
Artículos de investigación

Cultura digital para el aprendizaje de lenguas
extranjeras en estudiantes de la generación Z de
la UAEMéx

Digital culture for foreign language learning by
generation Z students at UAEMéx



d'perspectivas s

 **Paola Rodríguez Alvarado**

Universidad Autónoma del Estado de México,
México

 **Uriel Ruiz Zamora**

Universidad Autónoma del Estado de México,
México
uruizz@uaemex.mx

 **María Guadalupe Peña Rodríguez**

Universidad Autónoma del Estado de México,
México

 **Jorge Roberto Trujillo Cabrera**

Universidad Autónoma del Estado de México,
México

D' Perspectivas Siglo XXI

vol. 11, núm. 22, p. 44 - 60, 2024

Campus Universitario Siglo XXI, México

ISSN-E: 2448-6566

Periodicidad: Semestral

dperspectivas@cus21.edu.mx

Recepción: 29 Abril 2024

Aprobación: 04 Junio 2024

DOI: <https://doi.org/10.53436/n26JRw74>

URL: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/738/7385015004/>

Resumen: La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la vida de la sociedad del siglo XXI ha derivado también en un concepto denominado cultura digital, particularmente asociado a los miembros de la generación Z. Sin embargo, se desconocía el dominio de las TIC en la generación Z como aspecto generador de la cultura digital y su influencia para el aprendizaje de una lengua extranjera; por lo que se buscó determinar el dominio de la tecnología como elemento indicador del desarrollo de una cultura digital para el aprendizaje de lenguas extranjeras. La investigación fue cuantitativa correlacional. Se llevó a cabo en la Facultad de Lenguas de la UAEMéx, con 180 estudiantes pertenecientes a la generación Z, quienes respondieron un cuestionario de diseño propio con validez buena del 0.88963, de acuerdo con el Coeficiente de Validez de Contenido (Pedrosa, Suárez y García, 2013). La información obtenida permitió identificar que el teléfono celular e Internet son las herramientas que más utilizan para el aprendizaje de un segundo idioma. De igual manera se observó que, la cultura digital ha incrementado el acceso a nuevas fuentes de información y ha permitido la adquisición, creación y transformación de nuevos conocimientos. Se concluyó que la generación Z se ha desenvuelto en ambientes digitales, por lo que le es posible aprender de forma autodidacta y realizar múltiples procesos de búsqueda a través de cualquier medio digital. Contar con una cultura digital, permite a los miembros de la generación Z configurar competencias, destrezas, experiencias y conocimientos para su desenvolvimiento en la sociedad del siglo XXI.

Palabras clave: Alfabetización digital, lengua extranjera, franja de edad, TIC.

Abstract: The integration of the Information and Communication Technologies (ICT) in the life of the 21st century society has also led to a concept called digital culture, particularly associated with members of Generation Z. Nevertheless, the ICT competence by Generation Z was unknown. Therefore, it was sought to identify Generation Z members' ICT competence to determine how digital culture influences the development of a foreign language in Generation Z members. The research was of a quantitative correlational type. It was carried out in the School of Languages of the Autonomous University of the State of Mexico, with a total of 108 Generation Z students, who answered a self-designed questionnaire with a high validity of 0.88963, according to the Content Validity Coefficient (Pedrosa, Suárez y García, 2013). The obtained information allowed to identify that cellphones and the Internet are the most used tools for learning a second language. It was also observed that digital culture has increased the access to new

sources of information and has allowed the acquisition, creation and transformation of new knowledge. Overall, it may be said that Generation Z has interacted in digital environments, hence, it is possible for them to learn in a self-taught way and perform multiple research processes through any digital media. Having a digital culture allows members of Generation Z to form competences, skills, experiences and knowledge for their interaction with the 21st century society.

Keywords: Computer literacy, foreign languages, age groups, ICT.

Introducción

La exposición natural y constante de los jóvenes Z a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), determina y expone su identidad, su forma de pensar, de relacionarse entre sí y de comunicarse; es reflejo de su cultura digital, misma que está presente en las actividades cotidianas de la sociedad del siglo XXI. De acuerdo con Bergermann (2017) este término hace referencia a una cultura que hace uso de las herramientas digitales.

Las TIC y los contextos digitales han generado modos alternos de pensar y actuar, desde lo social hasta lo cultural, lo que ha definido otra forma de interacción social. La cultura, en su concepción general, se ha asociado con la imagen urbana y la identidad (Cercleux, Harfst y Ilovan, 2022). Estas dos perspectivas, permiten visualizar a la cultura digital como el desarrollo de pensamientos, comportamientos e ideas conectados por el dominio de las TIC y la influencia del contexto social donde se desarrollan los individuos cotidianamente, lo que da origen a una nueva dimensión social.

En la actualidad, la tecnología y la cultura son elementos asociados, así como esenciales en la vida de los jóvenes de la generación Z, caracterizada por el tiempo de conexión y operación de sus dispositivos electrónicos. Este es uno de los factores determinantes para la búsqueda de nuevas plataformas digitales cuyo potencial se transfiere al aprendizaje de idiomas.

Actualmente, los recursos educativos, en cualquier formato, disponibles en Internet son de una variedad prácticamente incalculable. López y Bernal (2016) analizan la transformación que se ha dado en la escuela pública por parte de los estudiantes al incorporar las tecnologías en su proceso educativo. Ruiz (2022) plantea que el uso de las TIC es esencial para crear y compartir conocimientos. Sin embargo, Parra (2011) expone que la cultura digital puede generar exclusión y conflicto con los migrantes digitales en el ámbito educativo.

A partir de la emergencia sanitaria por SARS-CoV-2 en 2019, la comunidad académica en todo el mundo se vio obligada a emplear a profundidad las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje en modalidad a distancia, no presencial o virtual; situación de la que no quedó exenta la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMéx).

Por un lado, el uso de tecnologías, presupone que se ha desarrollado una cultura digital en la población que forma parte de esta investigación. Sin embargo, se desconoce el nivel de dominio de las TIC por parte de los miembros de la generación Z de la Facultad de Lenguas de la UAEMéx, y cómo emplean estas para el aprendizaje de

idiomas como consecuencia de poseer una cultura digital. Lo que permite cuestionar, ¿cuál es el dominio de la TIC que tienen los integrantes de la generación Z de la Facultad de Lenguas de la UAEMéx como elemento indicador de desarrollo de una cultura digital?, ¿qué influencia tienen las TIC en el aprendizaje de las lenguas extranjeras en los integrantes de la generación Z de la Facultad de Lenguas de la UAEMéx?

El objetivo de este trabajo es determinar el nivel de dominio de las TIC por parte de los estudiantes de la generación Z de la Facultad de Lenguas de la UAEMéx, como elemento indicador del desarrollo de una cultura digital para el aprendizaje de lenguas extranjeras.

Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y Cultura Digital

Las TIC, así como su uso, han evolucionado al unísono con la sociedad. Morales et al. (2014) afirman que “las TIC han tenido un impacto considerable en todo lo que conlleva procesos sociales, culturales, económicos y políticos” (p. 58). Las TIC son entendidas como herramientas que permiten y facilitan almacenar, difundir y desarrollar el conocimiento a través del Internet, denominándolo medios sociales y gracias a eso, hacer uso de la información de manera audiovisual, escrita o auditiva (Lasén y Puente, 2016; Pineda, 2008; Reyes, 2004). En este sentido, Solano, González y López (2013) explican que las relaciones sociales son cada día más frecuentes a través de la red.

Asimismo, Cabero y Ruiz (2018) explican que en el presente siglo las TIC se multiplican exponencialmente debido a la digitalización de contenidos y a que la narrativa transmedia multiplica las interacciones personales.

La sociedad actual considera fundamental su empoderamiento, a través de las herramientas tecnológicas para la socialización personal y profesional en un mundo digital, tomando en cuenta las reglas para navegar en Internet (Bassignana, 2018; Carbonell, 2015; Robles, 2009; Vayas, Endara, y Mena, 2018), estableciendo un precedente en cómo es utilizada la tecnología en un ambiente inmediato. La era digital (Bencsik, Horváth-Csikós y Juhász, 2016) tuvo su mayor desarrollo a partir de 1995, año en que la generación Z inicia su integración a la sociedad de la información (Coppo, 2020; Seoane, 2020).

Esta generación se caracteriza por ser experta en la comprensión de la tecnología (Amiama y Mayor, 2017), sus integrantes también tienen expectativas muy altas sobre las TIC y su aprendizaje suele ser autodidacta (Pérez, Castro y Fandos, 2016). Desde la perspectiva de Prensky (2010), lo anterior permite considerar a la generación Z

como nativos digitales, en quienes es patente el uso innovador de las tecnologías y sus aportes en los distintos contextos en los que participan.

Lasén y Puente (2016) explican que, la cultura digital “hace referencia a las culturas que están emergiendo a raíz del uso generalizado y ubicuo de las TIC, donde el ocio, la comunicación, la política, la educación o la economía se encuentran fuertemente mediadas tecnológicamente” (p. 6). Se puede apelar precisamente a que esa se vincula con la construcción y reconstrucción de la cultura, basada en la causa-efecto que provoca y permite la tecnología en una sociedad digital.

Al mismo tiempo, se percibe como el elemento que modifica la gestión cultural en la sociedad actual (Riverón, 2016), y son estas transformaciones las que repercuten directamente en las formas de interacción y socialización (Tello, Dinamarca y Escobar, 2021).

En suma, Ayala (2017) plantea que la cultura digital da pauta a nuevos saberes digitales, puesto que implica tener el conocimiento, así como saber utilizar las tecnologías en la sociedad. Lo anterior debe ser entendido como el desarrollo de la competencia digital por parte de los miembros de la generación Z, quienes pueden emplear de manera crítica las TIC en los distintos ámbitos en que se desempeñan.

La cultura digital, desde la perspectiva de los autores de esta investigación, es entendida como una cultura libre dentro de una sociedad que adopta una identidad digital, la cual, de acuerdo con Magnani (2018) es un instrumento tan fuerte que permite utilizar el conocimiento sin limitaciones. En resumen, Vera (2023) explica que el acceso masivo a la información y la generación de conocimiento a través de la tecnología digital se identifica como parte del movimiento de la cultura digital.

Lo anterior posibilita la creación e innovación de un nuevo estilo de vida, enfocado en unificar la comunicación y la interacción en un contexto completamente lleno de usos y costumbres tecnológicas.

Aprendizaje de lenguas extranjeras

Una lengua extranjera es una lengua distinta a la materna, la cual se aprende generalmente en un país donde no se habla como idioma oficial, se enseña formalmente en una institución por medio de la asimilación y la relación de procesos internos en la colocación de información nueva pero no tiene un rol primordial en la vida cotidiana (Broughton, *et al.*, 2003; Manga, 2008; Ruiz, 2010).

El aprendizaje de las lenguas extranjeras no se desarrolla en la comunidad o en el entorno social en el que vive el aprendiz (Manga, 2008), y por consiguiente su aprendizaje carece del dominio amplio

de la cultura o cuestiones sociales del país de la lengua meta (Rico, 2017), siendo este un aprendizaje formal y consciente (Ussa, 2012).

Asimismo, en el proceso de adquisición y aprendizaje intervienen factores como el desempeño y competencias docentes, su metodología de enseñanza; la concepción de aprendizaje por parte de los estudiantes, sus conocimientos previos, la motivación (Ángel *et al.* 2020). Es decir, que ese proceso lo puede modificar el mismo estudiante, a su vez, impactado por su entorno inmediato.

En el presente siglo, el enfoque comunicativo es el más utilizado para la enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera (LEX), sin embargo, es relevante recordar que a lo largo de la historia han existido diversos métodos y enfoques, tales como el método gramática-traducción, Respuesta Física Total (TPR), entre otros (Cerdas y Ramírez, 2015).

Otros métodos, como Computer Assisted Language Learning (CALL) y Blended learning incorporan mediaciones tecnológicas, lo que permite al estudiante desarrollar su propio e-learning, esto le brinda la posibilidad de llevar a cabo un aprendizaje activo por medio de la integración y uso de software y/o de diversas plataformas; por lo que es más atractivo que el aprendizaje tradicional (Rico, 2017). Se puede establecer que, si los aprendientes poseen una competencia digital alta, estos pueden lograr un aprendizaje significativo de las lenguas extranjeras.

Metodología

La investigación es cuantitativa de tipo correlacional, se presenta la relación que se da entre diversas categorías o variables en un contexto determinado (Sampieri y Mendoza, 2018) y, asimismo, poder describir los hechos, explicar las causas y construir una postura con base a los elementos recogidos durante la investigación (Baena, 2017) para finalmente llegar a una verificación precisa de las variables de la investigación (Gallardo, 2017).

El estudio se condujo en la Facultad de Lenguas de la Universidad Autónoma del Estado de México, particularmente con estudiantes de la Licenciatura en Lenguas. La población considerada fue de 341 estudiantes, y a través de un muestreo de tipo probabilístico, entre estudiantes de la generación Z con un rango de edad entre 20 y 25 años, se obtuvo una muestra homogénea de 180 participantes. La población es finita y la muestra se calculó con lo establecido por Aguilar (2005):

$$n = \frac{N * Z^2 * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z^2 * p * q}$$

Donde:

$$n = 180 \text{ (tamaño de muestra)}$$

N= 341 (tamaño de la población)

Z= 95 % (nivel de confianza)

e= 5 % (error de estimación aceptado)

p= probabilidad de ocurrencia (50 %)

d= probabilidad de no ocurrencia (50 %)

El instrumento de investigación es un cuestionario de elaboración propia, dividido en cuatro secciones: I) Datos personales, II) Uso y dominio de las TIC, III) Cultura digital y IV) Aprendizaje de lenguas extranjeras. Este se validó por tres expertos en enseñanza de lenguas, cada reactivo se calificó con lo establecido por Parra (2009), donde, inaceptable 1; deficiente, 2; regular, 3; bueno, 4 y excelente, 5; además de calculó el promedio de cada reactivo (Tabla 1).

Tabla 1

Promedio de valoración por expertos

No. de pregunta	Experto 1	Experto 2	Experto 3	Promedio jueces
1	5	4	4	4.3333333
2	5	5	4	4.6666667
3	5	5	5	5
4	5	5	4	4.6666667
5	5	3	4	4
6	4	4	4	4
7	4	5	5	4.6666667
8	4	5	5	4.6666667
9	4	5	5	4.6666667
10	4	5	5	4.6666667
11	5	4	5	4.6666667
12	5	4	5	4.6666667
13	4	5	5	4.6666667
14	5	2	5	4
15	5	5	5	5
16	4	5	5	4.6666667
17	5	5	5	5
18	5	5	5	5
18.1	5	4	5	4.6666667
19	5	5	5	5

Elaboración propia con datos obtenidos de la validación por expertos en enseñanza de lenguas.

Para establecer la validez de contenido del instrumento se empleó el Coeficiente de Validez de Contenido (CVC), el cual fue de 0.88963, que de acuerdo con Hernández Nieto (2002, en Pedrosa *et al.*, 2013), es un nivel alto de validez, donde $CVC_i = M_x / V_{máx}$, así como la fórmula $Pe_i = (1/j) j$ para determinar el error asignado a cada ítem (Tabla 2).

Tabla 2*Coeficiente de Validez de Contenido del instrumento*

Item	Juez 1	Juez 2	Juez 3	Sxi	Mx	Sxi/Mx	CVCi	CVCtc
1	5	4	4	13	2.6	0.86666667	0.03704	0.82963
2	5	5	4	14	2.8	0.93333333	0.03704	0.89630
3	5	5	5	15	3	1	0.03704	0.96296
4	5	5	4	14	2.8	0.93333333	0.03704	0.89630
5	5	3	4	12	2.4	0.8	0.03704	0.76296
6	4	4	4	12	2.4	0.8	0.03704	0.76296
7	4	5	5	14	2.8	0.93333333	0.03704	0.89630
8	4	5	5	14	2.8	0.93333333	0.03704	0.89630
9	4	5	5	14	2.8	0.93333333	0.03704	0.89630
10	4	5	5	14	2.8	0.93333333	0.03704	0.89630
11	5	4	5	14	2.8	0.93333333	0.03704	0.89630
12	5	4	5	14	2.8	0.93333333	0.03704	0.89630
13	4	5	5	14	2.8	0.93333333	0.03704	0.89630
14	5	2	5	12	2.4	0.8	0.03704	0.76296
15	5	5	5	15	3	1	0.03704	0.96296
16	4	5	5	14	2.8	0.93333333	0.03704	0.89630
17	5	5	5	15	3	1	0.03704	0.96296
18	5	5	5	15	3	1	0.03704	0.96296
18.1	5	4	5	14	2.8	0.93333333	0.03704	0.89630
19	5	5	5	15	3	1	0.03704	0.96296

Elaboración propia a partir del análisis de la validación por expertos en enseñanza de lenguas.

Mx= media del elemento en la puntuación dada por los expertos.

Se realizaron los ajustes pertinentes al instrumento validado por los expertos, lo que generó un cuestionario con 21 preguntas. Subsecuentemente, se piloteó previo a la aplicación final, obteniendo resultados satisfactorios. Después se aplicó el cuestionario a la muestra seleccionada a través de la herramienta web Google Forms.

Resultados

Se presentan los datos obtenidos con el cuestionario aplicado a los sujetos participantes.

Sección I. Datos personales

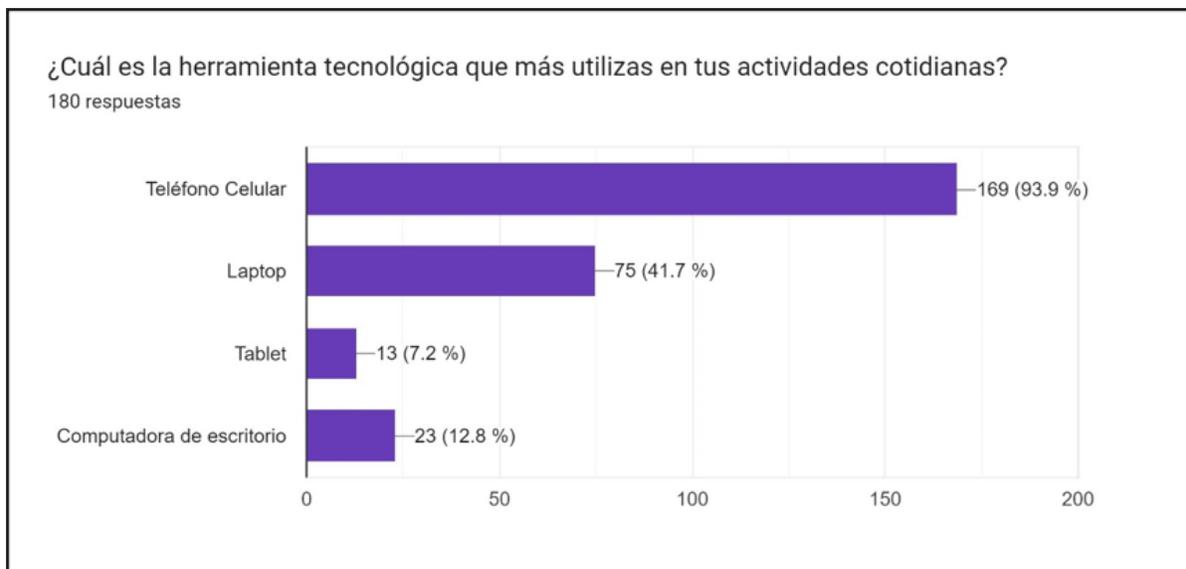
La información referente a los datos personales muestra que el 77.2 % de la población participante está entre 21 y 23 años, el 10.4 % entre 17 y 20 años, el 8.1% tiene entre 24 y 25 años y solo el 4.3 % es mayor de 25 años. Cabe destacar que el 77.3 % de la población pertenece al género femenino y el 19.4 % al masculino, mientras que el 3.3 % prefirió no especificar.

Sección II. Uso y dominio de las TIC

La herramienta tecnológica más utilizada por los jóvenes de la generación Z para realizar sus actividades cotidianas es el teléfono celular (93.9 %), característica que, de acuerdo con Ramos y Ortega (2017) es la de mayor consumo entre los jóvenes adultos. La generación Z utiliza el teléfono celular para la búsqueda de información, contenidos y entretenimiento, seguido de la Laptop, mientras que la Tablet se encuentra como la herramienta menos utilizada entre este grupo (Figura 1).

Figura 1

Herramienta digital más utilizada



Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario empleado.

Por otro lado, gran parte de la población (41.1 %) afirmó tener entre 10 y 15 años utilizando cualquier tipo de herramienta tecnológica, lo que respalda la idea de que los miembros de la generación Z son considerados nativos digitales (Prensky, 2010). El

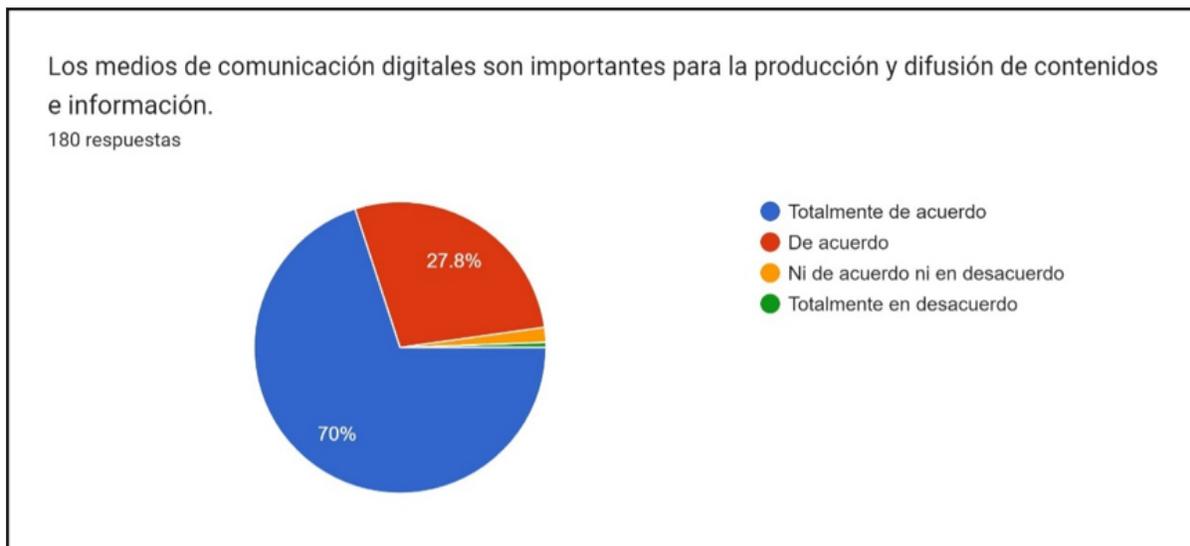
contacto con las tecnologías, desde la infancia de los participantes, hace que la gran mayoría de ellos, también se consideren experimentados en el uso y manejo de Internet, así como de los dispositivos electrónicos, lo que los identifica plenamente como generación digital, esas son su medio para convivir con su entorno inmediato. Los dispositivos tecnológicos conectados a la red son su mayor fuente de información, lo que les permite una comunicación simultánea (Caicedo, Saltos y Caicedo, 2021).

Sección III. Cultura Digital

La gran mayoría de la población (70 %) consideró que los medios de comunicación digitales son vitales para la producción y difusión de contenidos e información (Figura 2). Se puede establecer que, para la generación Z es una necesidad imperante adaptar las actividades cotidianas a un entorno exclusivamente digital (Viola, 2020).

Figura 2

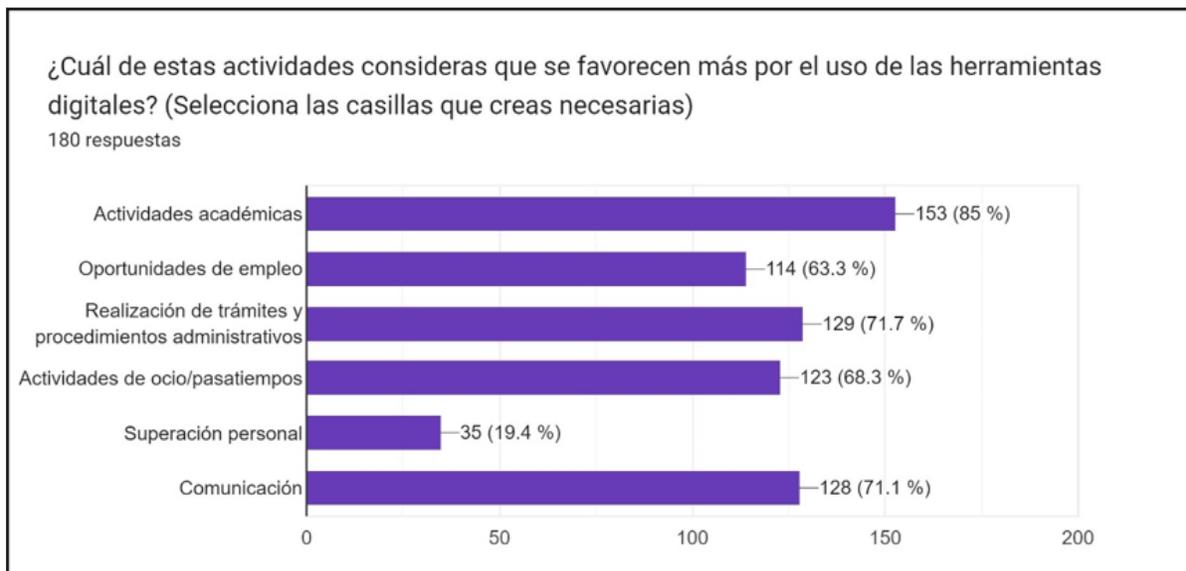
Difusión de contenidos digitales



Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario empleado.

Asimismo, los participantes estuvieron de acuerdo con la idea de que, gracias a que han adquirido una cultura digital se han creado, aumentado y transformado nuevos conocimientos, y que todo esto es posible gracias a los contenidos online, así como de su mismo consumo, ya que facilitan, agilizan y controlan estas prácticas digitales (Del Moral, Guzmán y Bellver, 2021). Las actividades más favorecidas gracias al uso de herramientas digitales, desde la perspectiva de la generación Z, son las actividades académicas, la comunicación, los trámites administrativos y las oportunidades de empleo (Figura 3). Por consiguiente, no contar con acceso a Internet supone un gran desequilibrio para ellos y limita que se puedan manejar de manera libre y estable en el escenario natural de su cultura digital.

Figura 3
Actividades que se favorecen de la cultura digital



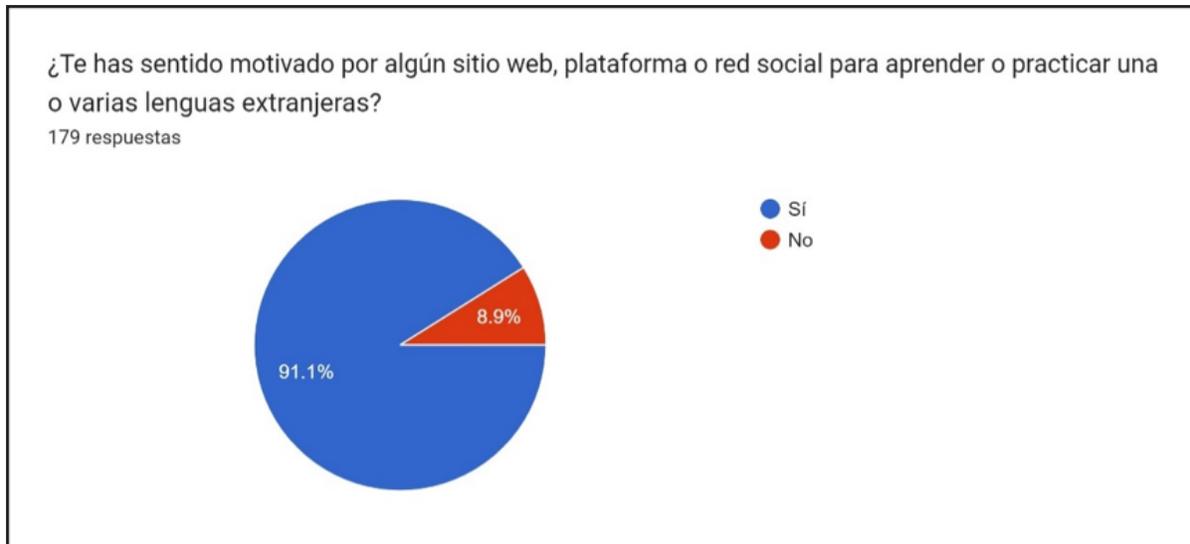
Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario empleado.

Sección IV. Aprendizaje de lenguas extranjeras y TIC

Más de la mitad de los estudiantes (67.2 %) reconoció buscar experiencias de aprendizaje de lenguas extranjeras por cuenta propia apoyándose en la tecnología. Lo anterior, reafirma la condición autodidacta de la generación Z en la búsqueda de más información con el fin específico de beneficiar su aprendizaje como lo señalan Pérez *et al.* (2016). Esta perspectiva permite destacar la dinámica autodidacta que posee esta generación.

Por lo anterior, los estudiantes afirmaron no solo sentirse motivados, sino también influenciados para aprender y practicar una o varias lenguas extranjeras por medio de algún sitio web, plataforma digital o red social (Figura 4), lo que promueve procesos de innovación en su aprendizaje y tomar ventaja del tiempo que pasan conectados a sus dispositivos electrónicos (Carbonell, 2015). Asimismo, como se muestra en los resultados, es prácticamente inconcebible para ellos no sentirse atraídos a experimentar nuevas formas de aprendizaje por medio de las TIC para mejorar el aprendizaje de una lengua extranjera.

Figura 4
Influencia de la cultura digital para el aprendizaje de una LEX



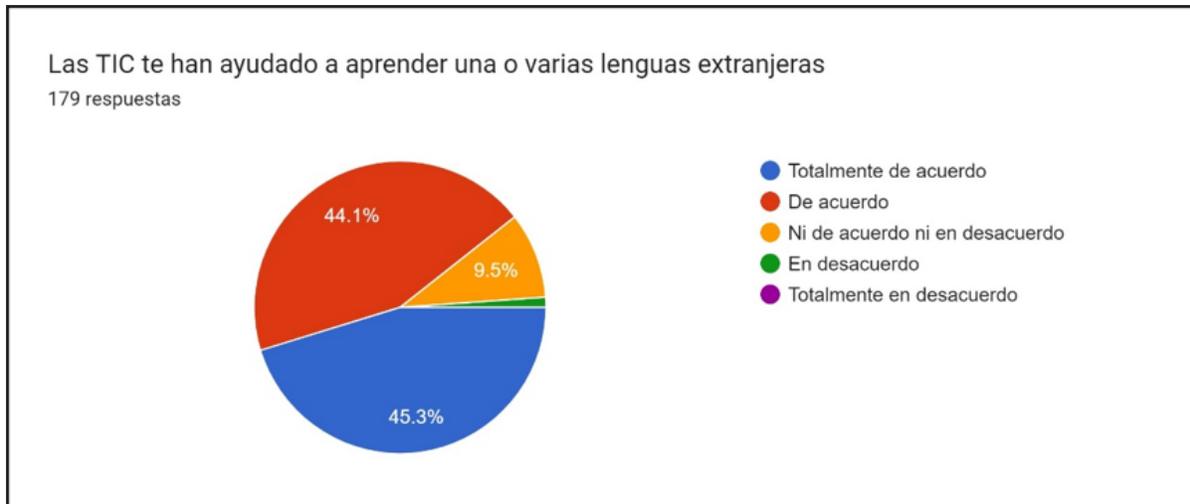
Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario empleado.

Entre los recursos digitales más utilizados para el aprendizaje de las lenguas extranjeras están la App Duolingo, así como los sitios web Cambridge Dictionary, WordReference y libros en PDF. Adicionalmente, se identificaron herramientas no diseñadas para el aprendizaje de lenguas, que la generación Z ha adaptado para el autoaprendizaje, como son el sitio web YouTube, las plataformas de Streaming como Netflix o de música como Spotify.

Por último, más del 80 % de los sujetos estuvieron de acuerdo que las TIC les han ayudado a aprender y practicar una o varias lenguas extranjeras (Figura 5). Esto permite corroborar que la generación Z se apoya de los recursos tecnológicos e Internet, y aprovecha la cultura digital que posee, para la mejora y aprendizaje de nuevos conocimientos e implementarlos en su vida diaria.

Figura 5

Apoyo de las TIC en el aprendizaje de una LEX



Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario empleado.

Discusión

Los resultados obtenidos en esta investigación coinciden con estudios previos que resaltan la influencia de la cultura digital en el aprendizaje de lenguas extranjeras, especialmente en la Generación Z. Estos jóvenes, al crecer inmersos en un entorno digital, desarrollan una mentalidad multitarea que les permite navegar por diferentes plataformas y recursos simultáneamente (Kabali Hamilton y Leblanc, 2017). Esta capacidad se traduce en una ventaja a la hora de aprender inglés, ya que pueden combinar herramientas como videos, música, juegos y aplicaciones de manera natural, así hacen que el proceso sea más dinámico y atractivo.

Los datos analizados en la presente investigación permiten constatar que poseer una cultura digital contribuye al aprendizaje, sobre todo si se desea que sea significativo. Se identificó en los estudiantes la capacidad y facilidad de adaptar diferentes recursos o plataformas digitales para enfocarlos en su práctica de lenguas extranjeras, lo que les permite desarrollar su modelo personalizado de e-learning como lo plantea Rico (2017). Lo anterior, es reflejo de la sociedad de la información de la que son parte la generación Z como refiere Crovi (2006).

Este estudio permite establecer que el aprendizaje de lenguas extranjeras se ve potenciado por las oportunidades que genera el empleo de las herramientas digitales, así como de las mediaciones tecnológicas, su variedad y características como la accesibilidad, disponibilidad, usabilidad, dimensiones contextuales, inmediatez e interactividad, que son condiciones que demandan, atraen y persiguen los jóvenes de esta generación Z; que a su vez favorece su bagaje en términos de una cultura digital. Lo anterior también se ve

favorecido por lo que describen Álvarez y Alejaldre (2019) como un aprendizaje de tipo inconsciente.

Asimismo, se identificó que, plataformas como Netflix, Youtube y Spotify, que no fueron creadas con objetivos de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras, sino enfocadas en el entretenimiento; han sido empleadas por la generación Z como fuentes de aprendizaje activo, aprovechan los recursos que estas ofrecen, como son la diversidad de idiomas doblados y subtítulos, lo que confirma la idea de Pérez, Castro y Fandos (2016) sobre la búsqueda y adaptación de herramientas tecnológicas como fuentes de aprendizaje por parte de los miembros de la generación Z.

Un aspecto muy importante a resaltar es la innovación constante de contenidos en Internet y formatos digitales, lo que permitiría suponer dificultades para seguir el ritmo de las tendencias y conocimientos que van surgiendo a través de ella, algo que en su momento también plantearon Trujillo, Salvadores y Gabarrón (2019). Sin embargo, la constante conectividad a la web de los miembros de la generación Z, generalmente a través del teléfono celular, es lo que les permite afrontar favorablemente el ritmo vertiginoso en que lo hacen las fuentes de información digitales. Además, esta cualidad puede establecerse como una ventaja de la generación Z o a nativos digitales sobre los inmigrantes digitales, como los cataloga Prensky (2010).

Los estudiantes de esta generación han crecido en un mundo regulado por la tecnología, la consideran una extensión natural de sí mismos, integrándola, sin cuestionarla, en sus procesos de aprendizaje. Estos procesos realizados de manera innata con las herramientas y plataformas digitales pueden ser aprovechados para mejorar la pedagogía en la enseñanza de lenguas extranjeras (Souza *et al*, 2024).

Además, es fundamental fomentar el pensamiento crítico en los estudiantes, ya que les permitiría desarrollar competencias para evaluar la información que encuentren en la red, así como ser analíticos ante la vasta información digital.

Conclusiones

La presente investigación revela la influencia de la cultura digital como elemento en el aprendizaje del inglés en la Generación Z de la Facultad de Lenguas de la UAEMéx. Los datos obtenidos muestran que el 85 % de los estudiantes utiliza herramientas digitales para complementar su aprendizaje del idioma, y un 70 % afirma que su dominio del inglés ha mejorado significativamente gracias al uso de estas herramientas. Estos resultados confirman la necesidad de adaptar las estrategias de enseñanza a las características y necesidades de esta generación.

Por la época a la que pertenecen los jóvenes de la generación Z, así como la evolución de las tecnologías, la actuación de los miembros de esta generación es natural e innata de la era digital. El aprendizaje individual y colectivo, por parte de ellos permite afirmar que se construye otro elemento o indicador en la adquisición de una cultura digital al emplear las TIC para el aprendizaje de lenguas extranjeras, ya que, una característica de la generación Z es que se siente atraída a aprender de manera autónoma y autodidacta, gracias a la búsqueda y exposición constante de escenarios electrónicos y digitales.

La virtualización de recursos para la consolidación e integración del aprendizaje de una LEX en los estudiantes de generación Z, de la Facultad de Lenguas, se deriva del gran dominio de los dispositivos electrónicos que utilizan diariamente, principalmente el teléfono celular. La educación en línea y la personalización de las experiencias formativas, formales o informales son el eje rector entre la Generación Z; por lo que las instituciones educativas deben adaptarse a estas nuevas formas de aprendizaje para mantenerse funcionales y efectivas.

En términos pedagógicos, aprovechar la cultura digital que han desarrollado los miembros de la Generación Z implica transformar el rol docente, convirtiéndose un facilitador de conocimientos a través del empleo de las TIC de forma crítica y significativa. Además, tendrá que ser capaz de personalizar los contenidos académicos a las necesidades personales de los estudiantes, lo que es una exigencia fundamental en el diseño de Objetos de Aprendizaje que utilizan los miembros de la Generación Z.

Asimismo, se debe fomentar la autonomía y el aprendizaje autodirigido, por medio de herramientas y recursos didácticos para que puedan gestionar su propio proceso de aprendizaje, a su propio ritmo y de acuerdo con sus necesidades e intereses. En suma, se debe integrar el uso de plataformas de entretenimiento como Netflix, YouTube y Spotify, en las secuencias didácticas como recursos multimedia que potencializan el aprendizaje del inglés de forma contextualizada y comunicativamente constructiva.

Finalmente, se concluye que, poseer una cultura digital da como resultado el dominio de nuevas competencias digitales, de manejo de información, de aprendizaje para la vida, transferibles a un contexto personal, académico y profesional, lo que obliga a establecer políticas que integren nuevos métodos y/o enfoques para el aprendizaje de lenguas extranjeras por medio de las TIC.

Referencias

- Aguilar, S. (2005). Fórmulas para el cálculo de la muestra en investigaciones de salud. *Salud en Tabasco*, 11(1-2), pp. 333-338. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=48711206>
- Álvarez, E. y Alejaldre, L. (2019). Las TIC como mediadoras en el aprendizaje de lenguas extranjeras en Educación Infantil. Aproximación desde el enfoque natural. *TEJUELO. Didáctica de la lengua y la literatura. Educación*, 30, pp. 175-206. <https://doi.org/10.17398/1988-8430.30.175>
- Amiama, C. y Mayor, C. (2017). Lectura digital en la competencia lectora: La influencia en la Generación Z de la República Dominicana. *Comunicar*, XXV(52), pp. 105-114. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15852692014>
- Ángel, N., García, G., García, T. y Mata, J. (2020). Factores cognitivos y afectivos en la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *EDUMECENTRO*, 12(2), pp. 230-237. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742020000200230&lng=es&tlng=es
- Ayala, T. (2017). Saber y Cultura en la Era Digital. *Revista Austral De Ciencias Sociales*, (20), pp. 41-59. <https://doi.org/10.4206/rev.austral.cienc.soc.2011.n20-03>
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación* (3.ª ed.). Grupo Editorial Patria.
- Bassignana, C. (2018). La Ciudadanía digital y las razones para enseñarla. *Revista Para el Aula*, (27), pp. 16-23. https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_027_0009.pdf?itok=spOAWuZuVD
- Bencsik, A., Horváth-Csikós, G. y Juhász, T. (2016). Y and Z Generations at Workplaces. *Journal of Competitiveness*, 8(3), pp. 90-106. <https://doi.org/10.7441/joc.2016.03.06>
- Bergermann, U. (2017). P/occupy Milieus: The Human Microphone and the Space between Protesters. En H. Caygill, M. Leeker y T. Schulze (Ed.). *Interventions in Digital Cultures*, pp. 87-104. Meson Press.
- Broughton, G., Brumfit, C., Flavell, R., Hill, P. y Pinca, A. (2003). *Teaching English as a Foreign Language*. Routledge Education Books.
- Cabero, J. y Ruiz, J. (2018). Las Tecnologías de la Información y Comunicación para la inclusión: reformulando la brecha digital. *IJERI: International Journal of Educational Research and*

- Innovation*, (9), pp. 16-30. <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/2665>
- Caicedo, M. A., Saltos, G. M. y Caicedo, W. J. (2021). Uso de los medios digitales y su influencia en la generación Y & Z. *RECIMUNDO*, 5(Especial 1), pp. 194-207. [https://doi.org/10.26820/recimundo/5.\(esp.1\).nov.2021.194-207](https://doi.org/10.26820/recimundo/5.(esp.1).nov.2021.194-207)
- Carbonell, J. (2015). *Pedagogías del siglo XXI*. Octaedro.
- Cerdas, G. y Ramírez, J. (2015). La enseñanza de lenguas extranjeras: historia, teoría y práctica. *Revista de lenguas modernas*, (22), pp. 297-316. <https://doi.org/10.15517/rfm.v0i22.19687>
- Cercloux, A., Harfst, J. y Ilovan, O. (2022). *Culture, Heritage and Territorial Identities for Urban Development*. MDPI.
- Coppo, A. (2020). Estrategias de enseñanza del diseño para una nueva generación. El rol docente y el vínculo con el estudiante en el marco de las TIC'S. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (84), pp. 53-67. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi84.3743>
- Crovi, D. (2006). *Educación en la era de las redes*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Del Moral, M., Guzmán, A. y Bellver, M. (2021). Consumo y ocio de la Generación Z en la esfera digital. *Revista Prisma Social*, (34), pp. 88-105. <https://revistaprismasocial.es/article/view/4320>
- Gallardo, E. (2017). *Metodología de la investigación. Manual Autoinformativo Interactivo*. Universidad Continental. https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf
- Kabali, H. K., Hamilton, H., & Leblanc, N. (2017). The brain on media: A review of the effects of digital technology on children. *Canadian Journal of Psychiatry*, 62(11), pp. 735-741.
- Lasén, A. y Puente, H. (2016). *La cultura digital*. UOC.
- López Gil, M. y Bernal Bravo, C. (2016). La cultura digital en la escuela pública. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 30(1), pp. 103-110. <https://www.redalyc.org/pdf/274/27446519010.pdf>
- Magnani, E. (2018). Cultura para todos. En E. Magnani (Comp.) *Cultura libre: crear, modificar, compartir* (pp. 8-13). Universidad Nacional de Rafaela.

- Manga, A. (2008). Lengua segunda (L2) Lengua extranjera (LE): Factores e incidencias de enseñanza/aprendizaje. *Revista de estudios filológicos*, (16), <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2778892>
- Morales, T., Serrano, M., Miranda, D., Santos, A. y Miranda D. (2014). *Cyberbullying, acoso cibernético y delitos invisibles. Experiencias psicopedagógicas*. Universidad Autónoma del Estado de México.
- Parra, E. (2011). La cultura digital de los estudiantes universitarios en entornos académicos. *Signo y Pensamiento*, XXX (58), pp. 144-155. <https://www.redalyc.org/pdf/860/86020038010.pdf>
- Parra, M. (2009). Validación y aplicación de la entrevista semiestructurada codificada y observación a la idoneidad del profesor, en el Segundo año de Ciencias de la Salud (Medicina y Nutrición), Facultad de Medicina, Universidad de Los Andes, Mérida, Venezuela, año 2007. *Revista de Educación en Ciencias de la Salud*, 6(2), pp. 93-100. <http://www2.udec.cl/ofem/recs/anteriores/vol622009/artinv6209c.pdf>
- Pedrosa, I., Suárez, J. y García, E. (2013). Evidencias sobre la validez de contenido: avances teóricos y métodos para su estimación. *Acción Psicológica*, 10(2), pp. 3-18. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1578-908X2013000200002
- Pérez, A., Castro, A. y Fandos, M. (2016). La competencia digital de la Generación Z: claves para su introducción curricular en la Educación Primaria. *Comunicar*, XXIV(49), pp. 71-79. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15847434008>
- Pineda, L. (2008). Las tecnologías de información y comunicaciones (TICs) como fuente de desarrollo tecnológico. *Universidad & Empresa*, 7(15), pp. 137-149 <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=187214457006>
- Prensky, M. (2010). *Nativos e inmigrantes digitales*. Distribuidora SEK, S.A. [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Ramos, D. y Ortega, F. (2017). La revolución en los hábitos de uso y consumo de vídeo en teléfonos inteligentes entre usuarios Millenials, la encrucijada revelada. *Revista Latina de Comunicación Social*, 72(7), pp. 704-718. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6090486>
- Reyes, C. (2004). Una breve introducción de la información para la gestión del conocimiento. *Intangible Capital*, 0(3), pp. 1-12. <https://www.intangiblecapital.org/index.php/ic/article/view/24>

- Rico, C. (2017). *La ayuda de las nuevas tecnologías en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera*. [Tesis pregrado, Universidad Pontificia Comillas]. Repositorio institucional. <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/21568>
- Riverón, G. (2016). La cultura digital en la sociedad moderna. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información: RITI*, 4(8), pp. 1-6. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7242782>
- Robles, J. (2009). Ciudadanía digital. Una introducción a un nuevo concepto de ciudadano. José Manuel Robles. Barcelona: Editorial UOC, 2009. *Revista Española De Sociología*, (11), pp. 133-135. <https://recyt.fecyt.es/index.php/res/article/view/65150>
- Ruiz, J. (2010). Las TIC y el aprendizaje de las lenguas extranjeras. *Revista Colombiana de Educación*, (58), pp. 78-95. <https://doi.org/10.17227/01203916.636>
- Ruiz, U. (2022). Las herramientas Google para la enseñanza en el siglo XXI. *Revista REDCA*, 5(13), 78-102. <https://revistaredca.uaemex.mx/article/view/18684>
- Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill.
- Seoane, R. (2020). *Generación Z: La transformación de contenidos digitales en la red social de Instagram* [Tesina de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México]. Repositorio institucional https://repositorio.unam.mx/contenidos/generacion-z-la-transformacion-de-contenidos-digitales-en-la-red-social-de-instagram-3577648?c=pQ8wXB&d=false&q=La%20transformaci%C3%B3n%20de%20contenidos%20digitales%20en%20la%20red%20social%20de%20Instagram&i=1&v=0&t=search_0&as=o
- Solano, I., González, V. y López, P. (2013). Adolescentes y comunicación: las TIC como recurso para la interacción social en educación secundaria. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (42), pp. 23-35. <https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61566/37579>
- Souza, F., De Sousa, L., De Souza, A., Moreira, I., & Ferreira, D. (2024). Explorando a cultura digital na sala de aula: um enfoque na análise e criação de memes. *Saberes: Revista Interdisciplinar De Filosofia E Educação*, 24(1), <https://periodicos.ufrn.br/saberes/article/view/36011>
- Tello, A., Dinamarca, C. y Escobar, S. (2021). Tecnologías digitales, creative commons y nuevos modos de producción cultural en Chile.

Cuadernos.info, (48), pp. 72-93. <https://doi.org/10.7764/cdi.48.27811>

- Trujillo, F., Salvadores, C. y Gabarrón, A. (2019). Tecnología para la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras: revisión de la literatura. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22(1) pp. 153-169. <https://doi.org/10.5944/ried.22.1.22257>
- Ussa, M. (2012). Aprendizaje de lenguas extranjeras y su relación con el contexto. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, (17), pp. 107-116. https://revistas.uptc.edu.co/index.php/linguistica_hispanica/article/view/430
- Vayas, E., Endara, D. y Mena, D. (2018). Ciudadanía digital e identidad cultural de los adolescentes salasakas en Facebook: proyecto educomunicativo. *Alcance*, 7(16), pp. 122-150. <https://revistas.uh.cu/alcance/article/view/5537>
- Vera, F. (2023). Tecnología digital: Concepto y ventajas. *The Flash Co.* <https://theflashco.com/tecnologia-digital-concepto-y-ventajas/#:~:text=La%20tecnolog%C3%ADa%20digital%20no%20solo,para%20tomar%20las%20decisiones%20correctas.>
- Viola, J. (2020). *Young People's Civic Identity in the Digital Age*. Palgrave Macmillan Cham.



Disponible en:

[/articulo.oa?id=73850157385015004](#)

Cómo citar el artículo

Número completo

Más información del artículo

[Página de la revista en redalyc.org](#)

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe,
España y Portugal
Modelo de publicación sin fines de lucro para conservar la
naturaleza académica y abierta de la comunicación científica

Paola Rodríguez Alvarado, Uriel Ruiz Zamora,
María Guadalupe Peña Rodríguez,
Jorge Roberto Trujillo Cabrera

**Cultura digital para el aprendizaje de lenguas extranjeras
en estudiantes de la generación Z de la UAEMéx**

Digital culture for foreign language learning by generation Z
students at UAEMéx

D' Perspectivas Siglo XXI
vol. 11, núm. 22, p. 44 - 60, 2024
Campus Universitario Siglo XXI, México
dperspectivas@cus21.edu.mx

/ ISSN-E: 2448-6566

DOI: <https://doi.org/10.53436/n26JRw74>

Campus Universitario Siglo XXI



CC BY-NC 4.0 LEGAL CODE

**Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0
Internacional.**