

# LAS LENGUAS EN LA ERA DIGITAL

Francesc Esteve

## 1. Las lenguas y la universidad en la sociedad digital

En las últimas décadas hemos asistido a una revolución, sin precedentes, con la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) a todos los campos de nuestra sociedad. Las TIC han cambiado radicalmente la manera en que los individuos nos comunicamos e interactuamos, siendo un factor de vital importancia en la transformación de la nueva economía global, en los cambios sociales (UNESCO, 2004), y según Castells (1997), dando lugar a una de las mayores revoluciones de la historia, más allá de la revolución industrial, en cuanto afecta al conjunto de la actividad humana. Según los datos del último informe de la Fundación Telefónica (2011), el sector TIC representa el 5,9% del PIB de España, y sumando todos sus efectos inducidos, el sector beneficia a otros sectores que generan un valor añadido bruto total que asciende a los 246.160 millones de euros, lo que supone un 22,5% del PIB español. Datos de crecimiento exponencial que se ven reflejados también en el día a día de la población, como puede ser, por ejemplo, el crecimiento en el nivel de digitalización o en el uso de Internet. Un sector y una revolución que afecta a todo lo que hacemos y a todas las áreas de nuestra vida.

Como resulta evidente, esta revolución tecnológica también ha entrado con fuerza en la educación superior. Si miramos a nuestros estudiantes, resulta habitual hoy en día encontrarles trabajando con sus ordenadores portátiles por los campus universitarios, descargando material en las aulas virtuales, utilizando las redes sociales para comunicarse o simplemente escuchando música a través de servicios online. Numerosos autores apuntan que en estos últimos años, ciertas características y hábitos de éstos han cambiado (Tapscott, 1999; Prensky, 2001; Oblinger y Oblinger 2005; Pedró, 2009), representan la primera generación que ha crecido los 365 días del año rodeados de nuevas tecnologías, tales como Internet, los videojuegos o los teléfonos móviles, y todo ello tiene fuertes implicaciones educativas.

(continua...)