



BRECHA DIGITAL: ALGUNOS INDICADORES EN ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD DE SONORA

MA. GUADALUPE GONZÁLEZ L

UNIVERSIDAD DE SONORA

lupitag@sociales.uson.mx

ESTHER HUGUES SANTA CRUZ

UNIVERSIDAD DE SONORA

esther.hugues@gmail.com

LAURA ELENA URQUIDI TREVIÑO

UNIVERSIDAD DE SONORA

lauraurquidi@gmail.com

Resumen

El presente estudio se desarrolla en el marco de un proyecto nacional¹ que tiene como objetivo general “identificar los mecanismos de interacción que se ponen en marcha cuando algunos sectores juveniles hacen uso de las redes sociales digitales” Covi y Lemus (2014, p. 36) en varias poblaciones de jóvenes, una de ellas es la muestra que pertenece a 713 estudiantes de la Universidad de Sonora. En este reporte se presentan las prácticas vinculadas con la cultura digital y las diferencias que entre éstas se identifican a partir del nivel socioeconómico en el que se ubican los participantes. Los resultados generales indican que los participantes son usuarios de Internet desde corta edad; se consideran capaces de realizar diversas tareas mientras navegan por Internet al que tienen acceso desde diferentes dispositivos y, navegan de forma solitaria. Estas y otras prácticas que se describen en los resultados son diferentes de acuerdo con el nivel socioeconómico de los participantes.

Palabras clave: cultura digital, brecha digital estudiantes, educación superior.

¹ Proyecto “Jóvenes y Cultura Digital. Nuevos escenarios de interacción social” Conacyt, no. de registro 178329, bajo la dirección general de la Dra. Delia Covi Druetta.





INTRODUCCIÓN

La cultura digital es reconocida como un fenómeno social, como un nuevo espacio de pensamiento de la dimensión humana y de construcción social de la realidad, en donde la comprensión de nuevos lenguajes ha entrado en juego y han evolucionado nuevas formas de comunicación. Los individuos paulatinamente se han apropiado de los distintos recursos digitales para comunicarse y socializar, incorporando estas herramientas a su vida cotidiana (Daza, 2011; López, 2012 y Crovi, 2009; 2013). Uno de los grupos poblacionales que protagoniza este proceso está representado justamente por los jóvenes. Los datos que ofrece INEGI (2014), señalan que en abril de 2013 el 30.7 % de los hogares mexicanos cuenta con internet y, 74.3% de los cibernautas tienen menos de 35 años.

López (2012) sostiene que los jóvenes conforman “un grupo de sujetos donde la visión del mundo está atravesada por el uso de las TIC” (pág.31). Algunos autores han planteado que es necesario estudiar a los jóvenes a partir de las características que los definen y la manera en que se relacionan con la tecnología, reconociendo su complejo papel en el entramado social que a través de retos y restricciones pauta comportamientos, creencias y define un cosmovisión propia de estos actores (Winocur, 2006; García Canclini, 2012; Morduchowicz, 2012; Crovi, 2013).

A pesar de ser los jóvenes los principales representantes de la cultura digital, no acceden de la misma forma ni en las mismas condiciones a la tecnología, el nivel socioeconómico es un factor importante que matiza su uso y apropiación. En México el nivel socioeconómico por hogar se encuentra concentrado en dos grupos, por un lado, el que se caracteriza por niveles de menor acceso a bienes y servicios y, por otra parte el, que cuentan con mayores posibilidad de acceso. Esto coloca a la población en general, y de jóvenes en particular, en una situación de desigualdad, debido a que el acceso a los recursos digitales está determinado por las posibilidades económicas (Galván, 2014). La Asociación Mexicana de la Industria Publicitaria y Comercial en Internet (AMIPCI, 2014), revela que el 93% de los mexicanos usuarios de Internet se ubican en los niveles socioeconómicos altos, y sólo el 7% en el nivel socioeconómico bajo. Estos datos permiten identificar que el acceso a Internet se encuentra limitado a un sector reducido de la población.





ANTECEDENTES

El uso de los recursos tecnológicos y digitales ha encontrado un terreno fértil en la población joven, El trabajo coordinado por Bringué y Sádaba (2008), identifica, a partir de diversos indicadores establecidos, una serie de características de niños y jóvenes latinoamericanos. En términos generales, los resultados del estudio indican que el 95% de los internautas de 10 a 18 años tienen acceso a Internet; el multiacceso aumenta con la edad y navegar en solitario es la práctica más común al utilizar el Internet. Las actividades que realizan tienen como fin principal la relación social y, compartir (fotos, videos) es una herramienta básica de esta relación. Se trata pues de una generación que se define por la capacidad de multitarea que utiliza la red para la comunicación y el entretenimiento a través de prácticas y aprendizajes autónomos. Sin embargo, estas realidades no son homogéneas para todos, los jóvenes de distintas clases sociales acceden a la tecnología, pero el tipo de acceso, los recursos tecnológicos y cognitivos que poseen, y las formas de comunicación y navegación hacen la diferencia (Urresti (2008).

Diversos estudios llevados a cabo en los últimos años han apoyado la hipótesis de que el acceso temprano a diversos recursos digitales, y en consecuencia a la cultura digital, se encuentra asociado a mayores posibilidades económicas (Reguillo, 2000; 2010; Covi, 2002; Pérez, 2006; Galván, 2014).

Carvalho (2012) señala la necesidad de erradicar la brecha digital a partir de la exploración de nuevos enfoques, en donde su aportación se centra en mostrar cómo a partir de los avances tecnológicos se forma una cultura digital poco familiar para los que no son parte de ella, es decir, los jóvenes son miembros 'legítimos' de esta cultura y los que no se formaron con ellas (por ejemplo los adultos) podrían encontrarse distanciados de su conocimiento y uso, tendiendo a quedar excluidos. Lo mismo sucede con comunidades o poblaciones a las cuales la tecnología ha llegado de manera abrupta, y sin la menor preparación para utilizarla, o en el peor de los casos nunca ha llegado, de tal forma que no existe acceso. En nuestro país esto sucede en las poblaciones con escasos recursos económicos. En este mismo sentido, el trabajo de Urresti (2008) señala que el uso de los recursos tecnológicos comienza en sectores de ingresos económicos altos, y posteriormente se propaga y generaliza de manera lenta a los de menor ingreso, y las comunidades alejadas a los centros poblados generalmente quedan excluidas.

Por su parte, Covi (2009) encuentra que la dimensión del acceso representa sólo un aspecto de la brecha digital presente en el contexto nacional en comparación con países más desarrollados, y considera necesario no sólo poner atención en el abastecimiento de la infraestructura necesaria, sino





también en la brecha cognitiva que existe con relación al manejo de estas herramientas, sobre todo entre los estudiantes que ingresan con desigualdades en habilidades informáticas que se derivan de distintos elementos como la formación académica, el nivel socioeconómico, lugar de residencia y el género entre las variables más importantes. De acuerdo con la misma autora (Crovi, 2010), no todos los jóvenes optan por el uso de la tecnología para estar al día con la moda, ya que no tienen los recursos ni la infraestructura para acceder a ella, como los jóvenes provenientes de entornos rurales o que viven en condiciones de pobreza extrema.

A partir de estos antecedentes, este estudio tiene como propósito identificar las prácticas vinculadas con la cultura digital y, explorar si éstas son diferentes tomando como base el nivel socioeconómico de los participantes: jóvenes estudiantes adscritos a la Universidad de Sonora (UNISON).

ESTRATEGIA METODOLÓGICA

La población considerada para calcular la muestra de estudio fue de 4,912 estudiantes inscritos en los cursos generales de inglés del Departamento de Lenguas Extranjeras de la UNISON, espacio en el que convergen estudiantes inscritos en los diversos programas educativos que se ofrecen en el campus del establecimiento ubicado en Hermosillo, Sonora. A partir de dicha población se calculó un tamaño de muestra, con el 95% de confianza y el 5% de error, resultando en 357 sujetos seleccionados por conveniencia. Sin embargo, el nivel de respuesta fue mayor a la muestra calculada obteniendo 713 cuestionarios.

Instrumento de medida

Se desarrolló una versión electrónica del cuestionario que corresponde al proyecto *Jóvenes y cultura digital* (véase, Crovi y Lemus, [2014]) utilizando la plataforma Survey Monkey². Dicho instrumento se estructura en cinco secciones (A, B, C, D y E). Para este estudio se recuperan las secciones B y E. La primera explora los aspectos relacionados con la cultura digital (ocho preguntas basadas en la propuesta de Bringué y Sádaba [2009, en Crovi y Lemus, 2014]), y la segunda, evalúa el nivel socioeconómico de

² Véase en: <http://dracmoon.wix.com/jovcultdig>





acuerdo con la metodología desarrollada por López Romo (2009), utilizando la regla AMAI 10x6 que describe seis estratos socioeconómicos (del más alto al más bajo se identifican como AB, C+, C, D+, D, E).

Características de los participantes

Los estudiantes que participaron en el estudio, 51% varones y 49% mujeres, se pueden describir como jóvenes con edades comprendidas entre 18 y 35 años (edad promedio 20.99 años; D.S.=2.30). El 69% no trabaja, mientras el resto (31%) comparte sus estudios con una actividad laboral.

Elementos considerados en el estudio de la cultura digital

Tomando como base los resultados para las ocho cuestiones sobre cultura digital, se puede apreciar que los participantes tienden a estar más de acuerdo con ciertas prácticas, los porcentajes desagregados por opciones de respuesta aparecen en la tabla 1.

Si consideramos el porcentaje acumulado que corresponde a las opciones de respuesta *completamente de acuerdo* y *de acuerdo*, es posible identificar las prácticas que definen la cultura digital de los participantes. Un número importante de jóvenes (61.2%) son usuarios de Internet desde corta edad; se consideran capaces de realizar diversas tareas mientras navegan por Internet (78,6%); tienen acceso a Internet desde diferentes dispositivos (89.2%) y navegan de forma individual (92.5%), es decir, despliegan una práctica solitaria.

Tabla 1 – Porcentaje de respuestas obtenidas en la sección sobre cultura digital

Enunciados	Completament e de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Completament e en	No contestó
Soy un usuario activo de Internet desde corta edad (infancia o adolescencia).	18.4%	42.8%	20.8%	13.9%	4.2%	0%
No puedo imaginar mi vida sin las plataformas digitales y las redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram, YouTube, WhatsApp).	5.6%	11.9%	37.0%	29.9%	15.4 %	.1%





Soy capaz de hacer muchas cosas al mismo tiempo mientras uso Internet o alguna otra tecnología.	24.0%	54.6%	13.5%	6.6%	.7%	.7%
Tengo acceso a Internet desde diferentes dispositivos (computadora, celular, tableta, etc.).	50.5%	38.7%	5.9%	3.6%	1.1%	.1%
Cuando navego por Internet lo hago individualmente y desde mi dispositivo personal (laptop, PC, tableta, celular, etc.).	56.2%	36.3%	4.6%	1.5%	.7%	.6%
Si olvido o pierdo el teléfono celular me siento aislado y ansioso.	9.5%	23.1%	25.1%	25.9%	16.1%	.1%
Tengo las habilidades para navegar en Internet y resolver cualquier problema técnico de la conexión.	13.6%	38.3%	31.6%	13.6%	2.5%	.4%
Creo que Internet es un nuevo espacio para expresarme, defender alguna causa o luchar en contra de injusticias.	18.4%	38.8%	31.8%	8.3%	2.4%	.3%

Con porcentajes menores se observan las prácticas relacionadas con las habilidades digitales y técnicas para resolver problemas de conexión (51.9%) y, la percepción de Internet como un espacio de expresión y defensa de temas sociales.

La dependencia digital es una percepción más orientada a las opciones de respuesta relacionadas con el *desacuerdo* o el *completamente en desacuerdo*, pues el porcentaje acumulado (42%) se ubica en estas opciones de respuesta, lo mismo se observa para el grado de integración de las plataformas digitales y las redes sociales a la vida cotidiana (44.3%).

Nivel socioeconómico de los participantes

Como se observa en la tabla 2, más de la mitad de los participantes (67.7%) se ubica en los niveles alto y medio-alto. El mayor porcentaje se concentra en el nivel medio-alto (C+), que se caracteriza por familias que cuentan con casa propia, ingresos y/o estilo de vida que les permite tener comodidades, y jefe de





familia con estudios universitarios. En segundo lugar, está representado por los jóvenes que se ubican en el nivel alto (AB), que se caracteriza por familias con vivienda propia de alta calidad, tienen mayor ahorro y su gasto se ubica en la educación, esparcimiento, comunicación y vehículos, con posibilidades de vacacionar; en promedio el jefe de familia es universitario y con posgrado. Con un porcentaje menor de participantes, se identifica el nivel medio (C), en éste, no todas las familias poseen vivienda propia, casi todos tienen acceso a un sistema suficiente de sanidad y agua, cuentan con casi todos los bienes electrodomésticos, aunque les ha costado trabajo adquirirlos y, en su mayoría el jefe de familia alcanza la preparatoria.

Tabla 2.- Distribución de los estudiantes de acuerdo con el nivel socioeconómico

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
AB = Alto	222	31.1	31.6
C+ = Medio alto	257	36.0	36.6
C = Medio	113	15.8	16.1
D+ = Medio bajo	100	14.0	14.2
D = Bajo	10	1.4	1.4
Total	702	98.5	100.0
Valores perdidos	11	1.5	
Total	713	100.0	

El cuarto lugar (14%) se ubica en el nivel D+, este el nivel con el sector más grande y representativo de la sociedad mexicana (López Romo, 2009). Este segmento tiene cubierta la mínima infraestructura sanitaria y poseen casas de 3 o 4 habitaciones, no todas son propias; en promedio el jefe de familia tiene la secundaria o la preparatoria incompleta. El quinto lugar lo ocupa el 1% de la muestra en el nivel D, siendo este estrato el segundo más pobre, carece de la mayoría de los servicios y bienes satisfactorios, y la escolaridad del jefe de familia en promedio es de primaria. El nivel más bajo es el nivel E, es el segmento más pobre, que carece de todos los servicios y bienes satisfactorios, en esta muestra nadie se ubicó en dicho nivel.





Proximidad a la cultura digital de acuerdo con nivel socioeconómico

Para identificar el posible efecto diferenciador entre las prácticas relacionadas con la cultura digital en función del nivel socioeconómico de los participantes, se generó una variable sintética que está representada por el cociente de la suma de las preguntas sobre cultura digital entre el total de preguntas. A través del análisis de varianza de un factor, se observaron diferencias significativas ($F=12.630$; $gl=4$; $p > .05$) en las prácticas que definen la cultura digital en función del nivel socioeconómico. Como se observa en la tabla 2, el promedio de la variable que representa las prácticas relacionadas con la cultura digital, disminuye gradualmente en la medida que disminuye también el nivel socioeconómico.

Tabla 3.- Estadísticos descriptivos de cultura digital por nivel socioeconómico

Nivel socioeconómico	N	Media	D.S.
AB = Alto	215	3.75	.461
C+ = Medio alto	250	3.67	.525
C = Medio	112	3.49	.548
D+ = Medio bajo	99	3.40	.514
D = bajo	10	3.16	.553
Total	686	3.62	.525

CONCLUSIONES

Los resultados encontrados permiten hacer solo algunas afirmaciones gruesas, esto es, los participantes en este estudio presentan una fuerte identificación con la cultura digital, con prácticas similares a las de otros jóvenes de Latinoamérica. Podemos decir que se han apropiado de esta cultura toda vez que han accedido desde la infancia a varios dispositivos electrónicos desde su casa. Sin embargo, la dependencia





digital y la incorporación de las plataformas digitales y las redes sociales a la vida cotidiana no es un rasgo precisamente acentuado.

Si bien las prácticas que definen la asimilación de la cultura digital de los jóvenes son similares y traspasan fronteras, su presencia heterogénea está matizada definitivamente por las condiciones de carácter socioeconómico. Al igual que otros estudios, en este trabajo se observa una clara y gradual brecha digital. Los jóvenes que pertenecen a familias con mayores recursos participan en mayor medida en el mundo de la cultura digital.

El alcance del proyecto general en el que se inscribe este reporte parcial, permitirá en un futuro establecer precisiones mayores sobre el uso, apropiación y los mecanismos de interacción que caracterizan a los jóvenes de diferentes entidades del país cuando hacen uso de las redes sociales digitales.

REFERENCIAS

- Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI, 2014). *Estudio sobre los hábitos de los usuarios de Internet en México 2014*. Recuperado de:
https://www.amipci.org.mx/estudios/habitos_de_Internet/Estudio_Habitos_del_Internauta_Mexicano_2014_V_MD.pdf consultado el 5 de febrero del 2015.
- Bringué, X. y Sádaba, Ch. (2008, coordinadores). *La generación interactiva en Iberoamérica. Niños y adolescentes ante las pantallas*. Barcelona: Editorial Ariel, S.A. Recuperado de:
<http://dadun.unav.edu/bitstream/10171/7307/1/GeneracionInteractivalberoamerica2008.pdf>
- Bringué, X. y Sádaba, Ch. (2009). La generación interactiva en México. Niños y adolescentes frente a las pantallas. *Razón y Palabra*, No. 69. Recuperado de:
<http://www.razonypalabra.org.mx/Bringue.pdf>
- Carvalho, D., Bessa, M., Oliveira, L., Guedes, C., Peres, E. & Magalhães L. (2012). New interaction paradigms to fight the digital divide: A pilot case study regarding multi-touch technology. *Procedia Computer Science*, Vol. 14, p. 128-137. Recuperado de:
<http://dx.doi.org/10.1016/j.procs.2012.10.015>





- Crovi, D. D. (2002). *El abismo digital ¿condicionante de los acuerdos comerciales? Ponencia presentada en el coloquio panamericano "Industrias culturales y diálogo entre civilizaciones"* Recuperado de: <http://www.er.uqam.ca/nobel/gricis/actes/panam/CroviDru.pdf>
- Crovi, D. D. (2009). *Acceso, uso y apropiación de las TIC en comunidades académicas: Diagnóstico en la UNAM*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Crovi, D. D. (2010). Jóvenes, migraciones digitales y brecha tecnológica. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*. No. 209, 119-134.
- Crovi, D. D. (2013). *Jóvenes y apropiación tecnológica: La vida como hipertexto*. México, UNAM.
- Crovi, D. y Lemus, C. (2014). Jóvenes estudiantes y cultura digital: una investigación en proceso. *Revista Virtualis*. No. 9, 36-55. Recuperado de: <http://micampus.ccm.itesm.mx/documents/14896/139705422/virtualis09.pdf>
- Daza, G. (2011). "Hacia un concepto de cultura digital". *Revista Interacción* No. 52, Recuperado de: [http://www.cedal.org.co/index.shtml?apc=h1b1---&x=574&cmd\[126\]=c-1-%2752%27](http://www.cedal.org.co/index.shtml?apc=h1b1---&x=574&cmd[126]=c-1-%2752%27)
- Galván, L. (2014). *Conoce de la brecha digital en México. Universo PYME*. Recuperado de: <http://universopyme.mx/?p=5417>
- García Canclini, N. (2012). De la cultura postindustrial a las estrategias de los jóvenes. En *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales* (pp.3-24). Madrid: Fundación Telefónica. Recuperado de: http://www.ccemx.org/descargas/files/Jóvenes_culturas_urbanas_nestor_garcia_canclini.pdf
- INEGI (2014). *Estadísticas a propósito del Día mundial de Internet (17 de mayo). Datos nacionales*. Recuperado de: <https://fusiondotnet.files.wordpress.com/2014/11/internet0.pdf?s=inegi&c=2913&ep=160>
- López, R. (2012). *Jóvenes universitarios: uso de las tecnologías digitales*. Tesis de doctorado. Universidad Nacional Autónoma de México. México, D.F.
- López Romo, H. (2009). *Los niveles socioeconómicos y la distribución del gasto*. México: AMAI. Instituto de Investigaciones Sociales. Recuperado de: <http://www.amai.org/NSE/NivelSocioeconomicoAMAI.pdf>
- Morduchowicz, R. (2012). Los adolescentes y las redes sociales. *Conexión Pediátrica*. Vol. 5. Recuperado de: <http://www.conexionpediatrica.org/index.php/conexion/article/viewFile/259/281>





Pérez, G. (2006) El determinismo tecnológico: una política de estado. *Revista Digital Universitaria*.

Vol.7, núm. 10. Recuperado de:

http://www.revista.unam.mx/vol.7/num10/art87/oct_art87.pdf

Reguillo, R. (2000). *Pensar los jóvenes. Un debate necesario. En: Estrategias del desencanto. La*

emergencia de culturas juveniles en Latinoamérica. Buenos Aires: Norma. Recuperado de:

<http://www.iberopuebla.edu.mx/microSitios/catedraTouraine/articulos/Rossana%20Reguillo%20EMERGENCIA%20DE%20CULTURAS%20JUVENILES%20estrategias%20del%20desencanto.pdf>

Reguillo, R. (2010). *Los jóvenes en México*. México, D.F: Fondo de Cultura Económica.

Urresti, M. (2008). *Ciberculturas juveniles*. Buenos Aires: Crijua.

Winocur, R. (2006). Internet en la vida cotidiana de los jóvenes. *Revista Mexicana de Sociología*. 68 (3)

551-580. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=32112601005->

