

ICILS 2013: cómo cerrar la brecha digital en los jóvenes chilenos

Resumen ejecutivo

Este documento identifica las actividades y los contextos educativos más favorables para el desarrollo de las capacidades de gestión de información digital en los jóvenes de menor nivel socioeconómico.

La alfabetización digital está siendo definida como una nueva habilidad fundamental. Para participar de manera efectiva en las sociedades de esta era de la información, es vital conocer, acceder y usar las tecnologías de información y comunicación (Fraillon, Ainley, Schulz, Friedman y Gebhardt, 2014; Banco Mundial, 2014). Sin embargo, la mayor difusión de estas tecnologías impacta en la manera en que la desigualdad social puede ir profundizándose, ya que la distancia entre los que tienen y no acceso a las nuevas tecnologías se está ampliando (World Economic Forum, 2015).

La brecha digital corresponde a la distancia que se produce entre los individuos y sociedades que tienen los recursos para participar de la era de la información, y los que no los tienen. Esta brecha, que se observa tanto entre países como al interior de los mismos, puede exacerbar otros tipos de diferencias, ya que los grupos desfavorecidos podrían estar además siendo excluidos de las sociedades y economías basadas en el conocimiento (Chen y Wellman, 2004).

Como respuesta al creciente uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en las sociedades modernas, y a la necesidad de que **todos los ciudadanos** desarrollen destrezas relevantes para participar en un entorno digital de manera efectiva, surgió la evaluación ICILS (por *International Computer and Information Literacy Study*, Estudio Internacional de Alfabetización en Computación e Información). El foco de esta evaluación es una competencia cuya materia prima es la información, independiente del área a la que esté referida. Por eso, la prueba se centra en cómo los estudiantes son capaces de **recopilar, administrar, producir e intercambiar** información digital.

ICILS 2013 fue el primer estudio que evaluó la alfabetización computacional y el manejo de información en estudiantes a nivel internacional. La supervisión del estudio correspondió a la Asociación Internacional para la Evaluación del Logro Educativo (IEA por *Evaluation Educational Achievement*) y, en Chile, fue coordinado por la Agencia de Calidad de la Educación.

La **muestra internacional** en los 21 países o sistemas educativos participantes, estuvo formada por más de 3.300 establecimientos, donde se evaluó a casi 60.000 estudiantes cuya edad promedio fue de 13,5 años. En Chile, la aplicación del estudio se realizó en noviembre de 2013 y la muestra comprendió 3.189 estudiantes de 8º básico, en 174 establecimientos¹. ICILS también busca identificar características de los estudiantes respecto de su **grado de acceso, familiaridad, motivación, autovaloración y autoreporte de competencias**, que se relacionen con sus logros en el puntaje obtenido en la medición de la habilidad de manejar información digital. Este documento profundiza en estos aspectos, identificando las **actividades y los contextos educativos** más favorables para el desarrollo de las capacidades de gestión de información en los jóvenes de menor nivel socioeconómico.

El puntaje promedio de 487 puntos de los estudiantes chilenos, coloca a nuestro país bajo la media internacional de 500 puntos. En este estudio se comprobó que los puntajes más bajos los obtienen los jóvenes que tienen el menor acceso a las tecnologías y que además provienen del menor nivel socioeconómico. Al mismo tiempo, se identificaron los tipos de usos y actitudes que sería recomendable favorecer en los jóvenes que provienen de los contextos más vulnerables, respecto de las tecnologías digitales.

Como medida de nivel socioeconómico se empleó el índice nacional de antecedentes socioeconómicos, NISB (*National Index of Student's Socioeconomic Background*) que se dividió en quintiles. Se detectaron seis índices y 31 preguntas que cumplen con el requisito de mostrar diferencias de logro en ICILS entre el quintil socioeconómico más bajo y los demás. Así, se identificaron prácticas concretas que podrían ayudar a disminuir la brecha digital.

¹El trabajo en terreno de la aplicación fue realizado por el Instituto de Informática Educativa de la Universidad de la Frontera (UFRO).

No todas las actividades identificadas están relacionadas con tareas o trabajos escolares. Los estudiantes desarrollan habilidades de gestión de la información también cuando realizan **actividades recreativas o para comunicarse socialmente**. De hecho, la asociación con puntaje es más clara en estos últimos casos, lo que indicaría que en jóvenes vulnerables la motivación juega un rol relevante en el desarrollo de habilidades TIC. Por otro lado, son los estudiantes de los quintiles de menor nivel socioeconómico, y particularmente los que pertenecen al primer quintil, los que en **menor medida** realizan estas actividades, particularmente en sus casas.

En los jóvenes de menores recursos, el emplear aplicaciones TIC para informarse sobre sus temas de interés, escuchar música, o investigar sobre un tema como tarea escolar, desarrolla las capacidades de gestionar información mediante la tecnología.

Los jóvenes del menor quintil socioeconómico obtienen mayores puntajes si 1) acceden al uso de computadores entre 1º y 3º básico, 2) reciben indicaciones de cómo presentar información para un público o fin determinado, usando un computador, 3) aprenden en su establecimiento las opciones de edición de texto más avanzadas, 4) tienen un espacio para el estudio, el intercambio de información, las comunicaciones sociales, y la recreación empleando aplicaciones TIC, y 5) además de las aplicaciones para crear documentos de texto, hojas de cálculo o presentaciones en diapositivas, tienen experiencias con editores de imágenes y fotografías, editores de video y distintos *softwares* para bloquear virus.

En términos de prácticas concretas, los jóvenes de menor nivel socioeconómico que logran puntajes más altos en ICILS hacen lo siguiente: 1) a diario usan el computador para crear o editar documentos, 2) a diario usan la internet para comunicarse con otros usando mensajes instantáneos o redes sociales, escribir comentarios en perfiles en línea o blogs, escuchar música y ver videos en línea o descargarlos, 3) al menos una vez a la semana, usan el computador para preparar informes o ensayos y presentaciones, 4) al menos una vez a la semana, pero no todos los días, usan el computador para hacer una presentación sencilla de diapositivas o crear una presentación multimedia, 5) al menos una vez a la semana, pero no todos los días, usan la internet para acceder a *wikis* o enciclopedias en línea, para estudiar o hacer trabajos del colegio, buscar información para estudiar o hacer trabajos del colegio, y 6) al menos una vez a la semana, pero no todos los días, usan la internet para subir imágenes o videos a un perfil en línea o a una comunidad virtual (por ejemplo Facebook o Youtube), usar el chat de voz (por ejemplo Skype) para hablar en línea, averiguar sobre lugares donde ir o actividades para hacer, leer noticias sobre cosas que les interesen y leer comentarios sobre cosas que podrían querer comprar.

A partir de estos hallazgos, y dado el bajo acceso de muchos jóvenes vulnerables a las tecnologías de información y comunicación en sus hogares, se sugiere abrir espacios dentro del establecimiento para que puedan acceder a ellas en un ambiente de motivación y refuerzo positivo, donde se mezclen actividades referidas al ámbito escolar y la recreación.

Para esto, es necesario resolver la calidad y cantidad de los computadores instalados, la calidad de la conexión a internet y el uso de los filtros adecuados para impedir el acceso a páginas con contenidos inadecuados. Con todos estos resguardos, se puede implementar un currículo centrado en las habilidades digitales que los jóvenes necesitan desarrollar, para ser implementado en el mismo horario escolar, o como talleres extraprogramáticos. Lo importante es que el uso de los computadores sea guiado y acompañado, en un ambiente que favorezca la exploración lúdica.

Lista de referencias

- Banco Mundial. (2016). *World Development Report 2016: Digital Dividends*. Washington, DC: Banco Mundial.
- Chen, W., y Wellman, B. (2004). *The Global Digital Divide-Within and Between Countries. IT & Society*, Vol1 (7), pp. 18-25.
- Fraillon, J., Ainley, J., Schulz, W., Friedman, T., y Gebhardt, E. (2014). *Preparing for life in a digital age: The IEA International Computer and Information Literacy Study international report*. Cham: Springer.
- World Economic Forum (2015). *The Global Information Technology Report 2015*. Geneva: autor.