

La falacia del nativo digital

Por ECDL Foundation · 2016-04-01

El término Nativo Digital sugiere que los jóvenes saben cómo utilizar intuitivamente la tecnología y, por lo tanto, no tienen necesidad de educación o formación digital. Este documento proporciona evidencia para demostrar que los jóvenes no poseen, de forma inherente, las habilidades para el uso seguro y eficaz de las TIC y que aquellas desarrolladas informalmente en éste campo son incompletas para su futuro desempeño profesional.

¿Por qué los jóvenes necesitan desarrollar sus habilidades digitales? **

<http://www.ecdl.org/ecdlspanish/>

RESUMEN EJECUTIVO

http://icdlamericas.org/media/la_falacia_del_nativo_digital.pdf "Nativo Digital" es un término que se utiliza cada vez más en el discurso público para describir a las generaciones de jóvenes que crecen rodeados de tecnologías digitales. El término sugiere que los jóvenes saben cómo utilizar intuitivamente la tecnología y, por lo tanto, no tienen necesidad de educación o formación digital. Este documento resume las cuestiones relacionadas con esta suposición y proporciona evidencia para demostrar que es una falacia peligrosa. Los jóvenes no poseen, de forma inherente, las habilidades para el uso seguro y eficaz de las tecnologías y es probable que las habilidades adquiridas informalmente sean incompletas. No ayudar a los jóvenes a desarrollar un conjunto completo de competencias, de manera formal, conduce a una nueva brecha digital entre las habilidades digitales de uso cotidiano y las habilidades digitales para el trabajo. La falta de competencias, en el uso de las herramientas que utiliza la fuerza laboral de hoy, contribuye al crecimiento de una generación que no logra desarrollar todo su potencial como estudiantes, empleados, emprendedores o

ciudadanos utilizando las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación).

DEFINICIÓN DE 'NATIVOS DIGITALES'

El término "nativo digital" fue acuñado en 2001 por el autor estadounidense Marc Prensky [1]. En su artículo "Nativos digitales, inmigrantes digitales" Prensky define a los "nativos digitales" como jóvenes que crecieron rodeados y utilizando computadores, teléfonos celulares y otras herramientas de la era digital. El autor afirmó que un entorno digital cambia drásticamente la forma en que los jóvenes piensan y procesan la información, e incluso, que posiblemente cambia sus estructuras cerebrales. Prensky opuso el concepto de "nativos digitales" al de "inmigrantes digitales", es decir, personas que nacieron antes del uso generalizado de la tecnología digital y que la adoptaron, en cierta medida, en algún momento de sus vidas. Según Prensky, en EE.UU. todas las personas nacidas después de 1980 son "nativos digitales" [2].

En años posteriores, Prensky revisó su enfoque de "nativos digitales" mediante la adición del concepto de "sabiduría digital". Una persona "sabia digital" no sólo sabe cómo utilizar las tecnologías digitales, también tiene la capacidad para evaluarlas críticamente, elegir éticamente y tomar decisiones más pragmáticas [3]. Al cambiar su discurso en torno a los "nativos digitales", Prensky reconoció el hecho de que, a fin de utilizar las tecnologías digitales de manera crítica y efectiva, los jóvenes necesitan desarrollar habilidades digitales.

Existen otros términos utilizados en la literatura: "Gneración Net" [4], "Generación Y" [5], la generación Google [6], entre otros. Todos ellos definen a los "nativos digitales" en función de dos factores principales: la edad y la exposición a la tecnología. Con los años, este término ha permeado discursos públicos y ha sido ampliamente utilizado por padres, educadores y responsables de políticas [7] para describir a los jóvenes que han estado expuestos a la tecnología desde una edad temprana.

LOS JÓVENES NO POSEEN HABILIDADES DIGITALES DE FORMA INHERENTE

Sin embargo, la exposición a la tecnología no puede ser equiparada con la capacidad de utilizarla. Diversas investigaciones muestran que no todos los jóvenes son expertos conocedores de la tecnología o que tienen un interés por aprender más. Por ejemplo,

un estudio australiano encontró que sólo el 15% de los estudiantes son usuarios avanzados de las TIC, mientras que un 45% del total de estudiantes podría ser descrito como usuarios rudimentarios de las tecnologías digitales [8]. Del mismo modo, un estudio llevado a cabo en Austria indica que sólo el 7% de la población de 15 a 29 años tiene conocimientos de informática que podrían considerarse “Muy buenos” [9]. La Comisión Europea, a través de la Dirección General de Empleo, Asuntos Sociales e Inclusión resaltó que esto es un problema ya que las habilidades en informática y TIC han cobrado más importancia que nunca para las actividades del mercado laboral y la inclusión social [10].

El [Reporte Horizonte 2014 Europa](#) también hace hincapié en que los niveles de competencia digital en niños y adolescentes europeos siguen siendo insuficientes [11]. Esta tendencia es especialmente relevante para la alfabetización crítica y participativa, cuando los estudiantes no sólo tienen que leer el contenido, sino también participar activamente y crear sus propias respuestas. La encuesta "[EU Kids Online](#)" [12] indica que dos de cada tres niños 9 de 10 años niegan saber más acerca de Internet que sus padres. Este estudio también concluye que el discurso de “nativos digitales” opaca la necesidad de los niños de apoyo en el desarrollo de sus habilidades digitales" [13].

Una encuesta realizada a estudiantes universitarios italianos reveló que la mayoría de ellos tienen un nivel de habilidades muy bajo en relación a la seguridad digital. Por ejemplo, el 42% de los estudiantes no están suficientemente al tanto de los riesgos de una conexión Wi-Fi abierta, el 40% de ellos no protege el acceso a sus teléfonos y el 50% de los estudiantes nunca o rara vez controla los permisos que la aplicación requiere antes de la instalación [14]. Numerosos estudios realizados en Canadá también han rechazado reiteradamente la idea de que existe una diferencia significativa con respecto a las competencias TIC de los "nativos digitales" y los "inmigrantes digitales" [15]. Dan Russell, investigador senior de Google, cree que con base en este supuesto de “nativos digitales”, muchas universidades en los EE.UU. cometieron un peligroso error al cancelar los cursos de educación digital [16].

El estudio [International Computer and Information Literacy Study](#) (ICILS) [17] llegó a la conclusión de que los conocimientos y las habilidades que necesitan los jóvenes de

hoy, pueden y deben ser enseñados. El estudio evaluó conocimientos de informática y alfabetización informacional de 60.000 estudiantes de octavo grado de 21 sistemas educativos de todo el mundo. Se descubrió que, en promedio, el 17% de los estudiantes no alcanzan el nivel más bajo de la escala y sólo un pequeño 2% llegan al nivel más alto, que requiere la aplicación del pensamiento crítico mientras se busca información en línea. Sus conclusiones sugieren que sería ingenuo esperar que los jóvenes puedan desarrollar las competencias digitales que necesitan, sin educación y instrucción formal. Por otra parte, los resultados de ICILS muestran que en los 9 países participantes de la Unión Europea, a excepción de la República Checa y Dinamarca, el 25% de los estudiantes demostró bajos niveles de alfabetización informática e informacional [18]. Según la Comisión Europea, con base en estas tendencias, existe el riesgo de que "Europa se enfrente a una grave escasez de ciudadanos calificados en la era digital, obstaculizando así el crecimiento y la competitividad" [19].

LOS JÓVENES NO SON CONSCIENTES DE SUS BRECHAS DE COMPETENCIAS DIGITALES

Los usuarios jóvenes de tecnologías digitales por lo general tienden a sobre valorar sus competencias TIC. Un estudio de 2014, realizado con personas jóvenes, muestra una gran discrepancia entre su auto-evaluación y sus habilidades reales en informática. Por ejemplo, el 84% de los encuestados afirmó que tenía un conocimiento "muy bueno" o "bueno" de Internet; sin embargo, en pruebas prácticas, el 49% de ellos logró un puntaje "malo" o "muy malo" [20]. La mayor brecha entre la percepción y las habilidades reales se encuentra persistentemente entre los jóvenes (15 a 29 años).

DIFERENCIA ENTRE HABILIDADES DE USO COTIDIANO Y HABILIDADES PARA EL MUNDO DEL TRABAJO

Esta brecha de habilidades de los jóvenes puede describirse mejor comparando habilidades para el uso cotidiano de las tecnologías y las habilidades digitales laborales. Una investigación en el Reino Unido encontró que el tiempo que los adolescentes pasan en línea está enfocado en mensajería de texto, juegos y la búsqueda de contenidos en línea, así como el consumo pasivo de contenidos, tales como ver videos [21]. Estas "habilidades digitales para la vida" no son las habilidades

necesarias para, por ejemplo, obtener un puesto de trabajo, participar en el gobierno o manejar la atención de salud. Estas últimas habilidades requieren una educación formal y estructurada en el uso de las TIC.

Del mismo modo, un estudio alemán descubrió que los jóvenes tienen mucha capacidad en tareas cotidianas como marcar una página web como favorita, mientras que menos del 20% de ellos puede aplicar estilos de párrafo en documentos de procesador de texto o cambiar un tipo de gráfico en una hoja de cálculo [22], habilidades de productividad que son requeridas por las empresas [23]. Y se puede observar un gran desarrollo de estas habilidades a través de la formación y la certificación.

CONCLUSIONES

- El término "nativo digital" sugiere falsamente que los jóvenes saben intuitivamente cómo utilizar las tecnologías digitales. Este término perpetúa la percepción que tienen algunos padres, profesores y responsables de políticas y lleva a que habilidades esenciales se omitan de los programas educativos.
- La evidencia demuestra que la exposición a la tecnología no puede ser equiparada con la capacidad de utilizarla. De hecho, un porcentaje importante de jóvenes carecen de competencias básicas en TIC.
- Los jóvenes tienden a sobre valorar su nivel de habilidades digitales. Las pruebas prácticas indican que mientras que su confianza en sus habilidades es alta, sus competencias reales en el uso de computadores e Internet están lejos de ser completas.
- Utilizando las tecnologías digitales, los jóvenes adquieren las denominadas "habilidades para el uso cotidiano" (redes sociales, vídeos, juegos, etc.), pero no adquieren las competencias digitales necesarias en el mercado laboral.

- Todos los ciudadanos deben contar con la oportunidad de desarrollar sus habilidades digitales y los jóvenes no deben ser dejados de lado. De no tener acceso a una educación digital formal y estructurada, tal vez nunca liberen todo el potencial que les ofrecen las tecnologías digitales como estudiantes, trabajadores, emprendedores o ciudadanos, y se convertirían en una generación en desventaja.
- Los programas para el desarrollo de las competencias digitales deben formar parte de todas las áreas de la educación: formal, no formal e informal. Las certificaciones estandarizadas, con reconocimiento internacional e independiente de proveedores, tales como ECDL / ICDL, ofrecen una manera de evaluar los resultados de estos programas de desarrollo de habilidades dentro y fuera de la educación formal.

REFERENCIAS

1. Marc Prensky "Digital Natives, Digital Immigrants", 2001.
2. International Telecommunications Union "[Measuring the Information Society](#)", 2013.
3. Marc Prensky "[H. Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom](#)", 2009.
4. Don Tapscott "[Growing up digital: The rise of the net generation](#)", New York, 1997.
5. Suzanne Perillo "[Reaching Generation Y. To Be or Not to Be - Relevant](#)" (pdf).
6. Ellen Johanna Helsper and Rebecca Enyon, "[Digital natives: where is the evidence?](#)" British Educational Research Journal, Vol. 36 no. 3, 2010.
7. Por ejemplo, notas de funcionarios de gobierno en Marty Walz and Will Brownsberger "[A \(Real\) Virtual Education: More Politics Of Virtual Schooling](#)".
8. G. Kennedy et al "[Beyond natives and immigrants: exploring types of net generation students](#)", 2010, Journal of Computer Assisted Learning.
9. Ronald Bieber "[Survey: computerskills in Austria \(2014\)](#)".
10. DG EMPL, "[Employment and social situation](#): Quarterly review shows a broadening recovery amidst widespread challenges", September 2014.

11. NMC and the European Commission "[Horizon Report Europe: 2014 SchoolsEdition](#)", 2014.
12. Sonia Livingstone et al "[EU Kids Online Final Report](#)", 2011.
13. Sonia Livingstone et al "EU Kids Online Final Report", 2011.
14. Tech and Law Center, "[Security of the Digital Natives](#)", 2014, Italy.
15. Erika E. Smith, "[The Digital Native Debate in Higher Education](#): A Comparative Analysis of Recent Literature", Canadian Journal of Learning and Technology, 2012.
16. Andrew Denholm, "[Great internet age divide is a myth](#)", Herald Scotland 2014.
17. International Computer and Information Literacy Study (ICILS) "[Preparing for Life in a Digital Age. The IEA International Computer and Information Literacy Study. International report](#)". Springer Open, 2014.
18. International Computer and Information Literacy Study (ICILS) "Preparing for Life in a Digital Age. The IEA International Computer and Information Literacy Study. International report". Springer Open, 2014.
19. European Commission, The International Computer and Information Literacy Study. "[Main Findings and Implications for Education Policies in Europe](#)", November 2014.
20. "An online study makes it possible – new ECDL – reframing the climate of public opinion", Austria, 2014.
21. Selwyn, Neil "[The Digital Native – Myth and Reality](#)", 2009.
22. Hartmut Sommer, "[Digital competence study. Intermediate results](#)", 2014.
23. Una [encuesta desarrollada por BCS](#) en 2014 indica que las habilidades para usar el correo electrónico, el procesador de textos y las hojas de cálculo son necesarias para la mayoría de los roles de trabajo.

CRÉDITOS:

Documento elaborado por la [ECDL Foundation](#) y publicado en el portal Eduteka con autorización de [ICDL Colombia](#).

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Abril 01 de 2016.

Última modificación de este documento: Abril 01 de 2016.*

