

## Índice de Ciudadanía Digital: 54% cumple con habilidades digitales básicas

Esta semana se presentaron los principales resultados del Primer Índice de Ciudadanía Digital, un estudio desarrollado por Fundación País Digital que fue desarrollado gracias al apoyo de Entel y contó con la colaboración de la Secretaría de Gobierno Digital del Ministerio de Hacienda.

Para medir estos conocimientos, la investigación se basó en cinco pilares: conocimientos y habilidades; usos de internet; buenas prácticas en línea; participación cívica en línea; y ciberseguridad, los que dan forma a lo que conocemos como "Ciudadano Digital" entendido como quien posee las habilidades y conductas necesarias para navegar y participar de manera efectiva en la sociedad.

El índice refleja la brecha existente entre las personas en sus habilidades digitales: mientras el 95% de las personas tiene al menos una habilidad digital básica -como descargar archivos o programas desde internet o bien, copiar, pegar y mover archivos-, solo el 54% indica que posee todas las habilidades básicas evaluadas entre las que se encuentran, por ejemplo, conectarse a una red wifi, hacer publicaciones en rrs, usar procesadores de texto, usar funciones avanzadas en buscadores, entre otras.

Sin embargo uno de los aspectos más llamativos corresponde al uso de internet, en que el 81% de los encuestados lo utiliza para al menos 7 actividades básicas, pero solo el 14,8% lo utiliza para usos más complejos, tales como trabajo, educación y servicios de inteligencia artificial.

Y estas son cifras que nos llaman a reflexionar sobre cómo estamos utilizando las herramientas digitales y qué es lo que finalmente está haciendo esa personas colgada en el teléfono en la micro, o en una sala de espera o los miles de jóvenes en los colegios y universidades que mueven de arriba a bajo su dedo sobre una pantalla, ensimismados con luces y estímulos inmediatos.

Sin lugar a dudas, de la misma forma como hoy somos más conscientes de los alimentos altos en sales o azúcares y del poco valor nutritivo de la comida chatarra, o del daño que produce el tabaquismo (todo lo cual fue alguna fuerte moda en algún momento de la historia), también -en algún momento de esta misma historia- tendremos que autorregularnos socialmente respecto al uso de los dispositivos móviles. Seguro existirán tratamientos para reducir la adicción y seremos más conscientes del daño que produce en los niños como para llegar a prohibirlos. Consciencia que -por lo demás- ya está instalada en países desarrollados europeos hace mucho rato.

Entonces, en este sentido, resulta llamativa la experiencia que por ejemplo ha desarrollado el municipio de Coquimbo en la enseñanza del inglés, que comenzó tímidamente hace algunos años y que hoy tiene a más de 1.000 alumnos entusiasmados aprendiendo. Y es llamativo porque en ese mismo espacio municipal podría generarse la enseñanza positiva de dispositivos móviles, el buen uso de la tecnología como herramienta de desarrollo personal y no sólo como aparato de ocio sin sentido.