



# Marco De Cualificación Europeo: Adquisición De Competencias Tecnológicas En Los Programas De Ocio Y Tiempo Libre Para Jóvenes

**M<sup>a</sup> Pilar Rodrigo Moriche<sup>1</sup>**

*1) Universidad Autónoma de Madrid*

## Resumen

Desde el Consejo Europeo de Lisboa (2000), se reconoce la importancia del papel que desempeñan los sistemas educativos y de formación dentro de la estrategia económica y social para el futuro de la Unión Europea (UE), siendo necesario adaptar estos sistemas a las demandas de la sociedad. Además en el marco europeo, las competencias digitales adquieren cada vez más importancia en la evolución de una economía basada en el conocimiento y el mercado laboral de la UE. La Agenda Digital para Europa (2010) señala que resulta esencial educar a los ciudadanos europeos para que utilicen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y los medios de comunicación digitales, y muy en particular, atraer a los jóvenes hacia la educación en las TIC.

En este trabajo se aborda el desafío que supone el uso de las TIC, como elemento intrínseco en las sociedades actuales y sobre todo en la vida de la juventud, principalmente en los nuevos espacios de ocio. Por lo tanto es



Universidad de Valladolid



necesario establecer un marco que nos permita determinar qué competencias tecnológicas están presentes y cuáles son necesarias en el ámbito de la formación en el Ocio y Tiempo Libre (OyTL).

**Palabras clave:** Ocio; Jóvenes; Competencias.

## Abstract

Lisbon European Council (2000) recognized the important role played by education and training systems in the economic and social strategy for the future of the European Union, these systems need to be adapted to the demands of society . In addition the European framework, digital skills are becoming increasingly important in the evolution of the knowledge-based economy and the labor market of the European Union. The Digital Agenda for Europe (2010) notes that it is essential to educate European citizens to use the Information and Communications Technology (ICT) and digital media, and particularly, to attract young people towards education ICT.

In this research the ICT use is approached as an important element in modern societies and especially in youth, particularly in the leisure time. Therefore it is necessary to create a framework that allows us to determine which technological competencies are necessary in the field of training in Entertainment and Leisure Time.

**Keywords :** Leisure Time; Youth; Skills.



## Introducción

Además del Consejo Europeo de Lisboa (2000) otros foros internacionales abordan los sistemas educativos y de formación como estrategia económica y social para el futuro de la Unión Europea y realizan aportaciones interesantes, como, por ejemplo, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), que en 2002 llevó a cabo el proyecto Definición y Selección de Competencias Clave (DeSeCo, 2002). Este proyecto concreta la primera definición de las competencias clave cuya pretensión es contribuir a valorar los resultados productivos para los individuos y las sociedades, y ayuda a encontrar retos importantes en una amplia y variada serie de contextos.

En el citado Consejo Europeo de Lisboa se toma la iniciativa en tres elementos esenciales y complementarios que van a permitir adaptar la realidad educativa y laboral a la actual realidad europea: la mejora de la transparencia de las cualificaciones y la transferibilidad de las mismas, el aprendizaje permanente como marco común para los programas europeos en los sectores de la educación, la formación y la juventud, y el planteamiento de una nueva economía europea basada en el conocimiento con espacios de convergencia que establezca mínimos comunes educativos.

Bajo esta realidad en el ámbito de la Animación Sociocultural (ASC) es necesario establecer un marco que permita determinar qué competencias tecnológicas están presentes y cuáles son necesarias, y concretamente en los cursos de Monitor de Ocio y Tiempo Libre (MOyTL), tanto para formadores, alumnado como para jóvenes usuarios.



## 1.1 Marco de cualificación europeo

En la actualidad aparece un nuevo marco estratégico para la cooperación europea en el ámbito de la educación y la formación basado en el programa “Educación y Formación 2010” (ET 2010), es el programa “Educación y Formación 2020” (2009). Este programa de trabajo persigue como objetivo primordial seguir apoyando el desarrollo de los sistemas de educación y formación en los Estados miembros. Abarca la totalidad de los sistemas de educación y de formación dentro de una perspectiva de aprendizaje permanente, en todos los niveles y contextos (incluidos los aprendizajes no formal e informal). Se basa principalmente en el desarrollo de los marcos de cualificaciones nacionales, vinculados al Marco Europeo de Cualificaciones y a la adquisición de las competencias clave, mediante una promoción de la equidad, la cohesión social y la ciudadanía activa.

Los programas basados en competencias se plantean en contra de los aprendizajes academicistas, ya que pretenden consolidar el aprendizaje dándole algún tipo de funcionalidad en el desempeño de cualquier acción humana. Se considera así que, el aprendizaje por competencias comporta un valor añadido al mercado laboral, en el ámbito de la cohesión social y de la ciudadanía activa, constituyendo un elemento esencial de innovación, productividad y competitividad, y permiten la plena realización personal del individuo en las sociedades del conocimiento. Para este fin se diseñan los siguientes marcos de cualificaciones, orientados a consolidar las propuestas sobre las cualificaciones:

- A nivel Europeo: El Marco Europeo de Cualificaciones para el Aprendizaje a lo Largo de la Vida (EQF). Aparece en el año 2008 promovido por la Comisión Europea.



Universidad de Valladolid



- A nivel nacional: El Marco Español de Cualificaciones para el Aprendizaje a lo Largo de la Vida (MECU).

Es con la Recomendación de 2008 del Parlamento Europeo y del Consejo relativa a la creación del EQF, donde se refleja el marco común de referencia que relaciona entre sí los sistemas de cualificaciones de los países. Esta estructura permite asegurar que las competencias clave se integran plenamente en las estrategias e infraestructuras de los Estados miembros y particularmente, en el marco del aprendizaje permanente.

Sus objetivos principales son fomentar la movilidad de los ciudadanos entre diversos países y facilitar el acceso al aprendizaje permanente tendiendo puentes entre el aprendizaje formal, no formal e informal, mediante la validación de los resultados del aprendizaje adquiridos mediante la experiencia. Se refuerzan así, los instrumentos de movilidad europea ya existentes, como Europass, Erasmus y ECTS<sup>22</sup>.

A partir del marco europeo señalado, estamos en condición de afirmar que las sociedades actuales exigen a la educación demandas distintas de las tradicionales y diferentes modos de entender el conocimiento, así como la formación personal, social y profesional de los ciudadanos contemporáneos a lo largo de toda la vida.

## 1.2 Competencias digitales

El manejo y uso de las herramientas digitales desde ámbitos no formales, se convierte en un aprendizaje que permite adquirir competencias de tal manera que redunden en el desarrollo y evolución de la sociedad.

---

<sup>22</sup> Medidas tomadas con anterioridad por el Parlamento y el Consejo con el fin de favorecer un marco comunitario único que favorezca la movilidad Europea.



Universidad de Valladolid



Desde un marco europeo, las competencias digitales adquieren cada vez más importancia en la evolución de la economía basada en el conocimiento y el mercado laboral de la UE. El Informe sobre competencias clave para un mundo cambiante: puesta en práctica del programa de trabajo Educación y Formación 2010 señala que:

- En 2015 una gran mayoría de los empleos de todos los sectores exigirán cualificaciones en TIC.
- Considera esencial que los conocimientos digitales y los medios de comunicación se introduzcan en todos los niveles educativos y de formación y se ofrezca un acercamiento a las nuevas tecnologías.
- Recalca la urgente necesidad de mejorar las cualificaciones de todos los ciudadanos europeos en el ámbito digital.
- Señala la necesidad de una formación y educación en TIC, tanto a escala nacional como de la UE, en vista de la creciente importancia de estas cualificaciones en un mercado laboral en plena evolución.

Por otro lado, la Agenda Digital para Europa (2010) señala que resulta esencial educar a los ciudadanos europeos para que utilicen las TIC y los medios de comunicación digitales, y muy en particular, atraer a los jóvenes hacia la educación en las TIC, para lo cual es necesario incorporar una educación en ámbitos no formales, con el fin de lograr la educación de manera integrada. Además añade este documento que todos los ciudadanos deben conocer las posibilidades de las TIC para todo tipo de profesiones. Esto exige un mayor aprendizaje y reconocimiento de las competencias digitales en los sistemas oficiales de educación y formación, así como una sensibilización, formación y certificación eficaces en materia de TIC fuera de dichos sistemas oficiales.



### 1.3. Competencias digitales en la ASC

Las evoluciones tecnológicas acontecidas en estas últimas décadas han revolucionado tanto las relaciones sociales y laborales, como la forma de concebir el Ocio y Tiempo Libre (OyTL), incorporándose la necesidad de determinar nuevas competencias y posibilidades que nos ofrecen las TIC. Por esta razón, los profesionales de los servicios de OyTL de hoy necesitan desarrollar competencias congruentes con las necesidades presentes y futuras, preparándose para desarrollar modelos que promuevan servicios de OyTL integrados e innovadores, adecuados a las demandas actuales, donde los conocimientos se adquieren mejor fuera del sistema de educación formal, puesto que requieren de un ambiente y condiciones que no pueden ser reproducidas en las instituciones educativas.

Ya quedó lejos el concepto de TIC como nuevas tecnologías en forma de herramientas, estamos en una sociedad en la que el uso tecnológico forma parte de todas las esferas de nuestras vidas, sobre todo en los procesos de aprendizaje y en las relaciones sociales. Existe un potencial participativo en los medios digitales que ha modificado las interacciones sociales (por ejemplo los *trending topics*, los *hashtag* de *twitter*, o los grupos de *whatsapp*). Esta situación ha causado una evolución en el concepto de las TIC, como señala Reig (2012), se han convertido en Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP). Las TEP se convierten en elementos clave de la sociedad digital.

Todas las características apuntadas, conducen hacia la adaptación de la ASC al paradigma sociotécnico, a través de un nuevo concepto: la ciberanimación. En este sentido, y basándonos en Viché (2008) presentamos varios factores sociales y culturales que van a determinar las características que van a definir el nuevo perfil profesional y la nueva metodología que



Universidad de Valladolid

requiere este campo para el OyTL y para los jóvenes. Se detalla a continuación:



- a) Brecha digital. En relación a la brecha digital, la UNESCO (2005) considera que existen factores causantes del desfase tecnológico, o la denominada brecha digital. Estos factores son los recursos económicos, la geografía, la edad de los usuarios, el sexo, la lengua, la educación y la procedencia sociológica y cultural, el empleo y la integridad física.

Actualmente convivimos en sociedades 1.0, 2.0 y 3.0, incluido dentro de los países desarrollados. El acceso a los conocimientos útiles y pertinentes no es una mera cuestión de infraestructuras, sino que depende de la formación, de las capacidades cognitivas y de una reglamentación adecuada sobre el acceso a los contenidos.

Es necesario que los jóvenes tengan una comprensión adecuada de los conceptos, sistemas y funcionamiento de las TIC. Por lo tanto, la resolución del problema de la brecha digital no bastará para resolver el de la brecha cognitiva; no solamente habrá que dotar de los medios, sino que es necesario acompañar de un diseño de capacidades y una labor encaminada a producir contenidos adecuados.

- b) Comunicación en red. Los jóvenes utilizan medios y entornos digitales para comunicarse y trabajar de forma colaborativa, incluso a distancia, para apoyar el aprendizaje individual y contribuir al aprendizaje de otros. La eclosión de la web 2.0 ha acelerado la creación de comunidades en torno a todo tipo de redes sociales, medios digitales o webs corporativas. Pero no siempre es fácil estimular la actividad dinámica y frecuente entre los miembros de una comunidad.

Según Castells (2009) podríamos determinar que en las sociedades del conocimiento se produce un cambio en la comunicación relacionado la



Universidad de Valladolid



creciente sociabilidad online, las redes de comunicación horizontales, los espacios sociales online interrelacionados, abiertos y en constante reconfiguración, el crecimiento del acceso y uso de Internet entre capas sociales más amplias, y las nuevas formas emergentes de sociabilidad online.

Por lo tanto, la democratización cultural, fundamento de la ASC, se basa actualmente en la globalización, desdibujándose la identidad local. Se exige que las personas y/o grupos sean capaces de producir cultura, reflexionar y discutir en común. Esto fomenta el pluralismo, la creatividad y la participación ciudadana.

- c) Ciudadanía digital. Ante una ciudadanía en la que los movimientos sociales tradicionales, como el asociacionismo, se presentan disgregados, aparecen las redes sociales digitales como nuevos movimientos sociales o asociaciones del siglo XXI.

En cuanto al enfoque de redes Aruguete (2001) indica que las redes sociales son formas de interacción social, entendidas como un intercambio dinámico entre personas, grupos e instituciones en contextos de complejidad. Un sistema abierto y en construcción permanente, que involucra a conjuntos que se identifican en las mismas necesidades y problemáticas, y que se organizan para potenciar sus recursos.

Ya apuntaba Castells (2009) que es necesario que nos cuestionemos la idea tradicional de sociedad como un organismo continuo y fundamentalmente estable, ya que actualmente nos encontramos con un sistema de redes locales, nacionales y globales en las que cada red tiene sus propias configuraciones espaciotemporales y organizativas, de forma que sus puntos de intersección están sujetos a incesantes



Universidad de Valladolid



cambios. Las redes sociales se han convertido en el nuevo capital social, estableciéndose como nuevo entorno de relación.

En la sociedad contemporánea, el problema central reside en el cambio de valores. Es fundamental contar con recursos como las TIC que contribuyan a la formación personal, moral y ética del ciudadano del futuro. Por tanto se requiere pensar en los resultados que se quieren obtener, y a partir de ellos, valorar en qué medida, y cómo las tecnologías nos pueden ayudar a lograrlo al integrarlas al acervo humanista de la educación.

A través del voluntariado y los trabajos de acción social los jóvenes pueden adquirir una experiencia de aprendizaje no formal enriquecedora y satisfactoria a nivel personal, mediante el desarrollo de capacidades y competencias sociales, que contribuyen en gran medida al fortalecimiento de valores comunes como la solidaridad y la cohesión social. El joven formado en OyTL cuenta con un gran potencial de cara al desarrollo económico y social de la sociedad.

Castells (2001) señala como rasgos fundamentales entre internet y los movimientos sociales, la crisis de las organizaciones tradicionales estructuradas, los movimientos sociales en torno a códigos culturales y a valores, y cómo cada vez más, el poder de estos movimientos sociales funciona en redes globales.

Existe una promoción cultural y social, entendida como apertura a nuevas posibilidades que permite la adquisición de bienes culturales, que amplían las perspectivas educativas, laborales, de ocio y participación social dando lugar a una ciudadanía activa. Desde este enfoque la ASC puede convertirse en generadora de nuevos contextos educativos y acciones mediadoras y formativas que desarrollen la



Universidad de Valladolid



sociabilidad y la circulación social, en ámbitos de intervención y participación cada vez más amplios.

- d) Creatividad e innovación multimedia. Los jóvenes demuestran pensamiento creativo, construyen conocimiento y desarrollan productos y procesos innovadores utilizando las TIC. El usuario, invierte tiempo y esfuerzo en preparar y publicar contenido (en forma de audio – podcasts -, texto – blogs -, vídeo – youtube -, o cualquier otro tipo de formatos) a diferencia del ocio más pasivo de la televisión. Es un uso democrático de la web, en ocasiones con una autoría distribuida mediante el trabajo colaborativo.

Por lo tanto, la metodología en ASC debe orientarse hacia estas capacidades para generar nuevas competencias.

- e) E-habilidades sociales y culturales. La juventud es una etapa de la vida decisiva para la creación de la red social y la renovación de los grupos de referencia, por lo que es un momento ideal para desarrollar las habilidades sociales en contextos digitales. En ciertos ambientes, como por ejemplo entre los adolescentes, existe una presión social por pertenecer a estas redes sociales, puesto que constituyen un factor fundamental de las relaciones actuales entre jóvenes, impulsados por la necesidad de formar parte de su grupo. Como consecuencia, el hecho de no pertenecer a una red social puede significar el no existir para el resto de amigos y compañeros. Toda la información se transmite y se comparte a través de este tipo de herramientas tecnológicas. El usuario adquiere una posición social y puede ser reconocido como miembro de la comunidad con un determinado prestigio. Por tanto, las redes sociales tienen un cierto factor de integración de los individuos dentro de algunas comunidades específicas.

Pero no son únicamente aspectos positivos los que rodean a este avance tecnológico, ya que entendemos también que en el contexto



Universidad de Valladolid



social online se reproducen muchos de los déficits sociales tradicionales, quizás superados debido a los riesgos y las propias características que presenta la red. Pero ello no debe llevarnos a presuponer que el contexto social online es un espacio social edénico, de aislamiento social, y de pérdida del contacto con el entorno social. Son los jóvenes de 14 a 17 años los más vulnerables a sufrir este tipo de riesgos, debido a la ausencia de sensibilidad alguna por la preservación de un mínimo espacio privado y de juicio ante los riesgos derivados del uso desmedido de estos nuevos canales de comunicación. Esto nos conduce a incidir de manera más directa y a través de diferentes espacios educativos a mejorar las habilidades de los jóvenes desde ámbitos socioculturales.

## 2. Metodología

Se ha utilizado de manera complementaria metodología de carácter *cuantitativo y cualitativo*, con el fin de describir, comprender y explicar los fenómenos objeto de análisis. La *metodología cuantitativa*, ha requerido un laborioso proceso de recogida y análisis de datos generales relacionados con las competencias tecnológicas en los programas de formación en ASC, que ha permitido identificar e interpretar su vinculación con las competencias TIC para la Generación Net. De este modo, mediante el descubrimiento de los criterios que rigen los fenómenos analizados, se han podido elaborar teorías que guíen la acción en la práctica.

En el ámbito de las competencias TIC de los programas de ASC para OyTL, donde se encuadra este trabajo, se ha clarificado aquello que contribuye a la comprensión de la fase de recogida y análisis de la información, pero sin perder de vista el conjunto final que se dirige a la evaluación de competencias en los programas de ASC, el análisis de competencias TIC, así como la



Universidad de Valladolid



elaboración de propuestas orientadas a marcar propuestas de futuro que puedan servir de orientación a los sectores implicados.

La metodología cualitativa nos ha facilitado profundizar en apreciaciones, actitudes, niveles de logro, preferencias y satisfacción de los profesionales, así como del alumnado, en relación a las competencias tecnológicas en el ámbito del OyTL.

Esta investigación proyecta un diseño metodológico de carácter mixto, centrado en el *paradigma de investigación-acción con carácter participativo, analítico, y evaluativo* por las posibilidades que nos ofrece este proceso de fundamentación metodológica complementaria.

En el tratamiento estadístico y análisis de los datos recogidos en nuestra investigación, se ha utilizado el paquete estadístico SPSS por considerarlo adecuado para este estudio. Los datos han sido tratados en los niveles descriptivo e inferencial.

Para los grupos de discusión se utilizó el análisis de contenido, ya que ofrece gran número de procedimientos de análisis sobre la naturaleza del discurso.

La composición de la muestra y su representatividad es la siguiente:

Escuelas de Animación	25
Formadores	95
Alumnado	350
Jóvenes usuarios	579

El cuestionario utilizado se construyó con un repertorio de preguntas de varios tipos (cerradas y abiertas), centradas en aspectos de contenidos y metodología en los programas de OyTL y su vinculación con las competencias digitales, además del conocimiento de políticas de juventud supranacionales sobre el uso de las TIC. Todo ellos desde el punto de vista de las Escuelas, formadores y alumnado. Se complementa a su vez con las preguntas



Universidad de Valladolid

relacionadas con las demandas que hacen los jóvenes sobre el uso de estas tecnologías en el OyTL.



Los cuestionarios se han diseñado en base a cuatro modelos:

Cuestionario A	Escuelas de Animación
Cuestionario B	Formadores de los cursos de MOyTL
Cuestionario C	Alumnado de los cursos de MOyTL
Cuestionario D	Jóvenes

Una vez diseñado el cuestionario, se procedió a su *validación* por un grupo de expertos que aportaron diversas observaciones que nos sirvieron para perfilar el cuestionario definitivo, estructurado en una escala de tipo Likert de 1 al 5 que permite medir actitudes favorables, desfavorables o neutras sobre los aspectos consultados.

En cuanto a la fiabilidad se muestran a continuación los resultados obtenidos:

COEFICIENTE DE FIABILIDAD DE CRONBACH	
Cuestionario A (EOyTL)	0,9542
Cuestionario B (formadores)	0,9346
Cuestionario C (alumnado)	0,9346
Cuestionario D (jóvenes)	0,8334

Por lo que se deduce que el instrumento utilizado contiene un elevado índice de consistencia interna.

Para asegurar la validez de los resultados obtenidos se ha utilizado la triangulación metodológica. De este modo, se ha realizado un control cruzado entre las diferentes fuentes de datos, como ponen de relieve las modernas técnicas de investigación, con el objetivo de elevar la objetividad del análisis de



Universidad de Valladolid



los datos y ganar una mayor credibilidad de los hechos, mediante datos basados en las actuales tendencias europeas.

### 3. Resultados

Las *Escuelas de Ocio y Tiempo Libre* consideran la necesidad de adquirir competencias tecnológicas a nivel general, relacionadas con la ciudadanía digital, la comunicación y la colaboración, o en competencias referidas al pensamiento crítico. Por el contrario, disminuye notablemente el interés en aquellas competencias que relacionan la ASC con las TIC. Lo que nos lleva a determinar, que para las escuelas, las competencias tecnológicas cobran importancia en los MOyTL en calidad de ciudadanos de las sociedades del conocimiento; pero se muestran reacias a un enfoque competencial basado en TIC que modifique proyectos, contenidos e incluso actividades de OyTL.

El bajo conocimiento que poseen acerca de las políticas de juventud europeas en relación a las TIC, puede dificultar una orientación que permita incorporar estas herramientas como elemento enriquecedor de los programas de OyTL.

Por otro lado, los *formadores* muestran un ligero aumento de interés sobre los contenidos tecnológicos frente a lo señalado por las escuelas. Al igual que estas, consideran necesarias instalaciones y recursos, además de formación y competencias en TIC.

Sus valoraciones reflejan que priorizan aquellas competencias relacionadas con el pensamiento crítico, y la comunicación y la colaboración. Presentan una opinión similar a las escuelas acerca de la aplicación de estas tecnologías en el ámbito del OyTL, ya que muestran dificultad para relacionar las tecnologías y la ASC.



Universidad de Valladolid



También poseen escasos conocimientos en relación a las políticas europeas de juventud sobre el uso de las TIC, lo que limita una visión más global en este aspecto.

Presentan una clara disposición para recibir una formación adecuada en el uso TIC, ya que consideran que estas tecnologías enriquecen los contenidos que imparten y ayudan a la mejora de las actividades de OyTL con jóvenes.

Pero a pesar de esta predisposición hacia el uso tecnológico, no reflejan con evidencia que las TIC ocupen un papel importante para la futura profesión del MOyTL. La experiencia TIC no es considerada un referente para realizar un cambio metodológico en este sentido. Se muestra mayoritariamente la creencia de que no se encuentran preparados para incorporar las TIC como recurso metodológico.

En relación a los *alumnos* de los cursos de MOyTL, destaca en primer lugar que esta formación se presenta como facilitadora para el mundo laboral, bien desde un enfoque permanente o temporal, considerada por casi la totalidad de la muestra, y como enlace para una dedicación más plena en el ámbito social.

Destaca la importancia que conceden a las habilidades sociales, lo que lleva a concluir que, para los alumnos esta formación se presenta como capacitadora de competencias sociales y cívicas.

Muestran un leve aumento de interés respecto a los formadores en relación a la consideración de los contenidos TIC en los cursos. Aunque manifiestan la necesidad de usar internet para acceder a la información y los recursos relacionados con el OyTL.

Desde el enfoque mostrado por los alumnos, podemos señalar que dada la vinculación que establecen entre la formación de MOyTL y el mundo laboral (en muchos casos un primer acercamiento), es necesario que estos programas



Universidad de Valladolid



se adecuen a las orientaciones europeas, ya que estas presentan recomendaciones que van a enriquecer el nivel competencial de los jóvenes a través de las competencias tecnológicas, lo que favorecerá una mejor empleabilidad.

En relación a las respuestas de los *jóvenes*, destacan los contenidos relacionados con las habilidades sociales en primer lugar, coincidiendo con los alumnos; y de manera significativa, en segundo lugar, muestran interés por el uso de las TIC en su ocio, principalmente internet.

Consideran necesarias las competencias relacionadas con la ciudadanía digital y el pensamiento crítico. Además son conscientes de la importancia de las competencias acerca de la investigación y el manejo de la información.

No consideran que sea necesaria una educación en el uso de videojuegos, y presentan dudas acerca de educar en el uso del móvil para el OyTL. Por el contrario, sí demandan la necesidad de una educación sobre el uso de internet en el OyTL.

Además se pone de relieve que consideran internet y el móvil como un elemento imprescindible de uso diario.

## Conclusiones

Ya que aunque aparecen indicios que orientan hacia un cambio competencial y metodológico en la ASC que incorpore las TIC en los programas de OyTL, las escuelas muestran algunas resistencias.

Por otro lado, las habilidades sociales son contenidos muy valorados entre alumnos y jóvenes, consideradas además como elemento motivador para la formación del MOyTL por parte de los alumnos. Si tenemos en cuenta que, las TIC son consideradas por los jóvenes como necesarias para la relación con



**Universidad de Valladolid**



los demás, se hace evidente, al menos, un enfoque que nos conduzca hacia una formación orientada en competencias sobre ciudadanía digital, que conjugue la esencia de la ASC con la actualidad tecnológica que viven hoy en día los jóvenes.

Las competencias de comunicación y colaboración, pensamiento crítico y ciudadanía digital, también se erigen como competencias útiles para el perfil del MOyTL.

Y para dar un enfoque europeo a esta formación, se hace necesario poner énfasis en la transmisión de las políticas de juventud relacionadas con el uso de las TIC, ya que de este modo, habrá una mayor coherencia con las necesidades y demandas de la Generación Net.

El aprendizaje para el siglo XXI, debe alinearse para que se pueda generar un sistema de apoyo que permita alcanzar los logros requeridos por los jóvenes actuales. En esta línea se debe posicionar la ASC, que constituida como metodología de aprendizaje, debe favorecer la obtención de competencias tecnológicas que preparen al joven para esta nueva era.

La utilización continua y eficaz de las TIC en procesos de OyTL, va a permitir a los jóvenes tener oportunidades para la adquisición de capacidades importantes en el uso de estas. El MOyTL puede desempeñar un papel importante en la tarea de ayudar a estos jóvenes a adquirir esas capacidades, diseñar actividades y favorecer un entorno propicio en el OyTL que facilite el uso de las TIC por parte de los jóvenes para aprender y comunicar. Por eso, es fundamental que todos los agentes de intervención en el OyTL adquieran competencias en las dimensiones política, red y tecnológica, complementarias estas al perfil tradicional del animador, para ofrecer esas oportunidades y empoderar a los jóvenes con las ventajas que les aportan las TIC.



Universidad de Valladolid

## Referencias bibliográficas



Castells, M. (2001). "Internet y la sociedad en red". En Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento. Barcelona: UOC.

Castells, M. (2009). Comunicación y poder. Madrid: Alianza Editorial.

OCDE (2002). DeSeCo. Recuperado de:

<http://www.deseco.admin.ch/bfs/deseeco/en/index/03/02.parsys.78532.download.List.94248.DownloadFile.tmp/2005.dscexecutivesummary.sp.pdf>

Reig, D. (2012). Taller Entornos Personales de Aprendizaje (Intuición digital). Recuperado de: [http://www.dreig.eu/caparazon/2012/01/19/taller-pln/\(12/05/13\)](http://www.dreig.eu/caparazon/2012/01/19/taller-pln/(12/05/13))

UNESCO (2005). Hacia las sociedades del conocimiento. París. UNESCO.

Valle y Manso (2013). Competencias clave como tendencia de la política educativa supranacional de la Unión Europea. Revista de Educación. Extraordinario 2013, pp. 12-33.

Viché, M. (2008). La animación cibercultural, instrumento de cambio social; en <http://quadernsanimacio.net>, n.º 7, enero de 2008, ISSN 1698-4044.

## Referencias jurídicas europeas – textos legales

Comisión Europea (2010b). Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones Una Agenda Digital para Europa. [COM (2010) 245 final].



Universidad de Valladolid



Consejo Europeo de Lisboa (2000). Conclusiones de la Presidencia.

Recuperado de: [http://www.europarl.europa.eu/summits/lis1\\_es.htm#1](http://www.europarl.europa.eu/summits/lis1_es.htm#1)

Consejo de la Unión Europea (2009). Conclusiones del Consejo, de 12 de mayo de 2009, sobre un marco estratégico para la cooperación europea en el ámbito de la educación y la formación (ET 2020). Diario Oficial de la Unión Europea, serie C, nº 119, 28 de mayo de 2009, p.2/10.

Consejo de la Unión Europea (2010). Informe conjunto de 2010 del Consejo y de la Comisión sobre la puesta en práctica del programa de trabajo Educación y formación 2010. Diario Oficial de la Unión Europea, serie C, nº 117, 6 de mayo de 2010, p.1/7.

Parlamento Europeo y Consejo de la Unión Europea (2008). Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo, de 23 de abril de 2008, relativa a la creación del Marco Europeo de Cualificaciones para el aprendizaje permanente. Diario Oficial de las Comunidades Europeas, serie C, nº 111, 6 de mayo de 2008, p.1/7.

Parlamento Europeo (2010). Informe sobre competencias clave para un mundo cambiante: Puesta en práctica del programa de trabajo “Educación y Formación 2010”. (2010/2013(INI)).