



Advertise on this site  
Powered By AdBrite

Ads by AdBrite

YOUR AD HERE

## Analfabetismo tecnológico, brecha digital y sociedad de la información

Soffa Navas Obando, Dra. Investigación Educativa  
1 / febrero / 2009

A lo largo de la historia, el conocimiento y el poder han estado siempre de la mano y esto no es menos cierto en la actualidad. Ahora bien, la sociedad de hoy se enfrenta a un problema de características muy peculiares, cuya resolución ha de ser materia de alta prioridad para gobiernos e instituciones educativas: el analfabetismo tecnológico.

El analfabetismo tecnológico es la condición que hace referencia a la incapacidad de manejar nuevas tecnologías, bien sea por falta de conocimiento, ignorancia o exclusión, y éste, muchas veces, no constituye en sí mismo un problema que pueda detectarse inmediatamente en las personas.

Pues, muchos analfabetos digitales suelen tener necesidades básicas insatisfechas, pero no demuestran algún tipo de interés hacia las nuevas tecnologías. Otras veces, los analfabetas tampoco quieren dejar de serlo, e incluso tal vez ignoren su estado de analfabetismo.

Por lo general, los problemas se hacen tangibles cuando se tiene que responder ante algún tipo de tecnología para solucionar un problema específico. Ejemplo: realizar un pago o un depósito electrónico, por medio de la red, o bien participar de una videoconferencia interactiva. Este tipo de acciones suelen resultar más complicadas, en países de bajo desarrollo económico, social y , por lo tanto, tecnológico.

En relación con lo anterior, el Lic. Guillermo Vargas, durante la actividad de apertura a la jornada "Informáticos de calidad: generando competitividad internacional", organizada por SINAES, nos dice:

**Estamos viviendo la más grande aceleración del cambio, las sociedades están evolucionando de una manera tan vertiginosa, que ese cambio puede originar grandes esperanzas, pero también tremendas incertidumbres. Esa gran transformación puede aplastar a las sociedades, las puede reducir o minimizar. Por eso, una educación de calidad, se convierte en sinónimo de transformación, y por lo tanto, es el camino para enfrentar un reto de esta naturaleza, dentro de este encuentro de antagonismos.** (28 de nov. 2008)

Si bien es cierto que cualquiera puede ser analfabeta tecnológico, la educación es una herramienta para hacer del individuo un ser pensante y no dejarle caer en una actitud facilista que le impida ver el cambio en el que se encuentra inmerso. No obstante, existen algunos factores que contribuyen al desarrollo del mismo.

Por ejemplo, este analfabetismo, suele acentuarse en sectores excluidos de la sociedad; puede variar, también, con la edad, el género, la religión, las costumbres, la ubicación geográfica, entre otros. También Los datos señalan que se dan modificaciones en la relación de las personas con la tecnología a lo largo del tiempo: alguien que no es analfabeto electrónico hoy, podrá serlo en un futuro, por el rápido y constante avance de las tecnologías.

Otro factor que aumenta el analfabetismo electrónico es la "tecnofobia".

Se define tecnofobia a una persistente, anormal e injustificado miedo a la tecnología. No necesariamente es un miedo irracional, la tecnofobia también se refiere al rechazo de nuevas tecnologías. En la actualidad existen sociedades tecnofóbicas. Ellas, intentan vivir con tecnologías antiguas, evitan los cambios, e impiden la implementación de nuevos equipos.

Por lo general, los tecnofóbicos ignoran todo tipo de tecnología moderna; suelen justificar su manera de actuar y de pensar, diciendo que la dependencia a lo moderno, es perjudicial, tanto desde el punto de vista emocional, como físico.

Capacitación & Entrenamiento

Suscríbete al Boletín radarTI

Últimas Noticias

Top 10 Mensual

Top 10 General

1. Costa Rica presente en Tecdo 2008 , República Dominicana
2. 65% del software que se usa en América Latina es pirata
3. Costa Rica será sede de reunión mundial de OMG
4. Windows 7 Release Candidate de Microsoft disponible para descarga inmediata
5. Desmitificando SOA
6. Empresa costarricense ofrece novedoso servicio de pagos electrónicos
7. ¿Qué pasará con Windows Vista?
8. 74% de sitios con pornografía infantil tienen fin comercial.
- 9.
10. Los rumbos del gobierno digital. Editorial La Nación, Costa Rica

Tags

pelicula quien logra traves ciencia ficcion cloud computing la seti vida real desarrollo novedoso inmenso tan datos alto requiere millones internet manera distribuida computacion nuestra en ofrecer servicios servicio normal saas ejemplo amazon ahora region oferta productos hacia plataformas tradicionalmente infraestructura empresas tendencias disponibilidad aun menos grandes pymes muy contar sistemas ofertas erp crm bi viable aplicaciones web existen escritor algunos proveedores empresa modelos seguridad proveedor nivel camino deben lograr conexio calidad organizaciones iniciado mejor

Ads by AdBrite

Anuncioslu00E9 Aqu\u00ED

Powered By AdBrite

Your Ad Here

Join this site with Google Friend Connect

Members (10)

Already a member? [Sign in](#)

El antónimo de tecnofobia es "tecnofilia", es decir, el gusto por las nuevas tecnologías. En este grupo, se encuentran los individuos que aprecian lo nuevo y se empeñan por descubrir todo cuanto esté a su alcance.

Las analfabetas tecnológicas pueden ubicarse en dos grupos:

- **Pleno o absoluto:** en este grupo están las personas que carecen de cualquier tipo de conocimiento en el manejo de computadoras o dispositivos similares.
- **Relativo o funcional:** individuos que poseen conocimientos básicos, o bien, que han perdido con el tiempo los conocimientos o no se han actualizado convenientemente.

Ahora bien, no existe una única forma para medir el analfabetismo tecnológico, ni el grado de analfabetismo en una persona, un grupo social, o un país.

En general, los indicadores empleados hasta el momento para medir el nivel de analfabetismo digital se hace por medio del porcentaje de la población que utiliza Internet, el lugar, la forma y la frecuencia de acceso a la misma; porcentaje de hogares y espacios públicos con acceso a la red; costos, cantidad, calidad y modelos de computadoras; tipos de tecnologías; velocidad de conexión; cantidad de servicios disponibles; porcentajes de usuarios con problemas de seguridad informática; cantidad, calidad y tipos de celulares, cámaras digitales y cualquier otro dispositivo moderno; finalmente, el porcentaje de estudiantes y profesionales graduados en carreras afines a la informática.

Así, las consecuencias del fenómeno mencionado, son variadas y concretas; la mayoría de sus efectos no se pueden pronosticar, sino que se infieren.

De acuerdo con lo anterior, ya muchos países han propuesto, dentro de sus programas educativos, desde la primaria, hasta los niveles superiores, combatir el analfabetismo digital, pues han empezado a entender que este fenómeno es un indicador social más para medir los rankings mundiales. Ha sido necesario, también, invertir en nuevas tecnologías, en más y mejores convenios con la empresa privada, incentivos a empleados, entre otros.

Por supuesto que el cambio no será de la noche a la mañana, no obstante estas manifestaciones cualitativas ocurren cuando, por ejemplo, los directores de una empresa deciden incorporar tecnología para abaratar costos o modernizar su producción, acceder a un sistema de ventas automatizado, o cambiar los perfiles administrativos por otros más sofisticados; como resultado de estas decisiones, emerge una sociedad en vías de desarrollo tecnológico, lo que la convierte a su vez, en un punto de inversión nacional y extranjera.

Otro aspecto que no debe olvidarse es que la tecnología crece vertiginosamente hacia nuevos enfoques, multiplica sus componentes y niveles de dificultad en su uso, para lo cual, se hace necesario que la persona tenga una capacitación constante y evitar así un desfase entre aquello que ya conoce y los nuevos retos.

Deberá entonces, dentro de lo posible, mantenerse actualizado", pues, todas las proyecciones parecen indicar que en un futuro, las redes de comunicación serán impulsoras de importantes cambios en el sistema socioeconómico de las naciones, conferirán un mayor impulso a la economía de los países y multiplicarán los canales de expresión de la sociedad, no solo en lo económico, sino en lo cultural, intelectual y laboral.

De esta manera, todo apunta que viviremos en una sociedad donde el acceso al conocimiento cada vez será más competitivo.

En resumen, siempre habrá tecnología nueva, en relación con lo existente, pues vemos cómo la electrónica ha mejorado notablemente la calidad de los productos, incorporando mejores características, Con ello, lo novedoso será un reto y lo que conocemos será, entonces, parte del pasado y amigo de la obsolescencia.

#### Referencias bibliográficas:

- AREA, M. (Dtor.) y otros (2000): Redes Virtuales para la Educación de Adultos. Una Guía Pedagógica. Dirección Gral. de Promoción Educativa de la Consejería de educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias (en prensa).
- BAUTISTA, A (1998) Tecnología, mercado y gobernabilidad: un trinomio interactivo en la enseñanza a finales del segundo milenio. Revista Complutense de Educación, 9 (1), pp. 29-46.
- BERICAT, E, (1996) La sociedad de la información. Tecnología,



#### Sitios Web para Pymes: Internet Pronto

- Su propio dominio Web. Ej: suempresa.com
- Hosting: Alojamiento Web y 100 cuentas de Email
- No dependa de un programador para hacer los cambios
- 5 páginas más un formulario de contacto
- Google AdSense® - Soporte técnico Web

cultura y sociedad. Revista Española de Investigaciones Sociológicas, 76, pp. 99-122

- BUSTAMANTE, E. (1998) La sociedad de la información: Un largo camino de pensamiento utópico y crítico. En J. de Pablos y J. Jiménez (coord.): Nuevas tecnologías. Comunicación Audiovisual y Educación. Barcelona, Cedecs.
- CASTELLS, M. (2000) La era de la información. Vol. 1 La sociedad red. Madrid, Alianza Editorial. 2ª edición.
- GIDDENS, A. (2000) Un mundo desbocado. Los efectos de la globalización en nuestras vidas. Madrid, Taurus.
- VARIOS (1996) La sociedad de la información. Amenazas y oportunidades. Madrid, Editorial Complutense

Comentarios

Enlaces Relacionados:

Compartir:

Agregar un comentario.



Inicio | Nosotros | Contacto



certificado por  
GuiaBlog  
juegos online

[Directorio-RSS.com](#)

