte de un estudiante de psicología con la elaboración de un corpus de palabras para el nivel B2 del marco común europeo de referencia para las lenguas por parte de un estudiante de Idiomas. Lo mismo sucede con el contenido audiovisual y multimedia, algunos estudiantes, dependiendo su

disciplina, deberán limitarse a la búsqueda de video, mientras que otros tengan que producirlo y otros más no requieran el uso de video en sus prácticas académicas o profesionales.

Para los saberes referentes a la comunicación, socialización y colaboración el papel de la disciplina también es definitorio, y determina en todos los casos la profundidad, la intención y la frecuencia con la que deberán ser empleados.

Finalmente, sobre el manejo de Información, consideramos que su intención y frecuencia de uso también están íntimamente ligados a las demandas de la disciplina y, que su grado no guarda una proporción directa con el grado de saberes digitales informáticos, por lo que un estudiante de filosofía inclusive podría tener mejores estrategias de búsqueda de información que un estudiante de una carrera que demande de un alto grado de saberes informáticos.

La Facultad de Idiomas

Antes de que los profesores, investigadores e incluso instituciones educativas se cuestionaran sobre la integración de las TIC en sus actividades académicas, el profesor de Idiomas ya hacía uso –si bien no de tecnología digital– de los recursos tecnológicos que se encontraban a su disposición. El uso en clase de cintas de audio o de video, no es una práctica reciente en esta disciplina, el profesor de Idiomas en su quehacer cotidiano ha visto a las herramientas tecnológicas –al menos aquellas legitimadas por su uso constante como el material auditivo y el dispositivo adecuado para su reproducción o el uso de cintas de video, cursos audiovisuales, hojas de trabajo– como parte fundamental de su práctica docente; por lo que debemos pensar que las TIC están sido incorporadas a las prácticas académicas de los profesores de Idiomas sobre la base de una experiencia adquirida en el manejo de dispositivos para el aprendizaje y sobre una cultura docente que valora su utilización.

La enseñanza de los idiomas es estructurada; las clases son usualmente planeadas como partes de un todo; hay marcos de referencia europeos; exámenes de certificación; y una gran cantidad de programas y productos editoriales compuestos por libros de consulta, libros de trabajo, libros para el profesor, materiales de audio y de video, así como hojas de trabajo y diversos tipos de recursos didácticos que hacen que la enseñanza de idiomas sea una de las disciplinas didácticamente más sólidas. Sostenemos la hipótesis de que la incorporación de las TIC en la Facultad de Idiomas resulta entonces más dúctil pues dominan las representaciones sociales proclives a la innovación didáctica y hay entre el profesorado muy escasas actitudes negativas o de resistencia hacia las TIC.

La Facultad de Idiomas de la Universidad Veracruzana, está ubicada en la Unidad de Humanidades de Xalapa. Ahí comparte instalaciones (aulas, auditorios, laboratorios, centro de autoacceso) e infraestructura tecnológica (telefonía, red inalámbrica, servicios institucionales de correo electrónico, portales institucionales, plataforma de aprendizaje distribuido) con las Facultades de Antropología, Filosofía, Historia, Letras Españolas y Sociología.

EL PERFIL DEL EGRESADO

En los documentos oficiales de la Facultad relativos al plan de estudios de las licenciaturas que ofrece, encontramos las redacciones que corresponden al perfil del egresado (www.uv.mx/docencia/programa/contenido.aspx?programa=LFFR-06-E-CR y (www.uv.mx/docencia/programa/contenido.aspx?programa=LFIN-08-E-CR), en ellas se enuncian los propósitos generales de la formación de los alumnos. Es importante destacar que en ninguno de los dos casos aparecen con precisión los rasgos formativos asociados con la apropiación de las TIC.

LICENCIATURA EN LENGUA INGLESA:

Para ser un agente de construcción y cambio en el terreno de las lenguas extranjeras en nuestro país, el egresado de esta licenciatura será un sujeto caracterizado por:

- comunicar ideas mediante estrategias lingüísticas, metalingüísticas, extralingüísticas, cognitivas, metacognitivas, afectivas y sociales, verbales y no verbales, en diferentes situaciones y contextos con precisión, fluidez y propiedad, con respeto, apertura, tolerancia y honestidad, para establecer relaciones interpersonales e interculturales exitosas;
- aprender a aprender, desarrollando estrategias que permitan la construcción y enriquecimiento de los conocimientos mediante el análisis de los mismos, con diversos elementos y uso de tecnología de vanguardia con la finalidad de consolidar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en su desempeño profesional;
- diagnosticar problemas lingüísticos, educativos y sociales a través de procesos metodológicos sistemáticos y rigurosos con la finalidad de proponer soluciones a los mismos;
- planear procesos, acciones y proyectos en función de las necesidades en el terreno de las lenguas extranjeras con fundamentos teórico-lingüísticos y teórico-prácticos sobre la investigación y fundamentos metodológicos con el fin de resolver diferentes y diversas situaciones de comunicación;
- intervenir para la atención y solución de los problemas sociales, lingüísticos, metodológicos y educativos a través de la aplicación de teorías y metodologías pertinentes;
- ejecutar procesos, acciones y proyectos en función de la aplicación de diferentes teorías y enfoques que propicien el conocimiento y la comprensión de la lengua inglesa y de la cultura anglófona, con el fin de satisfacer las necesidades del contexto social y laboral;

- investigar los problemas que afectan a la sociedad y la educación en cuanto al uso de lenguas mediante enfoques de investigación, teorías y metodologías;

LICENCIATURA EN LENGUA FRANCESA:

Los egresados deberán dominar la expresión oral y escrita tanto en español como en francés, además de las metodologías y técnicas para el desempeño docente en los diversos niveles de educación; de igual manera, su formación les permitirá incursionar en el campo de la investigación, de la traducción y de la cultura francesa.

Los conocimientos adquiridos y las aptitudes y actitudes desarrolladas a lo largo de la carrera habrán definido a un individuo de alta calidad moral y pensamiento crítico, preparado para actuar, desde su ámbito, en beneficio de la sociedad.

Descripción de la dinámica del taller

El taller para la definición del perfil de egreso en función del grado de apropiación tecnológica en las carreras ofrecidas en la Facultad de Idiomas de la Universidad Veracruzana (Lengua Inglesa y Lengua Francesa), se desarrolló el 26 de marzo de 2014 en las instalaciones de la Facultad de Idiomas en dos horarios diferentes uno de 10 a 13 horas y otro de 17 a 20 horas.

Al taller asistieron un total de 51 profesores de tiempo completo, docentes por horas, base e interinos de las licenciaturas en Lengua Inglesa y Lengua Francesa; un grupo de 10 monitores y observadores (profesores[1] y estudiantes del doctorado en Investigación educativa[2], la maestría en educación virtual[3], y maestría en investigación educativa[4], y dos investigadores responsables del proyecto[5]. A la sesión de la mañana llegaron 23 profesores y a la de la tarde 28, con la consigna de discutir sobre la incorporación de las TIC en su plan de estudios y así poder contar con elementos provenientes de una reflexión interna.

El evento inició con una breve presentación del proyecto de "Saberes Digitales del Profesor Universitario" por parte de los investigadores Dr. Miguel Ángel Casillas Alvarado y Dr. Alberto Ramírez Martinell; posteriormente, los docentes se tomaron unos minutos para responder el instrumento para la recopilación de datos del proyecto "Brecha Digital: Grado de Apropiación Tecnológica, Capital Cultural, Trayectorias Escolares y Desempeño Académico" para después organizarse en diez equipos de dos o tres personas con la intención de discutir cada uno de los saberes digitales enunciados en la introducción de este Reporte. A cada uno de los diez equipos se adicionó un colaborador del grupo de investigación quien, bajo la consigna de presentar la definición del saber digital asignado y sus componentes cognitivo e instrumental, orientó la discusión para poder proponer el perfil del egresado de la Facultad de Idiomas. Finalmente, se presentaron ante el grupo las versiones preliminares de cada uno de los saberes digitales que el estudiante de la Facultad de Idiomas debe tener al egresar la carrera de Lengua Inglesa o Lengua

[1] Dra. Rocío López, Dra. Denise Hernández, Dra. Guadalupe Maldonado y Mtra. Verónica Ortiz

[2] Mtra. Teresa Morales, Mtra. Karla Martinez

[3] Lic. José Luis Trejo, Lic. Víctor Hernández, Lic. Moisés Carvajal, Lic. Moisés Ramírez, Lic. Mélida Rodríguez, Lic. Juan Carlos Gómez, Lic. Belinda Sarur, Lic. Cesar Borromeo,

[4] Pablo Olguin

[5] Dr. Miguel Casillas y Dr. Alberto Ramírez

Francesa. En esta etapa se consideraron los comentarios de los compañeros profesores para finalmente construir un perfil compuesto por las reflexiones realizadas en los equipos y los comentarios y experiencias compartidas por el resto de los profesores.

En una de las dos sesiones, algunos de los profesores se mostraron inicialmente serios y antes de comenzar con la dinámica cuestionaron la obligatoriedad del taller. Al respecto se les informó que la participación en la actividad era voluntaria, y aún cuando algunos profesores abandonaron el taller, otros tantos mostraron escepticismo y resistencia a las actividades iniciales. El resto –la gran mayoría– contribuyeron de manera participativa en la construcción de los perfiles de egreso.

El debate inicial se extendió hacia zonas que no tienen que ver con la definición de un perfil de egreso pero si con el cumplimento de las expectativas de formación. Por ejemplo, se señaló enfáticamente que la Red inalámbrica funciona deficientemente, que no tiene cobertura suficiente en el campus de Humanidades, que hay muchas páginas WEB bloqueadas por criterios burocráticos absurdos, etcétera. Se mencionó también que el origen social y las condiciones económicas de los alumnos no garantizan siempre que dispongan de los recursos necesarios para su trabajo académico y que la Universidad ofrece acceso a las TIC de manera limitada (en horarios y días de atención) así como equipo que no siempre tiene la capacidad o la paquetería de sofware necesaria. En otro orden de ideas, se habló también del malestar que afecta a muchos profesores que se sienten desfasados frente a las TIC y la rápida evolución de dispositivos y aplicaciones.

En el taller se entregó a cada equipo una ficha por cada saber digital. En esas fichas para su exposición sintética presentamos primero una definición, después enunciamos los aspectos cognitivos y luego los instrumentales de cada saber, a continuación se establecieron algunos ejemplos (no exhaustivos) de su uso y se propusieron algunos indicadores. La idea es que esas fichas sirvieran como guía de la discusión por equipos y favorecieran el acuerdo en torno a los aspectos específicos de cada saber que deben caracterizar al egresado de Idiomas.

Saberes digitales

1. SABER USAR DISPOSITIVOS

DEFINICIÓN

Conocimientos y habilidades necesarias para la operación de sistemas digitales (computadoras, tabletas, smartphones, cajeros automáticos, kioscos digitales) mediante la interacción con elementos gráficos del sistema operativo (menús, iconos, botones, notificaciones, herramientas); físicos (monitor, teclado, mouse, bocinas, panel táctil); o a través del establecimiento de conexiones con dispositivos periféricos (impresora, escáner, cañón, televisión, cámara web, micrófono) o con redes de datos (sean alámbricas o inalámbricas).

COGNITIVO

- Reconocer componentes físicos del dispositivo (pantalla, teclado, mouse, módem, accesorios).
- Reconocer entradas; botones y cables; puertos y conectores (fuente de alimentación, audio, USB, HDMI, VGA, Ethernet).
- Reconocer elementos gráficos del sistema (menús, iconos, botones, notificaciones y herramientas).
- Reconocer componentes de notificación (burbujas, tiras, vibraciones).
- Reconocer dispositivos periféricos (impresora, escáner, cañón, televisión, cámara web, micrófono) y sus -conectores (entrada).
- Identificar elementos gráficos y físicos del sistema referidos a la conectividad entre el sistema principal y dispositivos periféricos.

INSTRUMENTAL

- Conectar componentes físicos del sistema y dispositivos periféricos.
- Configurar las funciones de los dispositivos conectados.
- Instalar y configurar dispositivos periféricos.
- Administrarlos desde el dispositivo principal (impresora: configurar modo de impresión - calidad, color, formato, tamaño del papel; escáner: configurar resolución, calidad, color y

formato de la imagen; cañón/pantalla: administrar pantallas, configurar orientación y resolución de la la imagen).

- Conectar el equipo digital a Internet mediante una conexión alámbrica o inalámbrica.
- Inter-conectar dispositivos como el smartphone, tabletas, impresoras, escáners.
- Interactuar con los elementos gráficos del sistema.
- Responder a las notificaciones del sistema.

USOS Y APLICACIONES

- Uso de dispositivos portátiles (tabletas, smartphones, consolas de videojuegos).
- Uso de dispositivos personales (computadora de escritorio, laptop, netbook, ultrabook).
- Uso de dispositivos de información (cajeros, kioscos digitales).

INDICADORES

Funciones de operatividad de hardware. Entendido como las acciones que deberá realizar el usuario para poner en operación y utilizar el sistema digital incluyendo el conocimiento y uso parcial o total de entradas y botones físicos para la interacción con el sistema.

Dominio del ambiente gráfico. Conocimiento e interacción con los elementos gráficos (iconos, botones, notificaciones) constitutivos de un sistema digital (sea un cajero automático, una computadora personal, un teléfono móvil o una tableta.

Funciones de conexión de dispositivos. Opciones para la interconexión del sistema digital con dispositivos para imprimir, desplegar video y compartir o transferir información.

Funciones de conectividad. Acciones para la conectividad del sistema digital con redes informáticas (alámbricas o inalámbricas) y otros dispositivos (vía wifi, bluetooth, o proximidad).

2. SABER ADMINISTRAR ARCHIVOS

DEFINICIÓN

Conocimientos y habilidades necesarias para la manipulación (copiar, pegar, borrar, renombrar, buscar, comprimir, convertir, etc.); edición (tanto de su contenido como de sus atributos); y transferencia de archivos ya sea de manera local (disco duro interno o externo, disco óptico, memoria USB); por proximidad (bluetooth, casting, airdrop) o de forma remota (como adjunto, por inbox o en la nube).

COGNITIVO

- Identificar un archivo por el tipo de programa en el cual se puede abrir, crear o manipular.
- Distinguir entre los tipos de archivos existentes, a saber, archivos regulares (son los que contienen información del usuario, programas, documentos, texto gráficos, etc.), directorios (son archivos que contienen referencias a otros archivos regulares o a otros directorios) y especiales (los que no son archivos regulares ni directorios).
- Identificar un archivo por su ubicación (local o remoto).
- Reconocer el tipo de archivo según el formato (JPG, PDF, APK, etc.).
- Distinguir las propiedades de un archivo (nombre, tipo, contenido, tamaño, volumen, etc.) y cómo administrarlas o modificarlas.
- Valorar el tamaño de un archivo y sus posibilidades para transferencia.
- Reconocer los atributos (sólo lectura, escritura, ejecución, etc.) de un archivo y saber cómo modificarlos.

INSTRUMENTAL

- Crear/eliminar un archivo ubicado en una carpeta local.
- Mover/copiar un archivo de una carpeta local a otra.
- Editar (agregar, eliminar o actualizar) el contenido de un archivo ubicado en una carpeta local y/o en una carpeta remota.
- Comprimir/descomprimir un archivo de manera local y/o a una carpeta remota.
- Convertir entre formatos de archivos almacenados de manera local y/o a una carpeta remota, a saber, de DOC a PDF, de BMP a JPG, de MOV a MP4, de MP3 a WAV, etc. y viceversa.

- Descargar/adjuntar un archivo a un correo electrónico.
- Crear/eliminar un archivo ubicado en una carpeta remota.
- Actualizar los atributos (lectura, escritura, ejecución, etc.) de un archivo.

USOS Y APLICACIONES

- Explorador de archivos del sistema operativo (finder)
- Compresor y descompresor de archivos (Winrar, Winzip)
- Convertidor de archivos (mpeg StreamClip, total video converter)

INDICADORES

Operaciones básicas con archivos. Se refiere a las acciones para copiar, pegar, cortar, borrar, comprimir y renombrar archivos, así como a la comprensión del sistema de archivos del sistema o servicio digital (organización por carpetas, niveles jerárquicos, permisos de carpetas) sea local o en línea.

Operaciones de intercambio de archivos. Se refiere a las acciones para copiar archivos en un dispositivo externo, exportarlos compartirlos, subirlos a un servidor, descargarlos, adjuntarlos o respaldarlos.

3. SABER USAR PROGRAMAS Y SISTEMAS DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADOS

DEFINICIÓN

Conocimientos y habilidades referidas a dos elementos: al software cuyas funciones y fines específicos son relevantes para enriquecer procesos y/o resolver tareas propias de una disciplina, por ejemplo: diseño gráfico, programación, análisis estadístico, etc.; y a las fuentes de información digital especializadas, tales como bibliotecas virtuales, revistas electrónicas e impresas, páginas web y blogs, entre otras.

COGNITIVO

- Conocer qué software puede apoyar su práctica académica y profesional.
- Conocer principales fuentes de información de su disciplina.

INSTRUMENTAL

- Manejar software para el apoyo a su disciplina.
- Saber cómo encontrar fuentes confiables que apoyen en su disciplina.
- Acceder a bibliotecas virtuales especializadas.
- Seleccionar información relevante.
- Diseminar información.

USOS Y APLICACIONES

- Bases de datos especializadas (science direct)
- Buscadores avanzados (google scholar)
- Zotero (manejo de referencias en línea con firefox)

INDICADORES

Programas especializados. Se refiere a los programas informáticos de propósito específico cuya relevancia es propia de una disciplina dada.

Sistemas de información especializados. Se refiere a las bases de datos especializadas, páginas web, portales de información, personas, organizaciones, revistas o instituciones que pueden fungir como fuentes de información primaria para temas de una disciplina dada.

4. SABER CREAR Y MANIPULAR CONTENIDO DE TEXTO Y TEXTO ENRIQUECIDO

DEFINICIÓN

Conocimientos y habilidades para la creación (apertura de un documento nuevo, elaboración de una entrada en un blog); edición (copiar, pegar, cortar); formato (cambiar los atributos de la fuente, determinar un estilo, configurar la forma del párrafo); y manipulación de los elementos (contar palabras, hacer búsquedas, revisar ortografía, registrar cambios en las versiones del documento) de un texto plano; o la inserción de elementos audiovisuales (efectos, animaciones, transiciones) de un texto enriquecido (como una presentación, un cartel, una infografía).

COGNITIVO

- Identificar las partes del texto que quieren resaltar.
- Manipular el texto para revisar y organizar el contenido.
- Identificar las opciones para el cambio de formato del texto o texto enriquecido.
- Enriquecer el texto con imágenes, videos, vínculos, encabezados y pie de página, símbolos.

INSTRUMENTAL

- Modificar y resaltar la fuente del texto (tamaño, estilo, negritas, subrayado, color).
- Cortar, copiar, pegar, alinear texto, insertar viñetas, aceptar cambios, uso del corrector ortográfico, buscar y contar palabras.
- Insertar tablas, imágenes, comentarios, configurar página, insertar número de página, en diversos medios y programas centrados en texto.

USOS Y APLICACIONES

- Microsoft Word, Bloc de Notas, LibreOffice Writer, Open Office, procesador de texto de Google Docs, Editor de Texto de un blog, iWrite
- Microsoft PowerPoint, impress, Keynote, Dreamweaver, Prezi

INDICADORES

Uso de herramientas para el procesamiento de palabras. Herramientas o servicios informáticos –sean locales o en la web– que permiten el tratamiento de texto ya sea mediante opciones especializadas para el procesamiento de texto (como los procesadores de palabras) o mediante

opciones básicas para la escritura (como los editores de texto de un servicio web como correo electrónico, blog, cms; o blocs de notas).

Uso de herramientas para la elaboración de documentos de texto enriquecido (presentaciones, carteles, html). Herramientas o servicios informáticos que permiten enriquecer el texto con contenido multimedia o con transiciones, acercamientos, o hipervínculos.

Uso de las aplicaciones, diseñar presentaciones, texto, gráficas, objetos y preparar salidas.

5. SABER CREAR Y MANIPULAR CONJUNTOS DE DATOS

DEFINICIÓN

Conocimientos y habilidades para la creación (en programas de hojas de cálculo, de estadística o en bases datos); agrupación (trabajar con registros, celdas, columnas y filas); edición (copiar, cortar y pegar registros y datos); manipulación (aplicar fórmulas y algoritmos, ordenar datos, asignar filtros, realizar consultas y crear reportes); y visualización de datos (creación de gráficas).

COGNITIVO

- Identificar los elementos de un programa para la manipulación de datos (celdas, filas, columnas, registros)
- Conocer las operaciones básicas que se pueden aplicar en los programas para la manipulación de datos.
- Procesamiento y filtrado de información.
- Identificar y utilizar fórmulas y funciones.

INSTRUMENTAL

- Introducir datos (numéricos y de texto) en un programa o aplicación para su manipulación (como hoja de cálculo, software estadístico, bases de datos).
- Realizar operaciones con celdas y/o registros, crear tablas, gráficos, aplicación de fórmulas, automatización de tareas, importar y exportar información. Realizar consultas y aplicación de filtros.
- Validar y ordenar datos; filtrar información.
- Elaborar informes estadísticos.

USOS Y APLICACIONES

- Hojas de cálculo (MS excel, numbers, calc).
- Programas de análisis estadísticos: SPSS, SAS/STAT, R, PSPP.
- Administradores de bases de datos (MS Access, PhpMyAdmin).

INDICADORES

Visualización, edición y generación de datos. Se refieren a las acciones para manipulación de datos numéricos y listas.

6. SABER CREAR Y MANIPULAR MEDIOS Y MULTIMEDIA

DEFINICIÓN

Conocimientos y habilidades para la Identificación (por el contenido o atributos del archivo); reproducción (visualizar videos, animaciones e imágenes y escuchar música o grabaciones de voz); producción (realizar video, componer audio, tomar fotografías); edición (modificación o alteración de medios); e integración de medios en un producto multimedia y su respectiva distribución en diversos soportes digitales.

> Medios: son instrumentos o formas de contenido a través de los cuales realizamos el proceso comunicacional: texto, contenido gráfico, infografías, audios, videos y animaciones.
>
> Multimedia. Que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios. Ejemplo: un interactivo que integre: texto, video y una galería de fotos.

COGNITIVO

- Identificar características del formato (extensión) asociado a la plataforma o tecnología en que se publica, manipula, edita, o reproduce el medio.
- Identificar un medio diferenciando por su uso, sus programas asociados y tipo de extensión del formato. (una imagen .png puede producirse en PhotoPaint y puede visualizarse en un navegador web).
- Reconocer hardware por tipo de medio (cámara fotográfica, cámara de video, micrófono, escáner, tableta, etc.).
- Identificar procesos o metodologías para planeación, creación y edición de medios y multimedia.
- Reconocer y respetar las leyes de derechos de autor.

INSTRUMENTAL

- Descargar, reproducir y distribuir los diferentes tipos de medios.
- Usar los programas o aplicaciones adecuados para la creación y edición de medios.
- Convertir medios (cambiar formato) (por ejemplo de AVI a MP4).

- Tomar una fotografía, descargarla y manipularla con el hardware y software adecuados.
- Grabar un video, descargarlo y manipularlo con el hardware y software adecuados.
- Reproducir imágenes, audio, video, animaciones, multimedia con el software adecuados.
- Reconocer soporte, programa o aplicación asociada para descargarlo, compartirlo y reproducirlo.
- Integrar más de un medio con el software adecuado.

USOS Y APLICACIONES

- Procesadores de texto (aplicar texto a los productos multimedia).
- Editores de imagen vectorial (Inkscape, Corel Draw, Illustrator, Freehand).
- Editores de imagen en mapa de bits (Gimp, Photo Paint, Photoshop, Painter, Pixelr, PicsArt).
- Editores de video y animación (Adobe Premiere, iMovie, Kdenlive, Movie Maker) (Flash, Toon Boom Estudio).
- Editores de audio (Audacity, Sony Vegas, Adobe Audition).
- Software de integración multimedia (Flash, Prezi, Adobe Acrobat, Microsoft PowerPoint, Keynote, Open Presentation).

INDICADORES

Visualización de objetos multimedia. Acciones orientadas a la reproducción de audio y video; a la visualización de imágenes y a la ejecución de programas interactivos.

Edición de objetos multimedia. Acciones para la modificación tanto de formato como de contenido de video, audio, imágenes o programas interactivos.

Producción multimedia. Acciones para la realización de video, producción de audio, captura de fotografías o diseño de imágenes.

7. SABER COMUNICARSE EN ENTORNOS DIGITALES

DEFINICIÓN

Conocimientos y habilidades para transmitir información (voz, mensajes de texto, fotos o videollamadas) a uno o más destinatarios; o recibirla de uno o más remitentes de manera sincrónica (llamada, videoconferencia o chat) o asincrónica (correo electrónico, mensajes de texto, correo de voz).

COGNITIVO

- Dar de alta el servicio.
- Configuración del perfil de usuario.
- Reconocer que funciones ofrecen los servicios (enviar mensajes, calendarios, agenda, envío de archivos).
- Redactar mensajes de acuerdo al destinatario.

INSTRUMENTAL

- Autentificarse en el servicio o plataforma.
- Agregar y organizar contactos.
- Mandar mensajes individuales y masivos.
- Adjuntar archivos.
- Revisar conectividad del servicio.
- Configurar una cuenta.
- Agregar personas en conversaciones o videollamadas.

USOS Y APLICACIONES

- Bases de datos especializadas (science direct)
- Configuración de un perfil (Facebook, Twitter)
- Configuración de la cuenta (Gmail, Facebook, Twitter)
- Videollamadas (Skype, Facetime)

INDICADORES

Comunicación sincrónica y asíncrona mediante texto, audio y/o video. Intercambio de mensajes escritos, auditivos o video llamadas tanto de manera simultánea como diferida.

8. SABER SOCIALIZAR Y COLABORAR EN ENTORNOS DIGITALES

DEFINICIÓN

Conocimientos y habilidades orientadas a la difusión de información (blogs, microblogs); interacción social (redes sociales como Facebook, Twitter, Instagram); presencia en web (indicar "me gusta", hacer comentarios en servidores de medios o blogs, marcado social); y al trabajo grupal mediado por web (plataformas de colaboración como google docs o entornos virtuales de aprendizaje como Moodle y Eminus).

COGNITIVO

- Reconocer y diferenciar las plataformas y aplicaciones actuales (Facebook, Twitter, Youtube, etc.).
- Diferenciar las características y utilidad (académico y no académico) de cada plataforma existente (Facebook vs Twitter).
- Reconocer qué tipo de archivos (imágenes, videos, audio, documentos, etc.) y formatos (JPG, PDF, APK) pueden compartir en determinada plataforma.
- Conocer los códigos de lenguaje (like, emoticones, símbolos, acrónimos, memes).
- Poseer una actitud positiva respecto al trabajo colaborativo y compartir la información.

INSTRUMENTAL

- Tomar acciones de seguridad para protección de la cuenta.
- Saber administrar la plataforma: creación de usuario, herramientas, configuraciones, administración de archivos, etc.
- Utilizar una webcam para videollamadas (Facebook, Skype).
- Crear grupos, categorizar contactos, control de permisos, bloqueo de contactos.
- Plataformas virtuales de aprendizaje: creación y administración de cursos, uso de herramientas de interacción (estudiante, productividad, colaboración, etc.), back up.

USOS Y APLICACIONES

- Plataformas virtuales (Facebook, Twitter).
- Códigos de lenguaje (like, emoticones, símbolos, acrónimos, memes).
- Plataformas virtuales de aprendizaje (Eminus, Moodle).

Uso de herramientas Sociales. Se refiere al empleo de redes o marcadores sociales para colaborar, interactuar en web o para dejar precedente de la presencia digital en los sitios web que se han visitado.

Uso de herramientas y servicios para la colaboración. Se refiere al uso de aplicaciones en la nube para compartir archivos, medios, documentos y tareas.

Uso de herramientas y servicios para compartir. Se refire al empleo de sitios web orientados a la difusión de información, interacción social y colaboración, como blogs, comentarios en servidores de medios (como Youtube, instagram), consulta y contribución en repositorios de contenido académico.

Web social. Entendida como redes sociales y sitios que permiten el marcado social.

9. SABER EJERCER Y RESPETAR UNA CIUDADANÍA DIGITAL

DEFINICIÓN

Conocimientos, valores, actitudes y habilidades referentes a las acciones (usos sociales, comportamientos éticos, respeto a la propiedad intelectual, integridad de datos, difusión de información sensible); ejercicio de la ciudadanía (participación ciudadana, denuncia pública, movimientos sociales, infoactivismo) y a las normas relativas a los derechos y deberes de los usuarios de sistemas digitales en el espacio público y específicamente en el contexto escolar. La ciudadanía digital (ciberciudadanía o e-ciudadanía) también considera la regulación a través de normas y leyes; convenciones y prácticas socialmente aceptadas; actitudes y criterios personales. Asimismo, se relaciona con el manejo de algunas reglas escritas o normas sobre el comportamiento y el buen uso de estas tecnologías (Netiquette). Una ciudadanía responsable nos ayuda a prevenir los riesgos que se pueden originar a partir del uso de las TIC cotidianamente (robo, phishing, difamación, ciberbullying o ciberacoso).

COGNITIVO

- Conocer las leyes que protegen los derechos de autor y saber dónde ubicarlas.
- Conocer las leyes que protejan la privacidad de las personas en relación al contenido multimedia (publicar contenido que involucre a otras personas sin su autorización).
- Dominar el uso correcto de mayúsculas y signos de puntuación al escribir en internet.
- Reconocer las precauciones al navegar en sitios de Internet y al compartir o publicar información (cuidado de presencia digital).
- Identificar los canales correctos para manifestar sus opiniones, quejas y contenido.

INSTRUMENTAL

- Aplicar las leyes de derechos de autor.
- Aplicar las leyes de privacidad de las personas en relación con su participación en un contenido multimedia.
- Aplicar las convenciones sociales dominantes en la comunidad virtual.
- Tomar precauciones al navegar en sitios de Internet y al compartir o publicar información (cuidado de presencia digital).
- Publicar y compartir contenidos con responsabilidad.

USOS Y APLICACIONES

- Participación ciudadana (#yosoy132)
- Netiquette (Uso correcto de mayúsculas)

INDICADORES

Netiquette. Se refiere al comportamiento considerado como aceptado o adecuado en espacios virtuales. Como el uso de adecuado del lenguaje en programas de mensajes instantáneos, correo electrónico, o redes sociales.

Cuidado de presencia digital. Se refiere a las precauciones que el usuario de redes de computadoras tiene al navegar sitios de Internet y al compartir o publicar información. Asimismo se refiere a la construcción, procuración y cuidado de una presencia y prestigio digital.

Publicación responsable de contenidos. Se refiere a las precauciones que se toman al publicar datos personales (georeferenciados o no) en la red así como informanción sensible (bancaria, etc) o comprometedora (fotos).

Prácticas digitales legales. Entendidas como las acciones realizadas en un marco –o fuera de él– legal, Centrados principalmente en el respeto de la autoría de contenido de texto, texto enriquecido, multimedia o de datos; y en el uso de programas informáticos de manera legal.

10. LITERACIDAD DIGITAL

DEFINICIÓN

Conocimientos, habilidades y actitudes dirigidas a la búsqueda efectiva de contenido digital y a su manejo, mediante la consideración de palabras clave y metadatos; adopción de una postura crítica (consulta en bases de datos especializadas, realización de búsquedas avanzadas); aplicación de estrategias determinadas (uso de operadores booleanos, definición de filtros); y consideraciones para un manejo adecuado de la información (referencias, difusión, comunicación).

COGNITIVO

- Buscar (criterios de búsqueda, fuentes, estrategias de búsqueda).
- Seleccionar información.
- Valorar y discriminar las fuentes de información (fiabilidad).
- Analizar y criticar la información.
- Sintetizar la información.
- Citar las fuentes de información.

INSTRUMENTAL

- Utilizar palabras clave, metadatos, buscadores, operadores booleanos y filtros para la realización de búsquedas efectivas.
- Saber seleccionar la información de los resultados presentados al realizar una búsqueda.
- Manipular la información (descargar, compartir).

USOS Y APLICACIONES

- Bases de datos especializadas (science direct).
- Buscadores avanzados (google scholar).
- Zotero (manejo de referencias en línea con firefox).

INDICADORES

Pensamiento Crítico. se refiere a una postura analítica, evaluativa y selectiva que se asume al realizar búsquedas de información.

Búsquedas efectivas y valoración de la información. Decisiones informadas que se toman al realizar búsquedas de información o al elegir resultados de una búsqueda, fuentes de información, o recursos.

Extracción de información relevante. Procesos analíticos adoptados en la búsqueda de información y sus hallazgos respectivos.

Síntesis y valoración de uso y apropiación. Acciones que se toman al haber seleccionado información relevante a una búsqueda.

Rasgos para el nuevo perfil del egresado

Las discusiones grupales por saber digital, concluyeron con una reflexión sobre lo que los estudiantes de la Facultad de Idiomas debían saber de TIC al concluir su carrera. La reflexión se documentó en el mismo formato que está redactado el perfil de egreso, sólo que en función de cada uno de los saberes digitales. Al terminar la actividad se obtuvieron diez ideas cuya función será servir como punto de partida para una discusión más específica, que oriente un acuerdo por cada experiencia educativa.

1. SABER USAR DISPOSITIVOS

Con relación a saber usar dispositivos digitales, el egresado de la Facultad de Idiomas deberá:

- manipular los dispositivos periféricos de un sistema personal o portátil de cómputo (bocinas, cámara web, micrófono, cañón, impresora y escáner) así como reconocer las entradas para su conexión con otros dispositivos y su configuración desde el sistema operativo;
- utilizar dispositivos móviles como tabletas, smartphones, grabadoras de audio y grabadoras de video para la generación de contenido digital; la documentación audiovisual de situaciones dadas; o para la ejecución de aplicaciones y programas específicos de la disciplina;
- hacer uso de la conectividad entre dispositivos para la ejecución de tareas específicas (como impresión, proyección o transferencia de archivos); y
- establecer conexión a Internet (inalámbrica y alámbrica) a través de los dispositivos descritos anteriormente para desempeñarse como traductor, asesor bilingüe, docente, intérprete, editor o en otras actividades en las cuales las lenguas sean su herramienta de trabajo.

2. SABER ADMINISTRAR ARCHIVOS DIGITALES

Con relación a saber administrar archivos digitales, el egresado de la Facultad de Idiomas deberá:

- Reconocer y diferenciar los tipos de archivos de acuerdo a su formato (audio, video, texto e imágenes) y ubicación (local o remoto); así como identificar las características principales de cada formato a fin de poder determinar si es factible la conversión entre formatos –

incluida la valoración de la posible pérdida de información, o calidad del contenido del archivo–, la transferencia o publicación.

- Distinguir los atributos de un archivo y saber cómo modificarlos a fin de asignar nombre de autor, fecha y comentarios al archivo desde el sistema operativo.
- Almacenar, organizar archivos, utilizar nomenclaturas adecuadas para el control de versiones y manejar contraseñas para la seguridad del archivo
- Descargar y subir/adjuntar archivos tanto en correo electrónico; como en redes sociales genéricas (Facebook); plataformas educativas (Eminus, Moodle) y servicios de almacenamiento en la nube (Google Drive, DropBox).
- Extraer, transferir y administrar archivos de medios generados mediante el uso de una cámara de video, una de fotos; una grabadora de audio; una tableta o un smartphone a fin de realizar conversiones entre formatos de archivos (de MOV a MP4 o MP3 a WAV y viceversa); compresiones necesarias para su manipulación; o para su transferencia u hospedaje en sistemas locales (dispositivos de almacenamiento) o remotos (nube)
- Cambiar los atributos de un archivo por ejemplo un PDF protegido para poder imprimirlos, editarlos, etc.
- Respaldar archivos con la finalidad de lograr cierta protección contra errores humanos, borrado accidental, uso negligente, virus, etc.

3. PROGRAMAS Y FUENTES DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADA

Con relación a saber usar programas y fuentes de información especializada, el egresado de la Facultad de Idiomas deberá:

- descargar, instalar y manejar aplicaciones móviles (apps)
- editar video (subtitulaje, cambiar de formato, administrar el proyecto de edición; exportar a formato de video y subir a internet)
- elaborar documentos académicos, como una traducción, tesis o libro
- utilizar herramientas de apoyo a la traducción
- Estar familiarizado con software
- para la producción multimedia como: Gimp, Audacity, Sony Vegas
- para la elaboración de texto enriquecido y presentaciones interactivas: Publisher, iBook
- para la socialización y colaboración: Wordpress

- para la administración de texto y procesamiento de palabras: visores de PDF, editores de texto, procesadores de palabra.
- aplicaciones para móviles: Sounds, diccionarios, spelltower, Word Magic
- para el intercambio de datos como Dropbox, skydrive, drive
- Estar familiarizado con fuentes de apoyo, de información y práctica como:
- diccionarios: Diccionario de la Real Academia Española; diccionario monolingüe de Oxford; diccionario de Orford; Marian Webster Dictionary; Diccionario de sinónimos y antónimos; Word Reference; Galaxy para vocabulario
- sitios web de información y consulta: Biblioteca Cervantes, RAE de ortografía; Repositorio UV
- Recursos y sitios web didácticos Open English; One stop open english, Mest English; Busy Teachers; TheEnglishTeachers; ISLab; rubric Start, theirregularverbs.com, theenglishteacher.com, bbc.co.uk, entre otros.

4. TEXTO Y TEXTO ENRIQUECIDO

Con relación a saber crear contenido de texto y texto enriquecido, el egresado de la Facultad de Idiomas deberá:

- Identificar, manipular y modificar el texto para resaltarlo, revisarlo y organizar su contenido; así como enriquecerlo con imágenes, videos y vínculos para elaborar material didáctico de calidad, traducciones y trabajos académicos vinculados con su disciplina.
- Cortar, copiar, pegar, modificar y resaltar la fuente del texto (tamaño, estilo, negritas, subrayado, color) para comunicar sus ideas con claridad en diferentes situaciones y contextos con mayor precisión, fluidez y propiedad.
- Alinear texto, insertar viñetas y comentarios para crear textos complejos de manera clara, estructurada, con provisión de ejemplos y sustento de conclusiones en algún tema específico vinculado con el idioma inglés o francés.
- Usar críticamente el corrector ortográfico siendo competentes en la transmisión de ideas en una lengua, de una manera flexible y efectiva para propósitos profesionales, académicos y sociales.
- Usar el diccionario del procesador de texto para crear una base de datos de términos frecuentes que facilite el uso del idioma y le permita reconocer un amplio rango de expresiones idiomáticas y coloquiales apreciando cambios de significado.

- Buscar, contar palabras y hacer índices automáticos.
- Insertar tablas, imágenes, comentarios, configurar páginas, insertar número de página y notas al pie de página.

5. SABER CREAR Y MANIPULAR CONJUNTOS DE DATOS

Con relación a saber crear y manipular conjunto de datos, el egresado de la Facultad de Idiomas deberá:

- Conocer hojas de cálculo para el desarrollo adecuado de investigaciones, elaboración de corpus graduados, actividades relacionadas con la práctica docente y para las funciones de la administración escolar.
- Diseñar y manejar bases de datos para la agrupación de palabras, el análisis y compilación de textos, y la elaboración de glosarios graduados

6. SABER CREAR Y MANIPULAR MEDIOS Y MULTIMEDIA

Con relación a saber crear y manipular medios y multimedia, el egresado de la Facultad de Idiomas deberá:

- utilizar equipo y herramientas digitales para potencializar sus capacidades de traducción y comunicación a través de medios como: imagen, audio y video, respetando las leyes de autoría vigentes.
- integrar productos digitales multimedia que ayuden al desarrollo de material didáctico, video subtitulado, infografías y presentaciones.

7. SABER COMUNICARSE EN ENTORNOS DIGITALES

Con relación a saber comunicarse en entornos digitales, el egresado de la Facultad de Idiomas deberá:

- Identificar y gestionar el manejo de un idioma extranjero de manera intercultural para establecer una comunicación adecuada entre pares.
- Identificar herramientas de videollamadas (Skype, FaceTime) como medio de comunicación para la práctica de un idioma extranjero con un nativo de la lengua objetivo, así como para sesiones en revisión de actividades relacionadas a la conversación o tutorías.

- Uso de mensajeros, correo electrónico y chats para la redacción de mensajes de texto tomando en cuenta el registro de lengua de acuerdo al uso sociolinguístico, a fin de manejarse adecuadamente en diferentes ambientes, formales o no formales.
- Identificar la relación de uso académico que puede existir entre Facebook y Eminus en el desarrollo de actividades académicas de trascendencia en el aprendizaje del idioma.
- Gestionar los mensajes individuales y masivos en redes sociales convencionales (Facebook, Twitter, Linkedin) o para el aprendizaje de lenguas extranjeras (livemocha y palabea) a fin de practicar el aprendizaje de un idioma.
- Manejo de Instagram a fin de crear historias culturas de los idiomas que se estén aprendiendo.
- Adjuntar de forma adecuada, tomando en cuenta la extensión del archivo, al compartir imágenes, vídeo, películas, audio relacionadas a la práctica o aprendizaje de un idioma
- Organización y gestión de contactos académicos y no académicos en las redes sociales (Facebook, livemocha, palabea.com, etc); herramientas para las videollamadas (Skype, FaceTime, Google Hangout) para un acceso rápido y adecuado de los contactos con el fin de establecer comunicación de tipo profesional (acuerdos para traducciones, tutorías a profesionales, consultorías a profesionales, etc) o para practicar el idioma.
- Identificar el medio tecnológico (Facebook, Skype, correo electrónico, LinkedIn, etc) que apoye el contacto profesional para realizar convenios de colaboración con otros especialistas en el idioma, desarrollar proyectos de traducción o narrativa inter y multicultural, práctica en el fortalecimiento del idioma aprender, etc.

8. SABER SOCIALIZAR Y COLABORAR EN ENTORNOS DIGITALES

Con relación a saber comunicarse por medios digitales, el egresado de la Facultad de Idiomas deberá:

- Identificar las funciones de redes sociales convencionales (Facebook, Twitter, linkedIn –éste para su CVU en otro idioma–)para configurar la privacidad de su perfil.
- Conocer y diferenciar las potencialidades académicas de las redes sociales actuales (Facebook, Twitter, Youtube) desarrollando estrategias que permitan la colaboración,creatividad, conocimiento de código de lenguaje (like, emoticones, símbolos, acrónimos, memes), participación y respeto, con la finalidad de consolidar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en su desempeño profesional.

- Conocer y diferenciar las redes sociales propias de la disciplina, tales como: Babelyou, Busuu, Duolingo, Lingualia, Livemocha, Palabea, etc. que propicien el conocimiento, la comprensión y la práctica de la lengua inglesa y/o francesa y de las culturas que les dan sentido, con el fin de satisfacer las necesidades del contexto social y laboral.
- Conocer las plataformas virtuales de colaboración como SharePoint, google docs o entornos virtuales de aprendizaje como Moodle y Eminus.

9. SABER EJERCER Y RESPETAR UNA CIUDADANÍA DIGITAL

Con relación a saber ejercer y respetar una ciudadanía digital, el egresado de la Facultad de Idiomas deberá:

- conocer los riesgos de publicar información sensible en la red
- identificar los contextos y situaciones para el uso de lenguaje escrito informal (omisión de reglas gramaticales, ortográficas y de puntuación; uso excesivo de mayúsculas, uso de acrónimos y abreviaturas; uso de emoticones) y formal.
- conocer las normas y reglas legales sobre derechos de autor y las consecuencias legales y morales del plagio y de la omisión de los créditos correspondientes
- respetar los derechos de otros usuarios, evitando prácticas de acoso (ciberbullying) o de suplantación de identidad (phishing); o identificándolas y reaccionando ante ellas.

10 LITERACIDAD DIGITAL

Con relación al tema de literacidad digital, el egresado de la Facultad de Idiomas deberá:

- buscar, analizar, seleccionar e integrar información referida al estudio y desarrollo de las metodologías y técnicas para el desempeño docente en los diversos niveles de educación enfocados a la enseñanza y aprendizaje de los idiomas; el campo de la investigación y la traducción, a través de medios digitales variados, con base en criterios eficaces de búsqueda y manejo adecuado de información, respetando los derechos de autor, y asumiendo una postura crítica frente a la información encontrada en la web.
- Identificar la veracidad de la información que encuentra en la red
- Conocer y manejar los diccionarios digitales especializados de idiomas (Cambridge, Oxford y Collins)

- Conocer y utilizar siglas y acrónimos convencionales del idioma para identificar información específica en fuentes o medios digitales variados (por ejemplo Vocabulary about …; ttt, (teachers talking time) ss (students students) t-s (teachers to students))
- Utilizar, manejar y compartir diversas fuentes y medios de información digital, para el aprendizaje de idioma.
- Conocer y poner en práctica las normas y reglas para citar y hacer referencia a la información de la web en sus trabajos académicos (tipo APA, o Harvard)
- Realizar búsquedas en google (vocabulario y verbos irregulares en presente, en pasado y en participio) incluidas aquellas orientadas al hallazgo de imágenes, video, ejercicios y/o foros de discusión.

Comentarios finales

El ejercicio aquí reportado pretende servir de base para una discusión a mayor profundidad en la Facultad que permita la incorporación de las TIC al currículum universitario. Falta precisar el grado de profundidad y la gradualidad con que cada saber debe ser aprendido por los estudiantes; asimismo falta definir a nivel de cada EE cómo se usan y practican los saberes digitales y cómo se deben articular a los contenidos establecidos para cada curso.

Esperamos que este reporte sirva a las academias para actualizar el Plan de estudios, pero también a los profesores para que puedan experimentar y ampliar el horizonte con que imparten sus cursos. Esperamos que a los estudiantes les ayude también para intervenir con mejores argumentos en la necesaria actualización del Plan de estudios. Tenemos la expectativa de generar un debate que nos ayude a todos los universitarios para avanzar en la incorporación de las TIC al currículum, trascendiendo los discursos abstractos y precisando los objetivos de conocimiento específicos.

Los elementos del perfil de egreso aquí delineados representan una aproximación inicial para alcanzar una definición que ahora todavía no existe. Sin embargo, los resultados aquí presentados deberán de revisarse periódicamente, pues la evolución de las TIC es muy rápida y está caracterizada por procesos de innovación que dinamizan el conjunto de saberes digitales.

Bibliografía

- ECDL (2007). European Computer Driving Licence /International Computer Driving Licence Syllabus Version 5.0
- http://www.ecdl.org/programmes/media/ECDL_ICDL_Syllabus_Version_51.pdf
- ISTE. (2012). National Educational Technology Standards. Recuperado el 13 de Enero de 2013, de https://www.iste.org/
- OCDE. (2010). Traducción de "Working Papel 21st Century Skills and Competences for New Millenium Learners in OCDE Countries (EDU Working paper no. 41). París: Instituto de Tecnologías Educativas.
- OCDE. (2012). OCDE Multilingual Summaries Education al Glance 2012 (Sumary in Spanish).
- UNESCO. (2008). Estándares de competencia en TIC para docentes. Londres. Obtenido de http://www.eduteka.org/pdfdir/UNESCOEstandaresDocentes.pdf

Sitios WEB:

- TOEFL (s/f). https://www.ets.org/es/toefl
- EXAVER (s/f). http://www.uv.mx/exaver/
- FCE. http://www.cambridgeenglish.org/es/exams-and-qualifications/first/
- IELTS (s/f). https://www.ielts.org/
- CELE. (s/f). Exámenes de idiomas: Comprensión de lectura. http://cele.unam.mx/index.php?categoria=4&subcategoria=32