

TESIS DOCTORAL

2018



**OCIO DIGITAL,
SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN
Y JÓVENES EN DIFICULTAD SOCIAL:
EXPERIENCIAS EDUCATIVAS
EN CONTEXTOS VIRTUALES**

MARGARITA VASCO GONZÁLEZ

PROGRAMA DE DOCTORADO EN EDUCACIÓN

M^a GLORIA PÉREZ SERRANO

ROSA M^a GOIG MARTÍNEZ

Los jóvenes de hoy no pueden aprender como los jóvenes de ayer, porque son diferentes sus cerebros y su cultura. (Prensky, 2011,2015).



AGRADECIMIENTOS

Me gustaría expresar mi más sincero agradecimiento al conjunto de personas que, de un modo u otro, han hecho posible el desarrollo de esta investigación.

En primer lugar a la Doctora M^a Gloria Pérez Serrano de la que he recibido una constante ayuda y colaboración además de ánimo y comprensión en los momentos más críticos.

Por otro lado, a la Doctora Rosa María Goig Martínez, agradecerle su disposición a acompañarme en este trabajo así como sus palabras de aliento y entusiasmo en todo momento.

Mi gratitud también a Martina, Ana y a mis profesores del Máster de Intervención Educativa en Contextos Sociales de la UNED, por ofrecer el apoyo y consejo adecuado que ha facilitado el camino para finalizar esta investigación. Miguel, Ana Eva, Ángel, Rosa, Javier...

Además, a las instituciones y jóvenes que con su participación desinteresada han contribuido a este trabajo.

Y finalmente, agradecer a mi familia que perdone mis constantes ausencias y el tiempo que este trabajo les ha quitado.



Índice

Introducción	18
Capítulo I. Estado de la cuestión o antecedentes de la investigación	25
1. Antecedentes principales	25
2. Resumen.....	35
Capítulo II. Juventud, sociedad de la Información, desarrollo y Ocio. Vinculación con las Teorías del aprendizaje desde la perspectiva psicosocial	37
1. Aproximación al concepto de juventud.....	37
2. Juventud y adolescencia desde la perspectiva de las Teorías del desarrollo y aprendizaje	40
2.1. Teoría psicosocial del desarrollo de la personalidad. Eric Erikson.	41
2.2. Teoría sobre el desarrollo Cognitivo Piaget.....	43
2.3. Teoría del aprendizaje social Albert Bandura.....	46
2.4. Vygotsky Teoría sociocultural.	48
2.5. Teoría Ecológica de Bronfenbrenner (1987).....	50
2.6. Síntesis.....	51
3. Jóvenes en dificultad social rasgos distintivos, caracterización.....	52



4. La sociedad Globalizada y los jóvenes en dificultad social.....	55
4.1. La sociedad de la Globalización.	56
5. La sociedad de la Información y la dificultad social.....	62
6. De la sociedad de la Información a la sociedad del Conocimiento a través del desarrollo de competencias vinculadas a la práctica de Ocio digital y al paradigma Socio-cognitivo.....	68
6.1. Paradigma Socio-cognitivo de Educación para la sociedad del Conocimiento. .	74
7. Resumen.....	75
Capítulo III. Ocio digital forzado como respuesta a las dificultades para transitar a la vida adulta en la Sociedad Tecnológica	77
1. La transición a la vida adulta de los jóvenes en dificultad social	78
2. Jóvenes vulnerados por la sociedad de la Tecnología.....	80
2.1. El empleo en la Sociedad Tecnológica.	82
2.2. La tecnología como instrumento de exclusión educativa.	84
2.3. El entorno familiar y la tecnología.....	88
2.4. El colectivo NINI, conceptualización de este fenómeno social y su relación con la tecnología.	91
3. Políticas de juventud para la inclusión en la sociedad digital y la práctica de un Ocio responsable.....	95
3.1. Planes y Normativas en materia de capacitación tecnológica para la educación y el empleo.....	96



3.2. Planes y Normativas referidos al Ocio.....	105
3.3. Estándares UNESCO Para El Desarrollo De Competencias Digitales.	107
4. Resumen.....	111
Capítulo IV. Generación digital y juventud en dificultad social	113
1. Jóvenes en dificultad ¿Nativos digitales?	113
1.1. Diferencias de la generación digital.	116
2. Características de la generación digital, manifestaciones en el Ocio Tecnológico.	117
2.1. Taxonomía de la juventud digital.....	121
3. Del Nativo digital a la Generación Post-millennials: Generación Y ó Generación Z.....	122
4. El enfoque lúdico de la vida en Red y sus implicaciones cognitivas	124
4.1. Manifestaciones en la socialización de los jóvenes del Ocio en Red Universal digital y en el Entorno Tecnológico.....	129
4.2 El Entorno digital paradigma de aprendizaje para los nativos digitales desde una perspectiva lúdica.	132
5. Riesgos de la vida online para los jóvenes en dificultad social: El mal uso de la red.....	138
5.1. Síntomas de dependencia de las TIC:	142
6. Ocio digital activo en colectivos de jóvenes vulnerables	143
7. Resumen.....	145
Capítulo V. Ocio digital en tiempos de tecnología: Jóvenes vulnerables en la sociedad del ocio.	148



1. El concepto del Ocio en la sociedad contemporánea.....	149
1.1. El ocio como experiencia de desarrollo personal y social.....	151
1.2. El valor de la experiencia de Ocio.....	155
1.3. El ocio valioso como elemento para la calidad de vida.	159
1.4 El Ocio desde la perspectiva educativa.	161
1.5 El Ocio desde la perspectiva de los jóvenes.....	164
2. La sociedad del Ocio y los jóvenes en dificultad social.....	165
2.1. Características del Ocio en dificultad social.	168
2.2. El ocio como bien de consumo y factor para la desigualdad social entre los jóvenes.	172
3. e-ocio: La digitalización de la experiencia del Ocio.....	175
3.1. Elementos del Ocio digital o e-ocio.....	180
3.2. Prácticas de Ocio digital en dificultad social.....	185
4. Resumen.....	192
Capítulo VI. Intervención socioeducativa y Ocio digital valioso.....	194
1. El enfoque social de la experiencia de ocio digital.....	195
1.1. La educación en el Ocio digital como esfera de la pedagogía y educación social.....	196
1.2 La educación en el Ocio digital como factor para la inclusión social de los jóvenes en dificultad social.	200
1.3. Actuaciones para el desarrollo de un Ocio digital Inclusivo.	203



1.4. Medidas de acción para un ocio inclusivo en el ámbito digital.....	206
2. De la acción educativa a la Intervención socioeducativa para el ocio digital valioso en jóvenes en dificultad social.....	207
2.1. El entorno digital, un nuevo escenario de intervención para la práctica socioeducativa.....	209
2.2. El perfil profesional para el desarrollo de la intervención educativa en el ocio digital.....	213
2.3. Las buenas prácticas en la intervención educativa en el Ocio digital con jóvenes en dificultad social.....	216
3. Intervención educativa para la Alfabetización y Capacitación digital de jóvenes en dificultad social. Ocio digital como instrumento alfabetizador.....	218
3.2. Dimensiones del ocio digital desde una perspectiva práctica de intervención socioeducativa.....	222
4. Resumen.....	226
Capítulo VII. Metodología y diseño de la Investigación.....	228
1. Marco Metodológico.....	229
1.1. Planteamiento del problema que se quiere estudiar y presentación de la hipótesis.....	229
1.2. Objetivos a alcanzar.....	231
1.3. Medios para conseguir los objetivos planteados.....	233
1.4. Metodología.....	234



2. Diseño de la investigación cualitativa en contextos educativos.....	246
2.1. Preparación de la investigación.....	248
2.2 Trabajo de Campo.	248
2.3. Análisis de la Información.....	260
2.4. Comunicación de resultados.....	269
3. Criterios éticos de la investigación.....	270
4. Resumen del capítulo.....	271
Capítulo VIII. Análisis descriptivo de los datos.....	274
1. Análisis de las entrevistas a Jóvenes en dificultad social.....	274
2. Análisis de las entrevistas a profesionales.....	327
3. Resumen.....	347
Capítulo IX. Análisis interpretativo.....	349
1. Análisis interpretativo jóvenes.....	349
1.2. Experiencias de ocio digital en dificultad social.....	350
1.3. Perspectiva educativa del Ocio digital de los jóvenes vulnerables.....	358
1.4. Los Peligros del Ocio digital en dificultad social.....	364
1.5. Ámbitos de uso de las TIC en colectivos de dificultad social.....	369
2. Análisis interpretativo profesionales.....	370
2.1. Implicaciones del Ocio digital jóvenes en dificultad social.....	371



2.2. Valores vinculados al ocio digital en los jóvenes en dificultad social.....	373
2.3. Enfoque educativo y estrategias de actuación para el Ocio digital valioso en jóvenes vulnerables.....	374
3. Resumen.....	380
Capítulo X. Conclusiones	382
1. Conclusiones.....	382
2. Limitaciones y propuestas de futuro.....	391
Bibliografía	395
Anexos	434



Índice de tablas, gráficos e imágenes

TABLAS

Tabla 1. Factores de dificultad	53
Tabla 2. Competencias para la Sociedad del Conocimiento	72
Tabla 3. Modelo educativo familiar de uso de las TIC en entornos difíciles	91
Tabla 4. Estándares UNESCO para el desarrollo de competencias digitales	109
Tabla 5. Taxonomía de la juventud digital	121
Tabla 6. Dimensiones del Nativo digital	123
Tabla 7. Concepción actual de la experiencia de Ocio	152
Tabla 8. Valores y antivalores de las experiencias de Ocio	155
Tabla 9. Condicionantes de las actividades de Ocio	170
Tabla 10. Intervención educativa para la Alfabetización digital de jóvenes en dificultad social	220
Tabla 11. Paradigmas de investigación	238
Tabla 12. Modelos de investigación cualitativa	241
Tabla 13. Vinculación Objetivos con preguntas de investigación	252
Tabla 14. Distritos de referencia de los centros	256



Tabla 15. Distribución de informantes	259
Tabla 16. Años de experiencia en dificultad social	259
Tabla 17. Ejemplo categoría 1 ^{er} Nivel	262
Tabla 18. Familias jóvenes: Nivel conceptual	267
Tabla 19. Familias agentes: Nivel conceptual	268
Tabla 20. Prácticas de aprendizaje con las TIC	296
Tabla 21. Uso necesario de las TIC	370
Tabla 22. Enfoque educativo para las experiencias de ocio digital en contextos virtuales	376
Tabla 23. Secuencia de Actuaciones para la realización de las entrevistas	438

GRÁFICOS

Gráfico 1. DAFO La sociedad de la Globalización	56
Gráfico 2. Capacidades digitales para la Sociedad del Conocimiento	71
Gráfico 3. Actividades de Ocio más importantes para los jóvenes	165
Gráfico 4. Ocio en los jóvenes en dificultad social	171
Gráfico 5. Uso de internet en los últimos tres meses	176
Gráfico 6. Características de los escenarios virtuales	210
Gráfico 7. Situación actual del joven	260



Gráfico 8. Frecuencia de códigos Jóvenes Nivel textual	264
Gráfico 9. Frecuencia de códigos agentes: Nivel textual	264
Gráfico 10. Unidades de análisis y categorías centrales	269
Gráfico 11. ¿Cuándo apagas el móvil?	278
Gráfico 12. Conoces alguna red social para compartir información sobre tus aficiones, intereses, dudas	292
Gráfico 13. Uso inadecuado de las redes sociales	314
Gráfico 14. Valores y antivalores del Ocio digital	336
Gráfico 15. Propuestas para el enfoque educativo del Ocio digital	341
Gráfico 16. e-EFIS	379

IMÁGENES

Imagen 1. Transición a la vida adulta: Perspectivas de Ocio forzado	80
Imagen 2. Nativo digital	115
Imagen 3. Reglas de juego en otro idioma	126
Imagen 4. Conversación WhatsApp.	128
Imagen 5. Esquema de Ocio valioso	156
Imagen 6. Usuarios activos mensuales de las redes sociales	179



Imagen 7. Salón del Cómic y del Video juego	183
Imagen 8. Juegos digitales preferidos según género	190
Imagen 9. Modelo de buenas prácticas para el ocio digital en colectivos vulnerables	217
Imagen 10. Preparación de la investigación	235
Imagen 11. Criterios de validez y rigor metodológico	244
Imagen 12. Diseño de la investigación	247
Imagen 13. Proceso de elección del método e instrumento	250
Imagen 14. Vista de red: Aprendizaje Colaborativo	266
Imagen 15. Vista de red: Redes Sociales	266
Imagen 16. Vista de red experiencias de Ocio digital	275
Imagen: 17. Vista de red: Actividades ocio digital	281
Imagen 18. Grupo de WhatsApp	285
Imagen 19. Código con cita Nativo digital	288
Imagen 20. Nube de palabras Experiencias de Ocio digital	290
Imagen 21. Vista de red. Perspectiva educativa.	291
Imagen 22. Vista de Red Profesionales Formados	301
Imagen 23. Vista de red educación y Ocio digital	310



Imagen 24. Peligros del Ocio digital en dificultad social	310
Imagen 25 Vista de red: Perfiles de internet	312
Imagen 26. Imagen Red Tor	315
Imagen 27. Vista de red Uso necesario de las TIC y las RRSS.	321
Imagen 28. Vista de red Ocio digital agentes	327
Imagen 29. Nube estrategias de ocio valioso	346



Glosario de Abreviaturas

ADSL	Asymmetric Digital Subscriber Line Línea de Abonado Digital Asimétrica
APPS	Aplicaciones
EFIS	Estrategias de intervención socioeducativa
FMS	Funciones mentales Superiores
GTA	Grand Theft Auto
HTML	Hyper Text Markup Language Lenguaje de marcación de hipertexto
INTEF	Instituto Nacional de Tecnologías educativas y de Formación del Profesorado
LOMCE	Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa
MMO	Masive Multiplayer Online Game Juegos en línea multijugador masivo
MOST	Management of Social Transformations
NET	Nuevo entorno Tecnológico
NRC	National Research Council Consejo Nacional de Investigación
ODA	Ocio digital Activo
OMS	Organización Mundial de la Salud
RAE	Real Academia de la Lengua Española
RUD	Red Universal digital



RRSS	Redes sociales
TAC	Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento
TEP	Tecnologías de Empoderamiento y Participación
TIC	Tecnologías de la Información y Comunicación
UNESCO	United Nations Educational, scientific and Cultural Organization Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y cultura
WLRA	World Leisure and Recreation Association Asociación mundial del Ocio y la recreación
WSIS	World Summit on the information Society Cumbre mundial de la sociedad del conocimiento



Introducción¹

El propósito fundamental sobre el que se articula esta investigación consiste en reconocer las dinámicas del Ocio digital que los jóvenes en dificultad social llevan a la práctica en su tiempo libre. Con dicha investigación, se pretende dar respuesta a las necesidades observadas, tanto por los profesionales como por los protagonistas de este colectivo, desde una perspectiva que trata de integrar las actividades de Ocio digital preferidas por los jóvenes de sectores vulnerables, en las dinámicas educativas que se implementan desde la intervención social con este colectivo.

La motivación principal por la que se ha llevado a cabo este trabajo se sostiene sobre tres pilares que han sido determinantes: a) la experiencia educativa en el ejercicio de la profesión docente, vinculada a la infancia y juventud, en distintas etapas de la oferta educativa; b) el contacto directo con jóvenes en dificultad social de diversos programas de intervención socioeducativa y c), la convicción de que los modelos pedagógicos centrados en estrategias flexibles de intervención (EFIS) adaptadas a las demandas educativas de los jóvenes del siglo XXI, son la forma más adecuada para evitar los procesos de exclusión asociados a la Sociedad del Conocimiento.

Desde esta perspectiva, las inquietudes suscitadas por el entorno de las tecnologías, concretadas en las prácticas de Ocio dentro de uno de los grupos con mayores dificultades como el de los jóvenes, han dado como resultado el trabajo realizado. Con él se trata de aportar algo de luz a los profesionales de la educación formal y no formal para el ejercicio de una práctica educativa

¹ Tal y como señala la RAE: para evitar dificultades sintácticas y de concordancia que complican y hacen más farragosa la lectura se recurre, en ocasiones, al género masculino. Que responde al principio de economía lingüística bajo su condición de género neutro que engloba tanto hombres como mujeres.
<http://www.rae.es/consultas/los-ciudadanos-y-las-ciudadanas-los-ninos-y-las-ninas>



adecuada a los tiempos en los que nos encontramos. Y con ello, ofrecer a los verdaderos protagonistas de este trabajo, una oportunidad para la inclusión y transición normalizada a la vida de adultos, haciendo posible acercarnos a uno de los propósitos que rigen el trabajo realizado: alcanzar una sociedad más sostenible y solidaria.

Tomando como referente este propósito y atendiendo a la orientación educativa de esta investigación se revela una hipótesis de trabajo que observa la posibilidad de aprovechar el potencial tecnológico de los adolescentes para sacarles de la exclusión a través de actividades de Ocio digital sostenidas en el concepto de Ocio digital valioso.

Atendiendo a la misma, se ha formulado un objetivo general que permite visibilizar el fin perseguido en este trabajo que pretende: Conocer el tipo de ocio digital que practican los jóvenes en dificultad social para encontrar alternativas de ocio digital valioso trabajando desde una perspectiva educativa.

Vertebrado sobre este objetivo se plantean tres cuestiones fundamentales, que constituyen los principales interrogantes de la investigación. ¿Cómo emplean su tiempo de Ocio digital: Lúdico, social y móvil los jóvenes en dificultad social? ¿En qué medida este tipo de actividad contribuye a perpetuar más la exclusión? ¿Qué alternativas educativas se pueden formular en este ámbito?

Atendiendo a la reflexión detenida de estos interrogantes se ha ido dando forma al conjunto de objetivos específicos de manera que respondan al objetivo general planteado, quedando definidos como se muestra a continuación:



- ✓ Observar los estereotipos asociados a los jóvenes en dificultad social para reconocer los mitos y realidades de este colectivo.
- ✓ Estudiar la valoración que hacen los jóvenes en dificultad social del Ocio Tecnológico como elemento para la socialización, la formación y la educación.
- ✓ Analizar el significado que le otorgan los jóvenes en dificultad social a las TIC en la sociedad actual.
- ✓ Reconocer hábitos de Ocio Tecnológico saludable frente a malas prácticas de entretenimiento virtual que puedan derivar en conductas disruptivas.
- ✓ Identificar las implicaciones (en la vida, rutina, hábitos) del Ocio “Transmedia” para los jóvenes en riesgo de exclusión.
- ✓ Señalar los hábitos de ocio digital en colectivos de dificultad social.
- ✓ Buscar alternativas de Ocio pedagógico beneficiosas para los jóvenes en dificultad social.

Tras el diseño de estos elementos se comienza la tesis recogiendo, en la primera parte, el marco teórico de la investigación que se fundamenta en las palabras del profesor Cuenca (2009, p11) que explica “la necesidad de entender el momento histórico en el que nos encontramos para poder conceptualizar el ocio”.

Teniendo en cuenta esta perspectiva, se expone un análisis descriptivo que detalla los principales elementos presentes en el contexto de los jóvenes en dificultad social, que permiten observar la sociedad del siglo XXI y su relación con el ocio digital, ayudándonos a descubrir la acción socioeducativa que puede implementarse con este colectivo.



Sobre estos elementos se presenta en seis capítulos la fundamentación teórica, que va a sostener el estudio empírico, de modo que nos permita advertir el terreno de trabajo sobre el que se va a articular la posterior investigación.

Así, partimos de la identificación de aquellas investigaciones y estado de la cuestión estrechamente relacionada con el contenido de la tesis. Para la que se presenta un nutrido grupo de estudios científicos de ámbitos como: Juventud, dificultad social, Ocio, TIC y Ocio digital que ponen de manifiesto la relevancia del tema que se trabaja.

Cabe señalar que el Ocio, tal y como se observa en la actualidad, es un concepto amplio y cargado de significado, cuyas implicaciones para el desarrollo humano, le han otorgado un papel relevante dentro de los estudios de Pedagogía, Sociología y Educación. Desde esta perspectiva, se comienza con una descripción detallada del concepto de juventud, para lo que se ha recurrido al estudio de diferentes teorías del desarrollo. Así mismo, para responder a la visión contextual, se analizan los elementos de la sociedad del siglo XXI y se muestran las herramientas claves que permiten a los jóvenes en dificultad social su transición a la Sociedad del Conocimiento.

Por otro lado, la fusión de la tecnología en la vida diaria de las sociedades, pone de relieve aspectos, de este ámbito del desarrollo humano, como pueden ser las prácticas de Ocio forzado en respuesta a las dificultades para transitar a la vida adulta en la Sociedad Tecnológica. Motivo por el que analizamos cómo, los jóvenes en dificultad social, encuentran en el desarrollo tecnológico un obstáculo más que condiciona la práctica de una experiencia de ocio con escaso valor para el desarrollo humano.



Otro elemento que incide en el Ocio digital, sometido a análisis en este trabajo, es el que determina las capacidades tecnológicas del colectivo frente a la generación digital. Así, es del todo necesario, conocer cuáles son las características de este grupo de población que, como resultado de sus dificultades para intervenir adecuadamente en el entorno tecnológico, requiere el planteamiento de paradigmas educativos diferentes planteados desde un enfoque lúdico de la experiencia de aprendizaje digital.

Conforme avanza el marco teórico, se va perfilando el estudio contextual de los elementos que más influencia tienen respecto al tema trabajado. Es el caso del capítulo V, en el que se describen los aspectos más significativos del Ocio en la sociedad actual, permitiéndonos comprender mejor el valor de esta experiencia, como pieza clave para la calidad de vida y las posibilidades de mejora socio-educativa del grupo de jóvenes estudiado.

Así mismo, se describen las características del Ocio de los jóvenes en dificultad social como referentes que van a condicionar la práctica con dispositivos tecnológicos, identificándose además, los rasgos diferenciadores de este ámbito dentro de los contextos virtuales.

La orientación educativa se visibiliza, a lo largo del marco teórico, a través de distintas propuestas ajustadas a los elementos que se describen en torno a cada uno de los temas trabajados. Esta perspectiva permite analizar, con mayor concreción, de qué forma participa la acción educativa en los diferentes elementos que se trabajan y, nos ayuda a estructurar con más detalle, las posibilidades del Ocio digital dentro de contextos virtuales educativos y de aprendizaje.

Finalmente, se recogen las intervenciones socioeducativas para el desarrollo de experiencias de Ocio digital Valioso dentro del trabajo dirigido a los colectivos vulnerables. En este sentido, se



analiza la experiencia de Ocio digital desde un prisma que reconoce, la importancia de la educación social y la pedagogía, como elementos esenciales para el desarrollo de actuaciones que garanticen una experiencia inclusiva de ocio virtual.

Concluida la primera parte se da paso al estudio empírico, que presenta en primer lugar, la descripción de la metodología y el diseño de la investigación. En ella se recuerdan de nuevo la hipótesis de trabajo y los objetivos así como el planteamiento metodológico que justifica, la elección del paradigma de investigación por el que se rige el estudio, así como los criterios que responden al rigor metodológico.

Posteriormente se explicita el diseño de la investigación, en el que se describen entre otros, las fases que el trabajo ha cubierto, las características de los informantes y el proceso de elección del método e instrumento que va a permitir la obtención de los datos. Igualmente, se presenta como se va a realizar el análisis de los mismos así como el tratamiento de la información para la obtención de los primeros resultados.

Estos resultados se muestran en el análisis descriptivo mediante el estudio del conjunto de redes y categorías que se diseñaron en unidades hermenéuticas para dar paso a su interpretación, que toma como referencia, la fundamentación teórica realizada en la primera parte de la investigación, haciendo emerger los hallazgos del estudio.

Finalmente, se recogen las conclusiones que responden a los objetivos e hipótesis formuladas, para destacar por último, las implicaciones pedagógicas que sirven para orientar y guiar nuevas propuestas de investigación en el futuro sobre el Ocio digital en jóvenes vulnerables conducentes a un óptimo desarrollo de nuevas y mejores prácticas educativas, la que identifica el contexto en



el que éstos jóvenes han aprendido a vivir el ocio como uno de los elementos más influyentes en las experiencias de Ocio digital en este colectivo.

Concluida la Tesis aparece la bibliografía utilizada tras la que se recogen los anexos que sirven de complemento a la investigación realizada.



Capítulo I. Estado de la cuestión o antecedentes de la investigación

Para comprender el ámbito de estudio elegido se parte, en este primer capítulo, de las investigaciones y trabajos cuya temática principal se centra en juventud, ocio, dificultad social y tecnologías de la información y comunicación. Así, se van a describir uno por uno los elementos sobre los que se articula la tesis de manera que permita tener una visión general del contenido que se ofrece en esta investigación. En este sentido se recogen a continuación las publicaciones científicas nacionales e internacionales que han servido de base para fundamentar el trabajo realizado.

1. Antecedentes principales

Los modelos de transición de los jóvenes hacia la vida adulta forman parte de un numeroso conjunto de estudios nacionales e internacionales que trabajan por ofrecer respuestas hacia un colectivo con perfiles y situaciones diferenciadas pero que tienen en común lo que encuentra en la imposibilidad de avanzar hacia la madurez un espacio común que Du Bois-Reymond (2004) ha denominado un modelo de “transición lineal o yoyo”.(Cuenca, Campos & Goig, 2018; Fernández, 2016; Galanaki & Leontopoulou, 2017; Gentile, 2016; Tanner & Arnett, (2016).

Esta preocupación, por la búsqueda de alternativas que ayuden a los adolescentes a transitar de forma autónoma y con expectativas de futuro viene determinando, desde hace tiempo, el establecimiento de un conjunto de políticas y modelos de intervención que trabajan para garantizar la estabilidad de los jóvenes y su inclusión en un mercado laboral que actualmente exige mayor cualificación. En este sentido, el “Plan de juventud 2020” elaborado por el Instituto de la Juventud, lleva a la práctica un conjunto de actuaciones dirigidas a mejorar las oportunidades de los jóvenes



en diferentes esferas de su vida: Educación y formación, empleo y emprendimiento, vivienda, salud, ocio y deporte, participación, voluntariado, convivencia e inclusión. (INJUVE, 2014, p.8). Cabe destacar, que este plan descende directamente de la Estrategia de Europa 2020, aprobada en 2010 por la Unión Europea, cuyas prioridades fundamentales son: Crecimiento inteligente, sostenible e integrador. Articulada sobre estas prioridades, se especifica en materia de educación, formación, juventud y deporte la “Estrategia de la UE Para la Juventud” que se sostiene sobre objetivos de actuación descritos en la Agenda Social Renovada (2009) y que determina en materia de Juventud:

- ✓ Crear más oportunidades para los jóvenes en la educación y el empleo.
- ✓ Mejorar el acceso a la sociedad de todos los jóvenes y su plena participación en ella.
- ✓ Potenciar la solidaridad mutua entre la sociedad y los jóvenes.

Desde que el 20 de Noviembre de 1989 la Convención de Derechos del Niño aprobada por la asamblea General de las Naciones Unidas, en vigor desde septiembre de 1990, contemplara a los menores como seres humanos con derecho a la participación, los modelos de protección a la infancia y juventud han modificado sus estrategias y formas de actuación en referencia a este colectivo. En este sentido, se han incorporado medidas que no sólo se articulan en torno a la protección sino que, en una visión más acorde con la realidad de la sociedad del milenio, trabajan por el reconocimiento de los jóvenes como Inversión social; reorientando el término acuñado en economía “Tasas de retorno” que adquiere un nuevo sentido en ámbitos en los que hasta la actualidad no le había sido reconocido como la educación, formación o intervención socioeducativa. (Cuenca, Goig y Goig 2015; Llamas, 1999; Melendro 2007).



Parece evidente, por tanto, que en la actualidad la Juventud forma parte de los principales temas de estudio e investigación que se llevan a la práctica, como consecuencia directa, del reconocimiento que se le otorga a este colectivo en todas las esferas de la sociedad: política, educativa o económica como elemento indispensable para garantizar la sostenibilidad en este milenio. En esta línea de trabajo por la sostenibilidad social, se vienen implementando desde 2005 un conjunto de acciones que “permitan a cada ser humano adquirir los conocimientos, competencias, actitudes y valores necesarios para forjar un futuro sostenible” (Educación para el Desarrollo Sostenible (EDS²) UNESCO) Concretándose en el proyecto “Jóvenes por el cambio” dirigido particularmente a docentes, educadores, jóvenes y ONG y “diseñado para concienciar y aprender sobre posibilidades de consumo sostenible de manera atractiva para los Jóvenes dentro del marco de la EDS y estilo de vida sostenibles en la UNESCO”. (UNESCO).

Desde la perspectiva ecológica o contextual de todo este trabajo, se observa como uno de los pilares básicos para un futuro sostenible, la importancia de desarrollar diferentes líneas de investigación que recojan, entre sus prioridades, las necesidades que en la actualidad vislumbran los jóvenes en consonancia con la sociedad en la que han de desenvolverse. Desde esta perspectiva, son varias las Universidades españolas que trabajan en diversos ámbitos referidos a la juventud: Deusto, Santiago de Compostela o Sevilla. Por lo que respecta al ámbito de la dificultad social, la Universidad Nacional de Educación a Distancia cuenta con el grupo de investigación en

² En La conferencia Mundial de la UNESCO sobre Educación para el Desarrollo Sostenible celebrada 10 de Noviembre de 2014 en Aichi-Nagoya (Japón) bajo el lema “Aprender hoy para un futuro sostenible” se dio por finalizado el Decenio de la Educación para la Sostenibilidad 2005-2014 sentándose las bases para su continuidad en el marco del Programa de Acción Mundial (GAP) sobre Educación para el Desarrollo Sostenible.



Intervención Socioeducativa Educativa que centra su trabajo en el estudio de este colectivo como uno de los principales ejes de reflexión, investigación y acción.

A nivel internacional, el departamento de Desarrollo Humano y Ciencias de la Familia de la Universidad de Ohio implementa, desde la visión ecológica del ser humano, el trabajo en diferentes ámbitos de la juventud y la familia. Cabe señalar entre otros, en la esfera de la dificultad social en los jóvenes, el estudio realizado por Bantchevska et al. (2008) “Problem Behaviors of Homeless Youth: A Social Capital Perspective³”

De igual modo son relevantes las investigaciones de Du Bois-Reymond (2004) o Melendro (2007) que trabajan sobre el concepto de “alargamiento de la juventud “y las “transiciones lineales” que definen hoy día a la generación joven del siglo XXI. Un elemento que viene asociado con este concepto de juventud prolongada, es el de los jóvenes que no estudian ni trabajan. La relevancia de este comportamiento y sus implicaciones para la sociedad, queda manifiesta en diferentes documentos y estudios que tratan de definir las características de este colectivo así como las distintas formas de abordar y comprender la naturaleza de este grupo social. La Fundación Europea para la mejora de las condiciones de vida y trabajo en su estudio: NEETs Young people not in employment, education or training: Characteristics, costs and policy responses in Europe (2012)⁴ Analiza la situación del mercado laboral de los jóvenes en Europa centrándose especialmente en el colectivo NI-Ni. Se identifican las características de pertenencia al grupo

³ Problemas de conducta de la Juventud sin hogar, una perspectiva de capital social. El estudio sugiere que la intervención sobre el contexto social puede modificar la conducta de los jóvenes.

⁴ Los jóvenes sin empleo, educación o formación: características, costes y respuestas de política en Europa



NI-Ni así como el coste económico y social de este colectivo. Además de evaluarse las políticas de los Estados miembros para apoyar a los jóvenes en su inserción en el mercado laboral.

El crecimiento acelerado de este colectivo en Latinoamérica ha suscitado también el interés de algunos investigadores, que abordan el examen de esta problemática, mediante el estudio de las políticas públicas y el contexto en el que se da esta situación tratando de articular un conjunto de características, que pongan de manifiesto, la responsabilidad de la coyuntura político social en la aparición de este fenómeno. Autores como Ernesto Rodríguez (2011) Director del Centro Latinoamericano sobre Juventud (CELAJU) o investigaciones como las de Vanesa D'Alessandre (2014) para la Organización de Estados Iberoamericanos Para la Educación, La ciencia y la cultura (OEI) dejan patente la sensibilidad que provoca este colectivo en América Latina.

España no es un país ajeno a esta difícil situación, los datos recogidos en el informe “Panorama de la Educación” (2014, p.23) de la OCDE, señalan que el nuestro es el país Europeo con mayor índice de población juvenil que no estudia ni trabaja. El Instituto de la juventud, en su informe Desmontando a NINI (2011), analiza la realidad social de este grupo de población en torno a diferentes parámetros de su proceso vital educativo, formativo, laboral, familiar y social.

La preocupación hacia los jóvenes y sus posibilidades para construir un futuro, no sólo se hace cada vez más patente la realidad académica de nuestro entorno, sino que alcanza esferas como las de la política, que trabajan por el desarrollo de planes y estrategias para la empleabilidad y la mejora de la oferta educativa en un esfuerzo por reducir las altas tasas de abandono de la educación y la escasa ocupación laboral de los jóvenes en nuestro país; Plan Nacional de Garantía Juvenil en España (2013) y la Estrategia de emprendimiento y empleo Juvenil (2013-2016) entre otras.



Otro ámbito de la vida de los jóvenes que en los últimos años ha sido elemento central de estudios e investigaciones, es el que hace referencia al ocio y a las actividades que éstos realizan durante estos espacios de tiempo. En la actualidad, el concepto de Ocio como actividad valiosa para el desarrollo personal y social (Cuenca, 2014) adquiere mayor protagonismo en las sociedades del siglo XXI.

Desde esta nueva concepción de Ocio valioso se articulan, en torno a los jóvenes vulnerables, estudios como los realizados en Irlanda por Byrne, Nixon, Mayock y Whyte (2006) o en Francia Yergueau, Pauzé, y Toupin (2007), que abordan el dilatado espacio de tiempo que les ocupa esta faceta de la vida que, en escenarios de dificultad, puede transformarse en una actividad escasamente creativa o incluso derivar en conductas de riesgo. Otro grupo interesado en el estudio de Ocio prolongado y sus repercusiones con el consumo de drogas y alcohol, es el coordinado por la profesora Hiley Sharp (2010) de la Universidad de New Hampshire. En nuestro país, la Fundación de ayuda contra la drogadicción (FAD), el Centro Reina Sofía sobre adolescencia y juventud (2010) y el INJUVE (2012) promueven y desarrollan numerosas investigaciones que analizan el fenómeno del Ocio juvenil sostenido, principalmente, en el conocido como Botellón.

Parece evidente la relevancia que se le otorga a las actividades relacionadas con el Ocio desde un enfoque que va más allá del entretenimiento, así queda de manifiesto, en la Carta Internacional del Ocio de la World Leisure and Recreation Association (WLRA, 1998)⁵, que no sólo reconoce el Ocio como un “derecho básico del ser humano” (Art.1), sino que lo considera un “servicio

⁵ Aprobada por el V Congreso Mundial de Tiempo Libre de la World leisure and Recreation Association en Sao Paulo, Brasil, 26-30 de Octubre de 1998.



social” (Art. 2), que debe ser “objeto de estudios sistemáticos e investigaciones académicas” (Art. 6).

Cabe señalar que en España, la materialización de los propósitos enunciados por la WLRA se hace visible a través del Instituto de Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto que, desde 1988 realiza numerosas y variadas investigaciones sobre el tema.

“Profundizar en el fenómeno del ocio nos conduce a: investigar su naturaleza y sus formas, captar y generar documentación y conocimiento, formar/actualizar a profesionales y difundir su trascendencia en el contexto actual” (Deusto: 2013). El instituto, cuenta además con el Foro de Investigación, Pensamiento y Reflexión en torno al fenómeno del Ocio, Ociogune, vinculado en 2012 con la World Leisure Organization (WLO), desde que se celebrara en Rimi (Italia) el XII Congreso Mundial de Ocio.

El foro, a través de la Red de equipos de investigación, se centra en el estudio del ocio “entendido como un recurso individual y colectivo que permite el desarrollo social, económico y personal, y al que cada integrante de la red se acerca desde una óptica y ámbito de investigación diferente” (Ociogune, 2013). Participando en este conjunto de equipos la UNED, y su grupo de Investigación sobre Contextos de Intervención Socioeducativa, aporta su profundo estudio en torno a los ámbitos de Ocio: formación y empleo de los jóvenes en dificultad social (2016), cuyos resultados, forman parte de una amplia investigación iniciada en 2013 que lleva por título “De los tiempos educativos a los tiempos sociales: la construcción cotidiana de la condición juvenil en la sociedad de redes”



Desde otra perspectiva, pero igualmente vinculados al entorno de la juventud y estrechamente relacionados con el Ocio de los jóvenes, encontramos trabajos cuyo propósito de investigación son las Tecnologías de información y comunicación. En este aspecto el Grupo de Investigación (GD.I) de la universidad Internacional de la Rioja analiza, desde una perspectiva educativa, la relación que los jóvenes españoles establecen con internet y el uso que éstos hacen de las redes sociales.

Más ambicioso es el informe “The Global Information Technology Report 2013 Growth and Jobs in a Hyperconnected World⁶”, que analiza desde la perspectiva de un nutrido grupo de expertos “los avances de las TIC en la última década, así como el aumento conciencia de la importancia de la difusión de las TIC y uso para la competitividad a largo plazo y para la sociedad bienestar”. (Brende &Greenhill, 2013, p.5).

Ha de tenerse en cuenta, que la inquietud por las Tecnologías de Información y comunicación así como del conjunto de factores aparejados a las mismas, suponen un abundante catálogo de investigaciones que se centran en varios aspectos en relación a las mismas. En el marco del proyecto Europeo “Motiva Equal” cofinanciado por el Fondo Social Europeo, la asociación La Rueda, realiza un interesante análisis sobre el uso de las TIC en colectivos de exclusión social. En él, se reconocen las estrategias a implementar dentro de este colectivo como eje para su inclusión en la sociedad digitalizada.

Otro ámbito que se encuentra inmerso en el desarrollo de la tecnología y en el que se concentran gran multitud de estudios es el que se refiere a la educación. En este sentido, son numerosos los organismos tanto españoles como internacionales, que se ocupan de la investigación educativa en

⁶ Informe Global de Tecnología de Información 2013 Crecimiento y el empleo en un mundo hiperconectado.



torno a las tecnologías de información y comunicación así como de las posibilidades de las mismas en todos los niveles educativos. España, cuenta entre otros, con el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del profesorado (INTEF) del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte que se ocupa de la integración de las TIC en las etapas educativas no universitarias. En el contexto europeo el portal INSIGHT, de European Schoolnet, es el observatorio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Educación, que se ocupa del estudio y divulgación sobre innovación educativa en el entorno e-learning.

Son muchos además, los autores que se acercan al estudio de la tecnología digital y al mundo de los adolescentes como principales consumidores de este fenómeno de la sociedad actual. Fuera de nuestro país, Ramírez et al. (2014) de la Universidad de Manizales (Colombia), muestran las conclusiones de su investigación en un estudio que pone de manifiesto la influencia de las TIC en la identidad de cada sujeto. Desde la Universidad del País Vasco, autores como Odriozola y Corral (2010), analizan las repercusiones que tiene sobre los jóvenes el uso inadecuado de las tecnologías. Y Viñals, Abad y Aguilar (2014), proponen el estudio de las prácticas de ocio digital en los jóvenes españoles de este milenio.

No hay que olvidar además, que la expansión de la Tecnología digital abre la puerta a nuevos modelos de socialización que repercuten, como es evidente, en el establecimiento de relaciones personales articuladas en otra forma de comunicación. Desde este enfoque, el Ministerio del Interior (2014), materializa investigaciones orientadas al reconocimiento del uso que hacen los adolescentes de los soportes informáticos, para identificar las actividades potencialmente peligrosas que éstos realizan a diario en la sociedad en red. Qué redes sociales prefieren, cómo y para qué las usan, de qué forma protegen su intimidad en la red, etc. son preguntas a las que



responde el Informe Generación 2.0 (2011) de la Universidad Camilo José Cela, que ponen de manifiesto, la inquietud que generan las tecnologías digitales en torno a diferentes esferas en la vida personal de los jóvenes.

En esa misma línea, la preocupación por las actividades que realizan los jóvenes en el mundo virtual, se desarrollan un conjunto de planes y estrategias que tratan de hacer de la red un medio seguro que evite, entre otros, los procesos de exclusión asociados a la sociedad digital.

The digital world opens opportunities for all, but what about social exclusion, fraud and other online problems? The European Commission aims at improving security when surfing the web and enhancing confidence and inclusion. (European Commission, Safer Internet program⁷).

Cabe señalar, que vertebrado en el estudio y análisis de lo expuesto hasta ahora se plantea, para la realización de la tesis, una línea de investigación que trata de aunar Ocio, juventud, exclusión social y Tecnologías de información y comunicación para profundizar en las posibles repercusiones del llamado “Ocio Transmedia” dentro del colectivo de los menos aventajados. Con ello, se pretenden obtener un conjunto de saberes y propuestas pedagógicas que se materialicen en estrategias para la mejora de la acción educativa en este colectivo y, con ello, formular nuevos modelos de trabajo socioeducativo cuyo único propósito es el de sacar a estos jóvenes de la

⁷ El mundo digital abre nuevas oportunidades para todos, pero ¿qué pasa con la exclusión social, el fraude y otros problemas en línea? la Comisión Europea tiene como objetivo mejorar la seguridad al navegar por la web y aumentar la confianza y la inclusión”. (Safer Internet program, Digital Agenda for Europe. A Europe 2020 initiative; European Commission. <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/europe-2020-strategy>



exclusión para que puedan establecer una vida adulta, autónoma y responsable de forma que contribuyan a la formación de una sociedad sostenible.

2. Resumen

Este capítulo ha realizado un completo análisis de aquellas investigaciones que, por su temática y actualidad nos sitúan dentro del ámbito de estudio de la tesis y permiten establecer el conjunto de relaciones necesarias para abordar con suficiente información todos y cada uno de los apartados que se recogen.

Así, comenzábamos atendiendo a los modelos de transición a la vida adulta que son, en la actualidad, una de las principales líneas de estudio académico. Para las que se han identificado, también, las políticas y planes gubernamentales que tratan de responder a las dificultades que este aspecto de la juventud plantea en las sociedades actuales.

Trabajando en esta línea, se han señalado los estudios y equipos de investigación de prestigiosas universidades que profundizan en esta temática y reflexionan sobre las repercusiones de esta compleja situación en ámbitos como la dificultad social, la formación y el empleo.

Así mismo se han presentado los antecedentes de estudios de Ocio que contemplan, desde una perspectiva actual esta dimensión del ser humano, como un elemento con valor para el desarrollo y un derecho fundamental articulado en torno a diferentes políticas y programas sostenidos en la WLRA (1998).

Finalmente, se ha constatado la preocupación del sector académico por las Tecnologías de la información y comunicación como ámbito de estudio en el campo de las ciencias sociales. En este sentido, la inquietud dentro del sector educativo pone en evidencia la relevancia del tema que se



estudia y la necesidad de promover cambios significativos para la mejora en la relación educación- tecnología y ocio digital dentro y fuera de los colectivos vulnerables.



Capítulo II. Juventud, sociedad de la Información, desarrollo y Ocio. Vinculación con las Teorías del aprendizaje desde la perspectiva psicosocial

Presentamos el segundo capítulo fundamentado sobre las palabras del profesor Cuenca que señala (2009, p.12), “Los cambios en el comportamiento en el ocio siguen la misma pauta que los cambios en el desarrollo de la persona”. Así reconocer los patrones de conducta de los jóvenes, para el desarrollo de la intervención educativa respecto al ocio digital, está condicionado a la comprensión de las capacidades que presentan como seres humanos (Fullana, Pallisera y Planas, 2011).

Partiendo de esta fundamentación se recoge, en este capítulo, la descripción detallada de la juventud a través del estudio de las principales Teorías del Desarrollo. A continuación, se analizan los rasgos que definen la población joven en dificultad social de forma que nos permita comprender su situación actual dentro de la sociedad globalizada, para la que se describen, los elementos más característicos a través de un análisis DAFO. Esta definición guía la exposición realizada en el punto que estudia la Sociedad de la Información y, nos permite observar, la vulnerabilidad de estos jóvenes respecto a la Sociedad del Conocimiento, cuyas competencias fundamentales, pueden alcanzarse a través de la práctica de experiencias de Ocio digital vinculado, como se muestra al final del capítulo, al paradigma Socio-cognitivo.

1. Aproximación al concepto de juventud

Aproximarse al conocimiento de la adolescencia y juventud es un proceso que requiere asumir la diversidad de nociones y conceptualizaciones que se le han otorgado, en el campo de la investigación, a esta etapa de la vida de los seres humanos. En este sentido, disciplinas como la



psicología, antropología, sociología y las ciencias de la educación, ocupadas desde hace tiempo en el estudio de la adolescencia y juventud, ponen en evidencia la variedad de categorías que pueden asociarse a este concepto, ofreciendo además, una panorámica de este periodo que proporciona multitud de caras diferentes de un mismo fenómeno. (Dávila, 2004; Lemus, 1998; Taguenga, 2009). “Estamos en un momento clave y el tiempo apremia a las Ciencias Sociales para que se realicen estudios profundos sobre lo que está sucediendo con la juventud Española” (García y Martínez 2012, p.39).

La adolescencia se define en la RAE como la “edad que sucede a la niñez y que transcurre desde la pubertad hasta el completo desarrollo del organismo”. Así mismo La Organización Mundial de la Salud (OMS) concibe la adolescencia en la etapa que abarca desde los 10 a los 19 años. Por otro lado, la UNESCO reconoce a los jóvenes como el grupo de personas con edades comprendidas entre los 15 y los 24 años, además de definirlos como colectivo heterogéneo en constante evolución que varía mucho según las regiones del planeta e incluso en un mismo país. (UNESCO: 2015)⁸. Este planteamiento coincide con la visión de Margulis (1998) al reconocer que la juventud no es en exclusiva una característica biológica, sino una circunstancia cultural, a la que se incorpora nuevos códigos, aprendizaje y destrezas.

Tomando de base estas afirmaciones y dejando al margen la dimensión biológica que determina la madurez sexual como elemento principal en estas etapas del desarrollo. El principal factor que marca la transición desde la adolescencia hacia la juventud es la toma de conciencia del individuo sobre su relación con el mundo que le rodea. Ésta concientización se determinará en función de

⁸ UNESCO 2015. Definición de adolescencia: <http://www.unesco.org/new/es/social-and-human-sciences/themes/youth/about-youth/>



variables contextuales como la clase social, el género, la región y el momento histórico, político y económico en el que se sitúa. (Brito, 1998; Lozano, 2003). Variables que, por otra parte, se ven alteradas por las dinámicas sociales y familiares que se rigen en la actualidad por el mundo globalizado poniendo en riesgo, como se desprende de numerosas investigaciones Goyette, Pontbriand y Bellot, 2011; López Blasco, Gil e Iglesia, 2011; Tezanos, 2007; París, Hernando y Martínez, (2017) la transición de los jóvenes a modelos autónomos de vida adulta, determinando su desarrollo dentro del colectivo de dificultad social.

Se entiende de este modo, que definir los principales rasgos de la juventud en dificultad en el siglo XXI debe hacerse desde la comprensión del contexto social en la que se inserta, en este sentido, los ejes vertebradores de la sociedad actual son como señala Mateo (2006, p.145), el saber y el conocimiento, “parámetros que gobiernan y condicionan la sociedad actual determinando además el bienestar y el progreso de los pueblos”.

Desde este posicionamiento Castells (2002) reconoce como el referente esencial de la denominada Sociedad del Conocimiento el conjunto de redes interconectadas distribuidas por todo el mundo que permiten el intercambio de información a través de la red telefónica conocida mundialmente como Internet. Para manejar dichas redes, se requieren el desarrollo de un conjunto de capacidades cognitivas que permitan al individuo desenvolverse en ellas de forma eficiente (Loyola 2006). Tales capacidades cognitivas están relacionadas con la memoria y el pensamiento abstracto y van a constituir la base de las habilidades del aprendizaje (Castaño 2008, p.220).

Atendiendo a estas afirmaciones, Chipia (2013, p.132) asegura que para promover, desde una perspectiva pedagógica, el desarrollo de “estas habilidades cognitivas” se requiere necesariamente



del “conocimiento de las principales teorías del desarrollo y aprendizaje” de modo que sostengan y articulen toda intervención educativa.

Hay que destacar por otro lado, la importancia singular que el estudio de estas teorías tiene para el propósito original de este trabajo, el análisis del Ocio digital, ya que desde el punto de vista de Monteagudo y Cuenca (2012) el ocio está vinculado a los cambios que sufre el individuo durante su proceso de maduración. Estudiarlo desde el enfoque psicosocial de las Teorías del desarrollo permite observar los patrones de ocio que van a caracterizar la experiencia vital de cada individuo.

Se puede concluir, por tanto, que para afrontar el estudio sobre la implicación de la tecnología digital en cualquier dimensión afectiva, social, educativa o de ocio en los jóvenes de este milenio en general y de los que presentan situaciones de mayor dificultad en particular, es conveniente el análisis detenido de los elementos fundamentales que van a condicionar una respuesta educativa adecuada a la realidad del contexto en el que se encuentran.

- ✓ El estudio de las teorías del desarrollo y aprendizaje.
- ✓ Los rasgos de los jóvenes en dificultad social.
- ✓ El análisis en la sociedad del siglo XXI.

2. Juventud y adolescencia desde la perspectiva de las Teorías del desarrollo y aprendizaje

El desarrollo humano es un proceso complejo que generalmente se divide en cuatro dimensiones básicas. Desarrollo físico, cognoscitivo, emocional y social. Cada dimensión se ocupa de aspectos diferenciados del desarrollo existiendo entre ellas una relación de interdependencia por la que el sujeto se convierte en un ser único. (Rice, 1997, p.9).



Para abordar el estudio general de la juventud, se toma de referencia el ámbito de la psicología de la educación, haciendo una síntesis de las principales aportaciones de autores como Erikson, Piaget⁹, Vygotsky, Bandura y Bronffebrenner que, a pesar de venir de ámbitos científicos opuestos como la psicología o la biología, y estudiar dimensiones del desarrollo diferenciadas, postularon teorías que siguen siendo hoy día referentes para la mejora de los modelos educativos. Cabe señalar, que el nexo común por el que se eligen éstos y no otros autores destacados de la disciplina, es la perspectiva contextual que transversaliza sus estudios y que defiende esta investigación, por la que se concibe, que el desarrollo del individuo sólo puede entenderse dentro del contexto social en el éste interactúa.

2.1. Teoría psicosocial del desarrollo de la personalidad. Eric Erikson.

Desde la perspectiva de Craig (2009) la base de la Teoría de Erikson es la identidad del ego. Ésta se sostiene en el autoconcepto y la imagen personal que se genera en función de la cultura en la que se crece y la influencia del ambiente social en el que el individuo se desarrolla.

Tal y como reconoce Erikson (1968-1974) la adolescencia es el periodo del ciclo vital en el que la sociedad espera que los individuos realicen su transición al estatus de adulto convirtiéndose en miembros útiles para la ciudadanía. Será durante estos años, cuando el individuo formará su identidad personal. Ésta se verá condicionada por un conjunto de factores que el autor describe

⁹ Piaget. Una de las principales críticas de la Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget se centra en el carácter personal del aprendizaje fruto de la maduración biológica. No obstante, el propio autor así como la Escuela de Ginebra a la que representa, reconoce que las adquisiciones de la etapa de las operaciones formales no son producto únicamente de la maduración del sujeto, sino de la interacción entre aspectos internos y externos del desarrollo.



como fases psicosociales, envueltas en lo que denomina crisis, que comprenden el paso de un estadio a otro y suponen un conflicto entre los impulsos personales y el mundo social.

La solución positiva, se transforma en una virtud o potencialidad (fuerza sintónica), la no solución, resultará en una patología o defecto (fuerza distónica). Ambas fuerzas serán las responsables de la formación de los principios de orden social así como de los procesos afectivos, cognitivos y comportamentales asociados a su interacción social y profesional. Los resultados de la crisis generan un nuevo equilibrio entre persona y sociedad y, de su resolución, dependerá la capacidad del individuo para afrontar los conflictos de las futuras etapas del ciclo vital (Coon y Mitterer 2010).

Etapas del desarrollo vital de Erikson (1966-74) según (Bordignon 2005; Coon y Mitterer, 2010; Craig, 2009).

Adolescencia 12-20 años Estadio: identidad frente a confusión de roles. “Yo soy”

Quizá la característica que más se destaca de la adolescencia es el crecimiento acelerado del cuerpo y la madurez de los órganos genitales. Erikson asegura, que estos procesos del desarrollo estimulan el interés de los chicos/as por el sexo provocando el proceso de formación de su identidad sexual.

Tal y como afirma el autor, la combinación de la identidad psicosexual con la identidad psicosocial dará lugar al proceso de creación de la identidad personal que se organiza en torno a diferentes aspectos.

- ✓ Identidad psicosexual: sostenida en un fuerte sentimiento de lealtad y confianza hacia la persona o personas con las que comparte el amor, compañeros de vida.



- ✓ Identidad ideológica. Asunción de un conjunto de valores expresados como ideología.
- ✓ Identidad psicosocial: Identificación y Asociacionismo con movimientos sociales.
- ✓ Identidad profesional. Búsqueda de una profesión acorde con las capacidades.
- ✓ Identidad cultural y religiosa. Consolidación de la experiencia cultural o religiosa.

En este periodo la fuerza distónica es la confusión de identidad y roles, la inseguridad y la incertidumbre. El adolescente busca la sintonía mediante la relación social significativa con el grupo de iguales con los que identificarse afectiva, cognitiva y conductualmente para superar la confusión, establecer relaciones de confianza y consolidar su ideología con el fin de enfrentarse a la realidad social globalizada.

El principio de orden social que construye el adolescente es la visión del mundo ideológica (Cosmovisión) en qué creer y por qué vivir. La política, la cultura y la religión tienen un papel fundamental en la formación del proyecto de vida personal, profesional e institucional. La necesidad de superar la confusión puede llevar al adolescente a dejarse influir por formas ideológicas totalitarias.

2.2. Teoría sobre el desarrollo Cognitivo Piaget.

Se entiende por desarrollo cognitivo el sistema de transformaciones que suceden a lo largo del ciclo vital que perfeccionan progresivamente las habilidades de pensar, percibir y comprender (Linares, 2009). Para Piaget el desarrollo no se produce por la suma de los aprendizajes, sino por el equilibrio entre los procesos de asimilación y acomodación, cuyo propósito principal, es explicar cómo conocemos el mundo en un determinado momento y cómo nuestro conocimiento sobre el mismo evoluciona hasta llegar al ser adulto (Flavell, citado por Pozo, 1989).



Piaget describe la asimilación como proceso por el que el sujeto interpreta la información del medio con los recursos personales que tiene a su alcance. Desde esta perspectiva, el individuo modela su conocimiento de la realidad para otorgarle el significado que mejor se adecúa al concepto que tiene de ella. De forma complementaria, la acomodación es el proceso por el que el sujeto adapta su conocimiento a las características de la realidad. Sin este proceso, la mayor parte de los conocimientos adquiridos se convierten en ideales de fantasía que responden a deseos personales propios de la infancia. En este sentido, la acomodación ajusta los esquemas o conocimientos ideales modificándolos de manera que se adapten a la realidad para darle sentido, además, reformula los esquemas o conocimientos ya adquiridos para reinterpretarlos en función de los nuevos esquemas aprendidos (Pozo, 1989).

Desde esta perspectiva, el sujeto evoluciona mediante la constante construcción-reconstrucción de las estructuras intelectuales que le permiten ser consciente del mundo exterior y de las transformaciones que realiza sobre el entorno que le rodea (Delval, 1996). Piaget (1971) distingue tres estructuras o estadios en el desarrollo humano: Inteligencia Sensoriomotora, Inteligencia Representativa e Inteligencia Formal que están determinadas por un conjunto de características comunes:

Secuencialidad: No puede pasarse de un estadio a otro si no se han adquirido las estructuras del anterior. Los estadios tienen un orden fijo.

Integración: Cada estadio requiere la reorganización e inclusión de las estructuras anteriores en una más amplia y estable que permite una mejor adaptación al medio.



Estructura de conjunto. El comportamiento del individuo manifiesta los rasgos propios del estadio en el que se encuentra, una vez adquiridos los conocimientos correspondientes se aplican en cualquier ámbito de actuación en el que interactúe.

Descripción Lógica: Piaget representa la estructura del pensamiento mediante el lenguaje Lógico matemático expresado mediante un sistema de operaciones lógicas que unifican los comportamientos intelectuales.

Atendiendo a estas características, el autor establece el periodo de adolescencia y juventud en la última de las estructuras que deben alcanzarse denominándola; estadio de las operaciones formales. En esta etapa el individuo llega al pensamiento abstracto, hito que hace posible, el acceso al conocimiento hipotético-deductivo.

Este conocimiento permite al individuo pensar de forma reflexiva estableciendo relaciones lógicas entre proposiciones hipotéticas (causa-consecuencia). Lo real forma parte de lo posible; de este modo el individuo ya no se queda con los datos concretos, sino que tiene la habilidad de conjeturar sobre posibles causas, que más tarde contrastará confrontándolas con los datos reales. (Pozo, 1989; Villar, 2003; González y De la Mata, 1997).

Este salto cualitativo permite al adolescente tomar conciencia de sí mismo respecto al mundo que le rodea, lo que deriva en un exceso de confianza en sí mismo que le hace adoptar una postura egocéntrica impidiéndole admitir posicionamientos diferentes a los suyos, tanto de sus iguales como de los adultos que le rodean. Piaget entiende la causa del egocentrismo como el desequilibrio cognitivo que se produce en cada estadio del desarrollo intelectual. En este sentido la superación del egocentrismo en el estadio de las operaciones formales se produce por la influencia de dos



procesos complementarios, por un lado, el progreso del desarrollo cognitivo que mejora sus estructuras intelectuales permitiéndole abrirse a otras formas de entender su alrededor y, por otro, su paulatino acceso al mundo social que le ayuda a acercarse a nuevas perspectivas que redefinen y reajustan sus propias ideas. (Carretero, Palacios y Marchesi, 1985).

La teoría Piagetiana postula que el egocentrismo no se supera únicamente mediante el desarrollo biológico del individuo, sino a través de la relación entre maduración biológica e interacción social. “Así este egocentrismo intelectual o cognitivo supone una base firme y segura para el egocentrismo en el área de las relaciones interpersonales” (Carretero, 1985, p.12).

2.3. Teoría del aprendizaje social Albert Bandura.

Para Bandura la conducta en los seres humanos no viene determinada de manera innata, sino que es el resultado del aprendizaje por medio de la experiencia. Desde una perspectiva general, el comportamiento está condicionado por el ambiente, la conducta y las características personales (cognitivas, afectivas, psicomotrices...) en una relación que el autor denomina “Reciprocidad Triádica” (Bandura, 1987). Estos elementos interaccionan de forma distinta en cada individuo y su influencia dependerán de las características personales y de la situación o contexto en el que se encuentra. (Riviére, 1990). El referente principal en la teoría del autor norteamericano es la afirmación de que “La mayor parte de la conducta humana se aprende por observación mediante modelado” (Bandura, 1987, p.68).

Los cuatro elementos que intervienen en el proceso de observación son:

- ✓ Atención: determinada por variables como el atractivo del modelo y el contexto en el que éste es observado.



- ✓ Memoria: El comportamiento debe ser representado en la memoria del que observa para ser retenido.
- ✓ Acción: Para reproducir el modelo observado se deben tener las competencias necesarias para poder imitarlo.
- ✓ Motivación: El observador necesita un incentivo para reproducir las acciones observadas.

Un factor imprescindible que incide directamente en el desarrollo de la conducta es el proceso de autorregulación (Bandura, 1986, p.360). Este procedimiento explica, como a lo largo de su proceso de socialización, el individuo incorpora del exterior (padres, educadores o grupo de iguales) mecanismos de control de la conducta que será capaz de ajustar de forma coherente ante estímulos y situaciones diferentes. Progresivamente el control ya no es ejercido desde el exterior sino que, mediante la observación de comportamientos en las personas del entorno, se despierta una reacción autoevaluativa que pasará de la imitación a la autorregulación y autoeficacia de la conducta. Es decir, la capacidad de una persona para el desarrollo de las acciones en torno a la creencia sobre las habilidades propias y sobre las metas que cada individuo se marca, así como el esfuerzo que está dispuesto a asumir para lograrlo. (Villar, 2003, p.236).

Entre las consecuencias que resultan de los procesos de autoevaluación y autoeficacia se destaca, por las implicaciones educativas que se derivan en general y para la intervención socioeducativa en particular, la formación del autoconcepto para la que Bandura (1987) señala tres combinaciones en los adolescentes. (Bueno, 1993, p.287).

- ✓ La valoración de la conducta del sujeto que hacen las personas de referencia significativas para él.
- ✓ La constatación de la propia experiencia y de las ejecuciones del sujeto.



- ✓ Los estereotipos relativos a un colectivo en el cual el sujeto se considere incluido.

2.4. Vygotsky Teoría sociocultural.

“El aprendizaje despierta una serie de procesos evolutivos internos capaces de operar cuando el niño está en interacción con las personas de su entorno y en cooperación con algún semejante” (Vygotsky, 1988, p.133).

Con este planteamiento el autor entiende que los procesos de desarrollo y los procesos de aprendizaje se influyen de manera recíproca; cuanto mayor sea el aprendizaje mayor será el desarrollo y viceversa. (Lucci, 2006).

En este sentido, se describe el desarrollo como un proceso determinado no sólo por los factores individuales, sino por las influencias del contexto sociocultural que se reflejarán en la conducta personal. Tal y como reconoce Villar (2003) en su estudio de la teoría Vygostkyana; el individuo es un ser activo y participativo que interviene en la interacción social más allá de limitarse a recibir los estímulos del entorno.

Si se toman de referencia las afirmaciones de Lucci (2006), la base de la teoría de Vygotsky establece como principios fundamentales, tres conceptos esenciales de la naturaleza del ser humano.

- ✓ El hombre es un ser histórico cultural modelado por la cultura que él mismo crea.
- ✓ El individuo está determinado por las interacciones sociales.
- ✓ La actividad mental resulta del aprendizaje social de la interiorización de la cultura y de las relaciones sociales.



Tal y como reconoce este autor, Vygotsky considera la adquisición del lenguaje como el momento más significativo en el desarrollo de las funciones mentales superiores (FMS). Su desarrollo, permite al individuo elaborar el sistema simbólico que organiza los signos en estructuras complejas que sirven como instrumento para interactuar con el entorno y dotan de significado el mundo que nos rodea posibilitando, de esta forma, el desarrollo de los procesos de aprendizaje. Desde esta perspectiva, el desarrollo de las FMS va a depender de los aprendizajes que se dan en una determinada cultura mediante la interacción entre sus miembros.

Por ello Vygotsky entiende que las FMS como la atención, memoria lógica, pensamiento verbal y conceptual, las emociones, el comportamiento, la conducta, etc. son posibles porque existe actividad cerebral pero, no pueden darse en el proceso de desarrollo, sin la intervención de las interacciones sociales (Ivic, 1999). En este sentido, señala que es la adolescencia la etapa de transición en la que las FMS se consolidan condicionadas por desarrollo histórico y sociocultural.

Otro elemento que interviene en el desarrollo en esta etapa, son las fuerzas que motivan un determinado comportamiento, que se van modificando en cada periodo de la vida, haciendo con ello variar la conducta. Estas fuerzas están sometidas a lo que el autor denomina intereses que, durante la adolescencia, cambian constantemente debido a los procesos de desarrollo. Estos procesos van a permitir que el individuo se abra a las influencias del mundo externo del que surgirán nuevas necesidades. Vygotsky considera, que durante este periodo se produce una transición en la que el adolescente se apropia de la cultura de su época. En este sentido, es el contexto el principal formador y creador de nuevos intereses (Baquero, 1997, p.137).



2.5. Teoría Ecológica de Bronfenbrenner (1987).

Desde la visión Contextual- ecológica de Bronfenbrenner, para entender el desarrollo en los seres humanos, hemos de analizar el contexto en el que éste se produce y estudiar las características propias de cada persona en interacción con el entorno. Las respuestas y reacciones que provocan influyen y modifican el mismo haciendo posible el desarrollo evolutivo. (Bronfenbrenner y Morris, 1998:996).

Los acontecimientos que se suceden en la vida son el producto de los cambios constantes que ocurren en los diferentes sistemas contextuales, éstos se influyen unos a otros formando una estructura unida cuyo núcleo central está en el niño. Todos los aspectos del desarrollo están interconectados de manera que ningún aspecto evolutivo puede quedar aislado de los demás y entenderse de forma independiente (Kail y Cavanaugh, 2011).

Esta estructura viene determinada por cuatro sistemas regidos por orden de proximidad (Bronfenbrenner y Morris, 1998; Cortés 2002; Villar, 2003).

Microsistema: conjunto de actividades y relaciones interpersonales que el niño establece en el entorno inmediato en el que participa: familia, escuela, grupo de iguales.

Mesosistema: conjunto de relaciones que se establecen entre dos o más microsistemas en los que el niño se desarrolla.

Exosistema: determinado por un conjunto de entornos ajenos a la interacción del niño pero que pueden incidir en su desarrollo por la interacción de personas o agentes que están presentes en el microsistema del niño. (Trabajo de los padres, políticas educativas, medios de comunicación...)



Macrosistema: es la estructura más amplia y alejada del niño en la que están contenidas todas las demás. En ella se concentran los patrones de cultura, los valores, las creencias, ideologías, políticas etc. que afectan y condicionan de diferente manera el desarrollo de los individuos.

Cronosistema: son los cambios que se producen en los contextos, en las relaciones que se establecen entre los sistemas entre sí y en la manera en la que influyen sobre el desarrollo de la persona (cambios de escuela, nacimiento de un hermano...).

Desde la perspectiva de Bronfenbrenner, lo que diferencia a un niño de un adolescente es el modo en el que perciben, interpretan y responden a los cambios o circunstancias que se van a producir en el entorno implementando, por tanto, una conducta diferente en cada sujeto.

Para el autor, el desarrollo, implica la reorganización de la conducta en el espacio y en el tiempo para adaptarse a los cambios que se producen en el ambiente, fruto de procesos que implican progresivamente mayor complejidad. Esta reorganización se produce simultáneamente en el ámbito de la percepción y de la acción, como consecuencia de un proceso de interacción continuo que debe darse a lo largo del tiempo (Gifre y Esteban, 2013).

2.6. Síntesis.

Podríamos sintetizar llegados a este punto y, de acuerdo con las teorías enunciadas, que existen una serie de características que se dan en el periodo de adolescencia y juventud que van a permitir comprender el conjunto de procesos que ocurren durante esta compleja etapa del desarrollo. Esto permite observar de manera empírica la forma en que los jóvenes perciben el mundo y las relaciones que establecen en el entorno inmediato, ofreciendo la posibilidad de arbitrar una intervención educativa ajustada al contexto personal de forma realista.



En este sentido, se estudia un colectivo que progresa en la creación de su propia identidad sometida, con frecuencia, a diversas crisis que provocan la reestructuración constante de la conducta. La toma de conciencia social, el control de las emociones y el aprendizaje mediante la observación e interacción con el medio son procesos que le permiten superar el egocentrismo y avanzar en su relación con el entorno.

La clave del desarrollo de la personalidad y la conducta se encuentra en la capacidad de respuesta a la incertidumbre, provocada por los cambios que se suceden en los diversos sistemas, fruto de la incidencia de elementos personales, sociales, culturales y tecnológicos que influyen de manera diferente en el contexto de cada individuo.

3. Jóvenes en dificultad social rasgos distintivos, caracterización

Atendiendo a la realidad descrita se entiende la adolescencia como uno de los procesos más complejos a los que debe hacer frente un ser humano a lo largo de su vida.

En este sentido, desde la perspectiva contextual defendida, el desarrollo cognitivo, psicomotor y socioafectivo de los jóvenes en general, se ve fuertemente condicionado por el conjunto de experiencias familiares, sociales y escolares que acumule y que van a determinar su posición frente al entorno.

Cuando estas experiencias se tornan deficitarias, nos encontramos ante el riesgo de que los adolescentes fracasen en su forma de transición a la vida adulta convirtiéndose en jóvenes marginados o excluidos socialmente. (Opción 3, 2000, p.305).

Esta carencia de vivencias positivas en el entorno, pone de manifiesto algunas características que posibilitan el reconocimiento de escenarios de dificultad, si bien es cierto que



no pueden identificarse como exclusivas de éste colectivo, se pueden señalar elementos comunes que permiten una aproximación general al perfil de dificultad de los jóvenes.

Tabla 1. Factores de dificultad

PERSONALES	Irritabilidad, hiperactividad, problemas de atención. Falta de habilidades sociales y laborales Abuso de drogas o alcohol, relaciones sexuales prematuras, enfermedades.
FAMILIARES	Violencia familiar, supervisión inadecuada, falta de disciplina, abuso de drogas o criminalidad parental. Desórdenes psiquiátricos carencia de afectividad, desempleo
SOCIALES	Amistades problemáticas, escasa relación con iguales prosociales entorno social de baja cualificación, falta de confianza respecto al trabajo.
ESCOLARES	Abandono escolar, escasa formación específica, cambios constantes, acoso escolar, escasa confianza y desmotivación hacia la educación.
SOCIO-COMUNITARIAS	Exposición a violencia vecinal, barrios marginados(delincuencia, drogas, prostitución...) Falta de apoyo social, escasez de recursos sociales
TECNOLÓGICAS	Tercera brecha digital, modelos educativos frente a las tic inadecuados , ocio digital forzado

Fuente: Adaptación personal a partir de (Frías Armenta y Poza Vilches,2013; García Quintanal y Cuenca 2015; Gómez Burgos,2006).

Se define así un universo de población que se enfrenta, en su proceso de cambio hacia el “ser adulto”, a la compleja tarea de forjar su propia identidad personal dentro de un contexto poco favorable que resulta, como se desprende del estudio realizado por Brunet, Pizzi y Valls (2013)¹⁰,

¹⁰ El estudio analiza la repercusión que supone la estigmatización vertida sobre los jóvenes en exclusión para la creación de su identidad personal dentro del colectivo social en el que se ven representados.



sobre la incapacidad de hacer frente a las exigencias que impone la sociedad en el nuevo milenio y en la configuración de identidades sociales débiles sostenidas en fuertes sentimientos de inferioridad entre las que se distinguen:

- ✓ **Identidad negativa:** caracterizada por el conjunto de fracasos escolares, familiares y laborales que derivará en falta de autoestima, imposibilidad de participar socialmente de manera productiva, sentimiento de inferioridad, sentimiento de culpabilidad...
- ✓ **Identidad insegura:** Sostenida sobre la desilusión hacia el presente y futuro, la falta de recursos económicos, carencia de expectativas laborales, el desempleo y la escasa cualificación provocan en los jóvenes en dificultades sentimientos de sumisión, angustia y desesperanza.
- ✓ **Identidad distintiva:** En líneas generales los jóvenes en dificultad social niegan esta condición. No se reconocen como tal, sino como herederos de una “etiqueta impuesta”. Son “los demás”, generalmente los que se encuentran en peor situación que ellos, los que verdaderamente tienen dificultades. En este sentido tratan de distinguirse en torno a dos elementos: estatus social y condiciones de vida materiales.
- ✓ **Identidad dual:** El estudio evidencia que en este colectivo se da un mayor índice de autonomía doméstica frente a iguales de diferente clase social justificada, principalmente, en necesidades familiares que acarrear la falta de asunción de responsabilidades por parte de los progenitores y suponen la toma decisiones importantes sobre su vida a corta edad. Este hecho genera en el joven gran desconcierto y desorientación incidiendo de forma determinante en el aumento de la probabilidad de fracaso escolar. Esta precipitación en la toma de decisiones viene a repercutir en el rol que ocupan los jóvenes fuera del entorno del hogar



que los sitúa en posiciones de sumisión y escasa participación en otras instituciones tales como el mercado laboral.

4. La sociedad Globalizada y los jóvenes en dificultad social

La sociedad globalizada, caracterizada, principalmente, por haber derribado las fronteras espacio-temporales a causa de los cambios sufridos por fenómenos como el de la globalización. En consecuencia, nuestra forma de entender y relacionarnos con la realidad en la que participamos, ha sido modificada en todos los ámbitos conocidos hasta el momento: político, geográfico, demográfico, social, económico... (García y Hernández, 2005) provocando un cambio significativo en la vida en comunidad que ha venido a llamarse Sociedad Globalizada. En este sentido tal y como lo refleja Melendro (2010).

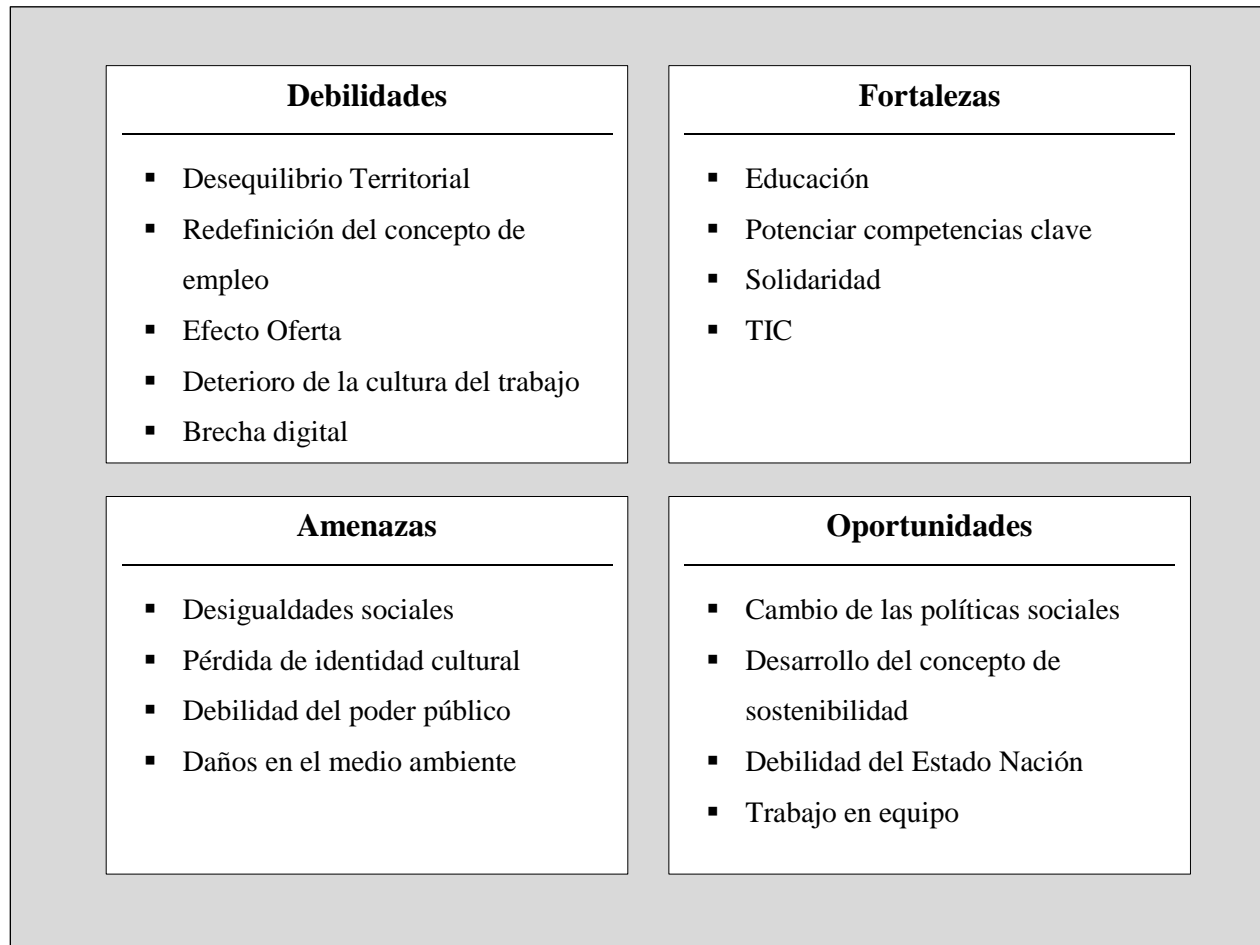
El mundo conocido ya no parece serlo tanto; o al menos no parece ser tan fácil de entender, ni de aprehender. Los procesos asociados a la globalización, acelerados y diversificados en el nuevo milenio, nos abocan paulatina e inexorablemente a formas diferentes de explicar nuestra realidad cotidiana. (p.118)

Una realidad que como es evidente, tiende a ser más hostil en los entornos menos favorecidos, especialmente, en aquéllos colectivos que por sus circunstancias particulares tiene menos oportunidades de hacerle frente: Los jóvenes en dificultad social.



4.1. La sociedad de la Globalización.

Gráfico 1: DAFO La sociedad de la Globalización



Fuente: Elaboración propia.

Análisis de la matriz

Debilidades

Desequilibrio Territorial: La división desigual del planeta en dos grandes grupos, países ricos y países pobres. Los ricos con un enorme potencial productivo, control de la investigación, innovación y tecnología. Los países pobres, con industria descentralizada dedicada al trabajo con mano de obra barata para la manufactura de productos de exportación al extranjero.



Redefinición del concepto de empleo: Precariedad laboral asociada al subempleo: trabajo temporal, descenso salarial, etc. Debido, principalmente, a la organización del trabajo en torno a las nuevas tecnologías o la progresiva adaptación del mercado de laboral a una economía más competitiva.

Efecto oferta: La especialización del trabajo ocasionado por la demanda de competencias laborales, ello implica la exigencia creciente de la cualificación y el nivel educativo. Menor tasa de paro en titulados universitarios que en trabajadores sin estudios.

Deterioro de la cultura del trabajo: En palabras del Melendro (2007, p.99) “Desarrollarse mediante la tarea profesional y desarrollar una actitud crítica y de transformación del mundo laboral desde dentro, actuando como participante activo de su configuración, es una perspectiva que va perdiendo poco a poco atractivo para nuestros jóvenes” Como consecuencia del poco esfuerzo que se necesita para cubrir muchas necesidades y que se está implementando desde el mundo globalizado.

Brecha digital: El acceso a las tecnologías de información y comunicación de los que más recursos tienen aumenta más, si cabe, las diferencias con aquellos que por sus circunstancias no pueden acceder a éstas, ya que en los países en desarrollo “los ordenadores, teléfonos móviles y el acceso a internet, tienen un coste más elevado que en países industrializados”. Frías Armenta y Poza Vilches (2012). El progreso tecnológico no se distribuye igual, contribuyendo a reforzar la fractura social (Carbonell, 2009).



Amenazas

Desigualdad social: El crecimiento desproporcionado de la riqueza, como consecuencia de la sociedad del bienestar se traduce en el aumento de las diferencias entre ricos y pobres cada vez más significativas. Siendo España, como recoge el “Informe Mundial sobre salarios 2014/15” de la Organización Internacional del trabajo (OIT), uno de los países en los que más aumentó la desigualdad social.

Pérdida de identidad: A raíz de este fenómeno de globalización, muchas sociedades están perdiendo su identidad cultural debido a que han adoptado otros modos de vida, costumbres y necesidades.

Debilidad del poder público: producto del poder mercantilista, el estado legitima el valor de la empresa privada debilitando enormemente los recursos del sector público “...a este fin, el sector público se descompone, entregándose por los poderes del Estado a la gestión privada”. (Gasco, 2011).

Daños en el medio ambiente: la globalización económica, social y cultural producto de la nueva estructura del planeta, extiende, con la misma velocidad, los problemas medioambientales por todo el mundo. Beck (2007) distingue tres clases de peligros ambientales globales: Los daños ecológicos condicionados por la riqueza y los peligros técnico-industriales, los daños ecológicos condicionados por la pobreza y los peligros de las armas de destrucción masiva.



Fortalezas

Educación: El aumento de las tasas de escolarización y desarrollo de políticas educativas, como recurso imprescindible de erradicación de la pobreza. Estrategia de Europa (2020)¹¹.

Potenciar las competencias clave. Para ello se trabaja por la capacitación de los jóvenes en materia **de saber hacer**. En un modelo de educación que se orienta, desde la infancia, a garantizar la transición a la vida adulta en condiciones óptimas¹².

Solidaridad: En la actualidad la realidad socioeconómica mundial está despertando en la sociedad la toma de conciencia de las necesidades frente al mundo desigual, fragmentado, vulnerable y sometido al riesgo. “Un mundo global con problemas globales requiere soluciones compartidas, cooperativas, en definitiva, respuestas globales e innovadoras orientadas a la consolidación de un nuevo espíritu universal y con destino común” Salinas (2003).

Tecnologías de Información y Comunicación. TIC. “Las nuevas tecnologías te permiten estar en contacto con tus seres queridos o redes sociales” Frías y Poza (2013) Las TIC permiten a los seres humanos relacionarse a pesar de la distancia espacio temporal. Además las TIC’S son un elemento educativo fundamental para la sociedad del siglo XXI, “centrarán en la innovación, la globalización, la ruptura de las fronteras culturales y lingüísticas, la movilidad virtual de los estudiantes, la emigración y la formación continua. (Sánchez, Boix, y Jurado, 2009).

¹¹ Estrategia de Europa 2020 es la propuesta de crecimiento de la UE concretada en cinco objetivos: Empleo, innovación, educación, integración social y clima/energía.

¹² Véanse las Competencias Básicas articuladas en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.



Oportunidades

Cambios de las políticas sociales: en este sentido se implementan modelos de intervención ecológico sistémicos, que consideran al sujeto como miembro de una comunidad con derechos universales, en detrimento de los modelos asistenciales que derivan a un segundo plano la educación y formación de los más vulnerables.

Desarrollo del concepto de sociedad sostenible: Entraña una transformación que se estructura necesariamente a partir de las actuaciones de un colectivo de personas que pretende promover el cambio social (De Miguel, 1993). “La construcción de una sociedad que dé a todo el mundo la posibilidad de participar en paridad de condiciones en ella”. (Marchioni, 2002, p.75).

Debilidad del Estado Nación: cambio sucedido en el concepto de estado derivado de los de los procesos de globalización;

“Trato de identificar los principales procesos de ámbito mundial que han transformado la economía, la cultura y la sociedad en la última década, analizando el cómo y el porqué del actual desbordamiento del estado nación construido desde la edad moderna y de la crisis de legitimidad que sufren sus instituciones y sus representantes” (Castells, 1998)¹³.

Desarrollo de valores sociales: El 61% jóvenes entre 13 y 25 años se sienten responsables de cambiar el mundo, asumen valores basados en la sociabilidad humana, responsabilidad social,

¹³ Fragmento de la ponencia de Manuel Castells, profesor de Sociología y Catedrático de Planificación en la Universidad de California Berkeley. Analiza la transformación del concepto de Estado Nación como consecuencia de los cambios políticos, culturales y sociales derivados de los procesos de globalización y de la sociedad en Red. Sao Paulo, 26-28 de Marzo 1998



medioambiental , tiene mayor sentido de la justicia y más conciencia de las desigualdades. (Reig, 2015, p.28).

Sobre esta compleja realidad en la que circulan los jóvenes del siglo XXI se ha de articular otro factor que influye decisivamente en la vida de los adolescentes, el cambio de paradigma familiar determinado por un mundo globalizado; la reducción de la natalidad, la crisis, la familia monoparentales, el envejecimiento de la población, la precariedad laboral, etc. “afectan a la propia estructura, composición contenido y valoración de los vínculos familiares; provocan la aparición de nuevos modos y modelos de relación”. Izquieta (1996, p.7) Formas y estilos de relación que nos conducen según Requena (citado por Izquieta, 1996) de la “sociedad de la familia” a la “sociedad de los individuos”. Individuos independientes que anteponen sus necesidades a las de sus hijos para las que los lazos familiares son cada vez menos importantes. Esta reformulación del concepto de familia se presenta, en determinados escenarios, como un factor de riesgo “donde el aislamiento y la debilidad de los vínculos afectivos ponen en situación de precariedad e indefensión a las personas que se encuentran en él, potenciando así un nuevo perfil de exclusión”. (Izquieta, 1996, p.15).

Este desapego por la familia supone para los adolescentes la búsqueda de alternativas fuera del núcleo familiar en una transición precipitada hacia una madurez que pocas veces resulta adecuada. (García, Quintanal y Cuenca (2015, p.23).

Por otro lado, a la falta de dinámicas familiares estables se incluye la desafección de algunos chicos y chicas por continuar su formación en el ámbito de la educación formal. Muchos de ellos cuentan con itinerarios escolares deficitarios en los que la falta de motivación y modelos educativos poco flexibles precipitan su salida del sistema al acabar educación secundaria



obligatoria o al cumplir los dieciséis años, independientemente de haber o no finalizado. “Quedando condenados de ese modo a formar parte de ese gran sector en con riesgo de exclusión, marginación social y económica” (González, 2006, p.1). Según datos del Ministerio de Educación cultura y deporte; el porcentaje de jóvenes entre 18 y 24 años que no ha completado la segunda etapa de Educación Secundaria Obligatoria en el curso 2015-2016 es del 21,9%. (MECD, 2015, p.24).

Atendiendo al contexto descrito, las consecuencias de evolucionar sobre este confuso escenario social, en un momento en el que además los jóvenes se encuentran en pleno proceso de creación de su identidad para convertirse en adultos responsables y autónomos, plantea dos posibles alternativas; trayectorias exitosas y trayectorias fallidas, si bien las primeras dependen en gran medida de las experiencias reunidas con las que asumir el proceso de transición, así como de la acumulación apropiación y transferencia de los capitales cultural, económico social y simbólico (Bordié, 2000; Martín Criado, 1998.; Dávila, 2004) sostenidos en las oportunidades y fortalezas que les ofrecen los procesos de globalización. Las segundas suponen una red de apoyo más frágil y un conjunto de experiencias y capitales deficitarios retroalimentados en la debilidad y amenaza que supone la sociedad globalizada para los jóvenes más vulnerables.

5. La sociedad de la Información y la dificultad social

Las tecnologías de la información y comunicación son el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de la información presentada en diferentes códigos texto, imagen sonido... (Belloch, 2012). Éstas, han permitido la eliminación de las barreras espacio temporales a nivel universal incrementando las posibilidades de acceso a la información configurándose, en la actualidad, como el mayor y más avanzado elemento de



comunicación humana. “ICTs allow people, anywhere in the world, to access information and knowledge almost instantaneously” (UNESCO and WSIS, 2007)¹⁴.

En este momento no existen, en el mundo desarrollado, sociedades desconectadas, todas las relaciones políticas, laborales, sociales, empresariales, comerciales y personales de cualquier ámbito, giran en torno a la comunicación arbitrada a través de Internet mediante la interacción de dispositivos de tecnología digital.

Esta forma de comunicación universalizada, constituye una manera de organización social, en la que se hace imprescindible el desarrollo de un conjunto de capacidades clave necesarias para desenvolverse con éxito dentro de la Sociedad en Red configurada en este milenio. Tales capacidades, están estrechamente vinculadas con el adecuado manejo y tratamiento de la información, así como de almacenamiento y transporte de los datos, siendo esta facultad, la que permite el desarrollo y consolidación la Sociedad de la Información.

Desde esta perspectiva para Feixa (2003, p.77) el desarrollo de estas capacidades viene condicionado, en gran medida, por tres características propias de la Sociedad de la Información que pueden ser consideradas como factores de riesgo determinantes en entornos de dificultad.

- ✓ Acceso universal, no significa general, a las tecnologías de información y comunicación.
(Brecha digital).
- ✓ Difusión de los géneros y los sexos.

¹⁴ WSIS: Siglas en ingles de “World Summit on the information Society” Cumbre mundial de la sociedad del conocimiento. En su línea C3 trabaja sobre el acceso a la información y al conocimiento como eje central para el desarrollo de sociedades del conocimiento inclusivas. “Las TIC permiten desde cualquier parte del mundo el acceso a la información y al conocimiento de manera casi instantánea”.



- ✓ Globalización cultural que implica nuevas formas de exclusión social a nivel mundial.

La segunda y tercera brecha digital

A principios del siglo XXI las personas en dificultad social formaban parte del colectivo cuyas posibilidades de acceso a las TIC era bastante limitado, este fenómeno conocido como primera brecha digital, supone la pérdida de oportunidades en otros ámbitos como el social, económico y humano además de ser el reflejo de otras desigualdades que a su vez generan mayor fractura social. Desde esta perspectiva, Echeverría (2008, p.176) establece que las consecuencias más visibles derivadas de la brecha digital son:

- Separación entre regiones y países infopobre o Info-ricos.
- Separación social dentro del mismo país, región o ciudad.
- Separación entre generaciones.

Atendiendo a la separación social que se observa como inevitable dentro de la sociedad de la información en la que nos situamos, aparecen dos grupos de jóvenes que se van a diferenciar por el uso que hacen de la tecnología que tienen a su alcance.

Así frente a los jóvenes que encuentran en la digitalización modos de socializarse y distinguirse acorde con las reglas de la sociedad de la información aparecen otros, que por falta de acceso, se encuentran en el extremo desfavorable de la brecha digital. Es decir, no todos son capaces de alcanzar esa edad de oro de la información total. (Murolo, 2010, p2).

Es evidente que el acceso a la información se perfila como uno de los valores fundamentales que van a determinar la inclusión o no en la sociedad del siglo XXI. No obstante, en los en los



países desarrollados, acceder a la información a través de dispositivos tecnológicos resulta cada vez más fácil y asequible para todos los sectores de la población. Así, tal y como muestra el informe del Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y la Sociedad de la información “Las Tic En Los Hogares Españoles” (2017, p.19) el gasto medio por hogar de internet en 2016 fue de 18,3 €/mes.

Esta realidad pone de manifiesto que, en la actualidad, la problemática de la brecha digital en los jóvenes en dificultad social no debe circunscribirse al análisis sobre sus posibilidades de acceso a la información a través de Internet, sino al estudio sobre el modo, grado y tipo de actividad que éstos jóvenes hacen de la red cuando acceden a la misma. En palabras de Castaño (2008, p.219) “al aprovechamiento que cada uno hace de las TICS. En el que la alfabetización, las competencias y las habilidades digitales son las verdaderas protagonistas”.

Tanto es así, que la carencia de estas aptitudes, va a definir lo que hoy se conoce como segunda brecha digital y son, dentro de la sociedad en red, las herramientas necesarias que determinan el comportamiento del “yo digital” para afrontar la línea que separa el conocimiento social y el conocimiento experto “que es el que más y mejor nos acerca a la verdad de las cosas” (Fernández del Moral, 2012).

Así frente a la dificultad de discriminar, distinguir y seleccionar contenidos de calidad, los jóvenes en dificultad, se inclinan por una forma de navegación que reproduce, copia y distribuye informaciones elaboradas en la red, cuyo valor para el desarrollo personal es cuestionable. Esta forma de actuación virtual, cuyo poder es auspiciado por el elemento de culto de los jóvenes del milenio, las redes sociales; dificulta gravemente los procesos de inclusión de este colectivo en la



Sociedad del Conocimiento y pone de relieve, la separación presente entre los miembros de las sociedades digitales o, dicho de otro modo, la existencia de una tercera brecha digital.

Atendiendo a una panorámica general, se toma de referencia la descripción de Cabedo y Marín (2017, p.36) que permite distinguir las tres conceptualizaciones de brecha digital del siguiente modo:

- ✓ Primera: con carácter instrumental tecnológico, producida como consecuencia de no tener acceso a las tecnologías por distintos motivos.
- ✓ Segunda: producida cuando existiendo la tecnología las personas no tienen formación para acceder a ellas y utilizarlas de manera productiva.
- ✓ Tercera: relacionada con los diferentes tipos de usos que las personas hacen de las tecnologías, y en este sentido podríamos hablar de usos elementales y usos más significativos y novedosos.

Desde esta perspectiva se requiere por tanto, una estrategia de actuación que se centre en las oportunidades, que los jóvenes en dificultad social, tienen para el desarrollo de unas habilidades tecnológicas que les permitan el uso adecuado del entorno virtual en el que se desenvuelven desde su nacimiento. Para ello, se ha de tener en cuenta, que si bien estos chicos y chicas pertenecen a una sociedad que les considera parte de una generación hábil para el manejo de los dispositivos digitales, sus circunstancias contextuales, no les han permitido desarrollar las facultades necesarias que les capaciten como ciudadanos competentes de la Sociedad de la Información de la que son referentes.



Este proceso de capacitación, que se requiere como ciudadano 3.0¹⁵ debe originarse dentro del entorno familiar, social y educativo de referencia para los jóvenes, que paradójicamente, son los ámbitos más dañados y distorsionados dentro del colectivo de jóvenes al que se alude. Como se viene insistiendo, el contexto del que el individuo se rodea incide, de manera indiscutible, sobre todas las dimensiones de una persona y, como no puede obviarse en el siglo XXI, la dimensión tecnológica está ligada intrínsecamente a los jóvenes de este milenio.

Es precisamente esta dimensión, surgida de los avances realizados en tecnología dentro de la Sociedad de la Información, la que introduce un nuevo factor de riesgo en los colectivos de jóvenes vulnerables, la exclusión socio digital.

Si, aceptamos que las TIC están presentes en la mayor parte de los procesos de participación social [...] y existen, como estamos viendo, grupos que tienen sus posibilidades limitadas, nos encontramos ante personas que quedan, en alguna medida, al margen de estos procesos de participación, dando lugar a dinámicas de exclusión digital y social. (Calvo y Rojas, 2007, p.145).

Partiendo de esta realidad, configurada por mediación de los avances tecnológicos, se debe asumir la necesaria y urgente labor de llevar a la práctica un conjunto de acciones que minimicen en el impacto que, sobre los colectivos vulnerables, tienen las dinámicas asociadas a la Sociedad de la Información. Desde esta perspectiva, se articulan desde hace tiempo un conjunto de políticas

¹⁵ La expresión 3.0. Hace referencia a la evolución del uso y la interacción de las personas en internet por medio de acciones como: la transformación de la red en una base de datos, los movimientos sociales cuyo propósito es crear contenidos accesibles por múltiples aplicaciones *non-browser* (sin navegador), el empuje de las tecnologías de inteligencia artificial, la web semántica, la Web Geoespacial o la Web 3D.



y planes¹⁶ que si bien tratan de velar por la capacitación tecnológica de los ciudadanos menos aventajados, son todavía insuficientes para abordar los cambios que se suceden en el vertiginoso y acelerado universo digital. En este sentido, el papel de la intervención socioeducativa como vehículo para la capacitación digital de los colectivos para los que trabaja, se torna imprescindible para alcanzar la igualdad social y la mejora del bienestar y calidad de vida de los ciudadanos, otorgando con ello, una oportunidad para desarrollo integral de los jóvenes que garantice su transición normalizada como miembros autónomos de la Sociedad del Conocimiento.

6. De la sociedad de la Información a la sociedad del Conocimiento a través del desarrollo de competencias vinculadas a la práctica de Ocio digital y al paradigma Socio-cognitivo

El concepto de Sociedad de la Información surge como consecuencia de la transición de la sociedad industrial propia del siglo XX hacia una sociedad líquida (Bauman, 2000¹⁷) en la que la información, traducida en el procesamiento, almacenamiento y transmisión de los datos, se convierte en pieza clave que transversaliza todas las actividades comerciales, sociales y económicas a nivel mundial. Desde esta perspectiva, se observa una sociedad instrumentalizada por la tecnología y sostenida por procesos basados en Big data¹⁸ que utiliza el conocimiento con fines estrictamente productivos.

El desafío al que se debe hacer frente desde la sociedad en general supone convertir esta tecnología, en un instrumento para la inclusión y el desarrollo integral de las personas desde un enfoque más humanista e integrador (Chalfoun, 2011, p.219), permitiendo de esta manera, el

¹⁶ Recogidas en el siguiente capítulo

¹⁷ Zygmunt Bauman: Premio príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades 2011 acuña el término "sociedad líquida" para definir una sociedad que se actualiza constantemente sin mantener una estructura fija.

¹⁸ Big data. Datos masivos o macrodatos: Concepto que se refiere al almacenamiento de grandes cantidades de datos.



acceso al “Saber”. Guiando a la persona de la Sociedad de la Información hacia la Sociedad del Conocimiento.

Information society is the building block for knowledge societies. Whereas I see the concept of ‘information society’ as linked to the idea of ‘technological innovation’, the concept of ‘knowledge societies’ includes a dimension of social, cultural, economical, political and institutional transformation, and a more pluralistic and developmental perspective. In my view, the concept of ‘knowledge societies’ is preferable to that of the ‘information society’ because it better captures the complexity and dynamism of the changes taking place. (...) the knowledge in question is important not only for economic growth but also for empowering and developing all sectors of society". (Waheed,2003, p.8)¹⁹.

El cambio hacia una Sociedad del conocimiento se origina, por tanto, en la toma de conciencia sobre la necesidad de integrar en ella a todos los miembros en igualdad de condiciones. Para ello, es vital la promoción de nuevas formas de solidaridad y participación, que eviten la marginación, mediante la difusión del conocimiento entendido como bien público y a disposición de todos. Este propósito, requiere de una sociedad que se sirva de la tecnología “para identificar, producir, tratar,

¹⁹ "Sociedad de la información es la piedra angular de sociedades del conocimiento. Mientras que yo veo el concepto de "sociedad de la información" vinculado a la idea de la "innovación tecnológica", el concepto de "sociedades del conocimiento" incluye una dimensión de la transformación social, cultural, económica, política e institucional, y una perspectiva más pluralista y de desarrollo. El concepto de sociedad del conocimiento es preferible al de sociedad de la información porque recoge mejor la complejidad y dinámica de los cambios que se producen (...)el conocimiento en cuestión es más importante, no sólo para el crecimiento económico sino también para empoderar y desarrollar todos los sectores de la sociedad.

http://www.unesco.org/science/world_sc_july03.pdf



transformar, difundir y utilizar la información con vistas a crear y aplicar los conocimientos necesarios para el desarrollo humano”. (UNESCO, 2005,p.29).

Atendiendo a esta propuesta, el desarrollo de competencias digitales que permitan alcanzar los propósitos enunciados, es la pieza clave que posibilita a los jóvenes transitar de la Sociedad de la Información a la Sociedad del Conocimiento.

Desde el punto de vista de Rojas de Francisco (2010a), esta transición, puede lograrse aprovechando el protagonismo que la tecnología digital tiene entre el colectivo de jóvenes. Concretamente, la autora observa, que las actividades de ocio digital, permiten a los usuarios el desarrollo de las capacidades vinculadas a la Sociedad del Conocimiento a través de espacios de aprendizaje sostenidos en distintas prácticas de ocio.

De esta forma, los jóvenes aprenden a usar y manejar las herramientas que pone a su disposición la tecnología digital, mediante la práctica rutinaria de diferentes actividades de ocio digital en Redes sociales, webs, video blogs, consolas etc. que convierten, las habilidades y procedimientos necesarios para el desarrollo de estas actividades, en capacidades digitales (Saber, saber hacer y saber ser) que se van a concretar en la posibilidad para conseguir una mayor competencia y conocimiento.

Se muestra, a continuación, una relación de las mismas con las actividades señaladas por los informantes en el estudio de Rojas Francisco (2010b) “Ocio digital y la creación de espacios de ocio heterotópicos: El desafío de la creación del significado” tras el que se expone el Modelo de competencias digitales que se propone para la Sociedad del Conocimiento.



Gráfico 2. Capacidades digitales para la Sociedad del Conocimiento

Saber

- Consultar y usar las aplicaciones de redes
- Ver online series de televisión, películas y vídeo
- Escuchar música usando programas en el ordenador o Youtube

Saber hacer

- Usar distintas redes sociales, WhatsApp, Instagram, Facebook
- Descargar música, películas, software, textos
- Buscar, consultar y seguir noticias
- Utilizar buscadores de actividades culturales y de ocio

Saber ser

- Participar en foros y comunidades temáticas
- Participar o crear Blogs
- Jugar con videoconsolas o con el ordenador ya sea con programas de juegos o en red y con simuladores.

Fuente: Elaboración propia a partir de Rojas de Francisco (2010 a,b).



Tabla 2. Competencias digitales para la sociedad del conocimiento

CAPA-CIDADES	Dimensiones	Habilidades
SABER	Conocimiento de los principales sistemas y aplicaciones informáticos	<p>Manejo de elementos básicos del ordenador, funciones y mantenimiento (antivirus, copias de seguridad,...)</p> <p>Lenguaje específico: textual, numérico icónico, visual, gráfico y sonoro</p> <p>Conocer distintos programas (compresión y recuperación de archivos, visualizadores de documentos...)</p>
	Entretimiento y aprendizaje con las TIC	<p>Controlar el tiempo que se dedica al entretenimiento con las TIC y sus riesgos</p> <p>Conocer alternativas de ocio online valioso.</p> <p>Conocer las múltiples fuentes de formación e información que proporciona Internet (bibliotecas, cursos, materiales formativos, prensa...).</p> <p>Utilizar la información de ayuda de manuales y programas</p>
	Tele gestiones	<p>Conocer las precauciones a seguir al hacer tele gestiones compras online, dar o recibir información.</p> <p>Conocer la existencia de sistemas de protección de tele gestión (firma electrónica, privacidad, lugares seguros...)</p>
	Resolver problemas	<p>Identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones para elegir la herramienta digital apropiada, acorde a la finalidad o necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, resolver problemas técnicos, uso creativo de la tecnología, actualizar la competencia propia y la de otros.</p>
SABER HACER	Usar los recursos para la comunicación interpersonal	<p>Conocer las normas de cortesía y corrección en la comunicación por la red.</p> <p>Enviar y recibir e-mails, organizar la libreta de direcciones y saber adjuntar archivos.</p>
	trabajo colaborativo en redes y Ocio online	<p>Usar responsablemente las TIC para la comunicación interpersonal en grupos, redes sociales, Apps, blogs...</p> <p>Disfrutar de un ocio digital responsable</p>



SABER SER

<p>Manejar el procesador de textos y los programas de tratamiento de la imagen</p>	<p>Editores de texto (formato de letra, párrafo, márgenes, corrección ortográfica...).</p> <p>Estructurar internamente los documentos (copiar, cortar y enganchar).</p> <p>Insertar imágenes y otros elementos gráficos.</p> <p>Utilizar las funciones básicas de un editor gráfico (hacer dibujos y gráficos sencillos, almacenar e imprimir el trabajo).</p>
<p>Actitud ante las TIC</p>	<p>Desarrollar una actitud abierta y crítica ante las nuevas tecnologías (contenidos, entretenimiento...).</p> <p>Evitar el acceso a información conflictiva y/o ilegal. Actuar con prudencia en las nuevas tecnologías (procedencia de mensajes, archivos críticos)</p> <p>Valorara las fortalezas y debilidades de la tecnología</p> <p>Manifestar curiosidad y motivación por el aprendizaje y mejora en el uso de las TIC</p> <p>Respetar los principios éticos de uso de las tic</p>

Fuente: Elaboración propia a partir de (Chalfoun, 2011; INTEF, 2013 y Rojas de Francisco, 2010).

Se pone de relieve, de este modo, la necesidad de contemplar la formación para la adquisición de competencias digitales, que permitan minimizar los riesgos de exclusión socio-digital, como una responsabilidad de las sociedades contemporáneas. Lograrlo mediante la implementación de actividades de ocio digital valioso ha de reconocerse, desde las instituciones educativas formales y no formales, como una posibilidad estratégica para el desarrollo de una intervención socioeducativa eficaz que garantice a los jóvenes, con mayores dificultades, la capacidad de transformar la “información” en “saber” haciendo posible así una transición exitosa hacia Sociedad de conocimiento.



Ajustarse a esta exigencia requiere tomar de referencia el modelo propuesto por Román Pérez²⁰ basado en el Paradigma Socio- cognitivo de Educación para la sociedad del Conocimiento que, como es evidente, se sostiene en las teorías del desarrollo enunciadas en la primera parte de este capítulo.

6.1. Paradigma Socio-cognitivo de Educación para la sociedad del Conocimiento.

- ✓ Integrar el aprendizaje y conocimiento en los contextos globalizados.
- ✓ Cultura social e institucional: integrar capacidades, valores contenidos y métodos.
- ✓ Modelo de educador mediador del aprendizaje y de la cultura social contextualizada.
- ✓ Flexibilidad educativa para el desarrollo de la cultura propia personal e institucional.
- ✓ Objetivos capacidades, destrezas valores y actitudes.
- ✓ Organizaciones que aprenden e inteligencia organizativa.
- ✓ Contenidos significativos y socializados.
- ✓ Evaluación cuantitativa y cualitativa.
- ✓ Metodología participativa. Mediada, constructivista, por descubrimiento.
- ✓ Enseñanza centrada en los procesos y los contextos.
- ✓ Aprendizaje cooperativo en el marco de aprender a aprender.
- ✓ Aprendizaje permanente en comunidades profesionales de aprendizaje.
- ✓ Inteligencia personal e institucional: producto social mejorable por el aprendizaje.
- ✓ Memoria constructiva individual y social.
- ✓ Motivación intrínseca socialización de los objetivos.

²⁰ Catedrático de E. U. de Didáctica y Organización Escolar Facultad de Educación. Universidad Complutense de Madrid



- ✓ Formación del profesorado aprendizaje colaborativo y mediación institucional.
- ✓ Nuevos perfiles profesionales, capacidades, conocimiento aplicados.
- ✓ Modelo de investigación etnográfica.
- ✓ Persona y ciudadano desde la visión humanista, crítica, constructiva, capacidades y valores proyectados en la vida diaria.
- ✓ Modelo de enseñanza- aprendizaje sostenido en el principio del cambio.

7. Resumen

El capítulo II recoge los elementos necesarios para comprender el comportamiento de los jóvenes en dificultad social respecto a sus prácticas de ocio digital en la sociedad contemporánea.

Para ello, se ha presentado una conceptualización general de la juventud actual que muestra un colectivo regido por patrones de comportamiento en constante desarrollo asociados a la búsqueda de la identidad personal y a la toma de conciencia de su propio yo. El ajuste de esta conducta, mediado por la interacción constante con el entorno inmediato, es la herramienta clave que va determinar la posición del joven frente al mundo que le rodea. Hecho que supone el hito que marca su transición a la vida como adulto autónomo y responsable dentro de la sociedad a la que pertenece.

Esta definición general se ha completado con la descripción detallada de los principales elementos que dificultan una transición normalizada, entre los que se recogen, factores determinantes como el contexto o emergentes de la sociedad de la información como los modelos educativos frente a las TIC o el ocio digital forzado.



Esta contextualización, permite observar las dificultades a las que debe hacer frente el colectivo dentro de la Sociedad de la Globalización y la de la Información descritas en el capítulo. Dificultades, que van a condicionar su inclusión normalizada como adultos del siglo XXI, para lo que se han definido las competencias y saberes necesarios, sobre los que se ha de trabajar con el fin de garantizar su transición dentro Sociedad del Conocimiento.



Capítulo III. Ocio digital forzado como respuesta a las dificultades para transitar a la vida adulta en la Sociedad Tecnológica

Este capítulo va a estudiar uno de los grandes problemas que observan las sociedades contemporáneas que se advierten en la dificultad que muchos jóvenes manifiestan para abordar su proceso de independencia. La coyuntura socio- política y la crisis económica, ha permitido hacer evidente un problema, reconocido en la sociedad, como parte del proceso de globalización al que estamos sometidos desde finales del siglo XX.

Entre las principales consecuencias que se derivan de este proceso se puede observar la digitalización de la sociedad por la que, desde el sector educativo hasta el ámbito laboral, pasando por el doméstico, están fuertemente condicionados por una infraestructura tecnológica que requiere la constante especialización del mundo en el que nos encontramos.

Esta especialización incesante permite advertir, en torno a las TIC, un obstáculo en la vida de los jóvenes en dificultad social que limita su transición de dos formas interrelacionadas. Por un lado, les separa de una sociedad para la que no tienen capacidades digitales y, por otro, les abre la posibilidad de refugiarse en ellas para implementar una experiencia de ocio poco tan poco creativa como valiosa.

Para mostrar esta perspectiva, en este capítulo, se hace un análisis de cómo la introducción de las Tecnologías digitales en el ámbito educativo, formal y laboral no parece resultar en oportunidades de inclusión deseables para los jóvenes en dificultad.



Paradójicamente se puede observar, cómo estos jóvenes se apoderan de las tecnologías que tienen a su alcance como solución a sus problemas de emancipación, para lo que recurren a unas prácticas digitales, que son consecuencia de unas experiencias de ocio forzado. “El contexto de precariedad laboral actual ya no es una salida para los jóvenes, en su lugar prefieren actividades como los chat hoy evolucionados en redes sociales para enviar mensajes a través de la red”. (Melendro y Cruz, 2013, p.102).

Para finalizar, el capítulo identifica la normativa y los planes estratégicos que tratan de solventar los problemas sobrevenidos con la universalización de la tecnología que ha situado, al frente de las políticas Nacionales e Internacionales, las principales cuestiones que se trabajan en esta Tesis: Juventud en dificultad Social, Ocio y Tecnologías de la Información y Comunicación.

1. La transición a la vida adulta de los jóvenes en dificultad social

La juventud en dificultad social como reconocen García, Quintanal y Cuenca (2015, p.19) “es un colectivo amplio y diverso, cada vez mayor y de procedencias dispares que afrontan serias dificultades para normalizar su trayectoria vital”.

Esta transición hacia modelos productivos de ciudadanía es, sin duda alguna, una de las grandes preocupaciones de la pedagogía social del siglo XXI. En consonancia con lo expuesto por Barlardini (2000, p.20)²¹ muchos jóvenes no pueden salir de los espacios que antes eran de transición - familia y escuela- porque salen de su familia original, viven con algún amigo o pareja y regresan de nuevo al hogar familiar ya que el mercado de trabajo no les ofrece alternativas. Este

²¹ Extracto de la conferencia realizada durante el Seminario «Políticas locales de juventud», desarrollado en Concepción en octubre de 1999.



modelo de transición no lineal o yo-yo (Du Bois-Reymond, 2004) que afecta en general a los jóvenes del nuevo milenio tiene efectos todavía más preocupantes en los colectivos en riesgo. Esto se debe a que si bien muchos jóvenes de entornos familiares más estables entran y salen de programas de formación o empleo con cierta regularidad, los jóvenes con menos recursos, deben asumir un escenario diferente condicionado por una realidad personal que les obliga a aceptar empleos precarios y escasamente remunerados, trabajos que los jóvenes más afortunados abandonan por poseer unas expectativas de vida más halagüeñas. (Melendro, 2007, p.37).

La falta de expectativas laborales, la desafección por el sistema educativo y la ausencia dinámicas familiares estables configuran un entorno en el que transitar de forma autónoma y con esperanzas de futuro hacia la vida adulta es un proceso complejo y con escasas garantías de éxito.

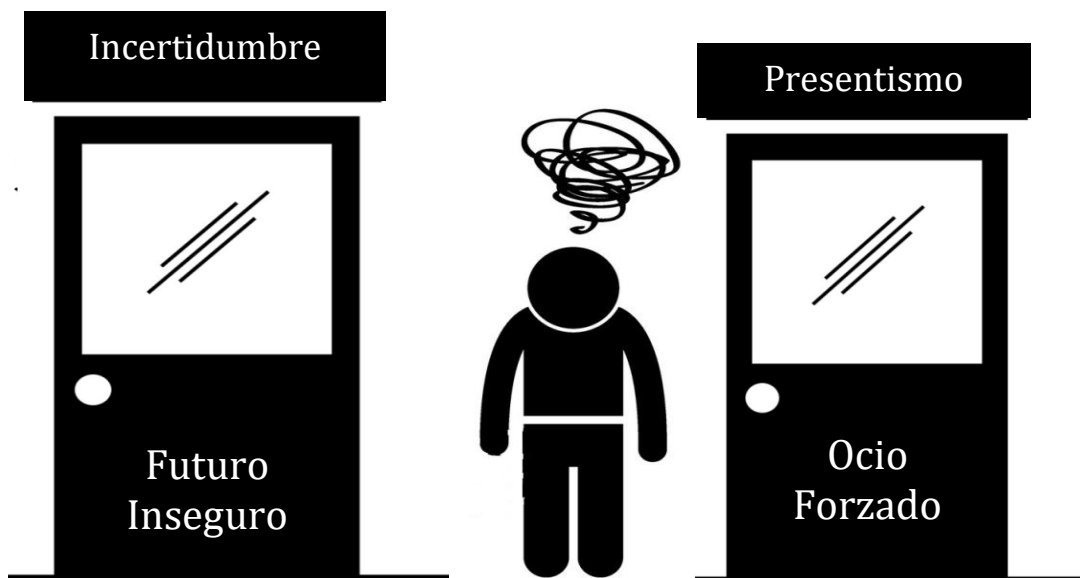
Esta limitación en sus esperanzas futuras viene a generar, en la actualidad del siglo XXI, un fenómeno que determina la conducta -la incertidumbre- que, como es evidente, tiene sus repercusiones en el modo en el que los jóvenes van a enfrentar su camino hacia la madurez, “durante muchos años los jóvenes, hombres y mujeres, no saben qué será de ellos en lo que se refiere a trabajo, vivienda, obligaciones, relacionales y demás” (Du Bois-Reymond y López Blasco, 2004).

Así como señalan algunos estudios sociológicos realizados en nuestro país (Salinas Et.al, 2001; Madariaga y Romero, 2016) esta escasa orientación hacia el futuro y la incertidumbre para tomar decisiones de lo que se va a “ser”, con el fin de construir un proyecto propio, es una característica de la identidad de los jóvenes, que resulta en un fenómeno llamado “Presentismo”. Vivir el aquí y ahora, cuyas repercusiones provocan que, en nuestro país, los jóvenes hayan perdido el interés por emprender proyectos personales tales como la emancipación, el matrimonio o la familia en favor



de alternativas inmediatas, sencillas y de escasa trascendencia que encuentran, en las prácticas de Ocio digital, un recurso fácil para escapar a las tensiones generadas en el entorno. (González, 2013, p.25).

Imagen 1. Transición a la vida adulta: Perspectivas de Ocio forzado



Fuente: Elaboración propia.

2. Jóvenes vulnerados por la sociedad de la Tecnología

La juventud, como se ha señalado, es un grupo social especialmente debilitado que se encuentra en pleno proceso de desarrollo. En la actualidad, se observa cómo este proceso, que debiera darse con normalidad, está siendo vulnerado sistemáticamente por elementos de ámbito económico, político, ambiental, social, etc. que les impide alcanzar mejores niveles de vida, menoscabando sus posibilidades de crear una identidad segura que garantice una transición normalizada dentro



de la sociedad en la que se desenvuelven. Bendit y Stokes (2004, p.117) afirman, que el concepto de desventaja así como la definición de los jóvenes y colectivos desfavorecidos en la sociedad de este siglo, son el resultado imprevisto de los acelerados cambios económicos, sociales y tecnológicos que se han producido en Europa en las últimas décadas.

Estos cambios, que debilitan las oportunidades de transición de los más vulnerables, se traducen como señalan García, Quintanal y Cuenca (2014), en desempleo, falta de recursos personales, problemas económicos o abandono educativo y son, la consecuencia directa, del quebrantamiento de la sociedad del bienestar acontecida tras la crisis económica del 2007.

Hay que sumar además, que la redefinición de la estructura social, por el efecto de los avances tecnológicos implementados en las últimas décadas, ha alcanzado a todos los sectores que conforman el contexto de las sociedades avanzadas, generando con ello, un gran impacto sobre los jóvenes en dificultad. Así, comprobamos que pese a formar parte de una generación considerada hábil digitalmente, por su condición de “Nativos digitales”, se encuentran ante una realidad tecnológica que, lejos de mostrarse como aliada, determina sus procesos de exclusión social por su incidencia en tres de los ámbitos que más condicionan la transición a la vida adulta: Empleo, educación y familia. “Ser Nativo digital no significa ser Competente digital” (Frau- Meigs, 2016)²².

²² Extracto de la Conferencia plenaria de la profesora de la Universidad de la Sorbona. Divina Frau-Meigs “Más allá del nativo digital: El desafío de enlazar la alfabetización digital con las nuevas pedagogías para las humanidades creativas.” Congreso Internacional XXIX Seminario Interuniversitario de Pedagogía social: Pedagogía social, Juventud y transformaciones sociales. Girona 15 de Septiembre de 2016.



2.1. El empleo en la Sociedad Tecnológica.

En España, según datos de la OCDE (2016) “entre el 2007 y el 2014 la desigualdad en la distribución de ingresos por trabajo y capital aumentó 7,5 puntos, siendo la subida más alta registrada, que se sitúa en un aumento medio de 1,2 puntos. El principal responsable que explica esta subida porcentual es la progresiva destrucción del empleo”.

Si ya es compleja la situación actual del empleo en nuestro país, la paulatina pero rápida inserción en el mercado de trabajo de las Tecnologías de la Información y Comunicación pone aún más restricciones en las oportunidades para la empleabilidad de los jóvenes con dificultades sociales.

La tecnologización del entorno laboral en la sociedad del Conocimiento, es el motor de muchas de las transformaciones de la realidad social, que en la actualidad, demandan mayores niveles de cualificación y erosionan el desarrollo personal de los jóvenes vulnerables perfilándose como un factor de riesgo más que puede agravar los problemas preexistentes. (INJUVE, 2012, p.49).

La utilización adecuada del entorno TIC en el ámbito laboral requiere, por parte de los trabajadores, un conjunto de conocimientos y habilidades que se han concretado en una cualidad que la sociedad tecnológica actual ha venido a denominar Know-how²³. Ésta denominación, alude a la capacidad de un individuo o una institución de poseer las habilidades técnicas precisas para el

²³ Know How. Traduc. Saber cómo: Palabra inglesa que se aplica en el mundo laboral en referencia a los conocimientos específicamente tecnológicos saber cómo transferir, manejar equipos, dispositivos programas aplicaciones, métodos etc. de manera conjunta y ordenada.



desempeño de una ocupación laboral en un área específica de trabajo y, como es evidente, deja fuera a un amplio colectivo de personas cuyas oportunidades de formarse en estas técnicas, principalmente digitales, no han sido las adecuadas.

Desde esta perspectiva, se observa también, cómo en el ámbito laboral se está produciendo una reorientación de la demanda de empleo en busca de perfiles profesionales cada vez mejor cualificados en el área de las tecnologías que además, hace extensiva esta solicitud a todas las ramas productivas que configuran del mercado de trabajo (Peña y Sanz, 2002).

Esta realidad laboral permite advertir, como resultado de la introducción de las Tecnologías digitales en los modos de producción del mercado laboral en todos los ámbitos, la eliminación de los puestos laborales destinados a los obreros más jóvenes, cuyos primeros trabajos tradicionalmente, estaban relacionados con empleos dentro del sector servicios.

Estos nuevos modelos de mercado, articulados en la Sociedad del Conocimiento y de las TIC, prescinden de la mano de obra de los trabajadores con menor cualificación incorporando sistemas, de tecnología digital avanzada, cuyas funciones pueden ser realizadas con mayor celeridad a menor coste.

La estructura de ocupaciones se centrará, desde el punto de vista ocupacional en el marco de los trabajadores del conocimiento, auténticos gestores de la información. En este sentido, los jóvenes que hayan apostado por la gratificación diferida, permaneciendo en el sistema educativo más tiempo, tendrán más posibilidades de transitar a la vida adulta con éxito que aquellos que pasen



directamente al mundo del trabajo, volviendo a constituir una nueva clase de proletariado” (INJUVE, 2012, p.52).

Se refleja de este modo, una realidad en el mercado de trabajo, en la que como indican Rodríguez, De Juanas y González (2015, p.129) “las TIC se convierten en el núcleo del sistema productivo transformando el trabajo y el marco de empleo así como la estructura ocupacional” que se ve sometida a las exigencias que prevalecen en la Sociedad de la información. Al margen de ella, solo se plantean empleos temporales, a tiempo parcial o precariedad que hacen más difícil la inclusión de los jóvenes en la sociedad del milenio.

En la actual sociedad de la globalización y de la comunicación, donde la incertidumbre y el cambio permanente forman parte de nuestra realidad cotidiana sigue siendo fundamental para mantener una vida adulta equilibrada el acceso a un empleo estable. (Melendro, 2007, p.151).

2.2. La tecnología como instrumento de exclusión educativa.

Una de las principales hipótesis que sostiene este trabajo está centrada en el potencial que tiene la tecnología como herramienta educativa e instrumento para la inclusión de todos los colectivos sociales. (Cabero, 2016; CEPAL, 2010; Concha & Naser, 2012; Rodríguez, y Sánchez-Riofrío, 2017; Sarrate y Pérez, 2011).

Sin embargo, comprobamos cómo en la actualidad, pese a que los sistemas educativos son los que más se han apresurado a incorporar recursos de tecnología digital en su ámbito de trabajo, existen grandes divergencias sobre cuál es la pedagogía necesaria que permite la utilización de estos recursos de la manera más eficiente.



En este sentido, el sistema se enfrenta a dos importantes retos tecnológicos que minan las posibilidades para la inclusión educativa de todos los colectivos, en especial, el de los jóvenes vulnerables.

En primer lugar, de acuerdo con Peña-Lapeira (2015, p.4) “La existencia de una buena infraestructura y disponibilidad de materiales educativos tecnológicos no garantiza el uso efectivo de las mismas”. En su opinión, llama la atención la desigualdad que existe respecto a las TIC en las instituciones educativas que “a simple vista parecen haber sido organizadas para personas con poder económico cuyo acceso a las mismas es ilimitado”.

Desde esta perspectiva, es fácil interpretar, que los jóvenes en dificultad social están en un sistema educativo que no está preparado para asumir el reto de enfrentar la exclusión socio-digital en las aulas. Como se ha señalado, el principal problema de éste colectivo es su falta de capacitación en el entorno digital, por lo que, afrontar una educación vertebrada en el uso de plataformas digitales, estructuradas alrededor de distintos soportes informáticos, se transforma en una tarea tan compleja como alejada de la realidad contextual de estos chicos, que transgrede además, los grados principios educativos.

- ✓ Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa

TÍTULO PRELIMINAR, CAPITULO I. Artículo 1. Principios.

b) La equidad, que garantice la igualdad de oportunidades para el pleno desarrollo de la personalidad a través de la educación, la inclusión educativa, la igualdad de derechos y oportunidades que ayuden a superar cualquier discriminación y la accesibilidad universal a la educación, y que actúe como elemento compensador de las desigualdades personales,

- ✓ Estrategias de educación de la UNESCO(2014-2021).



Objetivo estratégico 1: Desarrollar sistemas educativos para fomentar la calidad y la inclusión y aprendizaje permanente para todos:

7) Ampliar las oportunidades de aprendizaje y la calidad de la educación a través de las TIC.

Tal y como reconoce el informe de la OCDE (2015, p.83-103) "Students, Computers and Learning: Making the Connection"²⁴ la escuela no ha aprovechado el potencial que tiene la tecnología para reducir la brecha digital desde las aulas. Poniendo en evidencia, por otro lado, que pese a ser España uno de los países mejor dotados tecnológicamente en la escuela, la tecnología no está dando los resultados académicos que cabría esperar., entre otras cosas, por las enormes desigualdades que se desprenden del Sistema educativo.

La solución, como propone Sancho (2008), requiere implicar a todos los responsables del sistema educativo para materializar las políticas, los planes y los programas educativos respecto a las TIC en propósitos educativos realistas. De lo contrario, la integración de las TIC en el currículo, sin la necesaria perspectiva educativa, nos lleva a convertirlas en modelos de reproducción de enseñanza unidireccional y vertical que transmite contenidos y no, en modelos de enseñanza contextualizados que faciliten el conocimiento. Como señala el autor "no se trata de saber qué, sino saber cómo [...], no hay que transmitir lo que uno sabe sino posibilitar que el otro aprenda".

En este aspecto se ha de promover una forma de trabajar más adecuada a la realidad de la Sociedad del Conocimiento, de tal manera, que los jóvenes desarrollen sus propias competencias digitales pasando, de una educación en Tecnologías de la información y Comunicación, a una

²⁴ "Estudiantes, Ordenadores y aprendizaje haciendo conexión"



pedagogía más flexible que se contextualiza sobre las Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento, como medio para evitar, el abandono prematuro de los programas educativos.

Ligado a este problema se reconoce, en segundo lugar, un factor que repercute directamente en el rendimiento académico de los jóvenes en dificultad y que se relaciona con la tecnología desde dos puntos de vista: el exceso de uso y la falta del mismo.

El estudio de Muñoz-Miralles et. al (2014, p.82) afirma que los jóvenes que pasan más de tres horas al día delante del ordenador tienen peores resultados académicos, pero que aquéllos que apenas llegan a la hora de uso del mismo, también muestran signos evidentes de bajo rendimiento en la escuela.

El principal factor responsable en ambas situaciones, es la falta de control que ejercen los progenitores sobre la utilización que los menores hacen de los dispositivos tecnológicos. Una utilización, que en muchas ocasiones está vinculada con el empleo de tablets, ordenadores y otros dispositivos digitales como herramienta para el desarrollo de actividades de entretenimiento, que no cumplen los requisitos para convertirse en experiencias educativas de ocio valioso²⁵.

El estudio permite hacer evidente la importancia que la relación entre tecnología, familia y escuela tiene para el desarrollo educativo dentro del ámbito formativo. Un desarrollo que, en los entornos familiares de riesgo, encuentra serias dificultades para articular una relación equilibrada entre las dimensiones mencionadas.

Cabe señalar, por la especial implicación que tiene en referencia al tema del Ocio en el que se trabaja, una de las conclusiones recogidas en el estudio planteado por los investigadores. Ésta

²⁵ Concepto ampliamente trabajado en el capítulo V



sostiene, que el uso del ordenador y los videos juegos en un entorno controlado incide, directamente y de forma positiva, en el rendimiento académico de los jóvenes. Hecho que permite advertir, las posibilidades educativas de las tecnologías de información y comunicación en relación con las actividades de Ocio digital implementadas a diario por los jóvenes.

2.3. El entorno familiar y la tecnología.

Cuando se hace referencia a colectivos en dificultad social, la familia, como se ha visto, puede ser un elemento que condiciona el proceso educativo de los jóvenes incidiendo, inevitablemente, como factor de riesgo para la exclusión sociodigital.

Este entorno ya de por sí complejo, se ve reforzado como consecuencia de un fenómeno social, derivado del progreso tecnológico, que se conoce como domesticación de la tecnología²⁶. En este sentido, un entorno familiar cada vez más digitalizado, puede suponer un riesgo para la transición a la vida adulta dentro de la Sociedad del Conocimiento ya que, si bien cuentan con la cobertura TIC suficiente para el acceso al entorno tecnológico, mantiene unos estilos educativos deficitarios para formar jóvenes competentes y críticos con la sociedad digital.

Desde esta perspectiva, la progresiva entrada de los dispositivos de tecnología digital en las viviendas, ha traído un cambio significativo en las relaciones que hasta la fecha se circunscribían al ámbito doméstico. En España el 99,3% de los hogares, según datos del INE (2016), cuenta con al menos un dispositivo digital (televisión, ordenador, Ipad, Smartphone...) con acceso a internet.

²⁶ Domesticación Tecnológica: según Merino, (2010; 82) proceso que engloba tres fases. Adquisición de tecnología, Evaluación a través de su uso, Uso prolongado e integración en la vida cotidiana



A primera vista, esta domesticación de la tecnología, se traduce en consecuencias positivas para las familias como: mayor acceso a la información, oportunidad de mantener relaciones con los seres queridos, posibilidad de complementar el soporte social, etc. No obstante, cuando nos enfrentamos a un entorno familiar difícil, los dispositivos digitales pueden ser percibidos como fuente de riesgo, cuya gestión, visibiliza los conflictos y contradicciones sobre la autonomía de los hijos (Ayuso, 2015; Megías, Rodríguez y Lasén, 2014).

Apoyando esta perspectiva, el estudio de Mesch (2006) “Family relations and the internet Exploring a Family Boundaries approach”²⁷ evidencia que la introducción de tecnologías como Internet en el hogar es, potencialmente, un elemento que puede cambiar la calidad de las relaciones familiares. Éste sugiere, que la frecuencia y el tipo de uso que los jóvenes hacen de internet, afectan de manera negativa al tiempo que se dedica a la familia, incidiendo además, en el establecimiento de relaciones conflictivas que deterioran más aún si cabe, la frágil cohesión familiar existente en los colectivos vulnerables.

Por otro lado, escapar de este entorno de conflictividad resulta, gracias a la domesticación tecnológica, un proceso sencillo que pasa por ocultarse en la habitación. Donde la falta de control sobre el acceso a la información, el aislamiento y la dependencia o adicción a internet cierran el círculo de dificultad en el que la capacitación en competencias digitales se convierte en un proyecto difícil de acometer. Matute (2003) ha observado que los usuarios jóvenes, que cuentan con menos capacidades en materia digital, pasan más tiempo en chats y en servicios de Ocio virtuales que en actividades relacionadas con la obtención de información valiosa. Una forma de

²⁷ “Relaciones familiares e Internet Explorando el enfoque de las fronteras familiares”



pasar el rato que, Muñoz-Miralles et al. (2014, p.82) asocian a un mayor porcentaje de consumo de alcohol, cannabis u otro tipo de drogas.

Analizando el problema desde otra perspectiva, se ha de tener en cuenta, que los entornos de dificultad presentan menores competencias respecto a las TIC, porque el modelo educativo con el que los padres y madres menos aventajados forman a sus hijos, repercute en el uso que los mismos hacen de ellas. Observándose además, que los progenitores de entornos con menores oportunidades, presentan menos destrezas e interés en el uso de dispositivos digitales y menos capacidad para la transmisión de conocimientos necesarios para la utilización educativa de los mismos. (Aranda, Sánchez Navarro y Taberner, 2009).

Este desinterés hacia las TIC, posibilita que los jóvenes en dificultad social se acerquen con más facilidad a internet y a las redes sociales, debido principalmente, a un contexto familiar que se caracteriza por la falta de vigilancia y la excesiva permisibilidad frente al entorno tecnológico.

Este déficit, en los sistemas de control parental, hace que los jóvenes de este colectivo asuman diferentes tipos de riesgos²⁸ a través del desarrollo de un conjunto de actuaciones inseguras, que tienen como propósito, escapar de la rutina diaria mediante la práctica de una experiencia de ocio digital, cuyo único fin, es la simple diversión y la participación en actividades lúdicas que no buscan el desarrollo personal. (Bernal, 2006, p.74).

²⁸ Riesgos que se trabajan más detenidamente en el capítulo IV



Tabla 3. Modelo educativo familiar de uso de las TIC en entornos de dificultad

DES-CUIDADO	Ignorancia del tipo y modo de relaciones que sus hijos establecen en la red. Falta de atención a la educación digital Menor conocimiento de las prácticas de los hijos en las redes
PER-MISIBLE	Acceso libre sin limitación Más horas en redes sociales, principalmente WhatsApp y Facebook Uso individualizado más frecuente Falta de supervisión parental en acceso a contenidos en la red
POCO EDUCATIVO	Menor o escaso tiempo dedicado al ocio digital en familia. Baja valoración del uso formativo de las TIC y de los juegos educativos

Fuente: Elaboración propia a partir de: (Aranda, Sánchez Navarro y Taberero, 2009; Bernal, 2006; Megías, Rodríguez y Lasén, 2014. Mesch, 2006; Vasco González y Pérez Serrano, 2017).

2.4. El colectivo NINI, conceptualización de este fenómeno social y su relación con la tecnología.

El fenómeno “Ni-Ni” surge a finales de los años 80 en Reino Unido ante la necesidad de clasificar al colectivo de jóvenes que no trabajaban ni estudiaban. El conocido como Status Zero²⁹, en clara referencia a los jóvenes en esta situación, se asoció rápidamente a jóvenes con limitadas capacidades para formar parte de sociedades productivas: sin capacidad para trabajar y sin capacidad para construir un futuro. Para evitar esta connotación negativa y los prejuicios que llevaba asociado el término Zero, se formalizó en 1999 la expresión NEET (Not in Education,

²⁹ El término estatus Zero era en realidad un término técnico, estatus 1 se utilizaba para referirse a los jóvenes que estudiaban y trabajaban, estatus 2 para los que estaban estudiando y estatus 3 para los que estaban en formación (Williamson, H, 1997)



Employment or Training) adaptada al contexto español como “Ni- Ni” para definir a los jóvenes que ni estudian ni trabajan.

Rápidamente el término “Ni- Ni” o Neet fue calando en la sociedad del mundo occidental como forma de etiquetar a los adolescentes que, una vez abandonado el sistema educativo formal, mostraban pocas habilidades laborales con las que incorporarse a la sociedad del trabajo, pasando a ser una carga social y económica para la comunidad a la que pertenecían.

Este grupo social, especialmente vulnerable, adquiere gran relevancia internacional al comienzo de la crisis económica del 2008, importancia que irá en aumento, en nuestro país, a raíz del Informe de la OCDE “Panorama de la Educación 2014” en el que se reconoce a España como país Europeo con mayor índice de población juvenil que no estudia ni trabaja.

Sin duda, esta etiqueta impuesta socialmente no se corresponde con la realidad actual de un grupo tan heterogéneo como injustamente catalogado. Así en su estudio Desmontando a NINI (2012) el INJUVE reconoce, en una aproximación general al concepto de joven que no estudia ni trabaja, ocho características que delimitan este perfil de vulnerabilidad.

1. No están ocupados/as (pueden estar en paro o no haber accedido nunca a un empleo).
2. Declaran no estar buscando trabajo y no tener deseo de buscarlo.
3. No están afectados por una regulación de empleo.
4. No muestran incapacidad o enfermedad que les impida buscar empleo.
5. No están cursando estudios, ni recibiendo formación.
6. No tienen pensado acceder a una formación de inmediato.
7. No realizan trabajos no remunerados de tipo benéfico o asistencial.



8. Expresan no tener a su cargo el cuidado de familiares o conocidos dependientes (niños/as, ancianos/as, personas enfermas u otras personas dependientes), ni ser la persona principal responsable de las tareas domésticas.

Así mismo el trabajo del INJUVE hace hincapié en señalar que solamente el 1,73% de los jóvenes entre 16 y 29 años se ajusta a las características enunciadas, poniendo de manifiesto una realidad, que no corresponde con la imagen percibida socialmente sobre este colectivo en el que se observa además, una tendencia a disminuir con el paso de los años.

Pese a esta disminución y dadas las complicaciones para el acceso al empleo o formación que se han presentado, se observa en la actualidad, que los jóvenes del colectivo han adoptado conductas que les permitan escapar de esta difícil realidad social refugiándose en las TIC como soporte para el desarrollo de actividades de ocio virtual que practican para evadirse y entretenerse. (Melendro, García-Castilla y Goig, 2016, p.72). Un entretenimiento constante e inútil que dificulta su proceso de madurez e inclusión normalizada y que sitúa, a este colectivo, al margen de lo que la sociedad espera de ellos.

Huir del compromiso con la madurez y refugiarse en prácticas de Ocio digital más o menos cuestionables ha perpetuado, acentuado por los efectos de la crisis económica, esta etiqueta de joven NINI que no se corresponde con la realidad social de este colectivo (Bermúdez-Lobera, 2014, p.252).

De acuerdo con Fernández-García (2015, p.115) muchos de estos jóvenes mal denominados NINI poseen cualidades como la inteligencia, independencia y autoestima que pueden ser utilizados para involucrarlos en programas de empleo, educación o formación así como en



actividades relacionadas con prácticas de ocio valioso como pueden ser el arte, la música o tecnología digital con la que se encuentran muy familiarizados ya que, como se reconoce en la Estrategia de Emprendimiento y empleo joven 2013-2016 pese a que en España un 18,5% de jóvenes ni estudia, ni trabaja, ni recibe formación tan sólo el 3,5% ha manifestado su deseo de continuar en esta situación.

Conforme a estas afirmaciones, así como las vertidas a lo largo de este capítulo, parece evidente que la conceptualización del fenómeno NINI en este grupo social, no corresponde ajustadamente a la realidad del colectivo.

Así, si como se viene señalando, el entorno es el principal condicionante de la respuesta del individuo al medio en el que se desarrolla, estos jóvenes, NI tienen oportunidad de trabajar NI tienen oportunidad de estudiar debido a los cambios acontecidos en el entorno tras la revolución digital, para los que la sociedad no ha tenido en cuenta la diversidad de situaciones y necesidades que se han originado en el contexto tecnológico.

Desde esta perspectiva parece sensato admitir que, el ocio que practica este colectivo de dificultad, es la consecuencia directa de un modelo de vida impuesto por la Sociedad de la Información. Un modelo que no les permite integrarse de forma normalizada en el entorno productivo, y les empuja a vivir experiencias de ocio a través de la red con las que exploran, de modo forzado, nuevos horizontes.

Como observa el informe “La sociedad de la Información en España 2015 (Fundación Telefónica, 2016, p.10)” el 98,5% de usuarios de internet tiene una edad que oscila entre los 16 y 24 años y, de ellos, un 89,2% utiliza la red con fines relacionados con el ámbito del Ocio.



Enfocando los datos desde otra perspectiva, se advierte la posibilidad de hacer que estos usuarios, ávidos de experiencias de Ocio digital, encuentren en la red los mecanismos necesarios para hacer de, esas actividades, prácticas de ocio con valor para el desarrollo. En este aspecto Aguilar, Rubio y Viñals (2013, p.200) invitan a la sociedad, a comprender las posibilidades del ocio digital como un ámbito social de aprendizaje, que traspasa los contextos educativos formales, y que facilita el desarrollo de aspectos cognitivos, destrezas, socialización y alfabetización digital.

Esta mejora de sus aptitudes y destrezas en el entorno digital, es un medio para garantizar la igualdad de oportunidades del colectivo en el acceso a los sistemas educativos, formativos y al mercado laboral, así como un signo evidente de sostenibilidad social que va a influir, inevitablemente, en la mejora de las posibilidades de inclusión de este colectivo en la sociedad productiva.

3. Políticas de juventud para la inclusión en la sociedad digital y la práctica de un Ocio responsable

De acuerdo con Szulik y Kuasñosky (2008, p.228) la sociedad no es la única responsable de asumir esta compleja situación, sino que debe ser el Estado quien ha de tomar conciencia de esta coyuntura “para hacer de los jóvenes en riesgo un objeto de política social que atienda a las necesidades de este colectivo” entre las que se debe reconocer, las derivadas de unas prácticas de ocio digital que están mermando sus posibilidades para el desarrollo de un proyecto de vida futuro en condiciones favorables.

Es cierto que en los últimos años, con el fin de lograr este propósito, se identifican un conjunto de planes y políticas de gobierno, cuyas principales líneas actuación, se centran en la capacitación



digital de los jóvenes con mayores dificultades sociales y en el reconocimiento del Ocio como un derecho universal de todos los ciudadanos.

Así comprobamos, que las instituciones responsables de garantizar el bienestar de las sociedades avanzadas están implementando, de un tiempo a esta parte, medidas que giran en torno a la juventud y de las que se extraen, en materia de capacitación tecnológica y digital, algunos propósitos que pueden ayudar a mejorar las posibilidades para la inclusión de los jóvenes en la Sociedad del Conocimiento.

Con el fin de ofrecer una visión general desde la que poder centrar una respuesta educativa se señalan a, continuación, las políticas y planes Nacionales e internacionales en materia de juventud que están presentes en panorama legislativo vigente en la actualidad, cuyo contenido atiende a los elementos configurados en este trabajo : TIC, Ocio y educación.

3.1. Planes y Normativas en materia de capacitación tecnológica para la educación y el empleo.

Internacionales

PROGRAMA OPERATIVO DE JÓVENES DEL FONDO SOCIAL EUROPEO

2014-2020

Dependiente de la Estrategia De La Contribución Del Programa Operativo a la Estrategia de la Unión para un crecimiento Inteligente, Sostenible e integrador y al logro de la cohesión económica, social y territorial.



Reconoce la importancia que para el mercado de trabajo tienen los nuevos nichos de empleo relacionados con las TIC por lo que insta a establecer medidas básicas para desarrollar políticas formativas en el sector tecnológico.

MARCO DE COOPERACIÓN EUROPEA EN EL ÁMBITO DE LA JUVENTUD

2010-2018.

En él se recogen los objetivos a implementar desde el conjunto de la Unión Europea, sin la pérdida de responsabilidad general de cada estado de articular sus propias mediadas, para crear más oportunidades y con mayor responsabilidad para los jóvenes en educación y empleo desde el fomento de la participación de los mismos de forma activa en la sociedad.

De esta forma en materia de tecnología se establece como objetivo clave:

5) contribuciones para abordar los desafíos y las oportunidades de la era digital para los jóvenes, la política de juventud y el trabajo en el ámbito de la juventud.

Por otro lado dentro del plan de Juventud y medios de Comunicación se hace especial mención a las oportunidades únicas que las tecnologías en línea pueden ofrecer a la infancia y a la juventud, dándoles acceso a conocimientos y permitiéndoles beneficiarse del aprendizaje digital y participar en el debate público.

AGENDA DIGITAL PARA EUROPA 2020

Nace con el propósito de cumplir los objetivos planteados en la Estrategia de Europa 2020 en torno a las TIC cuyo objetivo esencial es “suprimir los obstáculos que actualmente impiden obtener



un máximo rendimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación” (Uría y Menéndez 2010, p.68).

Entre los siete objetivos que establece se identifican en torno al ámbito de investigación de este trabajo:

- ✓ El fomento de la confianza y la seguridad en internet.
- ✓ Garantizar la oferta de un acceso a internet mucho más rápido.
- ✓ El fomento de la alfabetización, la capacitación y la inclusión digitales.
- ✓ La aplicación de las TIC como herramienta para el beneficio social.

DIRECTRICES DE LA UNESCO PARA LAS POLITICAS DE APRENDIZAJE MOVIL 2013

En este documento se recogen un conjunto de directrices que tiene por objeto ayudar a los encargados de formular políticas a entender mejor en qué consiste el aprendizaje móvil y cómo pueden aprovecharse sus ventajas singulares para impulsar los avances hacia la Educación para Todos. Se analiza con más precisión este documento por las implicaciones, en materia educativa, que tiene para el propósito de esta investigación.

1. Crear políticas relacionadas con el aprendizaje móvil o actualizar las ya existentes
a fin de aprovechar las oportunidades que brindan la tecnología móvil y otras TIC nuevas, los responsables del sector de la educación deberían quizá revisar las políticas existentes.
2. Capacitar a los docentes para que impulsen el aprendizaje mediante tecnologías móviles
La inversión pública en capacitación de docentes es más importante que la inversión en la propia tecnología. Sin orientación e instrucciones los docentes y educadores utilizarán la



tecnología para hacer “lo mismo de siempre de otra manera”, en lugar de transformar y mejorar los enfoques de la enseñanza y el aprendizaje.

3. Proporcionar apoyo y capacitación a los docentes, crear contenidos pedagógicos y optimizar los ya existentes mediante tecnologías móviles.

Empleo de la tecnología móvil para apoyar la labor y el desarrollo de los docentes y educadores, especialmente a los que trabajan en zonas alejadas y con pocos recursos.

Así mismo se deben adaptar los recursos adecuados para su utilización en dispositivos móviles, al tiempo que se garantiza su pertinencia y su accesibilidad a grupos diversos de educandos.

4. Velar por la igualdad de género de los educandos.

Promover el derecho de todas las mujeres y hombres, niñas y niños a una educación de calidad que satisfaga todas las necesidades básicas de aprendizaje y enriquezca la vida. La diferencia existente entre hombres y mujeres en lo que respecta a los teléfonos móviles es un síntoma de desigualdades más amplias, que se observan tanto en la educación como en el uso general y la propiedad de las TIC.

5. Ampliar y mejorar las opciones de conectividad garantizando la equidad.

Es también fundamental que los gobiernos intenten proporcionar acceso en condiciones de igualdad a la conectividad móvil. Un educando que no puede utilizar una red móvil, ya sea por motivos económicos o geográficos, no tiene acceso a una cantidad enorme y cada vez mayor de posibilidades de aprendizaje.

6. Elaborar estrategias para proporcionar acceso en condiciones de igualdad para todos.

Aunque los gobiernos deben procurar ampliar las oportunidades de aprendizaje para el ingente número de personas que posee un dispositivo móvil personal, también deben



garantizar que las oportunidades de aprendizaje móvil permanezcan abiertas para los educandos que carecen de esos dispositivos.

7. Promover el uso seguro, responsable y saludable de las tecnologías móviles.

Ofreciendo asesoramiento acerca de los usos adecuados o productivos de los dispositivos móviles así como de los distintos riesgos que pueden.

8. Utilizar la tecnología móvil para mejorar la gestión de la comunicación y la educación.

Mejorar la comunicación entre los sectores educativos, docentes, educandos y progenitores. Especialmente en los sistemas educativos en que no se dispone de acceso de línea fija a Internet.

9. Aumentar la conciencia sobre el aprendizaje móvil mediante actividades de promoción, el liderazgo y el diálogo.

Las actitudes sociales negativas en relación con las posibilidades pedagógicas de la tecnología móvil constituyen la barrera más inmediata para la aceptación generalizada del aprendizaje móvil.

Nacionales

II PLAN ESTRATÉGICO NACIONAL DE INFANCIA Y ADOLESCENCIA 2013 - 2016 (II

PENIA) Aprobado por Acuerdo de Consejo de Ministros de 5 de abril de 2013

Objetivo 3. Medios y tecnologías.

En él se recogen un conjunto de propósitos que tienen por finalidad entre otras la formación, desde la infancia, en el buen uso de internet atendiendo a las distintas capacidades y posibilidades de las familias y los niños. Así mismo se recoge también la necesidad de difundir el aprendizaje



de los nuevos lenguajes de las tecnologías de la información y la comunicación e impulsar el acceso a contenidos educativos on-line basados en los principios de accesibilidad universal y diseño, evitando cualquier tipo de exclusión digital o desigualdad en el acceso y uso a las nuevas tecnologías que pudiera traducirse en una doble discriminación. Por otro lado se deja patente la necesidad de ofrecer formación a los niños y adolescentes sobre las actividades y conductas que pueden constituir delito (Ciberacoso, grooming, piratería...) o cualquier consecuencia no deseadas.

ESTRATEGIA DE EMPRENDIMIENTO Y EMPLEO JOVEN 2017-2020

En la que se van a renovar las medidas tomadas en el periodo 2013-2016 entre las que se incluyen dentro del ámbito tecnológico las siguientes líneas de actuación:

Mejorar el conocimiento el manejo de herramientas tecnológicas. El objeto es que los jóvenes adquieran las habilidades que requiere el mercado laboral actual destacando, entre otros aspectos, la cualificación en herramientas tecnológicas o el espíritu innovador.

Anticipar las competencias requeridas por las empresas en el ámbito de las TIC y adaptar a ellas las cualificaciones actuales, utilizando para ello los canales de comunicación con el sector privado para realizar los análisis sobre las cualificaciones y ocupaciones.

Así mismo se deriva de esta Estrategia el Plan de Garantía Juvenil recientemente renovado por el Consejo de Ministros el 23 de diciembre de 2016.



ESTRATEGIA DE LA JUVENTUD 2020

Es una iniciativa interministerial promovida por el Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, a través del Instituto de la Juventud, que define las líneas estratégicas de las políticas de juventud con el horizonte en el año 2020, en sintonía con los Objetivos de la Estrategia 2020 de la Unión Europea. (2014:2). Se concretan los siguientes ejes y líneas de actuación:

Eje 1. Educación Y Formación

- ✓ Identificar y fomentar nuevos nichos y yacimientos generadores de empleo a través de la formación.
- ✓ Programa Inngames y aquellos dirigidos a formar profesionales digitales, emprendimiento digital, e-learning y las tecnologías emergentes.

Eje 2. Empleo y emprendimiento

- ✓ Programas de fomento del emprendimiento como el Certamen Nacional de Jóvenes Emprendedores, así como guías de recursos y aplicaciones digitales que faciliten el emprendimiento.

Eje 5. Participación, Voluntariado inclusión e igualdad.

- ✓ Fomentar la actividad voluntaria de los jóvenes, especialmente la vinculada a las TIC.



PLAN DE GARANTÍA JUVENIL 2016

Entre las medidas que acoge dentro del plan para favorecer la inserción los jóvenes en el mercado de trabajo se incluye en materia digital.

- ✓ Velar por que los esfuerzos por mejorar las aptitudes y las competencias incluyan las capacidades en TIC o digitales y eleven la categoría de los conocimientos y las competencias profesionales garantizando que los planes de estudios y las certificaciones en TIC sean conformes con las normas e internacionalmente comparables.

PLAN NACIONAL DE ACCIÓN PARA LA INCLUSIÓN SOCIAL DEL REINO DE ESPAÑA 2013-2016

Este conjunto de actuaciones, enmarcadas en la Estrategia de Europa 2020, surge con el propósito de defender el estado de bienestar asegurando su sostenibilidad a través de la modernización del sistema de protección social para responder a las necesidades de los colectivos de exclusión social.

Objetivo operativo 15

Poner al servicio de las personas con menores niveles de empleabilidad los dispositivos de educación a lo largo de toda la vida e impulsar el reconocimiento de competencias no formales con el objetivo de poder certificar las competencias adquiridas, como mecanismos clave de inserción laboral e inclusión social.



Actuación 124. Desarrollar programas de alfabetización de personas adultas, que incluyan actividades de aprendizaje para la participación social y faciliten el acceso y el conocimiento de las tecnologías de la información y comunicación.

Objetivo operativo 23

Impulsar una sociedad digital y de la información inclusiva que tenga en cuenta las necesidades de las personas más vulnerables, promoviendo su acceso a las tecnologías de la información, la lucha contra la brecha digital, el uso avanzado de los servicios digitales y la participación en las redes sociales. Concretado en cinco actuaciones para la formación, acceso y mejora de competencias digitales entre otras.

Objetivo operativo 24

Favorecer el acceso a la Sociedad de la Información en el ámbito educativo. Se concreta en cuatro actuaciones para la promoción de proyectos educativos, programas para afrontar la brecha digital así como para el incremento de la calidad e intensidad de uso de las TIC en el entorno educativo de forma que se compensen las posibles desigualdades.

AGENDA DIGITAL PARA ESPAÑA 2015

PLAN DE MEJORA DE LA ATENCIÓN A LOS USUARIOS DE TELECOMUNICACIONES

La Agenda Digital para España marca la hoja de ruta en materia de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) y de Administración Electrónica para el cumplimiento de los objetivos de la Agenda Digital para Europa en 2015 y en 2020, e incorpora objetivos específicos para el desarrollo de la economía y la sociedad digital en España tales como

- ✓ Fomentar el despliegue de redes y servicios para garantizar la conectividad digital.



- ✓ Mejorar la administración electrónica y los servicios públicos digitales.
- ✓ Reforzar la confianza en el ámbito digital.
- ✓ Promover la inclusión y alfabetización digital y la formación de nuevos profesionales TIC.

3.2. Planes y Normativas referidos al Ocio.

Internacional

DECLARACIÓN UNIVERSAL DE LOS DERECHOS HUMANOS 1948

Artículo 24: toda persona tiene derecho al descanso, al disfrute del tiempo libre, a una limitación razonable de la duración del trabajo (...).

CARTA INTERNACIONAL SOBRE LA EDUCACIÓN EN EL OCIO (1993)

La carta pretende conseguir una educación para el Ocio universal a través de la educación en y para el Ocio. Presta especial atención a la igualdad de oportunidades para el acceso a los recursos de todos los ciudadanos con el fin de evitar y reducir las diferencias sociales. Para ello se requiere adaptarse a las necesidades y demandas específicas de países con independencia de sus condiciones sociales y económicas. Así mismo considera muy importante la educación en el ocio como proceso de aprendizaje continuo que permite desarrollar actitudes, valores y habilidades que fortalecen la cohesión social. En este sentido hace mención especial a la necesidad de formar especialistas con competencias y habilidades específicas para hacer de la Educación en el Ocio un valor esencial dentro de todos los ámbitos de desarrollo de las Sociedades contemporáneas.

La carta internacional del Ocio fue completada con la Declaración de Sao Paulo “El ocio en la sociedad globalizada: inclusión o exclusión (Sao Paulo, 1998) En la que se reconoce el desafío



económico, cultural y social que supone la sociedad de la Globalización y su posible incidencia sobre el Ocio con el fin de prevenir sus consecuencias para el bienestar de las comunidades y de los individuos.

CONFERENCIA MUNDIAL SOBRE JUVENTUD LA DECLARACIÓN DE COLOMBO
(SRI LANKA 2014)

Artículo 57. Se hace hincapié en la necesidad de garantizar que los jóvenes tengan acceso a actividades de ocio ya sean recreativas culturales o deportivas...

Artículo 60. Reconoce la relevancia del ocio como elemento de integración social y herramienta de empoderamiento cuyos ejes fundamentales son los deportes, la cultura y la recreación inclusiva.

Nacional

CONSTITUCION ESPAÑOLA

TÍTULO I Capítulo 3

Artículo 43. 3. Los poderes públicos fomentarán la educación sanitaria, la educación física y el deporte. Asimismo facilitarán la adecuada utilización del ocio.

Artículo 50. [...] Asimismo, y con independencia de las obligaciones familiares, promoverán su bienestar mediante un sistema de servicios sociales que atenderán sus problemas específicos de salud, vivienda, cultura y ocio.



PROGRAMA OPERATIVO DE JÓVENES DEL FONDO SOCIAL EUROPEO

2014-2020

Reconoce para España la importancia de crear empleo en el sector del Ocio por ser una de las ocupaciones laborales con más posibilidades de empleabilidad, por su dinamismo y capacidad para la innovación y modernización.

MANIFIESTO POR UN OCIO INCLUSIVO 2003

Cuyo principal Objetivo es promover la inclusión como principio de intervención política, de gestión y educativa en todos los ámbitos del ocio para todos los ciudadanos en general y para las personas con discapacidad en particular.

Entre las claves señaladas para lograr este propósito el punto 17 destaca la necesidad de profundizar en el potencial de las tecnologías de la información y comunicación para el disfrute de esta forma de ocio. Para ello se han de construir espacios virtuales, de comunicación y relación que sean accesibles a todos los ciudadanos.

3.3. Estándares UNESCO Para El Desarrollo De Competencias Digitales.

Como se ha podido comprobar el desarrollo de competencias digitales es, en este momento, un aprendizaje esencial para la inserción normalizada en la sociedad del conocimiento, demanda además, una preparación que abarque más allá del saber técnico con el que cuentan la mayor parte de los jóvenes contemporáneos conocidos como Nativos digitales³⁰. Así, es necesario el desarrollo de variadas y múltiples competencias que garanticen un correcto proceso de alfabetización digital

³⁰ Concepto que se trabaja ampliamente en el capítulo IV



(Arrieta y Montes, 2011, p.194) que permita hacer frente a los retos que impone la sociedad de la información.

En este sentido la UNESCO en 2008 con la finalidad de ayudar a los jóvenes y docentes en su proceso de aprendizaje en la Sociedad del Conocimiento propuso un conjunto de pautas de actuación frente al entorno tecnológico que permitieran a los jóvenes adquirir las capacidades necesarias para llegar a ser.

- ✓ Competentes para el uso de las TIC.
- ✓ Buscadores, analizadores y evaluadores de la información.
- ✓ Solucionadores de problemas y tomadores de decisiones.
- ✓ Usuarios creativos y eficaces de herramientas de productividad.
- ✓ Comunicadores, colaboradores, publicadores, productores.
- ✓ Ciudadanos informados, responsables y capaces de contribuir a la sociedad.



Tabla 4. Estándares UNESCO para el desarrollo de competencias digitales

CAMPOS DE ACCIÓN	TIC NOCIONES BÁSICAS	PROFUNDIZAR EN EL CONOCIMIENTO	GENERAR CONOCIMIENTO
PEDAGOGÍA	Saber dónde, cuándo y cómo integrar las TIC	Estructurar, guiar y apoyar proyectos TIC	Adquisición y aplicación de las competencias cognitivas
PRÁCTICA Y FORMACIÓN PROFESIONAL	Alfabetización digital	Creación de proyectos a través de la red	Educador como modelo
PLAN DE ESTUDIOS	Conocimientos básicos para la integración de las TIC	Aplicar el conocimiento teniendo en cuenta la diversidad de situaciones	Conocer los procesos cognitivos complejos
ORGANIZACIÓN Y ADMINISTRACIÓN	Dotación Tic suficiente. Acceso equitativo	Generar ambientes de aprendizaje. Grupos colaborativos	Implementar la visión de la institución educativa basada en la Innovación y aprendizaje permanente
UTILIZACIÓN DE LAS TIC	Conocer el funcionamiento básico	Conocer aplicaciones y herramientas específicas aplicadas con flexibilidad en función del objetivo	Generalizar el uso de la Tecnología, diseñar comunidades de conocimiento basadas en las TIC y el desarrollo de habilidades respecto a las mismas

Fuente: Adaptación personal de UNESCO,2008, Estándares TIC para docentes.

Si bien es cierto que el desarrollo de estos campos de actuación propuestos por la UNESCO fortalecen las posibilidades de acceso a la Sociedad del Conocimiento, también lo es, que uno de



los principales problemas que enfrenta el colectivo de dificultad social es, como se ha expuesto, su escaso interés por los programas formativos que, precisamente, tratan de implementar el desarrollo de estos estándares como medio para capacitar a su alumnado en el ámbito de las TIC. En este sentido su absentismo repercute en su, ya de por sí, baja cualificación para el uso de la tecnología digital, hecho que indudablemente se convierte en un obstáculo que condiciona su proceso de emancipación comprometiendo, además, su inclusión normalizada en la sociedad del siglo XXI.

Como se ha observado el entorno tecnológico explorado por los jóvenes en dificultad no se corresponde con el desempeño de una labor educativa y aún menos con una práctica profesional, más bien se circunscribe, casi en su totalidad, a las prácticas de Ocio a través de dispositivos digitales que les permiten esquivar la realidad social en la que se encuentran. Una realidad, por otro lado, que se ve sometida a las exigencias de un contexto tecnológico cada vez más especializado y que demanda mayores capacidades digitales.

Desde esta perspectiva, los jóvenes en dificultad social entran, a través de sus experiencias de Ocio forzado, en una espiral de exclusión socio-digital que fractura más sus posibilidades de transitar en la Sociedad del Conocimiento.

El reto consiste en convertir esta forma de Ocio, que los jóvenes apoyan fundamentalmente sobre las tecnologías de información y comunicación, en un instrumento con valor realmente educativo cuyo potencial radica en su gran aceptación entre el público más joven así como en sus capacidades innatas para su utilización.



4. Resumen

El capítulo se ha centrado en identificar los elementos contextuales responsables de que los jóvenes en dificultad busquen alternativas de ocio que se sostienen, en la actualidad, en lo que se conoce como ocio forzado. Así, a través de la práctica de experiencias de ocio digital con escaso valor para el desarrollo, buscan escapar de las dificultades que la sociedad de la tecnología les plantea a diario impidiendo su proceso natural de emancipación.

Desde esta perspectiva se identifican, en los escenarios tradicionales de transición a la vida adulta, los principales obstáculos que limitan las posibilidades de los jóvenes en dificultad social para su inclusión normalizada en la Sociedad de la Información y Comunicación del siglo XXI. En este sentido se ha observado, cómo la introducción de una tecnología cada vez más especializada y de unos soportes digitales cada vez más asequibles afectan a la configuración del entorno laboral cada día más digitalizada y con mayores exigencias de cualificación profesional. En esta línea de argumentación, se ha reflejado también la digitalización presente en el ámbito educativo o familiar, poniendo de manifiesto, la necesidad de ajustar la práctica educativa en ambos escenarios, a la realidad tecnológica que plantea la sociedad del nuevo milenio.

Así mismo, el capítulo ha ofrecido la conceptualización del fenómeno social llamado NINI por la singular importancia que se le otorga como colectivo vulnerable erróneamente identificado.

Por otro lado, considerando la necesidad de lograr la inclusión de todos los ciudadanos para el desarrollo de una sociedad más sostenible y solidaria, se han estudiado las políticas para la juventud, que garantizan los derechos y oportunidades de los más vulnerables en materia de capacitación tecnológica para la educación, el empleo y el ámbito del ocio. Por ello hemos



presentado la descripción detallada de la normativa nacional e internacional que trata de dar soporte legislativo a las necesidades de este colectivo.



Capítulo IV. Generación digital y juventud en dificultad social

Continuando con el enfoque contextual de este trabajo se aborda, a continuación, el estudio de la dimensión tecnológica de los jóvenes en dificultad social. Para ello, se ofrece una radiografía completa de la juventud digital que tiene, como propósito, reconocer las capacidades y destrezas que muestran en el entorno tecnológico y cómo estas inciden, positiva o negativamente, en sus procesos de socialización y aprendizaje a través de la práctica lúdica de experiencias digitales.

De este modo, se pretende comprender las pautas de actuación de los jóvenes en sus prácticas de Ocio digital con el fin de poder responder, desde una perspectiva educativa, a las necesidades observadas en función de las características descritas. Por eso motivo se recogen además, los riesgos y oportunidades que las actuaciones en el marco del Ocio digital suponen para el adecuado desarrollo personal de este colectivo.

Cabe señalar, como se advertía en el capítulo anterior, que las capacidades para el manejo de dispositivos de tecnología digital se muestran, en los jóvenes, de manera innata. Esta forma de interactuar con la tecnología les hace formar parte de una generación digital muy diversa que presenta unas características exclusivas que les distingue como Nativos digitales.

1. Jóvenes en dificultad ¿Nativos digitales?

Desde que Marck Prensky acuñara el concepto de “Nativo digital” en 2001, la expresión que se utiliza para identificar al grupo de jóvenes que pertenecen a una generación en la que la tecnología digital, internet, los juegos virtuales o las redes sociales ya formaban parte del contexto social en



el que nacieron, ha evolucionado tan rápido como la tecnología de la que son referentes. “The most useful designation I have found for them is Digital Natives. Our students today are all native speakers of the digital language of computers, videogames and Internet” (Prensky, 2001, p.1)³¹.

Si se toma de referencia la definición de la RAE de la palabra Nativo/a: “Nacido en un lugar determinado”, podemos generalizar el término, tal y como lo hace el autor, a toda persona nacida a partir de 1980 que ha estado rodeada, desde la infancia, de tecnología digital muy desarrollada. No obstante, se comprueba en la actualidad, que de los sucesivos procesos de mejora que se dan en el entorno tecnológico, surgen nuevas definiciones que especifican el concepto en función de las capacidades digitales que se van incorporando.

Resulta evidente, que los chicos y chicas que se encuentran en dificultad pertenecen a esta generación que, en cualquier caso, ha nacido al abrigo de la tecnología y, por tanto, van a compartir los mismos rasgos con los jóvenes de entornos normalizados.

El matiz que establece la diferencia se encuentra, como se reconoce en el capítulo II, en el desarrollo de la dimensión tecnológica de los jóvenes, que va a depender, de la relación que los jóvenes en dificultad mantengan con el entorno Tecnológico. Relación por otro lado, determinada por diferentes variables contextuales, cuya inestabilidad, condicionan sus posibilidades para transitar a la Sociedad del Conocimiento.

La adolescencia en situación de riesgo: se define como “aquella que establece, de forma procesal y dinámica, una interacción ideográfica e inadecuada con sus entornos, los cuales no

³¹ La designación más útil que he encontrado para ellos es Nativos Digitales. Muestra que los estudiantes de hoy son todos los hablantes nativos del lenguaje digital de los ordenadores, videojuegos e Internet”

cubren sus derechos inalienables, poniendo en peligro su correcto desarrollo y dando lugar al inicio de posibles procesos de inadaptación social” (Balsells, 1997, p.58).

Las divergencias en definitiva, están determinadas como hemos visto, por los procesos que marcan la segunda y tercera brecha digital, es decir, por los usos y habilidades más o menos competenciales que se muestran en la Sociedad digital. Este enfoque permite deducir, que los jóvenes en dificultad social también forman parte de este grupo social, pero dentro de un colectivo que se va a distinguir por el modo de aprovechar las oportunidades que les ofrece su condición de “Nativos digitales”.

Imagen 2. Nativo digital



Fuente: Elaboración propia



1.1. Diferencias de la generación digital.

Con independencia de la posición que se tenga dentro del grupo y del nivel competencial que se manifiesten en el entorno tecnológico, nos encontramos frente a un grupo de población que posee un conjunto de capacidades innatas para el uso de los dispositivos digitales, teclados o aplicaciones móviles así como para la comunicación y el desarrollo del lenguaje digital. Estas capacidades, ausentes en las generaciones anteriores, evidencian un cambio significativo en el procedimiento para obtener, procesar e interpretar la información que reciben del mundo que les rodea, poniendo de manifiesto, notables diferencias en su manera de interactuar con el entorno inmediato.

Para entender estas diferencias y poder señalar los rasgos que distinguen a los jóvenes de la sociedad actual y su relación con la dimensión del Ocio, es necesario comprender, por qué se manifiesta tan claramente en esta generación su destreza frente a las TIC.

En este sentido, atendiendo a la perspectiva contextual, la explicación a esta cuestión se halla fundamentada sobre la convicción de que, estas habilidades digitales, son fruto de un conjunto de cambios que han sucedido a nivel biológico debido a la interacción constante y prolongada del ser humano con las Tecnologías de Información y comunicación.

Este enfoque, asume que el desarrollo del individuo es el resultado de sus experiencias en interacción con los diferentes contextos propuestos por Bronfemmbrener (1989) así, esta experiencia continuada, tiene efectos sobre la capacidad plástica del cerebro cambiando sus estructuras, moldeando su desarrollo anatómico y modificando sus funciones mentales superiores,



en adelante FMS. (García y Juanes, 2013; Scholz- Klein, 2013; Ostrosky- Shejet y Flores, 2012; Ansernet y Magistretti, 2006; Prensky, 2001).

Tomando de base estas afirmaciones y, atendiendo al estudio de las teorías del aprendizaje expuesto anteriormente, se definen las FMS, como aquéllas que se ocupan de las capacidades de atención, memoria lógica, pensamiento verbal y conceptual, las emociones, el comportamiento, la conducta, etc. El desarrollo de estas funciones va a depender, tal y como afirma la teoría de Vygotsky, de la interacción social del individuo con el medio que le rodea. Por tanto, de acuerdo con García Carrasco y Juanes Méndez (2013, p.55) se puede deducir además que “los cambios en las funciones psicológicas en el interior de los individuos están dialécticamente vinculados a los cambios socioculturales”.

No debe sorprender, a tenor de las afirmaciones expuestas, que los adolescentes de este siglo tengan una aptitud natural para manejar los dispositivos digitales así como para desenvolverse en la realidad virtual de manera normalizada. Al fin y al cabo, es la sociedad actual, la que ha digitalizado todos los ámbitos del desarrollo: educativo, familiar, laboral, etc. implementado, la mayor parte de las experiencias vitales de los jóvenes, en torno a la Red que les vio nacer. Una red que, como se ha señalado anteriormente, tiene, en el ocio digital, el mayor de sus exponentes entre el público joven.

2. Características de la generación digital, manifestaciones en el Ocio Tecnológico

No cabe duda, a tenor de las afirmaciones expuestas, de que los jóvenes de la sociedad actual han desarrollado una manera diferente de pensar y comunicarse que se basa principalmente en las Tecnologías de la información y comunicación. Presentan, como es lógico, unas



características propias que les distinguen de sus antecesores en su forma de relacionarse, consumir, aprender, comunicarse y, como no puede ser de otra manera, de disfrutar del ocio. Autores como Salomón, 2000; Tapscott, 2000; Prensky, 2001 y Gros, 2003 entre otros, han estudiado estos rasgos distintivos y cómo se manifiestan.

- ✓ **Procesamiento e interacción rápido:** Actualmente los jóvenes pueden recibir e intercambiar todo tipo de información que desean en tiempo real, educativa, formativa, social, personal y lúdica. Además, la tecnología les permite interaccionar de manera rápida para obtener las respuestas que buscan de forma inmediata saltando de un link a otro manteniendo un feedback constante a través de la red. Esta forma de recibir y procesar la información tiene abierto el debate sobre cómo puede verse afectado el proceso de construcción del conocimiento y la socialización, ya que por un lado, se implementa el conocimiento interactivo y recreativo pero por otro responde, en ocasiones, a impulsos que no conllevan necesariamente a una reflexión crítica posterior.
- ✓ **Multitarea o Multiasking:** Son capaces de realizar de forma paralela varias actividades, subir fotos a Instagram, buscar información, atender a grupos diferentes de WhatsApp, jugar con aplicaciones móviles...Su cerebro es capaz de atender a varias actividades a la vez sin perder la noción de conjunto. Esta capacidad de los nativos digitales les confieren la posibilidad de ser más productivos, pero conlleva inevitablemente, una atención más diversificada y menos intensa que puede impedir focalizar sobre una cuestión con la trascendencia que necesita.
- ✓ **Acceso abierto:** Hipertexto: Los jóvenes en la actualidad acceden a la información a rompiendo con la linealidad tradicional del proceso de lectura mediante un sistema de



conexiones que ofrece un texto en el que aparecen enlaces asociados, a través de un vínculo o un link, a otros documentos que proporcionan información adicional de forma escrita o mediante fotos, gráficos, tablas, etc. situados en diferentes planos de la pantalla. El hipertexto organiza y estructura el conocimiento combinando información verbal y no verbal, que permite realizar asociaciones entre ambos y ofrece una panorámica integral y completa de aquello que se quiere conocer.

- ✓ **Multimodal:** Actualmente las TIC integran diferentes modelos de acceso a la información ya sea una web, un tutorial, un videoblog o cualquier tipo de comunidad virtual. Los jóvenes navegan sin dificultad por la red accediendo al contenido que desean fotos, vídeos, texto, juegos, etc. dominando de forma intuitiva el código de actuación de cada uno de los espacios en los que se mueven, ya sean de aprendizaje de entretenimiento o de cualquier otro ámbito. Esta capacidad para aprender y jugar de manera intuitiva implementa además la Inteligencia visual y les permite el desarrollo de habilidades como el razonamiento espacial, la capacidad de proyectar y la reproducción de imágenes mentales que pueden ser utilizadas como recurso para la memorización.
- ✓ **Hiperconexión:** Internet y los dispositivos digitales ponen al alcance de los jóvenes la posibilidad de permanecer en constante conexión con sus iguales. La ruptura espacio temporal permite enviar y recibir WhatsApp, fotos, vídeos, información o practicar juegos online desde cualquier lugar del planeta y a cualquier hora del día. En este aspecto las múltiples herramientas que se han ido perfeccionando Smartphone, Tablet, ordenadores, etc. les permite una interacción continuada y rápida al margen de las limitaciones que suponen el espacio-tiempo facilitando, como es evidente, oportunidades para el establecimiento y desarrollo de relaciones sociales.



- ✓ **Autoaprendizaje a través del juego:** Las tecnologías digitales han puesto en evidencia la capacidad que tienen los nativos digitales de aprender sin esfuerzo mediante el uso de juegos online, tutoriales, o video-blogs con los que acceden al aprendizaje a través de actividades recreativas en interacción con amigos que pueden o no estar presentes físicamente. Se observa en ellos mayor predisposición a la búsqueda de información complementaria y a la actualización y revisión constante de sus acciones para resolver las dificultades que se les plantean, así como también, manifiestan más capacidad para la resolución de problemas a través de estrategias típicas de los juegos virtuales como el ensayo-error. No obstante esta capacidad no responde en muchas ocasiones a un proceso estructurado y planificado sino a su facultad para responder con rapidez a la multitud de situaciones que se plantean en la red.
- ✓ **Ciber-lenguaje:** Han desarrollado una forma de comunicación que incorpora propiedades del habla y de la escritura a través de un medio electrónico que condiciona, entre otros, el espacio para la comunicación. Esta comunicación carece de contexto visual, presenta características ortográficas distintas a la norma general y es el resultado de un proceso de combinación constante que se da según las necesidades e interés de los usuarios. Es decir, adaptan su lenguaje a la situación comunicativa y a la finalidad propuesta.
- ✓ **Recompensa inmediata.** Esta rapidez de respuesta en los procesos de acceso a la información, comunicación y socialización a través de la red hace que los nativos digitales busquen rápidamente el estímulo respuesta afectando en muchas ocasiones al plano de la vida offline.



2.1. Taxonomía de la juventud digital.

Tabla 5. Taxonomía de la juventud digital

Características		
Individuales	<p>Dominio de los medios de producción digital, sirviéndose las tecnologías para incrementar su capacidad creativa</p>	<p>La RUD (Red Universal digital) es parte natural y fundamental de su entorno diario</p>
	<p>Sus técnicas de aprendizaje, se desarrollan a través de la Red y con la Red de manera autodidacta</p>	<p>Han superado las fronteras espacio-temporales tradicionales, manifiestan sus capacidades desde el concepto de globalidad</p>
	<p>La exploración inductiva es su forma de avanzar en el conocimiento</p>	<p>Presentan una capacidad de actualización constante</p>
	<p>Articulan significativamente las prácticas ocio y trabajo así como la esfera de lo público y lo privado.</p>	<p>Búsqueda, creación y recepción de la información de forma independiente, adoptando un papel protagonista y activo en el proceso.</p>
	<p>Carácter innovador e intuitivo que se adelanta a los procesos de creación general del NET, software, webs, aplicaciones...</p>	<p>Su curiosidad les dota de gran potencial para la investigación en pro de la búsqueda constante de mejores resultados y optimización de recursos</p>
	<p>Necesitan respuesta rápidas del entorno</p>	<p>Pueden realizar varias tareas simultáneamente</p>
	<p>Más autónomos e independientes por lo que se cuestionan más su posición frente al adulto</p>	
Sociales	<p>Hacen un uso de la Red con tendencia socializadora</p>	<p>Manifiestan una necesidad constante de estar comunicados y visibles en la Red</p>
	<p>Su participación activa en la sociedad hace que se sientan desplazados cuando no se toma en serio sus ideas</p>	<p>Exponen sus ideas y opiniones de manera espontánea, clara y libre evidenciando capacidades comunicativas y habilidad verbal</p>
	<p>Su conciencia global permite la colaboración entre iguales y la inclusión social</p>	<p>Entienden el trabajo de forma cooperativa</p>
	<p>Confían en la información que reciben de la Red aunque son conscientes de que puede no resultar del todo cierta.</p>	<p>Siguen activamente Bloggers, YouTubers Etc. idealizando modelos de conducta y reproduciendo comportamientos sociales.</p>
	<p>Desconfían de los intereses corporativos</p>	

Fuente: Elaboración propia a partir de: (Deusto y Atrevia, 2016; Barrio, Medina, Arroyo, & García, 2010; Prensky, 2001,2004; Tapscott, 1998).



3. Del Nativo digital a la Generación Post-millennials: Generación Y ó Generación Z

Es evidente que desde los años 80 hasta nuestros días, las características de los jóvenes que dominan el entorno tecnológico han ido sufriendo algunos cambios respecto a la generación predecesora. (Barrio 2009; Boschma, 2008; Domingo 2008; García, Barrio, Durán, Gamonal, Gálvez 2011) Este enfoque observa el desarrollo constante de los individuos frente al contexto tecnológico permitiendo identificar dos generaciones diferenciadas relacionadas filogenéticamente. Generación Y y generación Z³².

Esta relación hace posible reconocer distintos momentos en la evolución de los Nativos Digitales que, a modo de estadios del desarrollo, han sido determinados por el progreso tecnológico. Concretamente, por tres grandes hitos de la “Revolución tecnológica “tales como la evolución del teléfono móvil a Smartphone (teléfono inteligente) la aparición de las redes sociales y el desarrollo de la World Wide Web³³.

Como ocurrió con los Millennials, la naturalidad con la que los Jóvenes Z han integrado la tecnología en su vida cotidiana es un patrón común a la inmensa mayoría de estos jóvenes, pero, a diferencia de los Y, los dispositivos han irrumpido en las primeras fases del proceso de socialización (Ortega, citado en Ortega, Soto y Cerdán, 2016).

³² Generación: Según la RAE. 3. F Sucesión de descendientes en línea recta. 6. F. En tecnología Cada una de las fases de una técnica en evolución, en que se aportan avances e innovaciones respecto a la fase anterior.

³³ World Wide Web. Red informática mundial (WWW) desarrollada por el Inglés Tim Berners_Lee para la distribución de documentos de hipertexto o hipermedios conectados y accesibles vía internet desde un navegador Web.



Sin duda esta entrada masiva de dispositivos de tecnología avanzada en la cotidianidad y en las relaciones sociales de los jóvenes, debería contemplarse como un elemento que añade valor a su proceso de socialización y al desarrollo de su dimensión tecnológica, no obstante, “si bien la destreza que alcanzan en el manejo de los dispositivos tecnológicos es incuestionable, a menudo esta se desarrolla simplemente a nivel de usuario o consumidor de productos de ocio” (Deusto Bussines School, 2016, p.25) hecho que pone en evidencia que los jóvenes menos afortunados de la Generación Z pueden estar desaprovechando su capacidad digital con un uso tecnológico pasivo, sumiso y de bajo nivel cultural (Ortiz y Hamburger, 2011).

Tabla 6. Dimensiones del nativo digital

DENOMINACIÓN	Milennials; Generación Y	Post-milennials; Generación Z
FECHA DE NACIMIENTO	1980-2000	2000-2018....
CONTEXTO TECNOLÓGICO	Han vivido con la tecnología desde pequeños. Entorno híbrido entre la vida online y vida offline.	Concentran sus experiencias en el mundo digital (No existes si no estás en la red). “Avatares” (Boon y Sinclair 2009) “Mutantes” fusionados con la red.
CONTEXTO SOCIAL	Relación heterogénea con los canales clásicos de transmisión de la información y establecimiento de relaciones personales	Abandono de canales clásicos para la transmisión de la información y el establecimiento de relaciones personales
DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS	Teléfonos 2g, Pc, portátiles, BlackBerry	Smartphone, Smartwatch (Teléfono y reloj inteligente) Tablet..
COMUNICACIÓN	Correo electrónico, SMS, Menssenger	WhatsApp, Snapchat, redes sociales.
CAPACIDADES TECNOLÓGICAS	Capaces de aprender por intuición el dominio de los dispositivos tecnológicos.	Interaccionan de forma innata hasta con cinco pantallas a la vez. TV, móvil, PC de sobremesa. Tablet y reproductor de música



APRENDIZAJE	Introducen y combinan la tecnología digital a sus modos de aprendizaje. Aprendizaje colaborativo	Aprenden on-line mediante tutoriales, blogs, YouTube. Autoaprendizaje social en Red
OCIO DIGITAL	Menos televisión y más consumo por internet a través del PC: series online, música. Video juegos de ordenador, WII, Xbox, PlayStation.	Prosumidores ³⁴ : consumen y generan contenidos. Vinculado principalmente a las redes sociales, Video juegos online, juegos multimedia y MMO

Fuente: Elaboración propia a partir de: (García, Barrio, Durán, Gamonal y Gálvez, 2011; Ortega, Soto, Cerdán, 2016).

4. El enfoque lúdico de la vida en Red y sus implicaciones cognitivas

Mucho se ha escrito sobre las repercusiones, en las facultades cognitivas de los jóvenes, que puede tener el haber crecido en una sociedad hiperconectada. En este aspecto se destacan, entre otros, los efectos que sobre la memoria y la concentración tienen las capacidades adquiridas en el entorno tecnológico. Rosen (2008) reconoce, a pesar de la controversia que hay en este asunto, que la habilidad para la “multitarea” de los nativos digitales les permite simultanear actividades que no requieren mantener una elevada atención sobre la trabajo a realizar. Sostiene, que es precisamente esta capacidad, la que hace posible un proceso selectivo de información por el que los jóvenes distinguen de manera natural las prioridades sobre las que deben centrarse, como reconoce Prensky (2010), “los jóvenes de hoy han aprendido a dividir su atención”³⁵.

Por su parte Sparrow, Llu y Wegner (2011, p.778) ponen de manifiesto, que las posibilidades de obtener conocimiento a través de un clic han cambiado la forma de retener y procesar la información. Desde su perspectiva, vivimos en una época en la que las máquinas o la Red pueden

³⁴ Ver nota 40

³⁵ Entrevista de Eduard Punset con Marc Prensky, escritor y consultor, especialista en videojuegos y aprendizaje. Madrid, 15 de octubre de 2010.” Hemos llevado a cabo experimentos en ese sentido. Unos niños que ven la televisión solos (se trata de niños pequeños) y otros que ven la televisión pero estando delante de un videojuego. Los niños que están delante del videojuego juegan, pero tanto unos como otros saben perfectamente qué está pasando en la televisión”

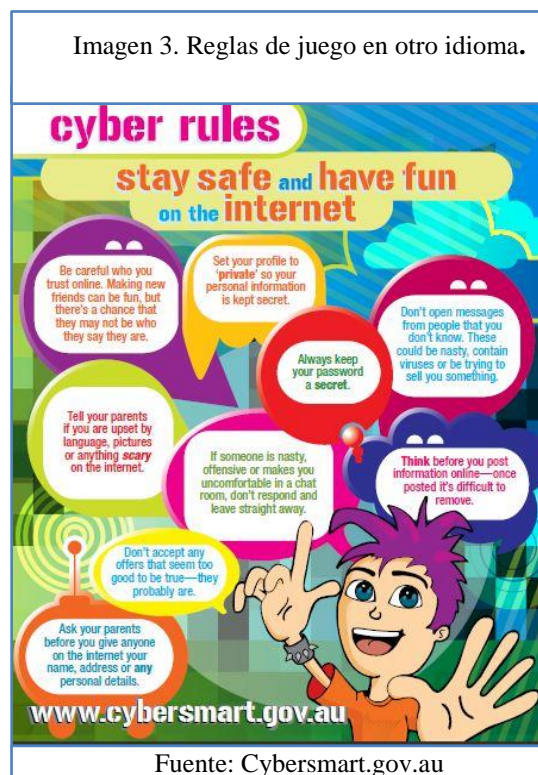


guardar toda información que precisamos, por ello, se tiende a olvidar todo lo que nos es posible encontrar en internet. Lo interesante de esta afirmación, es que asegura que el cerebro sí recuerda los datos que necesita para encontrar la información que desea. En este sentido, se desarrolla un proceso de selección menos flexible pero que requiere una capacidad de memoria más minuciosa que va a permitir, a los jóvenes, el procesamiento de la información de manera inductiva.

El acceso a múltiples pantallas, el hipertexto y el lenguaje digital también tienen efectos sobre la capacidad lúdico- creativa de los nativos digitales. Éstas se muestran en su destreza para editar, escribir, manipular imágenes y vídeos o crear música digital con contenidos que previamente han obtenido de la red. Desde esta perspectiva Viñas (2012), señala las posibilidades de internet para ofrecer múltiples experiencias de interacción; educativa, social o lúdica, que fomentan las habilidades creativas de los jóvenes. Ésta creatividad se articula, además, en un proceso de búsqueda de información de manera colaborativa, en la que los jóvenes, aprenden unos de otros mediante un procedimiento de enseñanza-aprendizaje sostenido, en numerosas ocasiones, en la intuición, en la espontaneidad y en el juego. Así mismo, la habilidad de estos jóvenes en la resolución de problemas lúdicos, les permite crear herramientas adecuadas a tal fin y anticiparse a las respuestas que van a recibir del entorno virtual en el que están desarrollando su aprendizaje.

Otra facultad visiblemente transformada por el acceso al e-conocimiento, e-entretenimiento por medio de la tecnología digital, es la capacidad lingüística. En este ámbito, son varias las formas que tiene de manifestarse en las características de los jóvenes contemporáneos. Así, se reconoce que el acceso a la comunicación y al entretenimiento a través de la red, ha supuesto el progreso de la multialfabetización. Es indudable, que internet permite el contacto entre interlocutores de cualquier parte del mundo, promoviendo actividades como la

Imagen 3. Reglas de juego en otro idioma.



Fuente: Cybersmart.gov.au

lectoescritura, en las que se combinan frases y comentarios escritos en varios idiomas pese a que éste no se domine con precisión. (Cassany y Ayala, 2008).

Entre las diferentes y más relevantes manifestaciones lingüísticas que podemos observar en nuestros jóvenes, es la que se refiere al modo en el que éstos se comunican en la Red. En la sociedad digitalizada actual, el intercambio comunicativo que realizan vía internet se articula alrededor del conocimiento de unas reglas propias del contexto dialéctico que, tal y como antes se señalaba, han adquirido de manera innata.

Desde el enfoque pragmático sostenido por Sperber y Wilson (1986, p.36) en el que es de nuevo el contexto el que da sentido, en este caso, al significado e interpretación del lenguaje, se destaca la importancia del entorno cognitivo mutuo, que definen, como “conjunto de ideas manifiestas que consideramos verdaderas o probablemente verdaderas en un momento dado”.



Dicho de otro modo, los jóvenes generan fórmulas comunicativas ajustadas al momento y a la situación exacta de la conversación, en las que el código lingüístico³⁶ que utilizan, tiene diferentes significados según el contexto en el que se efectúa dependiendo, además, de la capacidad imaginativa del emisor y de la capacidad interpretativa del receptor (Cabedo, 2009). Desde esta perspectiva, el intercambio comunicativo que se realiza dentro del contexto como el del Ocio digital, se adapta con normalidad al entorno cognitivo mutuo en el que los jóvenes participan. La consecuencia más significativa de este proceso, es su habilidad para elaborar y generar un lenguaje que promueve la comunicación abierta, la creatividad y la imaginación.

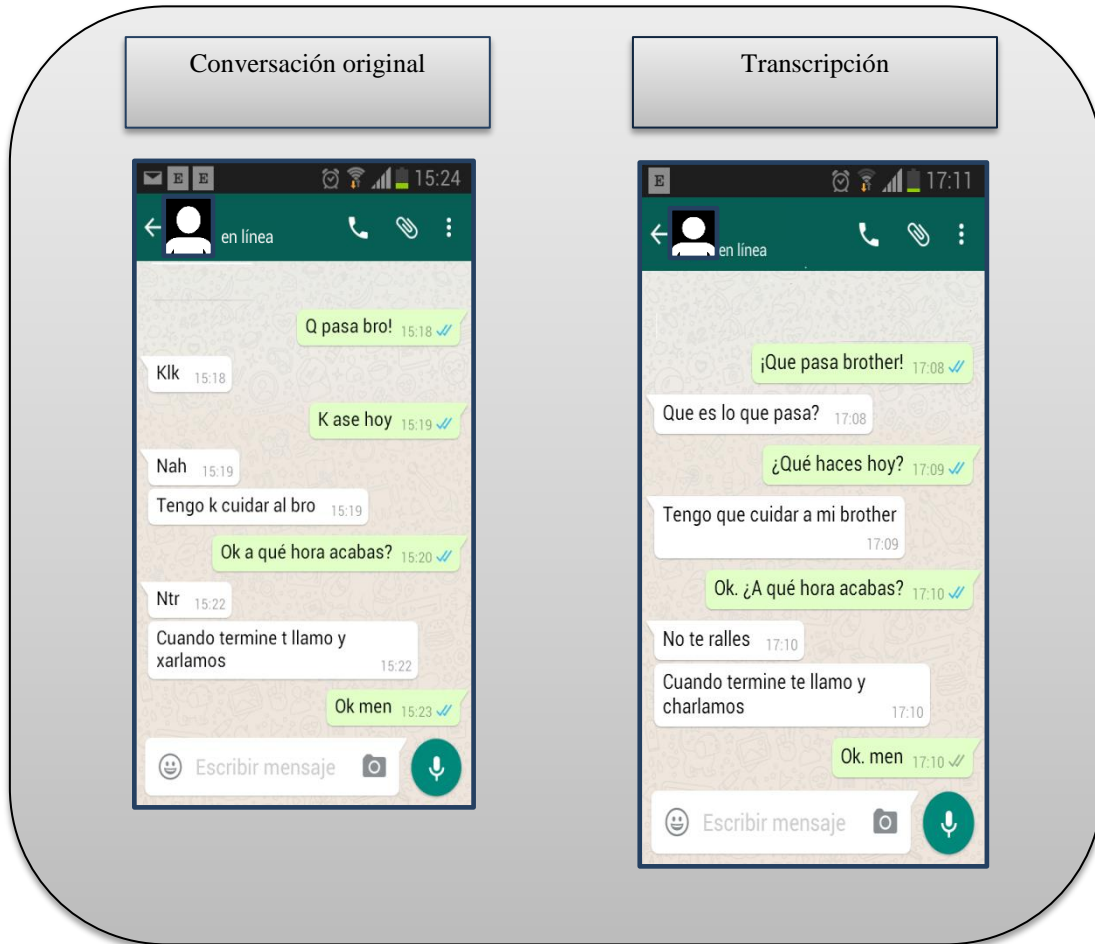
Es evidente que el lenguaje utilizado en la red, principalmente el que se realiza a través de aplicaciones como puede ser WhatsApp, no emplea las reglas que rigen el uso del español escrito en el mundo offline. En este sentido, se observa que las conversaciones virtuales emplean el mismo código lingüístico que se utiliza para la escritura fuera del ámbito de la red pero, se puede distinguir con claridad, una utilización diferente del registro lingüístico³⁷. Una explicación coherente a esta situación se encuentra en la necesidad de respuesta inmediata, característica de los jóvenes de esta sociedad, que se manifiesta en la supresión de fonemas para agilizar la comunicación, escriben -Xlq cuando quieren decir -por lo que. Hecho que además, no deja de ser un símbolo de empoderamiento juvenil dentro de la cultura digital de la que son referentes.

³⁶ Conjunto de reglas que regulan el lenguaje

³⁷ La noción de registro se entiende como el uso lingüístico determinado por el contexto inmediato de producción de un discurso. El registro se considera una variedad lingüística funcional —también denominada variedad *diafásica*— condicionada por cuatro factores contextuales fundamentalmente: el medio de comunicación (oral o escrito), el tema abordado, los participantes y la intención.

http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/registro.htm

Imagen 4. Conversación WhatsApp



Fuente: Elaboración propia a partir de: informante C1.



4.1. Manifestaciones en la socialización de los jóvenes del Ocio en Red Universal digital y en el Entorno Tecnológico.

Como se señalaba en el capítulo referido al desarrollo evolutivo en los jóvenes, uno de los rasgos que mejor define sus características es la capacidad para la socialización y la interacción entre iguales, así como, el deseo de emancipación del mundo adulto que les rodea. Atendiendo a realidad, se debe reconocer el papel del Entorno Tecnológico como elemento que promueve, une y fortalece esta cualidad intrínseca del colectivo adolescente, a través de un conjunto de actividades caracterizadas por tener indudablemente un componente lúdico. Es evidente que, si algo han hecho suyo los jóvenes del milenio, estos son los instrumentos socializadores que pone a disposición la Red Universal digital (RUD): Webs, blogs, aplicaciones móviles, nubes y, como no puede ser de otra manera Redes sociales (RRSS). Cuyas características particulares han supuesto nuevas formas de interacción entre los jóvenes del siglo XXI.

Una de las grandes diferencias que pueden observarse en la socialización de los adolescentes, en la actualidad, se manifiesta claramente en la conceptualización de espacio-tiempo desdibujada en el entorno tecnológico. Esta permite contemplar cómo, los jóvenes de esta generación, han desplazado el lugar y el tiempo de ocio y reunión entre pares, que habitualmente se concentraba en espacios de la calle durante las horas libres del fin de semana, a entornos virtuales en los que las relaciones sociales dependen de las pulgadas que tenga su Smartphone y del tipo de conexión a internet de la que dispongan (Online Business School³⁸, 2015). Así los jóvenes permanecen en

³⁸ Online Business School. Tal y como señala el informe, Análisis de Tendencias de uso y participación en redes sociales a nivel mundial en España 2015 de Online Business School, el Smartphone es líder como elemento principal de socialización a través de la red. Siendo además, los jóvenes entre 16 y 24 años los que más entran a las redes sociales a través del móvil



comunicación constante con sus iguales, trascendiendo el límite espacio-temporal que imponía el mundo predigitalizado.

Si atendemos a las afirmaciones indicadas por Bronffebrenner (1987) el desarrollo en los jóvenes implica la reorganización de la conducta en el espacio y en el tiempo para adaptarse a los cambios que se producen en el ambiente.

Podemos afirmar, por tanto, que la ruptura espacio-temporal acontecida en el entorno digital, ha implementado necesariamente cambios significativos en la conducta social de los jóvenes. Éstos se evidencian claramente en la forma en la que se relacionan a través de la red, ya que la comunicación resulta más fácil y fluía en un entorno atemporal y libre de fronteras geográficas, que les permite interactuar a cualquier hora del día y en cualquier lugar del planeta; quedan con los amigos a través de WhatsApp, juegan, descargan música, reciben y envían información de cualquier ámbito y en, muchas ocasiones, tienen una vida más activa y expuesta en la RUD de lo que tienen en el entorno offline, lo que les permite ser visibles constantemente ante el grupo, hecho que incide y refuerza positiva o negativamente su identidad personal. (Echeburúa y Corral, 2010, p.92).

De manera simultánea estos cambios en la conducta de los adolescentes van a tener consecuencias en la relación con los agentes socializadores tradicionales del entorno: escuela, educadores, familia o amigos, que pierden protagonismo, por la incorporación de nuevos representantes como WhatsApp, Twitter, Instagram o Snapchat cuyo papel, en la función socializadora, ha de tenerse en cuenta como parte del entorno natural del colectivo juvenil. Para comprender sus implicaciones se ha de recordar la importancia que, para la socialización de los jóvenes, señalaban autores como Bandura o Vygotsky sobre los modelos de conducta a imitar y la



capacidad de los mismos para modelar la conducta social. “La mayor parte de la conducta humana se aprende por observación mediante modelado” (Bandura, 1987, p.68).

En este sentido, los adolescentes a través de Instagram, Snapchat o WhatsApp observan la vida de los demás con los que, a diferencia de las generaciones anteriores, pueden interactuar en cualquier momento y a cualquier hora del día retuiteando, comentando sus fotos, aprobando sus comentarios e incluso participando de alguna de sus decisiones. Evidentemente estas acciones fomentan la idealización e imitación de modelos de conducta o, como describen Fowler & Christakis (2011) “el contagio”, de manera que todo aquello que los jóvenes observan en la red les va a afectar de uno u otro modo a su identidad psicosocial incidiendo, como es lógico, en el desarrollo de valores y comportamientos sociales desde un punto de vista individual o respecto al grupo.

Todos estos cambios suponen la reformulación de las normas que rigen el comportamiento social tradicional para adaptarse a la realidad virtual en la que los jóvenes se mueven. Realidad en la que se encuentran cómodos, por ser el entorno natural en el que han desarrollado una identidad propia y unos rasgos etarios vinculados a las redes sociales, aplicaciones móviles, interactividad que les ofrece ante todo, libertad y autonomía respecto al mundo de los adultos. En este sentido, observamos que los jóvenes son sujetos más participativos a través de las redes sociales y muestran mayor interés por relacionarse con las personas de su entorno online como amigos, familiares, etc. a los que se presentan con un perfil más divertido y amable que en el entorno físico. Son capaces además, de ajustar hábilmente las reglas que rigen la comunicación al entorno virtual en el que se están interviniendo, ya sea en juegos online, redes sociales, blogs o video juegos.



Desde esta perspectiva, la RUD toma un matiz más recreativo y vinculado al ocio que se encuentra cargado de contenido simbólico haciendo que “internet sea considerado un medio amigo, y los “gadgets”³⁹, con los que se tiene una relación lúdica y despreocupada, (principalmente a través del Smartphone) son considerados elementos de culto y veneración por los jóvenes” (Rubio, 2010, p.202).

Otro aspecto visiblemente afectado en la socialización a esta edad, que resulta de la predisposición para promover y participar en distintos procesos de intercambio comunicativo-informativo a través de dispositivos de tecnología digital, es la identificación con movimientos sociales asociados a blogs o comunidades virtuales. En ellas, la generación digital comparte sus impresiones y necesidades, haciendo posible el desarrollo del sentimiento de pertenencia a una comunidad que sobrepasa fronteras. Desde la red, los jóvenes sienten que son protagonistas de los diversos acontecimientos que se dan en el entorno virtual al que se suscriben y en el que construyen, en torno a un objetivo común, un entramado de relaciones sociales que trasciende en muchas ocasiones los límites de la virtualidad.

4.2 El Entorno digital paradigma de aprendizaje para los nativos digitales desde una perspectiva lúdica.

Son numerosos los estudios que han trabajado sobre el potencial educativo y las oportunidades de experimentar en el entorno digital en relación con su incidencia en las capacidades cognitivas de los Nativos digitales. (Córdova, et al. 2012; Gómez 2017; UNESCO, 2016; Pérez, Stalin, &

³⁹ Dispositivo con un propósito y una función específica incorporado recientemente a la jerga tecnológica para denominar a los dispositivos tecnológicos y al software que se puede agregar a los mismos. Easy Technology Now. (2015) What is the Gadgets?. <http://easytechnow.com/learn-technology/what-is-the-gadgets/>



DT-Álvarez, 2012) Uno de los principales planteamientos que se postulan para comprender la forma en la que desarrollan el aprendizaje los jóvenes en este milenio, parte de la evidencia, como señalan García, Portillo, Romo y Benito (2007) de que desde su nacimiento la construcción del concepto de espacio, tiempo, número, identidad, memoria, lenguaje y causalidad; hitos del desarrollo evolutivo en la infancia, se han desarrollado a partir de objetos digitales y entornos virtuales estrechamente relacionados con actividades de Ocio digital⁴⁰ que acostumbran a realizar a edades muy tempranas.

Tal y como señala Buckingham (2005, p.272) “El uso diario del ordenador o de internet, por parte de los niños, implica una gama de procesos informales de aprendizaje [...] por medio de la experimentación, exploración y el juego”. Sostenida en esta afirmación, Merino (2010, p.190) señala que los procesos cognitivos como predecir, memorizar o planificar estrategias están estrechamente vinculados con la utilización de juegos de ordenador, a los que actualmente podemos sumar, los videojuegos y aplicaciones móviles que se descargan por internet o se practican a través de dispositivos digitales directamente online.

Desde esta perspectiva parece razonable deducir que, al llegar a la adolescencia, los jóvenes independientemente de su condición social, están más preparados para hacer frente a los nuevos aprendizajes desde un entorno en el que se plantea el acceso al conocimiento desde un enfoque lúdico y que utiliza, como principal herramienta, el empleo de recursos tecnológicos que los chicos y chicas manejan con naturalidad y destreza.

⁴⁰ Trabajaremos más ampliamente este tema en el capítulo dedicado al Ocio digital



Por otro lado, relacionarse, jugar y trabajar en entornos virtuales evidencia la preferencia que los jóvenes manifiestan para acceder al saber, de cualquier ámbito, a través de dispositivos tecnológicos conectados a la Red. Tablets, Smartphones y ordenadores con los que crean, mediante procedimientos lúdicos, sus propios recursos para el aprendizaje permitiéndoles seleccionar aquéllos contenidos que necesitan o quieren aprender y con los que buscan fuentes alternativas de información para obtener, a través del razonamiento inductivo, las respuestas que ansían. (Prensky, 2001).

Esta relación lúdico-creativa con la tecnología hace de los jóvenes, de la generación actual, lo que Alvin Toffler⁴¹ (1980; 2010) llama Prosumers; “Los prosumidores son personas que consumen lo que ellos mismos producen”.

De esta forma, hablamos de una juventud que seguramente sea la primera en tener el potencial suficiente para elaborar sus propias estrategias de aprendizaje a través de diferentes experiencias, de carácter recreativo, sostenidas en el uso de herramientas que las tecnologías de información y comunicación ponen a su alcance. Logarlo entonces dependerá, en mayor o menor medida, de las posibilidades que el contexto personal en el que se encuentra el joven sea o no una amenaza para el desarrollo de su dimensión tecnológica.

Esta innovadora manera de acceder al conocimiento se conoce como Learning by Doing (Aprender haciendo; Dufour, Eaker & Many, 2006) y pone de manifiesto un cambio de tendencia en la conducta de los nacidos en el siglo XXI que pasa, de la recepción pasiva de la educación de

⁴¹ Alvin Toffler: Doctor en Letras y Leyes, por la Universidad de New York. Explica qué es un prosumidor. Vídeo recuperado en 2016.
https://www.youtube.com/watch?v=ZkNJ0jsNU6E&feature=results_main&playnext=1&list=PL98896ECBC00BD730



cualquier ámbito formal y no formal, a la interactividad creativa y constante que le da significado al aprendizaje a través de la experiencia en el entorno tecnológico.

La propuesta de “aprender haciendo”, permite que los adolescentes de esta generación se reconozcan como los verdaderos protagonistas de su aprendizaje. La toma de decisiones para el intercambio y selección de la información así como la interactividad que requiere la comunicación en la Red, hace posible además, que sean individuos activos y competentes a la hora de transformar su conocimiento respetando sus propias capacidades de asimilación (Sarrate, 2006). Hecho que les permite, elaborar su propio proyecto de enseñanza siempre que el contexto lo permita.

Desde otro punto de vista, este proceso interactivo que supone la vida en el entorno online, pone de manifiesto, cómo al compartir información y experiencias de ocio, los jóvenes están transformando también su manera de comunicarse, opinar y participar en la sociedad que les rodea (Gros, 2005, p.69). Esta forma de participación social se hace muy visible en las llamadas Comunidades Virtuales de aprendizaje, que pueden describirse como: el conjunto social que surge en el ciberespacio, en el que tienen lugar conversaciones sobre un tema concreto, en las que se generan sentimientos de permanencia y cohesión que serán más exitosas en tanto mayor sea el bien común que persiguen (Gairín, 2006; Salinas, 2003). En estas comunidades, el conocimiento se adquiere a través de la participación social aumentando, simultáneamente, con la actividad y compromiso que se adquiere con ella. Como lo reflejan Lave y Wenger (citados por Gros, 2005) el aprendizaje en entornos virtuales forma parte del proceso por el que se desarrolla una identidad como miembro de la comunidad, llegando a adquirir las habilidades de conocimiento, como parte de ese proceso.



Si observamos el fenómeno del Ocio en la red desde una perspectiva general podemos comprobar cómo, en la generación joven actual, la línea que separa las experiencias de ocio, aprendizaje, trabajo y vida personal y social aparece cada vez más difuminada en el entorno digital. En la actualidad los jóvenes son sin lugar a dudas, la clase dominante en el entorno tecnológico, sus pautas de consumo, aprendizaje, ocio y socialización han permitido su empoderamiento en la red y les ha dotado de unos rasgos de identidad propios que determinan la tendencia a seguir dentro de Cultura digital de la cual son referentes. Una cultura, que se sostiene en la socialización y el aprendizaje compartido, solidario y participativo mediante las experiencias de Ocio implementadas en el ciberespacio, contribuyendo con ello, al desarrollo de la “Inteligencia Colectiva” sostenida en la que se conoce como **Tecnologías de Empoderamiento y Participación** . (TEP).

No obstante como señala Surowiecki, (2005) en su estudio sobre la Sabiduría de los Grupos⁴² contar con los medios tecnológicos necesarios no garantiza la sabiduría de una multitud de personas. Para lograrlo, es imprescindible que se cumplan cuatro condiciones:

- ✓ **Diversidad:** de opiniones y enfoques que faciliten una información variada de manera que aumenten las posibilidades y opciones de solucionar problemas. Los grupos homogéneos dificultan seguir aprendiendo ya que, poco a poco, se vuelven menos capaces de investigar alternativas. (Surowicki, 2005, p.23).

⁴² The wisdom of crowds. Why the many are smarter than the few and how collective wisdom shapes Business, economies, societies, and nations.

Traducción: La Sabiduría de los Grupos: Por qué los muchos son más inteligentes que los pocos y cómo la sabiduría colectiva da forma a los negocios, economía, sociedades y naciones. (pp23-84)



- ✓ Independencia: es necesario que los miembros del grupo sean independientes en sus juicios y opiniones respecto a los demás, de lo contrario no se enriquece el conocimiento.
Descentralización: las personas han de poder especializarse recurriendo al conocimiento local. Hay que prestar atención a los puntos fuertes como el fomento de la independencia pero también que la transmisión valiosa de la información se realice de forma integral por todo el sistema.
- ✓ Agregación: Mecanismo por el que los juicios privados se convierten en decisiones colectivas capaces de implementar tanto el aprendizaje como la creatividad de forma que nos vuelva más inteligentes.

Como se puede apreciar la Tecnología posibilita el aprendizaje a través de una de las actividades que más les gusta hacer a los jóvenes “Socializarse” y esta socialización, a través del Ocio, parece perfilarse como el mayor exponente de la cultura juventud digitalizada. El desafío consiste en hacer que éstos jóvenes conozcan y aprovechen el potencial de las TIC y las redes sociales virtuales, como herramientas de cambio y de aprendizaje, ya ellos, “simplemente las conciben como medios sociales para divertirse” (Viñals, 2015, p.143).

Entre los usos que más se destacan de internet según el Informe anual del Sector de los Contenidos digitales en España 2016 aparecen:

- ✓ Participar en redes sociales.
- ✓ Llamadas o video llamadas a través de internet.
- ✓ Leer revistas o periódicos online.
- ✓ Reproducir música juegos vídeos e imágenes.



5. Riesgos de la vida online para los jóvenes en dificultad social: El mal uso de la red

En la actualidad, mucho se discute en torno a las repercusiones que sobre las capacidades cognitivas, la socialización y la conducta tiene el “mal uso” que hacen los jóvenes en general de los espacio de Ocio que implementan a través la tecnología digital y del entorno virtual en el que se relacionan a diario. No obstante, si atendemos a la revisión bibliográfica realizada se comprueba cómo, a pesar de que aumenta la documentación sobre la temática, todavía los estudios no presentan unos resultados claros que demuestren alguna de las tesis sostenidas a favor o en contra ya que, en definitiva, estamos ante un fenómeno demasiado reciente sometido a cambios continuos del que sólo podemos obtener conclusiones provisionales.

Lo que sí parece quedar patente son las diferencias entre los jóvenes de entornos normalizados y los chicos-as en dificultad ya que son nuevamente, aquéllos con menor nivel de bienestar, los que más disposición tienen de manifestar conductas disfuncionales respecto al mal uso o uso adictivo de la red. (Oliva et al, 2012, p.203). A pesar de que éstos chicos/as necesitan conocimientos, vivencias y experiencias en el entorno offline, debido a las deficientes habilidades sociales, se sienten decepcionados acosados o excluidos en su vida diaria y, por lo tanto, “atrapados” en el entorno online. (Comisión Europea, 2012, pp.4-10).

Atendiendo a esta afirmación, Echeburúa y Requesens (2012) ponen en evidencia algunas características del Entorno Tecnológico que posibilitan que los jóvenes en dificultad hagan un uso excesivo o inadecuado de la red. Desde su perspectiva, la facilidad con la que los jóvenes logran acceder al entorno virtual, la eliminación del concepto espacio-temporal o el anonimato son los principales factores de riesgo que pueden desencadenar algunos comportamientos contraproducentes en el entorno tecnológico.



Desde una panorámica general se pueden identificar algunos de los riesgos más habituales a los que se enfrentan los jóvenes cuando se encuentran conectados a la red. (De-Moor et al. 2008, INTECO, 2009; Alfaro et al. 2015).

Riesgo sobre los contactos

- ✓ Contactos con personas desconocidas a las que dan sus datos personales con facilidad.
- ✓ En la interacción con otras personas se dan casos de acoso, vigilancia y/o ciberbullying, que se define como el acoso entre iguales en el entorno TIC, e incluye actuaciones de chantaje, vejaciones e insultos de unos niños a otros.
- ✓ Grooming y/o acoso sexual. En este caso, el acosador es un adulto que aprovecha la debilidad del menor para establecer una relación ejerciendo el control emocional sobre un menor con el propósito de ganarse su confianza para cometer un abuso sexual.

Riesgos sobre el contenido

- ✓ Acceso a pornografía, violencia y contenidos racistas, (escaso control parental).
- ✓ Falta de competencia para juzgar en la información con sentido crítico.
- ✓ Acceso a contenidos inapropiados de contenido sexual, xenófobo, terrorismo, anorexia y bulimia.

Riesgos derivados de usos comerciales

- ✓ Amenazas a la privacidad: robo, publicación y difusión de datos e imágenes personales.
- ✓ Vulneración de derechos de propiedad industrial o intelectual: uso ilícito o descarga de imágenes, programas, contenido o software.



Riesgo económico y/o fraude

- ✓ Perjuicio económico derivado de compras, subastas, juegos de azar, apuestas, descargas de juegos y aplicaciones.

Riesgos técnicos o malware (Programas maliciosos)

- ✓ Virus, Troyanos, programas espías...: software que se introduce en el ordenador, móvil o tablets y supone pérdida de la información, mal funcionamiento del dispositivo o un riesgo para la seguridad de la persona que lo utiliza.

Adicción o abuso de la red

- ✓ Exceso en el tiempo de conexión que puede desencadenar una dependencia y un uso desmesurado de los dispositivos digitales repercutiendo en la realización de otras actividades.

Entre los peligros reconocidos, es habitual observar la preocupación creciente, en particular, por el comportamiento adictivo o abuso que los jóvenes hacen de las tecnologías de la información y comunicación. Con especial atención, a sus hábitos respecto al Ocio digital que se implementa a través de internet y más concretamente desde las redes sociales (Alonso–Fernández, 2003; Becoña, 2006; Echeburúa, 2010; Sim, Gentil, Bricolo, Serpelloni y Gulamoydeen, 2012). Desde su perspectiva, las actuaciones adictivas son, en este aspecto, un elemento clave que puede ser el detonante del conjunto de riesgos que se han identificado.



Por otra parte, surgen a diario nuevos peligros que amenazan la integridad de los jóvenes y que están generando alarmas en el ámbito de la dependencia a las tecnologías e internet, es el caso del fenómeno de la Nomofobia y el infosurfing⁴³ o el más reciente conocido como “Vamping”, bautizado así por los mismos jóvenes para identificar unas prácticas que, sostenidas en el Ocio digital, les mantienen despiertos hasta altas horas de la madrugada.

En el estudio “The Truth About Smartphone Addiction” (College Student Journal, 2015) se recogen los resultados de la investigación que contemplan que uno de cada cinco jóvenes afirmaba ser totalmente dependientes del teléfono móvil, la mitad aseguraba ser excesivamente dependientes y, mayoritariamente el género femenino, reconocía sentirse más segura si llevaban el teléfono móvil. Así mismo, se observa en el estudio, la necesidad de los jóvenes realizar búsquedas constantes para mantenerse entretenidos y conectados a las redes para recibir información.

Si bien son aún recientes las investigaciones al respecto, así como las conclusiones sobre los posibles efectos del abuso de la tecnología, se descubren en los jóvenes un conjunto de comportamientos dependientes, asociados a las experiencias de ocio digital, que deben ser observados con precaución por las posibles implicaciones que pueden tener en el desarrollo normalizado de este colectivo.

⁴³ Nomofobia: Abreviatura de la palabra inglesa “no- mobile-phone-phobia” miedo irracional a salir de casa sin teléfono móvil.
Infosurfing navegar de manera constante continua y prolongada por internet sin tener un objetivo definido



5.1. Síntomas de dependencia de las TIC: (Castellana, Sánchez-Carbonell; Graner y Beranuy, 2007; Viñals, 2015; Young, 1998).

- ✓ Dormir menos por estar conectado a la red, dedicando un tiempo de conexión elevado.
- ✓ Descuidar actividades importantes, el contacto con la familia, las relaciones sociales, el estudio, el cuidado de la salud y la alimentación.
- ✓ Recibir quejas sobre el uso de la red o videojuegos de alguien cercano, padres o hermanos.
- ✓ Pensar en la red constantemente, incluso cuando no se está conectado a ella sintiéndose irritado excesivamente cuando la conexión falla o resulta muy lenta.
- ✓ Tratar de limitar el tiempo de conexión, sin conseguirlo, perdiendo la noción del mismo.
- ✓ Mentir sobre el tiempo real que se está conectado o jugando a un videojuego.
- ✓ Aislarse socialmente, mostrarse irritable y bajar el rendimiento en los estudios.
- ✓ Pensar y sentir que internet es el único sitio donde se está feliz.
- ✓ No salir sin Smartphone.

Si se analizan las consecuencias que se pueden derivar de esta adicción o dependencia a la Red se reconocen, en los jóvenes en dificultad, problemas como el fracaso escolar, abandono de los estudios, pequeños hurtos para comprar juegos o tecnología nueva, sentimiento de soledad, alteración del humor, irritabilidad, impaciencia o tristeza. Problemas de los que es fácil huir a través de las prácticas de ocio digital que se fundamentan en el uso de internet así, estos jóvenes, entran en un círculo de adicción del que es complicado escapar cuando se cuenta con un entorno de riesgo como la vulnerabilidad psicológica y social o con modelos educativos familiares de uso a las TIC como el identificado en el capítulo II (Casas, Ruiz, Ortega, 2013; Echeburúa y Corral 2010).



6. Ocio digital activo en colectivos de jóvenes vulnerables

Frente a los riesgos que suponen las malas prácticas de Ocio a través del entorno digital se evidencia, en los últimos tiempos, una tendencia a reconocer los efectos beneficiosos que tiene la interacción con el mundo virtual a través de lo que se conoce como Ocio Digital Activo (ODA).

Alrededor de esta conceptualización de Ocio digital, se identifican la realización de actividades físicas como medio para controlar e interaccionar con los videojuegos (Tejero, Balsalobre e Higuera, 2011). Éstos se definen en la actualidad como formas de juego activo a través de internet, con objetivos esencialmente lúdicos, que captan seguidores y permiten a los usuarios jugar desde cualquier punto geográfico a través de la red y desde cualquier dispositivo que tenga conexión a la misma ya sea Smartphone, Tablet, ordenador o videoconsola. (Tejeiro y Pelegrina, 2008; Quesada y Tejedor, 2016).

Este enfoque activo de la experiencia de Ocio ofrece, como expone Conde Fernández (2011), un conjunto de beneficios que pueden tener gran incidencia en colectivos de dificultad, si se trabaja de manera adecuada y con las estrategias necesarias para hacer, de estas prácticas de ocio, modelos de socialización con los iguales. Si atendemos a las afirmaciones de López Noguero, Sarrate y Lebrero (2016), entre las actividades preferidas por los jóvenes en dificultad social, se destacan las relacionadas con las TIC y las prácticas ligadas con la actividad físico deportiva, por lo se deduce, que la combinación de ambas experiencias puede resultar en una estrategia de actuación con enorme potencial educativo.



Fernández (2011)⁴⁴ destaca, en la práctica del Ocio Digital Activo, un conjunto de beneficios que van a repercutir de manera positiva en las oportunidades para la inclusión de los jóvenes en riesgo entre los que encontramos:

Beneficios Sociales

- ✓ De integración: La conexión con otros permite sentir que estamos integrados en una colectividad.
- ✓ Adquisición de capacidades y habilidades sociales: La capacitación y habilidades que se desarrollan en el entorno digital pueden exportarse más allá de la propia actividad de ocio.
- ✓ De reconocimiento social y autoestima: Las conductas de dominio y control de los jugadores en el entorno online repercute en la percepción positiva del individuo por parte de los otros jugadores aumentando con ello la autoestima del propio jugador.
- ✓ Reducción de conductas violentas y problemáticas: La práctica de actividades a través de juegos en la red puede ayudar a evitar o dejar conductas de riesgo como drogas, alcoholismo, vandalismo...).
- ✓ Comprensión de los riesgos sociales: Los juegos de realidad virtual en los que el usuario adquiere el rol de un determinado personaje desencadenan procesos de toma de conciencia con la realidad a través de situaciones que se viven en el entorno online.

⁴⁴ En el estudio Ocio digital Activo hace una síntesis de los beneficios reconocidos por autores como Alcántara Garrido (2008); Rojas Francisco (2010); Salazar Martínez y Salazar Martínez (2010) y otros que se encuentra disponible en : <http://www.efdeportes.com/efd161/ocio-digital-activo-beneficios-y-perjuicios.htm>



Beneficios Psicológicos

- ✓ Motivación: Las buenas experiencias de ocio digital activo se traducen en diversión compartida que incrementan las ganas de participar y la motivación por seguir adelante.
- ✓ Evasión de la rutina: El ocio digital como cualquier ocio bien entendido es una experiencia relajante que, como se ha señalado permite descansar la mente de las actividades rutinarias y obligatorias.
- ✓ Satisfacción y logro: A través de la práctica continuada, el usuario desarrolla aprendizajes que le permiten conseguir los objetivos del juego hecho que le reporta emociones de satisfacción y logro que repercutirán en su autoestima.
- ✓ Creatividad y memoria: Los distintos niveles de juego requieren técnicas de entrenamiento que implementan, entre otras, el desarrollo de la memoria o la concentración para conseguir los objetivos. Además, durante el juego se potencia la creatividad y el pensamiento deductivo a través de la resolución de problemas que permitan superar los obstáculos que este plantea.
- ✓ Mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje: Una de las ventajas del ocio digital es que se sostiene principalmente en el aprendizaje por descubrimiento a través de la interacción virtual y social que junto con el desarrollo de las habilidades descritas van a incidir de forma positiva evidentemente positiva en el proceso de enseñanza aprendizaje de los usuarios.

7. Resumen

Conocer las características básicas del colectivo en dificultad social dentro del grupo que se conoce como Nativos digitales es el propósito sobre el que ha versado el capítulo.



En este sentido, se han puesto de relevancia los rasgos que distinguen a la juventud del siglo XXI y su evolución en las sucesivas generaciones que lo integran, con el fin de comprender las implicaciones cognitivas y educativas que se derivan de la vida en red observadas desde un enfoque lúdico.

De esta manera, hemos descubierto un grupo de jóvenes que cuenta biológicamente con rasgos diferenciadores respecto sus antecesores, cuyas implicaciones, en el ámbito del aprendizaje y socialización, se manifiestan en la forma de procesar la información que reciben mediante la interacción continuada con las tecnologías digitales.

Esta realidad, nos ha permitido presentar una juventud digital que se caracteriza por no conocer límites espacio-temporales, capaz de crear y difundir aquellos contenidos que consideran relevantes para el grupo, que integra con naturalidad en la red la vida personal, laboral y de ocio y que sostiene su aprendizaje en actividades de ocio digital que le permiten desarrollar su conocimiento a través de la práctica directa y la vivencia experiencial.

Por otro lado, el estudio de las características de esta juventud digital ha hecho posible establecer la relación que existe entre los jóvenes en dificultad social y el conjunto de riesgos asociados a las experiencias de ocio a través de la tecnología, cuyo principal responsable, se encuentra en la falta de autoestima característica del colectivo y en su escasa capacitación para el desarrollo de experiencias de ocio digital desde una perspectiva de ocio valioso.

No obstante, pese a los riesgos observados como inevitables dentro de las prácticas de ocio de digital de los jóvenes en general, específicamente concretados en el grupo de dificultad social, se pueden identificar un conjunto de beneficios asociados a las experiencias de ocio tecnológico, que



ponen el centro de interés en el trabajo educativo desde una perspectiva de Ocio digital Activo. Cuyas repercusiones en el colectivo, se observan en mejoras dentro del ámbito social y psicológico, redundando en oportunidades para la inclusión de los jóvenes más vulnerables.



Capítulo V. Ocio digital en tiempos de tecnología: Jóvenes vulnerables en la sociedad del ocio

El capítulo que a continuación se va a estudiar parte de la premisa que entiende, que explicar el ocio y el ocio digital como elementos opuestos y aislados implica una conceptualización errónea que observa ambos mundos, el analógico y el virtual, como universos antagónicos. Lejos de este enfoque, se debe entender que ambos elementos están interconectados a través del individuo que interactúa en ellos.

Esta forma de concebir el ocio de manera holística nos ayuda al estudio del individuo, y de su experiencia de ocio, contextualizada en torno a las actividades practicadas ya sea en el mundo natural o digital y, nos permite observar, las implicaciones que éstas tienen en la vida cotidiana. “Hoy la experiencia de ocio puede tener lugar en un mundo natural o en otro construido digitalmente” (García, López y Samper, 2012, p.397).

Así mismo, las investigaciones recientes señalan que las diferencias en las actividades de ocio digital de los jóvenes en dificultad social y sus iguales de entornos normalizados no se encuentran en la tipología de experiencias que viven en el entorno TIC, sino en la forma de comportarse frente a ellas. En este sentido, la frecuencia el abuso o la intensidad con la que se participa del ocio digitalizado, pueden resultar en factores de riesgo como los ya señalados en el capítulo IV incidiendo más en los procesos de exclusión de este colectivo. (López, Sarrate y Lebrero, 2016; Melendro, García y Goig, 2016; Vasco y Pérez, 2017).



Con este enfoque, se presenta un capítulo que trata de hacer una aproximación a la experiencia de ocio desde todas sus perspectivas, para ofrecer una visión completa, que permita valorar las diferentes manifestaciones del ocio digital y su conceptualización sobre las prácticas del mismo en el entorno de la juventud conectada. “La experiencia humana de Ocio está en todas partes y en todas las personas” (Cuenca, 2010, p.17).

Partiendo del concepto general de Ocio, reconocido como un derecho en la sociedad contemporánea, se va profundizando en este ámbito del desarrollo concretando aspectos tan importantes como la perspectiva actual que los jóvenes tienen de este espacio de libertad y aprendizaje. El texto continúa exponiendo las características de la sociedad del ocio y su relación con los jóvenes en dificultad social, para la que se descubren los elementos más importantes que van a condicionar la práctica de estas experiencias en los entornos vulnerables. El último punto del capítulo, contextualiza las prácticas de ocio sobre el entorno tecnológico, hecho que nos ha permitido descubrir, los elementos que explican por qué, la experiencia digital de ocio, es una de las actividades preferidas por los jóvenes de todos los colectivos.

1. El concepto del Ocio en la sociedad contemporánea

Desde la visión Aristotélica, que concebía el ocio como el tiempo de descanso asociado a las élites de la antigua Grecia (Cuenca, 2014a; Merino, 2010) y el enfoque de principios del siglo XX, que lo consideraba un aspecto poco significativo en la vida de las personas, institucionalizándolo como un “tiempo de descanso” que se sucede al trabajo (Cuenca, 2009). Se presenta, en el siglo XXI, un estándar de ocio más ajustado a los patrones y modelos marcados por las sociedades contemporáneas. Tal y como señalan (Aristegui y Silvestre, 2012) en los países con mayor nivel



de bienestar, el ocio es un valor en sí mismo que tiene cada vez más significado en la vida de las personas.

Lejos de la visión de ocio como recompensa por el desempeño de una tarea académica, profesional o prescriptiva se observa, en la actualidad, como un derecho universal ejercido libremente por las personas (World Leisure and Recreation Association 1981; (WLRA)⁴⁵ además de considerarse, una dimensión de la experiencia humana que debe articularse en torno al placer que produce la realización de actividades de forma libre y autónoma. (Águila, 2005).

Desde esta perspectiva, Cuenca, Aguilar y Nuere (2010, p.57) indican tres aspectos fundamentales que sirven de referentes para comprender el significado del ocio en la sociedad actual.

Ocio no es tiempo libre: El tiempo se puede cuantificar, el ocio se vive personalmente. El “tiempo libre” se observa como el que se tiene tras el trabajo, hecho que no implica que sea tiempo de ocio. (Elizalde, 2010; Munné, 1995). Ahora bien, toda práctica de ocio requiere de tiempo para convertirse en una experiencia de ocio completa: un tiempo para su preparación, un tiempo para su ejecución y un tiempo para su evocación.

Ocio no es Ociosidad: Su reconocimiento como derecho elimina la connotación negativa por la que se asociaba el concepto a términos como vagancia, holgazanería, pereza.

⁴⁵ Asociación mundial del Ocio y la recreación. Asociación no gubernamental mundial fundada 1952 dedicada a descubrir y fomentar el ocio como una fuerza para el crecimiento humano, el desarrollo y el bienestar



Ocio no es una actividad determinada. Tradicionalmente se ha relacionado el ocio con actividades concretas reconocidas por la sociedad como referentes de ocio. El ocio es, desde la concepción actual, toda experiencia que se realice por placer y de forma libre ya sea leer un libro, un voluntariado, ir de compras o utilizar las tecnologías de información y comunicación.

Este planteamiento deja patente cómo, en la sociedad de este milenio, la forma de contextualizar el ocio trasciende hacia una dimensión que observa, esta faceta de la vida, desde una perspectiva más profunda vinculada con la experiencia humana de ocio.

“El ocio es una experiencia humana integral, es decir, total, compleja y centrada en actuaciones queridas, autotélicas (con un fin en sí mismas) y personales” (Cuenca, 2009, p.13). Este enfoque, permite advertir una forma de interpretar el ocio en la que la dimensión digital no puede considerarse aislada ni opuesta ya que, ambas dimensiones, están relacionadas a través del individuo que participa en ellas “es el mismo individuo quién actúa en ambos mundos, y con frecuencia, con las mismas personas con las que se encuentra cara a cara”. (García, López y Samper, 2012, p.397) Por ello, tal y como aseguran los autores, concebir el ocio como acción integral privilegia el estudio del individuo y su experiencia contextual en cualquier ámbito.

1.1. El ocio como experiencia de desarrollo personal y social.

Desde la perspectiva contextual de esta investigación, se entiende que toda experiencia de ocio aparece relacionada a la interacción entre el sujeto que interviene y su entorno. Posee además, un carácter social que se relaciona con el contexto histórico, económico y cultural en el que el sujeto participa (Cuenca y Goytia, 2012, p.267). Desde este planteamiento, se pueden extender las experiencias de ocio a diferentes ámbitos personales relacionados no sólo con las esferas



tradicionales como la educativa, cultural y social sino que pueden vincularse, en la actualidad, al ámbito de la tecnología digital y el entorno online. Cabe señalar, que lo realmente importante, con independencia del ámbito en el que cada uno lleve a la práctica sus experiencias, es acercarse a actividades de ocio que sean verdaderamente valiosas para la persona. En este sentido, el valor de la experiencia de ocio radicará en su capacidad transformadora y su potencialidad para el desarrollo de la persona. (Cuenca, 2009).

Esta consideración de ocio como elemento de catarsis personal supone, según los autores citados, ciertas implicaciones que hacen visible cómo el concepto ha evolucionado desde la idea de “pasar el rato” a una forma de pensar en ocio como ámbito estrechamente relacionado con la calidad de vida de las personas. (WLRA ,1998).

Tabla 7. Concepción actual de la experiencia de ocio

CARÁCTER PERSONAL	Es una necesidad personal relacionada con nuestros gustos que incide en la propia calidad de vida
HEDONISTA	Nos sirve de motivación impulsándonos a la acción cuyos resultados proporcionan placer
FORMA PARTE DE LOS VALORES Y MODO DE VIDA	Pertenece a nuestra cultura y forma de vida
SE CONTRAPONA AL TRABAJO Y MONOTONÍA DIARIA	Se opone a la rigidez del trabajo o la monotonía de la rutina mediante la relajación y el disfrute
POSEE TRES DIMENSIONES TEMPORALES	Pasado; preparación, presente; acción y futuro; evocación
NECESITA FORMACIÓN	Educarse en Ocio permite desarrollar destrezas y capacidades en distinto grado repercutiendo en la calidad de vida. Educación para el ocio
INTENSIDAD GRADUAL	Nos ofrece experiencias intensas, inolvidables que se miden por el grado de satisfacción que nos proporciona



NATURALEZA LIBERADORA

Se realiza de modo libre y por placer

Fuente: Adaptación personal a partir de (Cuenca y Goytia ,2012 y Dumazedier, 1973).

El profesor Cuenca en el libro Ocio Para Innovar (2010, p.30) identifica, recogiendo entre otras, las propuestas sobre la experiencia de ocio de Joffre Dumazedier(citado por Elizade, 2010) y Rogert Sue (1982) algunas funciones asociadas al ocio que pueden observarse actualmente de forma similar en las prácticas de ocio mediado por la tecnología⁴⁶. (Bryce, 2001, p.9).

- ✓ **Función psicológica:** Compensa los desequilibrios personales, implementa el autoaprendizaje, el desarrollo, la tolerancia, la competencia, canaliza el estrés, aumenta el conocimiento y la satisfacción personal hacia el entorno y el prójimo. Complementa otras esferas personales como el trabajo o la familia.
- ✓ **Función social:** Sociabilidad: Favorecen la comunicación interpersonal, ámbito de cohesión social. Simbólica. Permite expresar deseos y gustos propios, autoafirmación personal.
- ✓ **Función terapéutica:** proporciona satisfacciones que nos permiten vivir mejor, previene enfermedades, aumenta la calidad de vida y permite el desarrollo.
- ✓ **Función Innovadora:** permite el desarrollo de nuevos estilos de vida consecuencia de las nuevas situaciones sociales. Aumento de las posibilidades para elegir aquello que nos da más satisfacción. El estilo de vida actual ha potenciado la aparición de nuevos estilos de ocio en diferentes grupos sociales, jóvenes, familias, adultos o jubilados.

⁴⁶ Como mostraremos en el capítulo VI



- ✓ **Función Autorrealizadora:** Comprende la esfera particular del individuo y se refiere al crecimiento personal mediante el desarrollo de habilidades conocimientos y destrezas en las que prima la satisfacción por la experiencia realizada.

Atendiendo a la observación de Rivas (2006) en la cita siguiente:

El aumento del tiempo libre después del trabajo y de las obligaciones sociales es también promotor de nuevos valores [...] Valores que ponen de manifiesto el equilibrio entre el valor del trabajo y el del ocio, entre el valor de la vida privada y la vida social así como entre la sociedad y el individuo. (p.80).

Parece evidente, que las experiencias de ocio pueden convertirse en una fuente de riqueza personal y social siendo, además, un vehículo para la estabilidad entre las personas y sociedades. No obstante, tal y como reconoce la WLRA (2015) “En una sociedad centrada en el ocio, un aumento de acceso a una gran cantidad de tiempo libre puede, potencialmente, poner en peligro la calidad del tiempo libre de los individuos y la sociedad”⁴⁷.

Tomando de referencia estas afirmaciones, se pone de manifiesto la necesidad de articular una experiencia de ocio cuyos valores permitan el desarrollo integral de las personas y sociedades de forma que minimicen los riesgos derivados de un “tiempo libre” deficientemente gestionado, en el que se implementan prácticas de ocio mal diseñadas que promueven un conjunto de antivalores que hacen de la misma una sociedad ociosa.

⁴⁷ “In a leisure-centered society, an increase access to a great amount of free time may potentially endanger the quality of leisure of both individuals and society”



Tabla 8. Valores y antivalores de las experiencias de Ocio

Valores	Antivalores
Acción-Reflexión	Dirigismo, Alienación, individualismo
Creatividad	Utilitarismo
Esfuerzo y perseverancia	Consumismo pasivo e inútil
Socialización	Hedonismo
Solidaridad, inclusión	Insolidaridad
Sostenibilidad	Ostentación y derroche
Libertad e independencia	Monotonía

Fuente: Elaboración propia a partir de Cuenca (2010, p.11).

1.2. El valor de la experiencia de Ocio.

Recogiendo los enunciados expuestos, se ha de observar que toda experiencia de ocio valioso ha de fundamentarse en su capacidad para implementar el desarrollo humano y vincularse con valores positivos para la persona así como para la sociedad en la que participa. (Cuenca, 2014b, p.26).

Para el sociólogo Stebbins el “ocio valioso” u “Ocio serio” (Stebbins, 2012, p.294; 2015, p.25; SLP: 2015)⁴⁸ forma parte de una manera de conceptualizar el ocio que concentra la práctica de “actividades sistemáticas, suficientemente sustanciales, interesantes y plenas como para que el participante encuentre un itinerario de ocio centrado en adquirir y expresar la combinación de habilidades, conocimientos y experiencia específicos de la actividad”. Esta fórmula de ocio resulta en tres tipos de actividades que denomina amateur, de voluntariado o hobbies que adquieren un

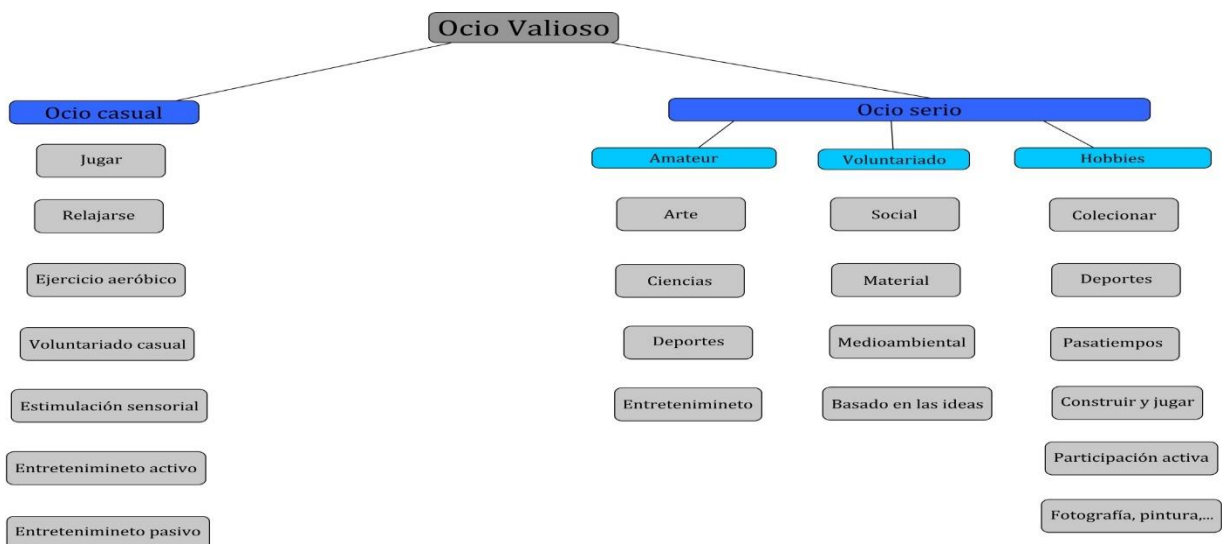
⁴⁸ Web que se dedica desde 1979 al estudio de ocio. Cuenta con un numeroso índice de artículos cuyo requisito fundamental para la publicación es la investigación en torno al “ocio serio”



gran significado, por parte de la persona que lo lleva a la práctica, ya que su compromiso e implicación en torno a ellas implementa el desarrollo de una identidad positiva que se sostiene en la mejora de la imagen personal, la satisfacción por las metas conseguidas, la interacción social y el sentimiento de pertenencia al grupo.

Estas actividades van a definirse por seis cualidades que dan sentido a los verdaderos valores que debe perseguir el ocio como elemento de crecimiento personal: perseverancia, esfuerzo personal sustancial, ética y visión social, sentido de proyección personal (no profesional), beneficios durables e identidad personal y social. No obstante, el autor advierte sobre la necesidad de articular el Ocio serio con un estilo de ocio, al que denomina “Casual”, que no demanda una implicación tan comprometida porque se vertebra sobre el placer inmediato que reportan las actividades que no requieren gran conocimiento o habilidad para su desarrollo. En este sentido, reconoce que los beneficios de combinar ambas categorías supone un estilo óptimo para vivir las experiencias de ocio.

Imagen 5. Esquema de ocio valioso



Fuente: Elaboración personal según Stebbins, (2012).



Dimensiones del Ocio

Desde esta perspectiva, se entiende por una experiencia de ocio valioso, aquélla que contemple actividades de muy variada índole cuyo objetivo principal esté vinculado con la experiencia positiva del ocio. Ésta depende a su vez de la implicación y la motivación de los sujetos para convertir, tales actividades, en experiencias valiosas para su crecimiento y desarrollo personal y social.

En definitiva, las experiencias de ocio valioso se manifiestan en los distintos modos de vivir el ocio que están relacionados con diversos contextos, ámbitos, equipamientos y recursos que responden a unos rasgos específicos determinados por cinco dimensiones: Lúdica, ambiental-ecológico, creativa, festiva, y solidaria (Cuenca, 2014, p.32).

Dimensión Lúdica

Esta dimensión relaciona aquéllas experiencias de juego individual o social que pueden vincularse con los hobbies, deportes, recreación o entretenimiento que han pasado, en la actualidad, a concebirse como parte de las prácticas habituales de la vida social contando, además, con apoyo institucional por parte de la comunidad. Es una actividad espontánea y gratificante que se realiza de forma voluntaria cuya finalidad, es la experiencia lúdica en sí misma, elegida libremente entre varias alternativas. Se pueden distinguir dos vertientes: juego y acción lúdica. Que se diferencian, por la actuación reglada en el primer caso y las acciones espontáneas en el segundo.



Dimensión Creativa

Esta dimensión se corresponde con actividades relacionadas con la educación artística, música, pintura, escritura, artes dramáticas etc. Manifiesta el carácter formativo y cultural de las personas y comunidades ya que se sostiene en prácticas de ocio reflexivo, estético y ético que dependen de una formación previa que hace posible el desarrollo de sus dos vertientes:

- ✓ Creativa: manifestación personal de la experiencia.
- ✓ Re-creativa: visión y disfrute de la obra creada.

Dimensión Ambiental-ecológica

Hace alusión a las actividades de ocio cuyo eje contextual permite determinadas experiencias. El valor de esta experiencia es la posibilidad de divertirse y relajarse en los entornos que ofrece el contexto físico, social, personal, comunitario y cultural vinculado especialmente con la vivencia de ocio unida a la naturaleza. Desde esta perspectiva, la dimensión ambiental-ecológica tiene que ver con el entorno de ocio en los hogares, pero también con el atractivo de determinados lugares, plazas, parques, barrios o ciudades enteras. (Lazcano y Doistua, citados por Cuenca, 2014).

Por otra parte, es una dimensión muy vinculada a la recreación al aire libre, que pone en evidencia, la correspondencia entre el cuidado y disfrute del patrimonio que manifiesta la comunidad. En este aspecto, el valor de la experiencia de ocio reside en la capacidad de movilizar a la ciudadanía en el desarrollo de actividades sostenibles que implementen el cuidado y respeto por el entorno y el patrimonio.



Dimensión Festiva

Desde esta perspectiva se recogen las experiencias de carácter colectivo que surgen de las reuniones de las personas para celebrar algún acontecimiento. La dimensión festiva del ocio hace posible disfrutar de esta experiencia de forma muy placentera desde tres puntos de vista; desde la organización propia del acto festivo, durante su participación en el mismo y posteriormente durante su evocación. En todos ellos se ponen de manifiesto un conjunto de habilidades sociales que permiten la práctica de un ocio compartido y social en el que se implementan las relaciones interpersonales.

Por otro lado, cuenta también, con un gran apoyo por parte de las instituciones que destinan, los recursos necesarios, para el desarrollo de actividades de ocio relacionadas con festividades tradicionales o grandes eventos sociales que fomentan la cohesión social y el sentimiento de bienestar comunitario.

Dimensión Solidaria

Muchas actividades desarrolladas de forma altruista llegan a formar parte de experiencias de ocio personales que se asientan sobre deseos libres y voluntarios, en ellas, se fortalece el crecimiento personal mediante la entrega desinteresada en beneficio de los demás. Esta manera de vivir el ocio de forma solidaria, despierta la responsabilidad y compromiso de la comunidad y permite distinguir la calidad de sus representantes como signo inequívoco de dignidad humana.

1.3. El ocio valioso como elemento para la calidad de vida.

Para San Martín (1997) y Cuenca (2010) el ocio que se disfruta de forma positiva y satisfactoria conlleva un efecto beneficioso que se manifiesta en todos los aspectos de nuestra vida así como en



nuestro entorno cercano, así mismo, la OMS considera que el ocio es necesario como elemento de prevención y mejora que garantiza el correcto desarrollo del equilibrio psíquico y social de las personas.

Desde esta perspectiva, las experiencias de ocio valioso producen en el individuo un conjunto de cambios físicos, psíquicos y sociales que se manifiestan de manera integral en el desarrollo de la persona.

Estos beneficios pueden apreciarse en el desarrollo de nuevas destrezas y habilidades, tanto físicas como intelectuales, que son fruto de aprendizajes realizados durante la experiencia de ocio. En ellas, afloran las emociones y los sentimientos positivos que mejoran la seguridad y confianza del sujeto repercutiendo en su autoestima. Así mismo, la relación entre los individuos, durante las prácticas de ocio colectivo, se traducen en mejores niveles de comunicación interpersonal que se manifiestan en la mejora de las habilidades sociales ya que requieren entre otras, aptitudes como la organización colectiva, la participación cooperativa o la aceptación de las reglas que afectan al sentido de pertenencia, a un grupo o comunidad, incidiendo de manera muy positiva sobre la imagen personal.

No se debe obviar, por otro lado, que estos beneficios personales y sociales se traducen en elementos de prevención y cohesión ciudadana, ya que desarrollan en los sujetos valores, sentimientos y estilos de ocio integrador que minimiza los riesgos asociados a conductas individualistas que fomentan el aislamiento personal y social. Desde esta posición, se pueden considerar las experiencias de ocio valioso como herramientas fundamentales para la inclusión en el trabajo con los colectivos más vulnerables.



De acuerdo con los autores citados, los beneficios de las experiencias de ocio valioso se van a plasmar en los individuos traducidos en:

- ✓ **Felicidad:** Las experiencias de ocio satisfactorias inciden en la visión global de satisfacción con la vida en general, especialmente si se vincula a actividades en las que participa la interacción social.
- ✓ **Buen Humor:** Una experiencia positiva de ocio genera sentimientos y emociones agradables que repercuten en el sentido del humor de manera positiva.
- ✓ **Salud mental y física:** Las experiencias de ocio se comparten socialmente de forma libre y desinteresada fomentando las relaciones sociales y reduciendo el aislamiento social que provoca sentimiento de soledad y aburrimiento. De esta forma, la experiencia de ocio contribuye a reducir el estrés, incrementar la satisfacción con uno mismo y a fomentar la independencia, el crecimiento personal y la mejora del estado físico.

1.4. El Ocio desde la perspectiva educativa.

El enfoque de Ocio presentado pone de manifiesto la potencialidad pedagógica del ocio y la necesidad, por tanto, de articular una educación en el ocio y para el ocio.

When we speak of education for leisure, we have in mind the process of helping all persons develop appreciations, interests, skills, and opportunities that will enable them to use their leisure in personally rewarding ways. (Brightbill, 1961)⁴⁹.

⁴⁹ Charles Brightbill (1961) "Cuando hablamos de educación para el ocio, tenemos en mente el proceso de ayudar a todas las personas a desarrollar apreciaciones, intereses, habilidades y oportunidades que les permitan usar su ocio en formas personalmente reconfortante" <http://www.seriousleisure.net/> (SLP)



El desarrollo de la pedagogía del ocio, impulsada por la Carta para la Educación del ocio (WLRA: 1993), ha promovido una forma de conceptualizar, esta esfera del ser humano, que se articula en el derecho que tiene el individuo a beneficiarse de una educación dirigida a la formación de personas capaces de enriquecer, sus experiencias vitales, participando en actividades de ocio placenteras que incidan en la mejora de la calidad de vida. (Dattilo y Willians, 2002).

Esta utilización constructiva del ocio es observada por Mundy y Odum, (citados por Cuenca, 1999), como un proceso educativo que debe cumplir ciertos requisitos para alcanzar las metas planteadas.

- ✓ Identificar valores, actitudes y objetivos relacionados directamente con el ocio.
- ✓ Potenciar la autonomía y autosuficiencia de las personas.
- ✓ Fomentar el autoconocimiento y desarrollo de la capacidad personal de elección en los aspectos relacionados con el ocio.
- ✓ Aumentar y desarrollar las opciones y posibilidades para llevar a cabo un ocio de calidad.

De acuerdo con Caride (2014, p.46) la materialización de estos objetivos debe abarcar tres ámbitos o estructuras, estrechamente ligadas al entorno de los jóvenes, fundamentales para el desarrollo de una verdadera educación del ocio.

La familia: por ser el núcleo de referencia sobre el que recae la responsabilidad de distribuir los tiempos y espacios de ocio, así como el tipo de actividades que se realizan deportivas, culturales, etc. No olvidemos que el adolescente aprende y copia lo que ve de los modelos que tiene a su alrededor. En este sentido, las actividades que se plantean en el seno de la familia, así como el tiempo que se destina y el modo en el que se organiza y distribuyen, contribuyen a formar en el



ocio y para el ocio siempre que se “fundamenten en un clima de convivencia basado en el respeto y la confianza mutua entre sus integrantes” para ello, habrá que enseñar a los hijos a que empleen su tiempo de ocio de manera libre y diversificada (Puig y Trilla, citados por Caride, 2014).

La escuela: el artículo 7 de la Carta del Ocio⁵⁰ reconoce la necesidad de que las instituciones educativas pongan en valor la importancia del ocio y la recreación, enseñando a los alumnos a integrar el Ocio en su estilo de vida. Por su parte, la Ley Orgánica 8/2013 para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) en su recorrido normativo, establece la importancia y el valor que debe darse al ocio como elemento educativo en todas las áreas de conocimiento, prescribiendo además, la necesidad de programar actividades que persigan de forma explícita el empleo constructivo del ocio y tiempo libre, desde la perspectiva del desarrollo integral del alumnado, con la intención de que éste aprenda a gestionar el ocio de forma autónoma y responsable con el entorno. (LOMCE, 2013, p. 482).

La comunidad: Desde una perspectiva social, la comunidad se encamina hacia la educación de actitudes y hábitos comunes, respecto a sus prácticas de ocio, que redunden en el aumento de la calidad de vida de las personas que la integran. Deben considerarse unos objetivos concretos que queden de manifiesto en políticas culturales, deportivas, de juventud, etc. y que respondan, de forma ajustada, a los intereses, creencias, valores y necesidades sociales que se detectan en el sentir ciudadano. En este aspecto, en la vida del ciudadano del siglo XXI en general y en la comunidad adolescente en particular “el ocio ocupa un lugar dominante” (Cuenca, Aguilar y Nuere, 2010, p.130). Desde esta postura, el desarrollo de una Educación de ocio y para el ocio

⁵⁰ (Anexo 1)



trasciende más allá del propio individuo y de la comunidad, haciendo partícipe a toda la sociedad en conjunto.

1.5. El Ocio desde la perspectiva de los jóvenes.

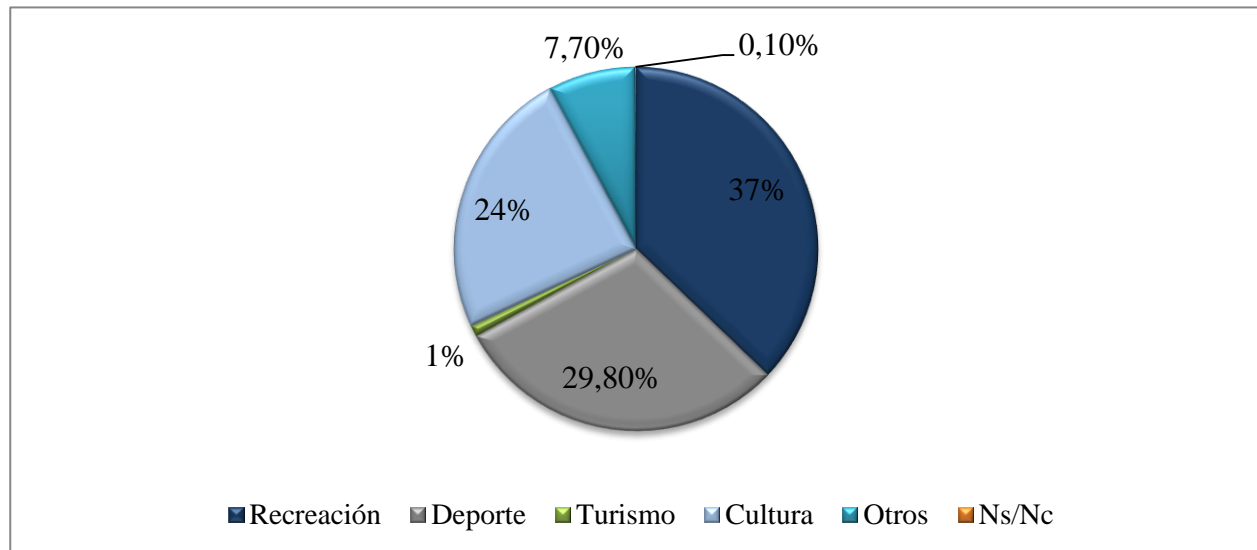
El Ocio para los jóvenes es un espacio propio en el que pueden ser ellos mismos, sin necesidad de someterse a las reglas que rigen en el entorno de los adultos, en el que la relación con los iguales es decisiva para la formación de su identidad personal. Tanto es así, que la forma en la que los adolescentes viven su ocio y construyen su identidad alrededor del mismo, va a depender de la relación armoniosa o conflictiva que se establezca entre los amigos y los adultos de su entorno inmediato. (Roult, Royer, Auger, y Adjizian, 2016).

Desde la perspectiva actual de los jóvenes, el vínculo con las tecnologías digitales es uno de los elementos que identifican como esenciales en sus prácticas de Ocio (Lebrero, Páez y Tasende, 2014, p.342). No obstante, observan además otras actividades que también forman parte de su universo del Ocio, cuya característica en común, con las actividades de ocio digital, es precisamente su cualidad socializadora.

Viñals (2015, p.169) reconoce que, en los últimos años, las actividades que realizan los jóvenes en su tiempo libre son aquéllas que se definen principalmente por desarrollarse en torno a su grupo de iguales. En este aspecto, en correspondencia con el estudio de Madariaga y Romero (2016) los jóvenes manifiestan la importancia que, dentro del ámbito del ocio, tienen actividades con un marcado carácter social como el deporte o la recreación, en la que incluyen: salir con los amigos, navegar por internet, estar en las redes sociales y la celebración de fiestas y reuniones.



Gráfico 3. Actividades de Ocio más importantes para los jóvenes



Fuente: Elaboración propia a partir de Madariaga y Romero (2016).

Desde esta perspectiva es lógico afirmar que el Ocio, para los jóvenes en general, es concebido como un tiempo para establecer relaciones con los iguales y, como afirma Sanmartín (2016) “dejarse llevar por el grupo”. En él van a configurar su identidad social y personal a través del desarrollo de distintas prácticas de ocio: culturales, deportivas o digitales entre otras.

2. La sociedad del Ocio y los jóvenes en dificultad social

Los cambios asociados a la conceptualización del ocio como elemento para el bienestar personal y comunitario han influido, como no puede ser de otra manera, en los hábitos de consumo de estas experiencias en la sociedad actual que, pese a los vaivenes producidos por la crisis, destina una parte creciente de sus ingresos a implementar distintas actividades relacionadas con el ocio. (Álvarez y Fernández-Villarán, 2012). Así como recoge el estudio realizado por The Ostelea Bussines School of tourism & Hospitality (2015) “el gasto por persona en actividades de Ocio y cultura superó los 609 € en 2015”.



Atendiendo a esta realidad, advertimos una sociedad que observa el ocio como un valor indispensable para la vida diaria, de tal forma, que está considerado como una de las experiencias más deseadas y representativas de la sociedad actual adquiriendo una importancia y protagonismo singular hasta el momento (Cuenca: 2011; Lázaro, 2007).

Esta valoración al alza de las actividades de ocio permite observar cómo, en las últimas décadas, las sociedades occidentales vienen implementando la creación y recuperación de infraestructuras y equipamientos, vinculados con este ámbito, de múltiples y variadas formas: parques temáticos, multiaventura, balnearios e instalaciones deportivas así como un enorme dispositivo de medios, que se sirven de la tecnología, como herramienta para el desarrollo de las experiencias de ocio. (Lázaro-Fernández y Bru-Ronda, 2016).

Los principales responsables de este protagonismo sin precedentes de las actividades de ocio hay que buscarlos en varios factores;

- ✓ El reconocimiento del ocio como derecho universal de las personas: Carta del Ocio, Artículo 1. El Ocio es un derecho básico del ser humano [...] (WLR:1993) Así, “la apreciación del tiempo libre y el ocio como un derecho social modifica el concepto de ciudadanía, ya que se manifiesta la ampliación y democratización de esferas de la vida social y personal que antes estaban reservadas a ciertos estratos de edad, de sexo o de clase social” (Observatorio Vasco de la Juventud, 2007, p.264).
- ✓ La disponibilidad de tiempo que tienen en la actualidad las sociedades desarrolladas: reducción de la jornada laboral, flexibilización horaria, el retraso de ingreso al mercado de trabajo, vacaciones y los avances en materia tecnológica que han posibilitado entre otras cosas el trabajo a distancia o teletrabajo.



- ✓ Su valor como motor de la economía sostenido desde la industria del ocio. Una industria, que advierte rápidamente el potencial económico del ocio en la sociedad contemporánea y se ha afanado, en los últimos años, en el diseño y comercialización de productos destinados al Ocio convirtiendo, esta actividad humana, en una mercancía de consumo que ha encontrado entre los jóvenes, un amplio mercado para su expansión. Haciendo del Ocio, en palabras de Caride y Varela (2016) “un rentable negocio” (p.120).

Este crecimiento acelerado de las industrias del Ocio y de la comercialización de los productos y servicios de recreo, ha sido tan rápido, que la sociedad no ha tenido tiempo para cambiar y madurar sus valores respecto a la experiencia de ocio (Álvarez y Fernández-Villarán, 2012). Poniendo de relieve, la posibilidad de que este desequilibrio sea el elemento facilitador para el desarrollo de hábitos nocivos y prácticas negativas, así como para el empobrecimiento de las experiencias de Ocio en los colectivos más vulnerables.

Este planteamiento supone, que el valor del Ocio anteriormente descrito, se desdibuja en favor de unas prácticas ociosas que adolecen de actividades de enriquecimiento personal y, como se deduce de líneas superiores, no encaja en la conceptualización del Ocio que debería prevalecer en las sociedades avanzadas.

Una sociedad por otro lado, que ofrece pocas o escasas oportunidades para ocupar el tiempo libre a los jóvenes vulnerables. (López- Noguero, Sarrate y Lebrero, 2016, p.134).



2.1. Características del Ocio en dificultad social.

El colectivo juvenil, tal y como se ha señalado anteriormente, es un grupo heterogéneo que cuenta con características propias que ya de facto, suponen un elemento de riesgo para el desarrollo normalizado de su personalidad en cualquier dimensión que se pretenda.

En este sentido, el ámbito del Ocio es parte fundamental de este colectivo que observa, estas experiencias, como un periodo de tiempo para vivirlo sin la rigidez impuesta por las actividades que realizan durante la semana (Vasco y Pérez, 2017) Entendiendo esta premisa como una característica fundamental que describe la forma en la que los jóvenes en general interpretan el Ocio se distinguen, en entornos de dificultad, algunos elementos que contextualizan éstas experiencias dentro del colectivo estudiado.

Cabe señalar, que el principal elemento que condiciona una práctica enriquecedora del Ocio es, como se viene afirmando, el entorno poco favorable en el que estos jóvenes han de desarrollar su actividad diaria y que, como es evidente, marca una tendencia a la baja respecto a las pautas de entretenimiento de los jóvenes de entornos normalizados.

Desde esta perspectiva López-Noguero, Sarrate y Lebrero (2016, p.141) determinan grandes carencias en la ocupación del tiempo libre de estos jóvenes, un tiempo que como señala Melendro (2016, p.164) es especialmente amplio entre los jóvenes vulnerables. El resultado es una baja estructuración de la actividad de ocio que demuestra la pérdida de calidad de la misma (Lebrero, Páez y Tasende, 2014, p.343) y que se refleja, en la actualidad, en una experiencia “empobrecida, pasiva, repetitiva, consumista, muy centrada en el barrio en el que viven, en el aquí y ahora y siempre con sus amigos cercanos”.



Respecto a este tema, Gil (2003, p.12) concreta cinco condicionantes, de la vivencia del tiempo libre, que pueden determinar diferencias significativas en las experiencias de ocio entre los jóvenes más vulnerables.

- ✓ Tiempo real de ocio: el que no dedicamos a las obligaciones, laborales y no laborales, ni el descanso. En este sentido, los jóvenes en dificultad tienen mayor disponibilidad de tiempo debido, principalmente, a factores como el desempleo o el abandono escolar. Así, tal y como recoge el Observatorio de la juventud (2014) cuanto mayor estatus y nivel socioeconómico mayor es la percepción de tiempo insuficiente para el ocio.
- ✓ Disponibilidad económica: que condiciona el tipo de actividad a realizar. Evidentemente, en un entorno difícil el poder adquisitivo de los jóvenes es menor. En este sentido, mayor nivel socioeconómico y nivel de estudios, mayor es también la cantidad de dinero semanal disponible para el ocio y diversión. Observatorio de la juventud (2014)⁵¹.
- ✓ Bagaje cultural y educativo: tanto el nivel educativo alcanzado como el contexto cultural, determinan el tipo de actividad a realizar. Como muestra el sondeo de opinión referenciado, cuanto más elevado es el nivel de estudios, menor es el ratio de jóvenes que manifiesta no haber realizado viajes al extranjero.
- ✓ Estado de salud: la salud tanto física como psíquica influye en la vida del individuo y en su elección de actividades. Como se mencionaba en el capítulo II en ocasiones la dificultad social viene asociada a elementos como el abuso de drogas, hiperactividad, o discapacidad que pueden limitar el acceso y disfrute de las experiencias de ocio.

⁵¹ Observatorio de la juventud (2014) Sondeo de opinión 2014.3 Principales conclusiones: Jóvenes ocio y consumo. INJUVE. Recuperado de http://www.injuve.es/sites/default/files/2016/08/publicaciones/conclusionessondeo_2014-3.pdf



- ✓ Factores de personalidad: derivados de los estímulos que ha recibido del entorno y que condicionan ciertas tendencias de actuación. Así modelos familiares disruptivos o muy permisivos facilitan el desarrollo de actividades de ocio poco enriquecedoras. De la misma forma en barrios conflictivos o con infraestructuras deficientes, las alternativas de ocio saludable a menudo son incompatibles.

Tabla 9. Condicionantes de las actividades de ocio

Falta de tiempo	43,1%
Falta de dinero	11,1%
Otras causas (familiares, de infraestructura y transportes, de personalidad, de sociabilidad...	45,8%

Fuente: Elaboración propia a partir de: (Caride, Gradañlle y Varela, 2016; Madariaga y Romero, 2016).

Por otra parte tal y como se desprende del análisis metateórico sobre el ocio de la juventud con problemas sociales de Fernández, Poza-Vilches y Fiorucci (2016) se pueden conceptualizar, las prácticas de ocio de los jóvenes en dificultad, en torno a cuatro dimensiones.

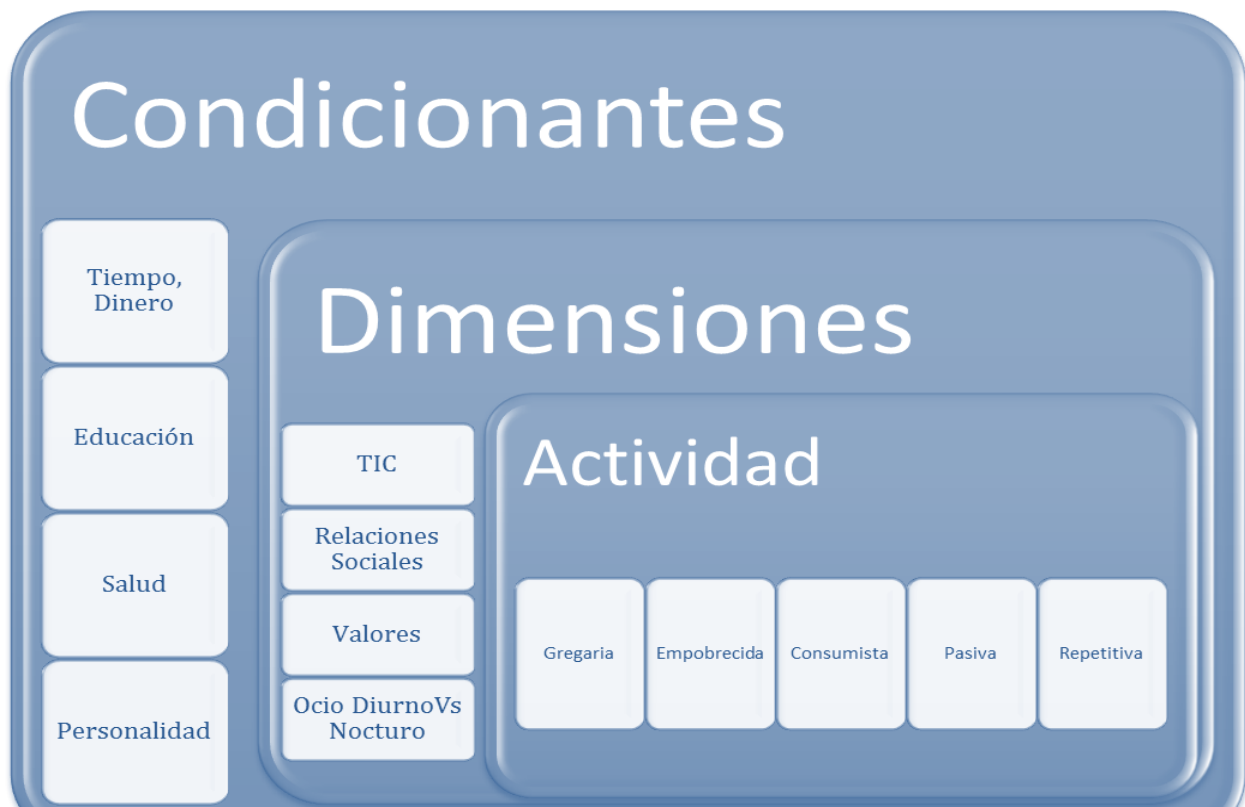
- ✓ Tecnologías de la información y comunicación: Tienen las principales herramientas para acceder a la información y comunicarse que utilizan para relacionarse, como entretenimiento y como complemento para sus estudios.
- ✓ Relaciones sociales: Se destaca el uso de las TIC, el establecimiento de relaciones con los iguales de manera presencial.
- ✓ Valores y jóvenes: en los que se identifican conductas negativas como el consumo, falta de control y comportamientos agresivos. Y se reconocen comportamientos prosociales asociados a las prácticas deportivas, la cooperación o colaboración.



- ✓ Formas de Ocio juvenil: distinguiendo Ocio diurno asociado al deporte y juegos de mesa por parte del género masculino, y al consumo televisivo y prácticas más ociosas por parte de las mujeres. En el espacio dedicado al Ocio nocturno es significativo el porcentaje de jóvenes que consumen diferentes sustancias que pueden derivar en la práctica de relaciones sexuales dentro de los espacios de ocio.

A modo de síntesis general se presenta, en el gráfico siguiente, la descripción del Ocio digital en los jóvenes en dificultad social, en torno a los elementos que caracterizan estas experiencias dentro de este colectivo.

Gráfico 4. Ocio en los jóvenes en dificultad social



Fuente: elaboración propia a partir de: (Fernández García, Poza-Vilches y Fiorucci, 2016; Gil Morales, 2003; Lebrero, Páez y Tasende, 2014 y López Noguero, Sarrate y Lebrero, 2016).



2.2. El ocio como bien de consumo y factor para la desigualdad social entre los jóvenes.

Es precisamente la búsqueda de la identidad propia la que aparece, en las sociedades actuales, vinculada con las prácticas de consumo de los adolescentes (Berrios, 2007; Díaz y Vicente 2011; Gradaílle, Varela y De Valenzuela, 2016). Siendo además, el ámbito del ocio, una de los principales esferas en las que se manifiesta (Izco, 2007, p.147).

Esto se debe en esencia a la capacidad que tienen, los hábitos de consumo, para estructurar y definir la identidad personal especialmente en los individuos jóvenes, que observan en la actualidad, que la esfera laboral y profesional ya no son válidas como símbolo para la expresión de la identidad propia, sino que han sido sustituidos, por los espacios y tiempos de materialización del tiempo libre y de ocio que están absolutamente impregnados de necesidades consumistas (Conde, 1996).

Desde este planteamiento, el ocio se convierte en la práctica de una actividad que expresa la reivindicación personal y social en la que el joven desarrolla una personalidad propia, que va a definirse, en torno al tipo de actividad que realiza y a la apropiación de los bienes y productos que adquiere para desarrollarla. Así, como advierte Veblen (2004)⁵² en su teoría de la clase ociosa, los jóvenes integran en su vida cotidiana objetos y servicios vinculados al ocio, que reconocen como símbolos e indicadores de estilo, gusto personal, estética o estatus. Éstos son utilizados como refuerzo de su identidad y distintivo social, a través del consumo de los mismos. (Berrios, 2007).

⁵² Veblen T. (2004) Teoría de la clase Ociosa. Madrid: Alianza. En ella se relaciona el consumo con una inversión que condiciona el estilo de vida y por consiguiente depende del estatus. El consumo se vincula además con el valor de la personalidad de aquel individuo que es capaz de influir en las pautas de consumo de otras personas.



El ejemplo más evidente se aprecia sobre todo en la adquisición de elementos de tecnología digital como el Smartphone, que son vistos por los jóvenes, como distintivos de estatus y posición ante el grupo, en España un 98% de los jóvenes entre 10 y 14 años tiene un teléfono de última generación, siendo las marcas de Samsung e iPhone las que lideran el sector. (Ditrendia, 2016)⁵³.

Este enfoque advierte unas prácticas de empleo del Ocio que pasan, en los jóvenes, de tener fines de satisfacción y crecimiento personal, a configurarse como un conjunto de actividades y de relaciones personales y sociales, ya sean reales o simbólicas, que se integran en un modo de vida y estilo personal condicionadas a la adquisición de los bienes y productos de ocio que simbolizan el estatus codiciado. (Marinas, 2000).

Un estatus, por otro lado, que marca un estilo de vida y hábitos de ocio, que como es evidente, fomenta entre los jóvenes modelos de diferenciación social que generan desigualdades entre aquéllos que no tienen recursos suficientes para el acceso a los productos y servicios de culto. “Productos que generan espacios, expectativas y representaciones de la realidad, que no son comunes a todos los sectores sociales” (Díaz y Vicente, 2011, p. 132).

Desde esta perspectiva Elzo, (citado por Izco, 2007) señala, evidenciando la relación entre recursos económicos y consumo de actividades de ocio, que “Buena parte de estas actividades requieren un cierto desembolso monetario y, el dinero de bolsillo que tienen los jóvenes, es un gran factor predictor de determinadas prácticas”.

⁵³ Ditrendia: Digital Marketing trends. Informe Mobile en España y en el Mundo. http://www.amic.media/media/files/file_352_1050.pdf



En consecuencia, mientras los sectores de la población más afortunados incrementan sus posibilidades económicas y, por consiguiente de acceso al ocio, los jóvenes con mayores dificultades se acercan, a estas prácticas, a través de actuaciones sostenidas en actividades gratuitas o de bajo coste. (Lebrero, Páez y Tasende, 2014, p.342). Precisamente, como recoge el Observatorio de la Juventud en España 2014 “Las oportunidades de ocio de los y las jóvenes se ven limitadas por el descenso del dinero disponible para las mismas. [...] A mayor nivel socioeconómico y educativo mayor cantidad de dinero semanal disponible para el ocio y diversión”.

En otro orden de cosas, Gil, Feliú, Rivero y Gil (2003) advierten, que el valor que los jóvenes otorgan al consumo, con independencia del tipo que sea, responde a una emoción sostenida en una necesidad a satisfacer de manera inmediata, que se manifiesta, en la acumulación y posesión de bienes materiales; ropa, música, tecnología digital, etc. tomando, en la sociedad actual, el relevo al valor del trabajo “ya no somos lo que hacemos, somos lo que deseamos”. En este sentido, los valores de la cultura del trabajo han sido sustituidos por los valores de la cultura del consumo, de tal manera, que el trabajo se convierte en vehículo para alcanzar el nivel de consumo deseado.

Actualmente sentimos que la cultura del trabajo, es decir, el entramado de valores que acompaña al interés del joven por tener una ocupación laboral, se desfigura y pierde interés en favor de mayor protagonismo de otros aspectos sociales como por ejemplo, el desarrollo de una nueva cultura del ocio juvenil (Melendro, 2007, p.94).

En esta cultura juvenil a la que se refiere el profesor, se observa una tendencia de vivir el ocio que depende, por un lado, de la capacidad de adquisición de bienes y servicios destinados a las



actividades de ocio y, por otro, de la exhibición de los símbolos que configuran las prácticas del mismo.

Esta actitud frente al ocio, refleja los modelos que se desprenden de la sociedad actual, cuya representación se manifiesta en los jóvenes, en torno a las características que propone Miralles⁵⁴, (2008) como predominantes en el Ocio dentro de este grupo social.

- ✓ Sociedad de consumo y necesidad del mismo.
- ✓ Publicidad.
- ✓ Moda y adquisición de lo novedoso y efímero.
- ✓ Avance tecnológico como estandarte de cultura juvenil.
- ✓ Posesión de objetos.

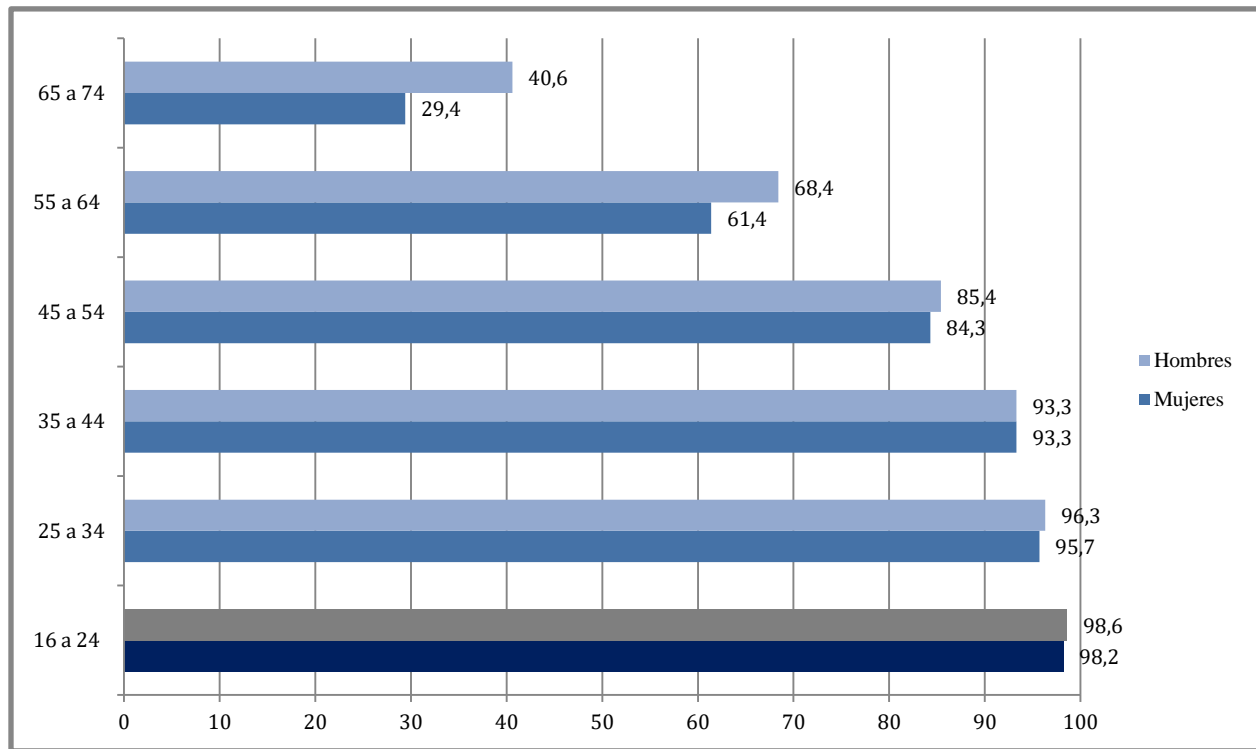
3. e-ocio: La digitalización de la experiencia del Ocio

Actualmente, la manifestación más característica de la experiencia de Ocio entre los jóvenes, es la que se vive a través de los dispositivos tecnológicos. Observamos desde hace tiempo, debido a la progresiva conquista de las tecnologías de la información y comunicación de todos los ámbitos personales, educativos, familiares, laborales etc. que las prácticas de Ocio, en el entorno digital, han superado estos espacios y tiempos de relación que tradicionalmente contaban con unas coordenadas definidas. De esta forma, mediada por el acceso a internet, se ha implementado una manera de concebir las dinámicas de Ocio entre los jóvenes, que se vincula principalmente, con la hiperconexión, la interactividad y la realidad virtual que se conoce, en la actualidad, como e-ocio.

⁵⁴ Miralles, 2008 (citado por Lebrero, Páez y Tasende 2014, p.335)



Gráfico 5. Uso de internet en los últimos tres meses



Fuente: elaboración propia a partir de datos del INE 2016

Como puede observarse, en las sociedades tecnologizadas, el Ocio digital se circunscribe en torno a la práctica realizada a través de dispositivos conectados a la Red presentes en el tiempo y espacio dedicados al ocio, en el tiempo y espacio dedicados al trabajo/estudio o en la transición de ambos momentos (López-Sintas, Rojas de Francisco y García-Álvarez, 2015). Desde esta perspectiva Igarza (2009, p.74) alude a la explosión, en numerosas opciones, de un tiempo de ocio digital del que se puede disponer, a día de hoy, en cualquier momento de la rutina diaria desde una multitud de dispositivos. Que posibilitan, además, distintas formas de entretenimiento como la comunicación a través de las Redes Sociales, los juegos online, las compras por internet, etc.



Esta realidad cotidiana describe por tanto, una forma de ocio que se sostiene principalmente sobre Red Universal digital (RUD), que no se somete a los requerimientos espacio-temporales que caracterizaban estas actividades y que recoge, en la actualidad, dimensiones tradicionales como el deporte, la lectura o la televisión. Así, se identifica dentro del e-ocio, un universo virtual en el que se concentran todo tipo de experiencias digitales en torno a las TIC, cuya magnitud, alcanza dimensiones que no ha visto precedentes antes de la aparición de internet.

Distinguimos de este modo, dentro del concepto de e-ocio: Actividades de Ocio Digitalizadas y actividades de Ocio digital de las que se muestran algunos ejemplos.

Actividades de Ocio Digitalizadas

- ✓ Deportes y actividades físicas: relojes digitales, pulsómetros, sensores digitales en la ropa deportiva, gimnasios online, consolas y video juegos para practicar deporte, chalecos de electro estimulación...
- ✓ Televisión, radio, y prensa: periódicos online, emisoras de radio por internet, Televisión digital Terrestre(TDT), plataformas digitales (Netflix Waki, Yombi).
- ✓ Turismo y excursionismo. Mediante herramientas tecnológicas de última generación transmiten on-line en alta definición (HD), filmaciones subacuáticas, panorámicas de ecosistemas, monumentos y lugares paradisiacos en tiempo real, etc. todos a través de una plataforma en streaming de alto rendimiento⁵⁵.
- ✓ Asociacionismo y voluntariado. En plataformas como Change.org o mediante la realización de actividades a través de la red que tienen como propósito ayudar a las

⁵⁵ http://www.lupacorp.com/index.php?secc=turismo_digital



personas en distintos ámbitos, salud o el bienestar mediante la divulgación de información, el contacto a través del correo electrónico, etc.

- ✓ Actividades culturales: Museos que ofrecen visitar sus colecciones a través de internet ⁵⁶.
- ✓ Ir de compras. Webs especializadas en compras de todo tipo, Amazon, eBay. Manualidades, pintura, etc.: descargas de plantillas y maquetas para construir, cursos de manualidades, pintura o escritura online.

Actividades de Ocio digital

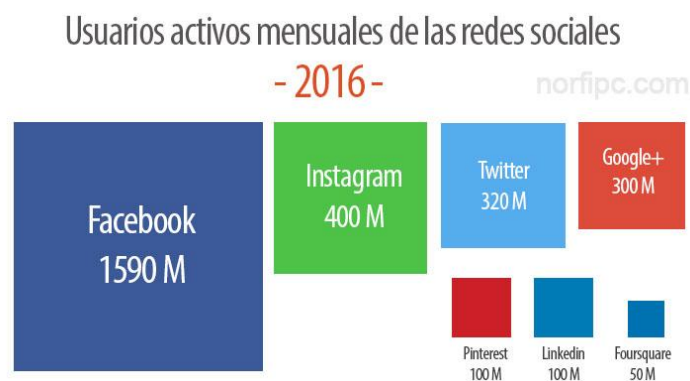
- ✓ Redes sociales: En el entorno digital, es una estructura social compuesta por individuos u organizaciones que se relacionan en base a algún criterio ya sea profesional, de amistad, parentesco, etc utilizando para ello la RUD. Se distinguen entre las más significativas en relación con los jóvenes:
 - Horizontales: buscan proveer herramientas para la interrelación en general: Facebook, Google+, Instagram.
 - Verticales según tipo de usuario:
 - Profesionales o usuarios: personas que se reúnen con propósitos laborales o gente que comparte las mismas aficiones, intereses, productos o servicios: LinkedIn, pinterest blogs temáticos...
 - Por actividad: generadores de opinión o promotores de servicios. Twiter, microbloggin.

⁵⁶ <http://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/museos/visitas-virtuales.html>



- Ocio: Conectan personas con los mismos gustos en algún ámbito musical, turístico, deportivo: Endomondo, dogster...
- ✓ Juegos online: Entre los que destacan principalmente los MMO⁵⁷ que permiten reunir a través de la red múltiples jugadores conectados a la vez.
- ✓ Videojuegos: dependientes de una pantalla como el ordenador o la consola que permiten el juego individual o compartido mediante conexión a internet.
- ✓ Comunidades virtuales: Reúne personas a través de Internet con valores o intereses comunes. La meta de la comunidad es crear valores a través del intercambio de información entre los miembros.
- ✓ Webbs: Se utiliza para designar el espacio de internet que contiene información electrónica recogida en la World Wide Web (WWW) en forma de sonido, imagen, vídeo o enlaces a la que se accede a través de un navegador: YouTube.
- ✓ Apps: aplicación software para una labor concreta profesional o de ocio WhatsApp.

Imagen 6.



Fuente: <https://norfipc.com/img/social/usuarios-activos-mensuales-redes-sociales-2016.jpeg>

⁵⁷ Juegos MMO por sus siglas en Inglés “Masive Multiplayer Online Game”. Juego que permite reunir a través de la red múltiples jugadores conectados a la vez.



3.1. Elementos del Ocio digital o e-ocio.

Como se viene señalando, uno de los rasgos distintivos de los jóvenes de este milenio es la superación del concepto de espacio-tiempo para integrarlo en un universo más amplio y globalizado. A partir de esta ruptura espacio-temporal, el entorno digital se configura como una gran plataforma capaz de responder a las demandas de los jóvenes actuales, mediante la realización de experiencias virtuales en la red, que se ajustan específicamente a sus necesidades, tanto individuales como sociales, y les permite desarrollar todo tipo de actuaciones de ocio adaptadas a sus habilidades para el dominio del espacio virtual.

En este sentido, el Ocio digital o e-ocio cuenta con un conjunto de elementos característicos que se perfilan idóneos para hacer, de este modelo de actividad, la preferida por los jóvenes de todos los niveles sociales.

La descripción de éstos elementos, toma de referencia las aportaciones de investigaciones centradas en el estudio de las relaciones sociales en torno al espacio-tiempo como las de Giddens (1991) y Goffman, (1971) y las dirigidas al ámbito de la interacción virtual y la tecnología digital como las de López de Anda (2015) o Bryce (2001) quedando establecidos como se muestra a continuación:



Elementos del Ocio digital

Fusionado con la cotidianeidad

Actualmente la conexión Wifi⁵⁸ hace de las experiencias de ocio digital actividades que pueden llevarse a la práctica en cualquier momento y desde cualquier lugar o dispositivo tecnológico franqueando el entorno, tanto físico como temporal, para integrarse en un dominio⁵⁹ dentro del entorno virtual o ciberespacio.

De esta forma se hace posible que las experiencias de ocio virtual se difuminen sobre las actividades laborales, las relacionadas con el ámbito de la formación, educación o del espacio doméstico llegando a fusionarse formando parte de una misma esfera. Son las características particulares de cada adolescente, estrechamente relacionadas con su capacidad para el compromiso y su actitud ante la vida y el trabajo, las que le van a permitir desarrollar la habilidad necesaria para establecer una relación equilibrada que marque los límites entre ambos universos Cropley y Millwar (2009).

⁵⁸ **WIFI:** Mecanismo de conexión inalámbrica de dispositivos que la marca Alianza Wi-Fi utiliza como estándar para certificar que los equipos cumplen con el modelo de conexión establecido relacionado con las redes inalámbricas del área local. Su parecido con la marca Hi-Fi (high fidelity) usado frecuentemente en la grabación de sonido ha hecho creer, erróneamente, que el término Wi-Fi es una abreviación de wireless fidelity (fidelidad inalámbrica).

⁵⁹ **Dominio:** Se utiliza esta expresión con doble sentido; por una parte alude a un territorio donde se habla la misma lengua o dialecto (RAE: 2016), sirva de ejemplo ADSL, Email, Blog, HTML, Router, RRSS etc. y por otra se refiere al sistema de identificación que se asocia a un grupo de dispositivos conectados a la red que hacen posible moverse de un lugar a otro en internet



Puede ser segmentado

El ocio digital se puede construir en fragmentos que atiendan a las demandas del momento y a las circunstancias particulares de las personas. Así, un partido de fútbol online puede detenerse, con el balón suspendido en el aire para atender una llamada, retomando la jugada en el momento que se requiera.

Por otro lado, toda forma de ocio digital, permite la secuenciación de la actividad para que se pueda realizar en los pequeños espacios de tiempo que surgen a diario, como la transición entre una actividad a otra, un atasco de tráfico, un tiempo de espera, durante una conversación, etc. Esta capacidad de solapar una actividad con otra evidencia la tendencia imperante, sobre todo en los jóvenes, de estar en conexión constante sin dejar tiempos y espacios “muertos” consumiendo, lo que San Salvador Del Valle (2009) llama, Fast- ocio ⁶⁰.

Estimula la percepción del otro y del grupo

Este punto de vista atiende a la posibilidad de vivir experiencias de Ocio digital en las que las personas pueden estar en lugares diferentes en distintos momentos compartiendo actividades y vivencias a través de la red. En este sentido, a pesar de la distancia o interacción diacrónica entre los participantes, la mediación de internet implementa la conectividad social. Así, se hace posible la percepción de proximidad entre los componentes, de manera que les permite tener la sensación

⁶⁰ Roberto San Salvador del Valle (2009) Concepto acuñado por el profesor del Instituto de estudios de Ocio de la universidad de Deusto en su artículo “El tiempo acelerado”. En alusión a la necesidad de aprovechar al límite el tiempo. http://elpais.com/diario/2009/11/01/paisvasco/1257107999_850215.html.



de estar en presencia del otro; Co-presencia o Co-locación virtual y fomenta el sentimiento de pertenencia al grupo, tan importante para el desarrollo de los adolescentes.

Tiene carácter socializador que fortalece las relaciones personales

Como es evidente, durante las experiencias de Ocio que se establecen en internet, se va ampliando el universo de relaciones entre los usuarios que comparten una misma red social, App o juego online. Es frecuente incluso que lleguen a salir del entorno online y virtual en el que se originaron, para materializarse físicamente, mediante encuentros o concentraciones de jóvenes promovidas a través de las RRSS, Blogs o Webs más visitadas. En ellas, se agrupan un conjunto de chicos y chicas que comparten aficiones o inquietudes propias de su desarrollo y que les permite, además de ampliar su círculo de relaciones, su identificación con un estilo de vida, grupo social o tribu urbana que son el símbolo de la cultura juvenil en la que se integran como parte del proceso de afirmación de su personalidad.

Imagen 7. Salón del Cómic y del Vídeo juego



Fuente: http://www.ifema.es/madridgamingexperience_01.

Fuente: Elaboración propia.



Fomenta la creatividad y el conocimiento colectivo

El ocio que se practica en el ciberespacio permite una relación interactiva vinculada, principalmente, a la relación que se establece entre los sujetos para lograr determinados fines a través de la red: una conversación, un juego, compartir música, leer un blog...

Este vínculo hace posible que germine una inteligencia colectiva, capaz de crear ideas que emergen de esa interacción entre personas. "Si formulas una pregunta en una comunidad, las respuestas que se obtienen pueden llegar a ser mucho más valiosas que las de los expertos" (TanaKa, citado por Rus, 2010).

En este aspecto, destacan especialmente los jóvenes, a los que Katz y Sugiyama (2005, p.79) denominan "Co-creadores", debido a la facultad que tienen para crear contenidos propios en la red. En ella, desarrollan un gran número de actividades vinculadas a sus experiencias de ocio, ya sea con fines de aprendizaje, colaboración o entretenimiento tales como tutoriales, blogs, aplicaciones móviles o páginas web. Para las que los jóvenes, participan en un proceso de búsqueda, selección, recolección y envío de datos que hace posible, la construcción de una información capaz de generar en condiciones adecuadas, inteligencia y conocimiento colectivo. (Rus, 2010).

Es accesible

Es indiscutible que desde que las tecnologías dieron el salto a la esfera privada, se ha producido un cambio en la concepción de los tiempos y espacios dedicados al ocio, que se ha hecho posible,



debido a la domesticación⁶¹ de la tecnología y al abaratamiento de la conexión a internet (Gil Juárez y Val-Llovera, 2006). Hecho que permite integrar las experiencias de ocio en la rutina diaria de los usuarios, desde el conjunto de elementos de tecnología digital que han ocupado los hogares: ordenadores, Smartphones, tablets, etc.

“El 93% de los hogares españoles formados por 2 adultos con hijos y en los formados por 3 o más adultos con hijos, tenía acceso a internet en el año 2015”. (INE, 2016). Esta realidad, pone de relieve, la facilidad y rapidez con la que los jóvenes acceden a la red para disfrutar de una experiencia de ocio digital, que puede llevarse a la práctica, desde cualquier rincón del entorno doméstico y extenderse sin límite por el ciberespacio.

Por otro lado, la tendencia socializadora y colaborativa, manifestada por este colectivo, hace posible el intercambio de juegos y experiencias de ocio que se comparten en la red a las que llegan, con facilidad, a través de un simple clic.

3.2. Prácticas de Ocio digital en dificultad social.

La identificación de las tecnologías digitales en las prácticas de ocio en la juventud en dificultad social del siglo XXI, forma parte del marco de referencia sobre el contextualizar la propia experiencia de ocio. Desde una visión general “ocio es todo aquello que las personas realizamos de modo libre y sin una finalidad utilitaria sino fundamentalmente, porque disfrutamos con ello” (Cuenca, 2014a, p.83). Desde esta perspectiva de regocijo y libertad se define, un ocio digital en colectivos de dificultad, que se liga principalmente a la socialización y al entretenimiento

⁶¹ Domesticación Tecnológica: según (Merino, 2010:82) proceso que engloba tres fases:1) Adquisición de tecnología. 2) Evaluación a través de su uso. 3) uso prolongado e integración en la vida cotidiana



concretado en la realización de actividades de forma independiente, muy supeditadas al grupo de iguales de su entorno cercano cuya vinculación, con las tecnologías digitales, pone de manifiesto su gran predilección por las experiencias de ocio sostenidas en el entorno digital. (López-Noguero, Sarrate y Lebrero, 2016, p.133).

Estas formas de expresión del ocio, centrada en torno a los dispositivos digitales, pueden circunscribirse en ámbitos diferenciados. Que determinan, dentro del concepto de Ocio digital, tres modalidades de interacción como las señaladas por Viñals, Abad, y Aguilar (2014, p.52).

- ✓ Ocio digital social: redes sociales, Aplicaciones de mensajería instantánea...
- ✓ Ocio digital móvil: conectividad sin fronteras a través del Smartphone, tablets, Ipad.
- ✓ Ocio digital lúdico: videojuegos.

En las dos primeras esferas no cabe duda, de que el concepto de libertad descrito, ha alcanzado su máximo exponente en el hecho de que el Ocio digital, haya traspasado las fronteras del ámbito doméstico. En este sentido, los jóvenes pueden intercambiar mensajes y juegos a través de los canales comunicativos que pone a su servicio internet, desde un dispositivo digital situado en cualquier lugar del entorno y a cualquier hora del día. Esta posibilidad hace que la comunicación online, principalmente implementada desde aplicaciones móviles como WhatsApp o a través de Redes Sociales como Facebook e Instagram, sea la experiencia de Ocio digital más practicada por el colectivo de dificultad social (López-Noguero Sarrate y Lebrero, 2016; Vasco y Pérez, 2017).

En relación a lo expuesto se comprueba que, desde la irrupción en la sociedad del Smartphone y la conexión Wifi, ya no se requiere de una gran infraestructura que nos permita “estar conectados”, lo que facilita la posibilidad, de hacer del Ocio virtual una experiencia continua y



dilatada. Tal y como muestra el informe, Análisis de Tendencias de uso y participación en redes sociales a nivel mundial en España 2015, de Online Business School, se confirma el liderazgo del Smartphone como elemento principal de socialización a través de la red. Cifrando en un 50% los usuarios que acceden a redes sociales a través de estos dispositivos. Siendo además, los jóvenes entre 16 y 24 años los que más entran a través del móvil.

Esta realidad nos asoma a una problemática que se manifiesta en el colectivo de jóvenes estudiado pero que no es, en exclusiva, una situación única de la dificultad social. En este sentido, muchos jóvenes en la actualidad, sienten que si no están conectados constantemente a la red, pueden quedar marginados de su grupo de referencia; “Estar en Twitter es la forma de no estar excluido socialmente” (Bauman, 2017)⁶².

A la vista de estas afirmaciones, es evidente que los adolescentes menos afortunados consumen parte de su tiempo de Ocio desde una conexión a internet, y que ésta, se ha convertido en el elemento central de su identidad social. Así, la vida on-line y la identidad virtual, son el modo en que los jóvenes conceptualizan el ocio dónde las diferencias, entre lo digital y real, son cada vez más difusas. (Pérez y Vasco, 2015, p.195).

Desde el punto de vista de Solé (2007, p.155) los jóvenes contemporáneos encuentran en el ciberespacio un mundo propio “donde se lleva a cabo una intensa vida social, a menudo mucho más satisfactoria que la que se experimenta en comunidades y ámbitos reales”. Por este motivo, si además estamos frente a un grupo de población que vive un contexto adverso, inmerso en la

⁶² Entrevista póstuma al filósofo y Sociólogo polaco emitida en la sexta el 19 de febrero de 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=zG32QUwHcqU>.



marginación, violencia, fracaso escolar y conflictos sociales; usar las redes sociales, los videojuegos o cualquier soporte que les permita acceder a otra realidad, aunque sea virtual, se convierte en una forma de evadir la compleja situación que padecen a diario. Para la que crean, en ocasiones, “una identidad ficticia, potenciada por un factor de engaño, autoengaño o fantasía” (Echeburúa y Corral, 2010, p.92).

Otro de los atractivos que posee internet y que se hace palpable en el grupo de dificultad social, alude a la propiedad que tiene como espacio de recompensa inmediata, que se materializa, mediante la satisfacción de ser visible ante el grupo, transformada a través de la red, en una oportunidad para reafirmar su propia identidad social.

Un espacio que como muestra Lipovetsky (2005, p.47) ofrece además la posibilidad de encontrar otros nuevos espacios de independencia y autonomía personal, que justificarían el incremento del consumo digital de los jóvenes. Así, encuentran en el consumo tecnológico una forma de ritualización y enculturación en los que diseñar y hacer visible su identidad (Merino, 2010). Siendo, esta dinámica de relaciones entre el uso y consumo de tecnología, la que hace posible el reconocimiento de la cultura digital del siglo XXI. Cultura bajo la que, los menos aventajados, se refugian de las instituciones primarias de socialización –familia y escuela- para encontrarse con vivencias personales, únicas e irrepetibles, que compensan la dificultad de transitar hacia la vida adulta y su escaso sentido de pertenencia al mundo que les rodea, encontrando aquí la confianza en sí mismos (Solé, 2007).

Esta concepción sobre los usos que los jóvenes hacen del espacio virtual social no parece, a priori negativa, si tenemos en cuenta lo señalado en el capítulo II respecto a la necesidad que tienen los adolescentes de buscar espacios propios de empoderamiento. La cuestión toma otro sentido,



cuando las redes sociales y las tecnologías digitales absorben otras esferas de la vida de los usuarios como el estudio, la familia, el ocio, etc.... En este aspecto, son los jóvenes en dificultad social los que más probabilidades tienen de hacerse consumidores adictos.

Un sujeto con personalidad vulnerable, cohesión familiar débil y relaciones sociales pobres corre un gran riesgo de hacerse adicto a las tecnologías de información y comunicación si tiene el objeto de adicción a mano, se siente presionado por el grupo y está sometido a situaciones de estrés (fracaso escolar, frustraciones afectivas o competitividad) o de vacío existencial (aislamiento social o falta de objetivos). Echeburúa y Corral. (2010, p.92).

Para finalizar, en lo que se refiere a la vertiente del ocio lúdico, en España el 70% de los jóvenes entre 15 y 24 años afirma utilizar con frecuencia los videojuegos (AEVI, 2015, p.21). A este respecto el 20%, según los últimos datos recogidos por la Asociación en 2012, manifestaba hacerlo de forma gratuita utilizando diversas Apps⁶³, un 7% juegos MMO sin coste y un 19% juegos online gratuitos (AEVI, 2012, p.28). Los motivos por los que jóvenes disfrutaban de estas actividades de ocio digital residen, tal y como lo exponen Castellana, Sánchez- Carbonell, Graner y Beranuy (2007), en que con ellas pueden vivir experiencias en primera persona que no van a tener consecuencias en la vida real, además de suponer una vía de escape a situaciones estresantes y a las necesidades psíquicas de los jóvenes (Ricoy y Ameneiros, 2016). En esta línea de argumentación Villalpando (2017, p.110) afirma que los videojuegos ocupan un lugar importante

⁶³ Apps. Abreviatura de la palabra inglesa "aplicación". Destinada principalmente a soportes como Tablets o teléfonos tipo Smartphone.



dentro de los intereses de los adolescentes, constituyéndose en una forma de ocio, que les fascina y entretiene mediante el uso de imágenes y situaciones que les resultan atractivas.

Esta forma de entretenimiento, aunque menos habitual entre los jóvenes vulnerables (Vasco y Pérez, 2017), se ve con frecuencia discutida desde el ámbito social y educativo debido a la importancia que se le otorga en la actualidad, a estas experiencias de ocio, como elementos para el descubrimiento de conductas y hábitos cuestionados de socialización juvenil, que utilizan el juego como medio para su desarrollo.

Imagen 8. Juegos digitales preferidos según género



La revisión de los estudios recientes realizados al respecto, pone en evidencia dentro de los entornos de dificultad, comportamientos relacionados con la práctica de este tipo de ocio digital que promueven actuaciones de distinción de género (López-Noguero, Sarrate y Lebrero, 2016; Vasco y Pérez, 2017). Así se identifica a los usuarios de género masculino, como jugadores de Play Station que utilizan esta consola de última generación para compartir experiencias de ocio con sus iguales a través de juegos como FIFA o Grand Thef Auto (GTA)⁶⁴

⁶⁴ **FIFA.** Saga de videojuegos de fútbol que sale a la venta anualmente. Fuente Imagen: <https://goo.gl/images/Ov273z>

GTA. Juego que combina la acción, aventura y conducción a modo de rol con gran contenido violento de naturaleza adulta. Fuente imagen: <https://goo.gl/images/yPWkz>



porque, como señala el trabajo realizado por Ricoy y Ameneiros (2016, p.1300) sobre las preferencias de los jóvenes en torno a los videojuegos, éstos son atractivos para los chicos porque se sostienen en acciones excitantes que les permiten crear y sentir “resultando apasionantes por su interacción con “armas” y demás elementos violentos. Mientras que las chicas “prefieren practicar juegos como el Candy Crush o el juego de los Sims”⁶⁵ que permite vivir una realidad paralela más placentera a la que ofrece el mundo analógico.

Más allá de esta panorámica de tinte sexista se descubre, en la actualidad, una perspectiva de cambio social y educativo, que observa las oportunidades del ocio a través del video juego, fundamentadas en el valor educativo del mismo y en sus posibilidades para la integración e inclusión educativa de todos los colectivos. (Feldman, Monteserín y Amandi, 2016; Monjolat, 2013; Padilla-Zea et al. 2015; Quesada y Tejedor, 2016).

Este enfoque, se centra en las posibles actuaciones que se deben realizar y que no se limitan al estudio del tipo de tecnologías que los jóvenes utilizan para sus prácticas de ocio, sino que se sostienen en identificar, qué formas de ocio se implementan desde las mismas (García, López y Samper, 2012, p.398). En este sentido, si reconocemos el tipo de ocio virtual que practican los jóvenes en dificultad social a través del videojuego, podremos articular alternativas educativas que contribuyan a evitar los procesos de exclusión a los que se ve sometido este colectivo. “Las

⁶⁵ **Candy Crush:** Juego gratuito que ha trascendido Facebook en el que los jugadores deben completar niveles haciendo coincidir tres o más trozos de dulces que son reemplazados por otros nuevos. Fuente imagen : <https://goo.gl/images/LI0kN4>

SIMS: Juego de simulación social y estrategia en el que cada jugador tienen personalidad propia controlada virtualmente y de forma individual y directa. Fuente: <https://goo.gl/images/xB3PX5>



experiencias de ocio provocan una apertura y una posibilidad de cambio en el que la realización de la calidad de vida encuentra un importante campo de desarrollo” (Cuenca, 2010, p.45).

4. Resumen

En línea con la estructura del trabajo se ha establecido una panorámica general del concepto de Ocio en la sociedad del siglo XXI, que le asigna mayor importancia como elemento para el desarrollo del ser humano. De esta forma, se ha presentado una nueva corriente de pensamiento frente al ocio que contempla, en una visión acorde con la realidad actual, las prácticas de ocio digital como un ámbito más dentro de esta experiencia humana.

Atendiendo a esta afirmación, se han descrito aquéllos elementos que aportan valor y calidad a estas prácticas universalmente extendidas, descubriendo su potencial pedagógico cuando se trabajan desde un enfoque constructivista.

Así mismo, respondiendo a la visión contextual que impregna este trabajo, hemos estudiado la Sociedad del Ocio en la que transitan los jóvenes en dificultad, para la que se han descrito las características y condicionantes que van a determinar las experiencias de ocio dentro del colectivo. Esta descripción, nos ha permitido reconocer entre otros, elementos como la falta de tiempo y el escaso poder adquisitivo, cuya incidencia, en los tiempos de ocio de estos jóvenes, se observan en la práctica de actividades caracterizadas por ser gregarias, pasivas y consumistas. Desde esta perspectiva, el ocio se convierte en un producto comercial que, como hemos descrito, resulta en un factor que condiciona la inclusión de los jóvenes en dificultad y determina su posición social respecto al mundo que les rodea, en función de los objetos de tecnología digital que posee.



El capítulo continúa con el análisis de lo que se conoce como e-ocio, es decir, descubriendo como el ocio ha trascendido al escenario virtual haciendo, de esta experiencia, una actividad digitalizada. En este aspecto, se han señalado aquellas prácticas de ocio que han surgido como consecuencia de la universalización de internet, como redes sociales o juegos online, además de identificar un conjunto de actividades de ocio, que han transitado a través de la conexión a la red, desde el mundo analógico tradicional hacia el ámbito virtual, por medio de sofisticados dispositivos digitales.

Completando el análisis, surge una de las aportaciones más interesantes del capítulo, que revela, el conjunto de elementos presentes en el Ocio digital, que explican por qué estas experiencias están entre las actividades preferidas de los jóvenes de este milenio.

En este sentido, se ha descubierto que estos elementos se ajustan a los rasgos de la juventud digital, ya que presentan unas características específicas, que responden a sus necesidades individuales y sociales dentro del entorno virtual en el que interaccionan diariamente.

Finalmente se ha recogido la descripción de las experiencias de ocio que se llevan a cabo dentro del grupo de jóvenes en dificultad social, para la que se han tenido en cuenta, las esferas de ocio digital social, ocio digital móvil y ocio digital lúdico como medio para observar las alternativas educativas que pueden implementarse para evitar los procesos de exclusión asociados al colectivo.



Capítulo VI. Intervención socioeducativa y Ocio digital valioso

El propósito principal de este último capítulo se centra mostrar el enfoque socioeducativo del Ocio digital. Tal y como se ha expuesto hasta ahora, se deduce que el trabajo educativo en este aspecto del ser humano, no se contempla como tal, sino que se asocia, más bien, a la diversión fácil y al entretenimiento vano. En este sentido, de acuerdo con Cuenca (2014b, p.28) el enfoque que persigue la educación en el ocio, en todos los ámbitos, se acerca a modelos pedagógicos vinculados con la Educación social sostenidos, en una visión del ocio, que lo valora “como elemento para el desarrollo humano que facilite que las personas, las comunidades y las sociedades accedan a grados superiores de humanización”. Para ello, el profesor reclama una intervención educativa en el ocio que incida en aspectos como la accesibilidad e igualdad de oportunidades de forma que se garantice, una educación en y para el ocio digital verdaderamente inclusiva.

De acuerdo con la visión del profesor, se presenta un capítulo que se origina con el enfoque social de las experiencias de ocio digital. A través de este prisma, podemos observar la orientación educativa de dichas experiencias, vinculada a esferas como la pedagogía y educación social que sostienen el conjunto de actuaciones necesarias para hacer, de la educación en el Ocio digital, una experiencia verdaderamente inclusiva.

A continuación, el texto expone el recorrido de la acción educativa hacia la intervención educativa. En un punto que analiza los elementos más importantes del trabajo educativo sobre el ocio digital, dentro del grupo de jóvenes en dificultad social estudiado.



Finalmente como evidencia de las posibilidades educativas que se le otorgan a las experiencias de ocio digital, como elemento de alfabetización y capacitación digital, se han recogido de forma práctica una muestra actividades de ocio digital vinculadas a las dimensiones del ocio que se proponen en capítulos anteriores.

1. El enfoque social de la experiencia de ocio digital

Observando de manera general las aportaciones y principios realizados hasta el momento, se ha de reflexionar sobre un elemento de la propia experiencia de ocio que no debería quedar al margen de la acción educativa en el entorno online y que hace referencia, a la trascendencia y alcance de la práctica habitual del ocio digital desde una perspectiva social.

En este sentido, se entiende que una experiencia de ocio cuyas funciones participan en la mejora de la calidad de vida de las personas y es considerada una necesidad humana capaz de ejercer beneficios transformadores, ha de contemplarse sin lugar a dudas, como una pieza cuyo valor es clave, no solo para el desarrollo personal, sino como elemento cohesionador en las sociedades avanzadas (Cuenca, 2006, 2010, 2011, 2014).

Desde esta perspectiva se pone en evidencia cómo, en la actualidad, el valor del ocio dentro del entorno digital facilitado por la tecnología debe alejarse, tal y como lo reconoce el profesor (2014a: 89) de las formas de ocio ligadas a la sociedad del siglo XXI, caracterizadas en este colectivo por el individualismo y el ocio forzado, que hace de la experiencia de ocio digital, en un entretenimiento pasivo que pierde el sentido de actividad para el crecimiento.

El tiempo libre ha dejado de ser simplemente un tiempo de descanso y de diversión para añadir una “d” más (desarrollo personal) y convertirse así en un



espacio idóneo para la formación integral del individuo y la forma de distribuirlo y ocuparlo llega a ser un indicador de bienestar y desarrollo social y de calidad de vida de las personas, tanto a nivel individual como colectivo. (Otero, 2009, p.45).

Esta orientación facilita observar, desde un planteamiento socioeducativo, una perspectiva de ocio digital que hace partícipe no sólo al individuo, sino que recoge también, el resultado de la interacción de éste con el contexto en el que se desenvuelve.

Esta interacción, condicionada por factores socioculturales (valores, cultura, educación, moral, desarrollo tecnológico, etc.) permitirá el desarrollo de valores que, como indica Morata (2010), desarrollan el sentimiento de pertenencia, inclusión y participación que inciden positivamente en los procesos de socialización.

Desde este punto de vista, la acción educativa en el ocio virtual se torna un deber para la educación social y, pone de manifiesto, la demanda de un enfoque educativo que amplíe sus objetivos para incluir, atendiendo a la propuesta de Cuenca (2011) la perspectiva social en su acción educativa en el ocio digital. En ella, se deben hacer partícipes a todos los miembros de la comunidad desde un planteamiento que reconozca el valor de las metodologías educativas cercanas a la nueva cultura, en este caso la digital y, contemple de manera prioritaria, el acceso a las oportunidades de ocio virtual para las personas con necesidades especiales entre los que se encuentran, los jóvenes en dificultad social.

1.1. La educación en el Ocio digital como esfera de la pedagogía y educación social.

Para Cuenca (2009, p.10) la pedagogía del ocio es una parte específica de la Pedagogía general que se encarga de la educación personal del Ocio y que se ocupa de tres áreas educativas.



La educación personal del ocio: educación del ocio a nivel formal pero también a lo largo de toda la vida. Sus objetivos son el perfeccionamiento, la mejora y la satisfacción vital de los educandos. Se centra en el desarrollo de la persona desde un enfoque educativo que contempla su perspectiva individual y social como ser libre e independiente, pero de forma integrada y solidaria con los demás. Busca transformar las experiencias de ocio en actuaciones significativas más allá de un entretenimiento pasajero.

La educación comunitaria del ocio Se encarga de aquéllas actuaciones educativas cuyo objetivo se centra en una perspectiva social que abarca cualquier ámbito: escolar, local, regional, etc. Trabaja por la búsqueda de un cambio de actitud y hábitos comunitarios, que redunden positivamente en el derecho al ocio y el aumento de la calidad de vida de la comunidad. Este enfoque social de la perspectiva de ocio debe partir de objetivos comunes subordinados a estrategias de conocimiento, concienciación y acción adecuadas a los cambios buscados, con el fin de responder a demandas sociales relacionadas con la equidad y la igualdad de oportunidades.

La educación de profesionales del ocio con personal cualificado que atienda las demandas que la educación en el ocio reclama actualmente. Para ello, se deben conocer los planteamientos generales de la educación personal y comunitaria del ocio, así como, la relación de éstas respecto a su área de especialización. Por tanto, se debe formar a los nuevos profesionales de la educación del ocio para que adquieran el conocimiento y la capacitación, sobre los medios y los fines del ocio, de manera que se pueda garantizar una acción educativa sobre las comunidades en las que se trabaja, así como un dominio de los recursos y posibilidades a las que se podrá acceder.



Atender al desarrollo de estas áreas Pedagógicas para la educación en el ocio supone, de acuerdo con Pérez (2005, p.9), articular un proyecto de intervención que ha de sostenerse en los principios que la autora reconoce como vertebradores de la educación social.

- ✓ Busca siempre el cambio social.
- ✓ Socializa y permite la adaptación social.
- ✓ Trabaja fundamentalmente acerca de problemas humano-sociales.
- ✓ Tiene lugar, habitualmente, en contextos no formales.
- ✓ Tiene un campo de acción importante en la marginación, pero su radio de acción no se limita a ese ámbito.
- ✓ Exige estar en permanente contacto con la realidad.
- ✓ Requiere una intervención cualificada.
- ✓ Puede y debe ser aplicada en contextos escolares.
- ✓ Trata de hacer protagonista de su cambio a los propios destinatarios.

Este planteamiento y el enfoque presentado hasta el momento, por el que se observan las experiencias de ocio digital como una esfera más dentro del concepto de Ocio, permite reconocer, que esta dimensión de la vida de las personas, debe entenderse cómo área de trabajo de la Pedagogía social en general y de la educación social en particular.

Así, se pueden considerar los principios y áreas enunciados por Cuenca (2009) y Pérez (2005), como elementos indispensables para el desarrollo de una acción educativa para el ocio digital dentro del colectivo estudiado.



Esta propuesta facilita el desarrollo de un trabajo educativo en el ocio digital articulado sobre los elementos citados pero observa, los principios generales de la Pedagogía, desde un ángulo que se orienta específicamente hacia la práctica de las experiencias de ocio valioso dentro del contexto digital.

Así toda acción educativa para la práctica de un Ocio digital valioso, en colectivos de dificultad social, debe estar programada tomando de referencia el nivel virtual en el que debe aplicarse y los indicadores enunciados por Puig y Trilla (2000) como ejes vertebradores de la pedagogía del ocio.

Respetar la autonomía y la libre elección: Para lo que se debe enseñar a los jóvenes a evitar el consumo del ocio digital forzado, generando alternativas e informando de las distintas posibilidades que ofrece desde una perspectiva valiosa. Habrá que respetar su independencia para que cada uno elija libremente.

Combinar diversas actividades: de diversión, creación y aprendizaje de forma individual y colectiva.

Respetar los tiempos de ocio casual: Hay espacios y tiempos virtuales en los que el “Ocio casual” toma el relevo al “Ocio serio” éstos pueden también ser considerados como tiempos de aprendizaje ya que son considerados como una necesidad vital.

Valorar el fin último de la actividad realizada: recordar que el fin último de toda actividad de ocio es la satisfacción que proporciona a nivel personal, por ello, se deben establecer unos criterios de evaluación ajustados a la realidad que se persigue.



Ayudar a descubrir el valor de lo cotidiano y lo extraordinario. Enseñar a los jóvenes a apreciar, desde un enfoque lúdico, las actividades que realizan de forma habitual. Así mismo, se debe ofrecer la posibilidad de salir de la rutina mediante la realización de actividades fuera de las habituales.

Programar los tiempos de ocio digital educativo: Planificar de forma adecuada el tiempo dedicado a estas actividades para que otras no intercedan sobre ellas.

Hacer partícipes a otras instituciones educativas: De forma que puedan colaborar y participar en actividades comunes y desarrollar las suyas propias como parte de una comunidad educativa.

Identificar el Ocio digital nocivo: Enseñar a reconocer aquéllas actividades de ocio digital que pueden comprometer el desarrollo de los jóvenes y su formación en este ámbito.

1.2 La educación en el Ocio digital como factor para la inclusión social de los jóvenes en dificultad social.

Como se reconocía en el capítulo anterior, actualmente observamos una perspectiva de Ocio digital que no se disocia del concepto general de Ocio y que comparte, por tanto, los elementos que caracterizan estas actividades así como las necesidades educativas que han de implementarse para hacer, de la experiencia de Ocio digital, una actividad con valor para el desarrollo integral de los jóvenes. Así como advierte Cuenca (2006) “La implantación de internet en nuestras vidas hace más urgente esta tarea, abriendo un nuevo campo en la educación del ocio [...] lleno de posibilidades” (p.16).

El matiz, como se deduce de lo expuesto hasta el momento es, que el conjunto de actuaciones que se requieren para realizar toda acción educativa en este ámbito, deben contemplar sus posibilidades dentro de un contexto educativo diferente. Éste, abandona el escenario analógico



tradicional del ocio para integrarse dentro del universo digital que, como también se ha señalado, se convierte en numerosas ocasiones en un entorno complejo para los colectivos menos afortunados.

Atendiendo a esta realidad, desde el ámbito de la pedagogía social y la educación en el ocio, hace tiempo que se reflexiona sobre la capacidad de las experiencias educativas del ocio, incluido el digital, como elementos para el desarrollo y la integración social de diferentes colectivos.

Esta visión inclusiva, se sostiene en el principio de participación y protagonismo del individuo, desde una perspectiva de Ocio, que comprende la dimensión humanista y reconoce el potencial del mismo como elemento para la cohesión social. (Caride, 2016; Cuenca, 2014; Lázaro y Bru, 2016; López-Noguero, Sarrate y Lebrero, 2016; Rodríguez-Díez y Pérez de Guzmán, 2016; Vasco y Pérez, 2017).

Cuenca (2004) afirma, que toda educación en el ocio contribuye a que las personas alcancen su máxima potencialidad y desarrollo a través de sus experiencias en este ámbito, pero además, colabora para reducir diferencias y asegurar la igualdad de oportunidades. Así mismo, pone de manifiesto que la actitud, interés y capacidad de disfrute de las personas, frente a las enormes posibilidades de ocio que la sociedad actual presenta, entre ellas las digitales, está relacionada íntimamente con su formación y educación respecto a la experiencia de ocio. (Cuenca, 2009, p.22).

Tal y como lo describen Mundy y Odum (1979) la formación y educación en el ocio supone un instrumento con enorme potencial para la adquisición de habilidades, conocimientos, actitudes y conductas que desencadenan un conjunto de valores cuya fuerza reside en la capacidad de decisión



personal. Para que estos valores resulten en oportunidades para la inclusión, la educación en el Ocio digital con jóvenes en dificultad social, debe respetar la decisión libre y personal de los protagonistas de forma, que las experiencias de ocio virtual, se transformen en espacios educativos inclusivos para el desarrollo del ocio digital valioso.

Esta manera de comprender la educación en el Ocio se va a manifestar en cambios en la conducta que permiten la superación de metas personales con consecuencias muy positivas, tanto para el individuo como para la sociedad (Ruskin, 1995). De ahí la necesidad de una educación en y para el ocio, que permita vivir las experiencias virtuales desde un enfoque tanto integrador como inclusivo.

En este sentido, las prácticas educativas para un ocio digital inclusivo, contempladas desde la experiencia de ocio valioso, se hacen esenciales dentro de un colectivo que como se ha señalado, ve seriamente dañadas sus oportunidades de vivir este ámbito de dimensión humana de una forma enriquecedora.

La inclusión es una actitud relacionada con un sistema de valores y creencias y no solo un conjunto de acciones. Asume que la convivencia y el aprendizaje en los grupos debe tener en cuenta las diferencias como la mejor forma de beneficiar a todos y a cada uno. Los valores que conlleva la inclusión son: aceptación, pertenencia, relaciones personales, interdependencia y consideración de todos los agentes implicados como comunidad (familias, profesionales, etc.) (Cuenca, 2011, p.31).



1.3. Actuaciones para el desarrollo de un Ocio digital Inclusivo.

Desde la perspectiva de esta investigación, resulta difícil conceptualizar una Educación en el Ocio digital que no contemple el trabajo educativo por un Ocio inclusivo.

Así, se reconoce como condición indispensable, para poder desarrollar todo tipo de actividad centrada en experiencias de ocio con valor educativo, la participación de todos los miembros de la comunidad con independencia de sus condiciones físicas, sociales, económicas o culturales.

Sostenida en el marco del Manifiesto por un Ocio inclusivo (2003)⁶⁶ se puede desarrollar una propuesta educativa de Ocio digital que observe, a modo orientativo, las claves que en ella se proponen para lograr un modelo de Ocio que acoja por igual a todos los colectivos sociales. Dichas claves quedan resumidas a continuación, de forma que puedan ajustarse al ámbito formal y no formal de la educación en este ámbito del ocio, garantizando de este modo, el cumplimiento del artículo siete de la Carta internacional del Ocio.

Las instituciones educativas de todos los niveles deben dar énfasis especial a la enseñanza de la importancia del Ocio y la Recreación, ayudando a los alumnos a descubrir sus potencialidades para integrar el Ocio en su estilo de vida. Estas instituciones deben ofrecer, también, oportunidades adecuadas para el desarrollo de liderazgos y educadores de Ocio y Recreación (WLRA, 2003).

Lograr un Entorno digital Inclusivo

⁶⁶ Manifiesto para un Ocio valioso. Promovido por la Cátedra Ocio y discapacidad del Instituto de estudios de Ocio de la universidad de Deusto(2003) y ratificado por la ONCE, CERMI y otras instituciones.



En el que todas las necesidades quedan cubiertas, para ello es necesario el desarrollo de políticas que aseguren la igualdad de oportunidades, la participación y el acceso a cualquier servicio, programa o equipamiento de ocio digital que la comunidad implemente. Se trata de favorecer una filosofía inclusiva que fomente las prácticas de ocio digital desde un enfoque actual más amplio y acorde con las necesidades que se detectan. De esta forma, se contemplan las experiencias de ocio digital como algo más que una diversión, de ahí la importancia de la Educación en el ocio digital, en todas las etapas y niveles formativos.

Fomentar un Modelo de ocio digital inclusivo

Que desarrolle un proyecto de actuación vertebrado en la apertura de emociones como sentir, pensar y hacer de forma, que el entorno virtual, se convierta en una herramienta para el cambio de perspectiva y para el diseño de las experiencias de ocio digital con valor educativo.

Valorar las diferencias de todos los miembros de la comunidad

Mediante un ejercicio diario de tolerancia, empatía y sensibilidad ante la diversidad, que conforme un escenario, en el que el ocio digital sea una experiencia integradora que tenga la debida difusión de campañas para la sensibilización y visualización del colectivo más vulnerable en este caso, los jóvenes.

Promover la empatía aceptando la diversidad

Para atender a los demás desde su punto de vista, aceptando nuevas ideas y perspectivas desde una posición de interés hacia sus opiniones y argumentos. Permitir la puesta en práctica de los proyectos personales haciendo partícipes, a todos los colectivos interesados, del diseño y puesta en marcha de las experiencias de ocio digitales.



Impulsar experiencias de ocio cultural, deportivo y turístico

A través de fórmulas que fomenten y garanticen el acceso al patrimonio así como al disfrute de actividades y espectáculos culturales y creativos, a través de la experiencia virtual. Mediante la posibilidad real para la participación activa, asegurando las condiciones necesarias para el disfrute como espectador-actor, de todas las actividades de ocio digital impulsadas por la comunidad.

Accesibilidad al ámbito recreativo

Asegurando la accesibilidad de los espacios que impiden el uso y disfrute del entorno tanto natural como urbano y digital en el que se implementan actividades sociales.

Hay que prestar especial atención al potencial de las tecnologías de la información y comunicación como herramienta para el pleno disfrute del ocio. Para ello, se deben construir espacios virtuales de comunicación y de relación, universalmente accesibles.

Capacitación de profesionales de ocio digital

Que conozcan las características del colectivo de jóvenes en dificultad social, respondiendo a sus necesidades de forma inclusiva y garantizando la igualdad de oportunidades. Para ello, se requiere el desarrollo de un código ético para el ocio inclusivo, asumido por todos los profesionales educativos. Así mismo, es de suma importancia, la creación de centros especializados en el apoyo y asesoramiento dentro del ámbito del ocio digital en materia de inclusión, desde una perspectiva globalizadora y de respeto a las diferencias.



1.4. Medidas de acción para un ocio inclusivo en el ámbito digital.

Para lograr materializar estas actuaciones, dentro del colectivo de dificultad social, es necesario tener en consideración modelos de actuación educativa que utilicen pautas de acción que promuevan la implicación y protagonismo de los jóvenes. Por ello, se debe atender a la realización de actividades en las que no sientan que se les está obligando a participar, se tome en cuenta su capacidad para tomar decisiones así como sus posibilidades para producir experiencias creativas, constructivas, que potencien su capacidad de acción y el desarrollo de una actitud positiva. De esta forma, las experiencias de ocio digital valioso desde una propuesta inclusiva, van a permitir el desarrollo de funciones tan importantes, en dificultad social, como las señaladas por De Asís y Herrero (2007) en el programa de Integración social a través del ocio del ayuntamiento de Madrid.

- ✓ El desarrollo de la autonomía.
- ✓ La capacidad de decidir y elegir.
- ✓ Mejora las habilidades sociales y ayuda a madurar a la persona.
- ✓ Fomenta la creatividad y la apertura hacia nuevos intereses.
- ✓ Permitiendo desarrollar capacidades que no se usan cotidianamente.
- ✓ Despierta la capacidad de disfrute lúdico.
- ✓ Favorece la recuperación de la autoestima y la seguridad en uno mismo.
- ✓ Facilita la inclusión y la integración social.
- ✓ Ayuda a las relaciones interpersonales.
- ✓ Propicia el bienestar y la satisfacción personal.

Esta visión del ocio digital como instrumento integrador e inclusivo, permite sentar las bases para el desarrollo de todo tipo de experiencias de ocio con alcance educativo que facilite a los



jóvenes, en general, una perspectiva valiosa de las actividades que realizan a diario. No obstante, articular una fórmula educativa para el desarrollo de experiencias de Ocio digital, dentro del colectivo de jóvenes en dificultad social, requiere una acción pedagógica profunda y comprometida con un trabajo educativo que, vertebrado sobre la inclusión, tenga como objetivo principal mejorar sus posibilidades de transición e inclusión en la Sociedad del Conocimiento.

2. De la acción educativa a la Intervención socioeducativa para el ocio digital valioso en jóvenes en dificultad social

Si atendemos a la perspectiva presentada de educación en el Ocio digital como parte de la pedagogía y educación social, se ha de reflexionar sobre la acción educativa que se requiere para responder a las necesidades sociales, personales o comunitarias surgidas como consecuencia de los procesos de exclusión socio digital ante la Sociedad del Conocimiento. La respuesta a estas necesidades, desde la voluntad de mejora de la calidad de vida de los jóvenes, es la que va a transformar la acción educativa en propuestas de actuación concretas para la configuración de la intervención educativa. (García y García, 2013).

Esta intervención, tomando de referencia la propuesta de los autores, debe advertir tres elementos ineludibles en el ámbito del ocio digital:

- ✓ La intervención ha de estar motivada por la situación en la que se encuentra el joven: en este caso la implementación de ocio digital forzado o de escasa calidad desde el punto de vista del ocio valioso.



- ✓ El fin de la intervención tiene como propósito de modificar dicha situación de forma óptima: mediante el desarrollo de una intervención sostenida en experiencias educativas de ocio digital valioso que favorezcan los procesos de inclusión.
- ✓ Se requiere de una intervención especializada, para lo que se ha de contar con profesionales en la intervención educativa para el ocio digital valioso.

Además de estos elementos fundamentales, para lograr que la intervención educativa en el ocio de los jóvenes en dificultad social, resulte en una práctica profesional con garantías de éxito, Pérez, Poza-Vilches y Fernández (2016) establecen un conjunto de criterios mínimos de calidad, consensuados con los profesionales de ámbito social, que sientan las bases sobre las que se puede formular una propuesta de intervención socioeducativa, en el ámbito del ocio digital, que resulte beneficiosa para los jóvenes de este colectivo, éstos criterios han de observar:

- ✓ Pertinencia y contextualización de las acciones socioeducativas para adecuarlas a las necesidades detectadas, respecto a la sociedad del conocimiento, desarrollando una práctica educativa que parta de la realidad contextual (educativa, familiar social y tecnológica) en la que vive el joven.
- ✓ Disponibilidad de recursos especializados y dinámicas sociales adaptadas al colectivo, para favorecer la participación e implicación en las prácticas de ocio digital valioso, mediante el diseño e implementación de programas, actividades y espacios de ocio digital especialmente dirigidos a los jóvenes en dificultad social.
- ✓ Observar la capacidad para el cambio evaluando, desde una perspectiva educativa, la mejora de la práctica, la satisfacción y el cumplimiento de las expectativas del joven respecto a las experiencias de ocio digital valioso.



- ✓ Comprobar la utilidad y efectividad de la intervención mediante indicadores que den información sobre el desarrollo de competencias digitales para la inserción socio laboral y la inclusión sociodigital.
- ✓ Coordinación eficiente desde indicadores que den información de la gestión positiva y rentable de los recursos humanos, económicos, educativos que se han utilizado para llevar a la práctica las experiencias educativas en contextos virtuales dentro del colectivo.

2.1. El entorno digital, un nuevo escenario de intervención para la práctica socioeducativa.

El paso de la sociedad postindustrial a la sociedad de la información ha facilitado entre otras cosas la incorporación de un nuevo escenario, el digital, sobre el que los ciudadanos del milenio han de transitar en forma de usuarios. En este escenario, se han desarrollado distintas formas de comunicación, socialización, relación, aprendizaje y ocio que han transformado las sociedades actuales poniendo de manifiesto, como se ha expuesto a lo largo del trabajo, que el acceso a la Sociedad del Conocimiento hace posible que los procesos de exclusión, también pueden darse los entornos digitales.

Desde esta perspectiva, Melendro (2013) expresa la necesidad de que la intervención educativa, en el trabajo con jóvenes en dificultad social, contemple los distintos escenarios propiciados por la Sociedad de la Información y el Conocimiento. De modo, que se pueda desempeñar una acción educativa, que se ajuste a las necesidades surgidas como consecuencia de la vida en contextos virtuales (Cabero y Marín, 2017).

Esta manera de entender el entorno virtual, como escenario para el desarrollo de la práctica educativa requiere, como sostiene Salinas (2016, p.24), la urgencia de “Describir los escenarios

propiciados por las tecnologías de red, como medio para el diseño y creación de ambientes de aprendizaje adecuados a las nuevas coordenadas espacio-temporales”.

Atendiendo a estas afirmaciones se describe, en el entorno de la dificultad social, un escenario digital, cuya característica principal, es la implementación de un ocio forzado en respuesta a la dificultad de transitar a la sociedad del conocimiento⁶⁷. Un escenario, que además, se adapta a los rasgos de la generación digital descritos en el capítulo IV entre los que destacan la ubicuidad y la recompensa inmediata que, lejos de presentarse como elementos para la inclusión, pueden precipitar en factores de riesgo si no se contemplan las adecuadas medidas educativas.

Gráfico 6. Características de los escenarios virtuales



⁶⁷ Ver Capítulo III



Fuente: Elaboración propia a partir de (Tabla 5. Taxonomía de la juventud digital; Angulo y Vázquez ,2010; Deusto y Atrevia, 2016; Imágenes Webs⁶⁸).

Considerando esta descripción como punto de referencia, el papel de la intervención socioeducativa en relación con el ocio digital debe tener como objetivo: evitar que los jóvenes en dificultad aprovechen las características de los escenarios virtuales para la práctica de experiencias de ocio con escaso valor para el desarrollo.

En este aspecto, los elementos más eficaces sobre los que debe incidir la intervención en este escenario son, de acuerdo con Melendro (2011, p.346).

- ✓ Fomentar las habilidades de autonomía: a través de la alfabetización digital.
- ✓ Dar protagonismo a los jóvenes: como eje central de la intervención a través de la organización y desarrollo de experiencias de ocio valioso en contextos virtuales.
- ✓ Planificar y coordinar experiencias de ocio digital valioso.
- ✓ Cuidar la relación educador-joven.
- ✓ La formación del educador en el ámbito del ocio digital.

Estrategias para la intervención educativa en contextos virtuales

Por otro lado, hacer que la intervención en los escenarios virtuales resulte en experiencias de ocio digital con resultados educativos, plantea la ineludible reflexión sobre la estrategia que se debe promover para intervenir de manera adecuada. Esta estrategia debe hacer posible el desarrollo

⁶⁸<http://3.bp.blogspot.com/-qR-MlDtVhJ0/U3kUZEa26HI/AAAAAAAAAE-w/tNUd9CGfkl4/s1600/transmedia-storytelling.jpg>

<http://www.visitcostadelSol.com/whats-on/inngames-jovenes-innovacion-y-ocio-digital-p63361>

<http://diariometro.com.ni/opinion/129531-uso-creativo-y-seguro-de-internet/>

<https://nuevastecsomamfyc.wordpress.com/2014/01/10/reflexiones-internet-e-inmediatez/>

<http://www.cloud-tic.com/pasos-interaccion-entre-una-marca-y-los-clientes-en-social-media/>



de un conjunto de actuaciones, encaminadas a facilitar la acción formativa, que permitan reducir al mínimo cualquier imprevisto y se conviertan en un punto de referencia estable para los procesos socioculturales. (Goig, 2013, p.176).

Así, de acuerdo con la autora citada, se han de tener en cuenta dos principios fundamentales para su formulación: flexibilidad y capacidad para adaptarse a la variedad al contexto digital al que se enfrenta la práctica socioeducativa. Estos principios, sometidos a la tensión constante del mundo globalizado por la que los contextos educativos se encuentran en continua evolución, revelan una metodología de intervención en el ocio digital dentro del colectivo de jóvenes en dificultad social que se acerca a la propuesta por Melendro (2007; 2010; 2013): Estrategias flexibles de intervención socioeducativa (EFIS).

Conforme a esta proposición, fundamentada sobre la premisa de que el joven es el principal protagonista de la intervención; se descubren un conjunto de estrategias educativas, que sirven de guía para el desarrollo de una metodología centrada en un modelo de ocio digital valioso, que contempla, los escenarios virtuales en contextos de dificultad, como espacios apropiados para el desarrollo de la práctica socioeducativa. Entre ellas:

- ✓ Conocer el contexto personal de los jóvenes por parte de la persona que va a intervenir.
- ✓ Diseños de itinerarios socioeducativos elaborados con y para el joven.
- ✓ Compromiso compartido por todos, educadores, jóvenes e instituciones educativas implicadas.
- ✓ Seguimiento del joven para adaptar la metodología a las necesidades observadas.
- ✓ Secuenciación y utilización correcta de los espacios y tiempos.
- ✓ Acompañamiento personal del joven.



- ✓ Profesionales formados en el ámbito de la intervención socioeducativa.

2.2. El perfil profesional para el desarrollo de la intervención educativa en el ocio digital.

Para Gómez- Gómez y Alatorre (2014, p.15) hacer posible el desarrollo de toda intervención educativa requiere “de la necesaria presencia de personas formadas para la interacción con grupos en condición de vulnerabilidad”. Junto a esta formación se entiende además, si atendemos al ámbito de la intervención en el entorno digital, que los profesionales deben saber trasladar la intervención a los escenarios virtuales en los que se relacionan los jóvenes en dificultad social. Para ello, es necesario que éstos profesionales, cuenten con la capacidad de implementar modelos de enseñanza apropiados para las sociedades del conocimiento (Cortés, 2016), con el fin de arbitrar una propuesta pedagógica que se sostenga en el trabajo educativo a través de experiencias de ocio digital. Trabajo que debe contemplar, en palabras de Cuenca (2014, p.38) “las dificultades, beneficios y posibilidades del ocio como elemento fundamental para el desarrollo integral de las personas”.

Atendiendo a este enfoque, se deduce un perfil profesional para la intervención en el ocio digital con jóvenes vulnerables, que debe contar con formación en tres ámbitos diferenciados:

- ✓ Ámbito de la dificultad social.
- ✓ Ámbito del Ocio.
- ✓ Ámbito TIC.

La combinación de estos tres ámbitos competenciales, resulta en la materialización de un conjunto de capacidades específicas que se fundamentan: en el trabajo de Bautista-Cerro y Melendro (2011) sobre las competencias para la intervención educativa con jóvenes en dificultad



social; en las propuestas de Cuenca (2006) para la educación de los profesionales del Ocio y en los estándares de la UNESCO (2011) para el desarrollo de competencias digitales expuestos en el capítulo III, así como los reconocidos para las TIC desde la dimensión pedagógica UNESCO (2016).

Desde esta perspectiva, el desarrollo de la intervención educativa en el ocio digital requiere un profesional que:

- ✓ Conozca la realidad contextual de los jóvenes: particular, educativa, social y tecnológica para profundizar en el significado del ocio digital en la vida de cada persona y de la comunidad en la que participa.
- ✓ Utilice y gestione los recursos TIC en coordinación con distintas entidades, programas y equipamientos de Ocio atendiendo a las necesidades de los jóvenes con los que trabaja.
- ✓ Diseñe e implemente la evaluación de programas y estrategias de intervención educativa respecto a las prácticas de ocio digital, arbitrando criterios específicos para la evaluación previamente establecidos en consonancia con las habilidades de cada uno.
- ✓ Realice, interprete y difunda informes de investigación sobre las acciones, procesos y resultados de los programas socioeducativos en el entorno del ocio digital, con el fin de analizar su incidencia en la mejora de la calidad de la vida de las personas.
- ✓ Conozca el uso del entorno TIC para comunicarse y acercarse a los jóvenes, conectando con sus intereses y reconociendo sus habilidades de forma que permita identificar los modelos de ocio digital que se dan en el colectivo.



- ✓ Mantenga una actitud flexible y tolerante hacia las prácticas de ocio virtuales de forma que le permita observar el comportamiento de los jóvenes frente al ocio digital, identificando aquellas actividades que perjudican a la persona y a la comunidad.
- ✓ Promueva y desarrolle valores del ocio digital desde una perspectiva integradora que haga posible el desarrollo de estas experiencias virtuales relacionadas con distintas dimensiones⁶⁹.
- ✓ Utilice modelos de intervención para el desarrollo de estrategias y técnicas de identificación y resolución de conflictos que se dan las prácticas de ocio digital.
- ✓ Relacione la práctica de ocio digital con la mejora de la calidad de vida identificando los objetivos y valores asociados al ocio digital activo.
- ✓ Reconozca los peligros y amenazas de las experiencias de ocio digital nocivo prestando especial atención al uso y abuso de la tecnología digital.

Cabe señalar que estas competencias, son solo el pilar sobre el que el profesional edificará su relación con los jóvenes con los que trabaja. En este sentido, debido a la carga emocional que soporta la intervención educativa en este colectivo, se ha de procurar una relación fuertemente afianzada a través del “establecimiento del vínculo” (Melendro, González y Rodríguez, 2013, p.113). Para ello, es necesario el desarrollo de una práctica profesional anclada en tres características esenciales, que permiten establecer una relación educativa de confianza y apego en la que se hace posible la resolución del conflicto: flexibilidad, proximidad y estabilidad. (Melendro 2007, 2010, 2011; Melendro y Cruz, 2013) Es decir, una práctica educativa que va a permitir que el educador y, la joven o él joven, lleguen a acuerdos respecto al desarrollo de una experiencia de

⁶⁹ Ver punto 1.2. Dimensiones educativas del ocio digital



ocio digital que permita la mejora de sus posibilidades en todos los ámbitos, educativo, personal, tecnológico “Si hay vinculación afectiva, el educador podrá influir en positivo, ser modelo a seguir, y crear condiciones de protección ante conductas antisociales” (Suárez 2000)⁷⁰.

2.3. Las buenas prácticas en la intervención educativa en el Ocio digital con jóvenes en dificultad social.

Dicen Cuenca y Goig (2015) Las buenas prácticas en intervención socioeducativa con jóvenes en dificultad social son “el conjunto de acciones que afectan, influyan, repercutan de forma favorable en la disminución o minimización de la dificultad social para un mejor tránsito a la vida adulta de forma autónoma e independiente” (p.163).

Este enfoque, vinculado a la investigación realizada por Doistua, Pose y Ahedo (2016, p.142) que relaciona las buenas prácticas en el Ocio, con el impacto positivo en la vida del joven destacando, entre otras ventajas, la mejora en el desarrollo de competencias de las personas jóvenes. Permite observar, la importancia de articular un conjunto de buenas prácticas respecto al ocio digital, que posibilite el desarrollo de una de las competencias más importantes para la Sociedad del Conocimiento: “la competencia digital” (Cruz-Díaz, Ordóñez-Sierra, Román y Pavón, 2016).

Atendiendo al desarrollo de esta competencia, la Comisión Europea, en su programa Life long Learning⁷¹ (2014-2020) para la educación permanente, reconoce un grupo de principios esenciales que, junto a la identificación de las mejores prácticas socio digitales para la inclusión social en

⁷⁰ Citado por Melendro (2007: 207)

⁷¹ http://ec.europa.eu/education/lifelong-learning-programme_es



Europa y, las directrices que establece la UNESCO en el marco de su programa MOST⁷² para el desarrollo de las mismas, permite dar forma a un modelo de buenas prácticas para la intervención educativa en el ocio digital, como el que se propone a continuación.

Imagen 9. Modelo de Buenas Prácticas para el Ocio digital en colectivos vulnerables

Principios	
<p>Proximidad: Estar diseñada desde las experiencias y necesidades digitales de cada usuario, ser accesible para un gran número de personas y dirigirse y ajustarse a la diversidad cultural de los participantes teniendo en cuenta las características personales</p> <p>Exhaustividad: debe fortalecer la sociedad a través del desarrollo de las habilidades tecnológicas de los ciudadanos para asegurar la integración socio digital</p> <p>Participación: debe implicar a usuarios y formadores promoviendo el autoaprendizaje y la autoformación colectiva e individual</p>	<h3 style="background-color: #00728f; color: white; padding: 5px;">Actuaciones</h3> <p>Utilizar recursos digitales adecuados al contexto y características de los jóvenes</p> <p>Compartir el espacio de ocio digital</p> <p>Trabajar con las familias a través de actividades de ocio digitales</p> <p>Acceso gratuito a internet en determinados espacios de ocio social</p> <p>Permitir a todos los colectivos el acceso a los espacios digitales de ocio</p> <p>Involucrar a los jóvenes en proyectos para el desarrollo de las habilidades de ocio respecto a las TIC</p> <p>Mejorar la formación de los profesionales para convertirse en dinamizadores del ocio a través de las TIC</p> <p>Conectar con las instituciones públicas para el compartir y programar experiencias de ocio en el entorno digital</p> <p>Apoyo tecnológico para resolver cualquier problema, derivado de la brecha digital, en los espacios públicos y privados</p> <p>Reducir la exclusión a través de la alfabetización digital</p> <p>Implementar la accesibilidad para la comunicación sin fronteras</p>
<h3 style="background-color: #00728f; color: white; padding: 5px;">Características</h3> <p>Innovadora</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promueve el trabajo multidisciplinar • Motiva al equipo que la desarrolla • Sigue una estrategia de acción socioeducativa <p>Sostenible</p> <ul style="list-style-type: none"> • Genera la participación de todos los implicados • Es sostenible • Es sistemática <p>Efectiva</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se adapta a los participantes y al contexto • Significa una mejora notable • Contribuyen a la transformación de la situación inicial <p>Replicable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es útil para otros profesionales • Evalúa la práctica • Debe responder a la necesidad detectada rigurosamente 	<h3 style="background-color: #00728f; color: white; padding: 5px;">Resultados</h3> <p>Favorece el acceso a la sociedad del conocimiento</p> <p>Evita la exclusión sociodigital</p> <p>Promueve las sociedades solidarias</p> <p>Implementa las conductas prosociales</p> <p>Contribuye a la formación de competencias, sociales, culturales y educativas</p> <p>Fomenta los valores del ocio</p> <p>Desarrolla modelos de ocio digital valioso</p>

Fuente: Elaboración propia a partir de (Cuenca y Goig, 2015; Cuenca, Goig y Goig 2015; Cruz-Díaz, Ordóñez-Sierra, Román y Pavón, 2016; Doistua, Pose y Ahedo, 2016; UNESCO, 2014-2020).

⁷² MOST: Management of Social Transformations: <http://www.unesco.org/new/en/social-and-human-sciences/themes/most-programme/>



De acuerdo con este modelo de buenas prácticas, se puede articular una intervención educativa en el ocio digital que trabaje, como señala la ONU en su Programa de Buenas Prácticas⁷³, en la resolución de los problemas desde una nueva perspectiva, que tenga en cuenta las necesidades reales y específicas de los jóvenes (en este caso las surgidas como consecuencia del ocio digital forzado), dando una solución que los incluya en el proceso, desde el principio, garantizándoles una mejora adecuada a dichas necesidades.

“La puesta en práctica de metodologías abiertas, flexibles y comunes, que favorecen el éxito de todos y luchan contra la exclusión es el resultado de este proceso”. (Muntaner, Rosselló, De la Iglesia, 2016, p.47)

3. Intervención educativa para la Alfabetización y Capacitación digital de jóvenes en dificultad social. Ocio digital como instrumento alfabetizador

Los avances en materia de tecnología han posibilitado extraer el “saber”, del ámbito puramente científico, para insertarlo dentro del contexto social formando parte de la vida colectiva de las comunidades. Esta socialización del conocimiento, universalizada gracias a internet, permite al individuo hacer suya la información y, con ello, la posibilidad de transformar e interpretar la realidad en función de su capacidad para gestionar y controlar todo aquello que recibe de la red (UNESCO, 2016).

⁷³ ONU: Surgido como resultado de La Conferencia de Naciones Unidas sobre los Asentamientos humanos Habitat II celebrada en Estambul del 3 al 14 de Junio de 1996 <http://www.bestpractices.org/>



Cabe señalar, que esta afirmación no se corresponde por igual en todos los sectores sociales así, tal y como se viene advirtiendo, las dificultades para traducir en conocimiento toda la información recibida a través del entorno tecnológico, evidencia lo que se conoce como analfabetismo digital que supone, en los jóvenes vulnerables, la principal barrera para su inclusión dentro de la sociedad digital del siglo XXI. (Travieso y Planella, 2008).

En este aspecto, el principal papel de la intervención educativa es, como deja patente Ander-Egg (2001, p.125) que esta posibilite “el saber hacer, saber pensar y saber ser de manera que se pueda perfilar un proyecto de vida digno”. Es decir, que facilite a los jóvenes en dificultad social el acceso a la Sociedad del Conocimiento, a través de un planteamiento de aprendizaje, que fomente las capacidades digitales enunciadas en el capítulo II⁷⁴ como recurso para mejorar los procesos de alfabetización digital. Logrando con ello, fortalecer sus posibilidades para operar con éxito en el entorno tecnológico.

La educación, sea en escenarios formales o no formales además de ofrecer un acceso igualitario a la tecnología debería formar (o alfabetizar) a los ciudadanos para que sean sujetos más cultos, responsables y críticos, [...] Equidad en el acceso y capacitación para el conocimiento crítico son las dos caras de la alfabetización en el uso de las tecnologías digitales. (Area, 2012, p.7)

Lograr este desafío, supone el desarrollo de un conjunto de actuaciones que permitan transitar, a los más vulnerables, de la Sociedad de la Información a la sociedad del Conocimiento. Para ello,

⁷⁴ Gráfico 1. Capacidades digitales para la Sociedad del Conocimiento



se debe centrar la acción en tres competencias fundamentales que deben darse de manera simultánea: Acceso, Proceso y Actitud:

Tabla 10. Intervención educativa para la alfabetización digital de jóvenes en dificultad social

COMPE- TENCIAS	Actuaciones	Indicadores de Logro
ACCESO	Acceso y conexión seguras	Reconocer las vías seguras de acceso y conexión a la red
	Formar usuarios según sus necesidades, preferencias y valores	Manifestar tendencias de trabajo en la red tomando conciencia de nuestra posibilidades
	Promover la universalización de las TIC	Reconocimiento de las distintas lenguas y culturas que circulan en la red.
PROCESO	Aprender a gestionar el conocimiento	Distinguir el conocimiento que nos es necesario del no lo es
	Gestionar la atención	Prestar atención a la tarea que se está realizando evitando banners ⁷⁵ y otras distracciones derivadas del hipertexto
	Eliminar la información no relevante	Descartar la información no útil tanto en imagen como en texto
	Conocer las reglas del contexto en el que se desenvuelve, online, offline	Adoptar un comportamiento adecuado dentro del ámbito en el que interacciona
	Sintetizar	Resumir la información
	Inferir datos e información	Saber establecer conclusiones de la información recibida
	Discriminar las fuentes de información	Contrastar la información
	Relacionar la información	Utilizar la información en diferentes ámbitos
ACCIÓN	Desarrollar una actitud crítica	Valorar en su justa medida la información que se recibe
	Formar en creatividad	Elaborar contenidos y documentos de forma autónoma
	Adaptar a las características personales	Buscar información adecuada a las aptitudes personales
	Convertir la información en saber	Incorporar la información a su haber personal de forma significativa

⁷⁵ Espacio publicitario que se inserta en la red



Elaborar una imagen no distorsionada del mundo	Reconocer que no sólo hay un conocimiento sino un conjunto de saberes colectivos en constante actualización
Identificar el saber colectivo	Reconocer las diferencias entre el mundo online y no offline

Fuente: Elaboración propia.

Atendiendo al modelo de Buenas prácticas presentado, se ha de contemplar la intervención, en el desarrollo de las competencias enunciadas, desde una perspectiva innovadora que incluye el Ocio digital como elemento de trabajo sobre el que articular el proceso alfabetizador. Así, como reconoce el estudio Aguilar, Rubio y Viñals (2013, p.200) las actividades de Ocio digital ofrecen multitud de oportunidades para el aprendizaje que se sostienen en el en el poder de la red como alfabetizador digital.

Además, de acuerdo con Rojas (2010b) el conocimiento al que se puede acceder a través de los instrumentos necesarios para implementar las experiencias de ocio digital tales como, las redes sociales, las aplicaciones móviles o los ordenadores, sirven de pauta para que ese espacio virtual, se constituya en otra forma de alfabetización digital.

La programación de experiencias de ocio digital es, por tanto, un medio para la alfabetización y desarrollo de competencias digitales dentro del ámbito de la atención a los jóvenes en dificultad social. Que permite, no sólo el desarrollo de sus capacidades personales de manera integral, sino además, la posibilidad de estructurar un modelo de intervención socioeducativa, en el ámbito digital, basado en el paradigma de Ocio valioso.

Este planteamiento revela la necesidad de trabajar en el perfeccionamiento de la acción educativa, por medio de una intervención que implemente estrategias y técnicas de actuación, mediante alternativas digitales de ocio que faciliten el desarrollo de proyectos de inclusión



sociodigital; no sólo porque son los jóvenes en dificultad los más vulnerables frente a la discriminación, sino porque en ellos, recae la posibilidad de un cambio de valores para el logro de una Sociedad del Conocimiento más humana y equitativa. (Pineda, 2009).

3.2. Dimensiones del ocio digital desde una perspectiva práctica de intervención socioeducativa.

Dice Cuenca (2006) sobre la educación en el Ocio “La implantación de internet en nuestras vidas hace más urgente esta tarea, abriendo un nuevo campo en la educación del ocio [...] lleno de posibilidades” (p.12).

Tal y como indica esta afirmación, se comprueba que el entorno digital supone un amplio abanico para el desarrollo de actividades de ocio observadas desde un prisma educativo. Así, si atendemos a las dimensiones enunciadas para el ocio en el capítulo cinco, las posibilidades educativas que se dan en el ámbito digital se observan en muchas de las actividades que los jóvenes llevan a la práctica diariamente en el entorno tecnológico.

En este aspecto, dentro del escenario virtual distinguimos la participación en experiencias de ocio a través de distintas actividades como: juegos MMO, intervención en Redes Sociales, o juegos a través de diferentes Apps, que permiten el desarrollo de las dimensiones del ocio enunciadas, además de otras, como las propuestas por Suárez e Ingerto (2009) muy relacionadas con el sentir generalizado del concepto actual del ocio: Lúdica, asociada al descanso y la diversión; Festiva, que implica procesos de socialización; Colectiva, vinculada a la tradición folclórica; Ecológica, relacionada con el espacio al aire libre o Terapéutica, relacionada con la mejora de la calidad de vida y la recuperación personal física o psicológica.



Desde esta perspectiva por ejemplo, Galvez (2012) señala, que los juegos multijugador promueven valores como la asociación y alianza entre los jugadores debido a que el fin último del juego - ganar la partida- sólo se logra por medio de la protección y colaboración de todos los jugadores. Este enfoque permite advertir además, cómo este tipo de juegos incide en la mejora en las habilidades de interacción social el fortalecimiento de la confianza, la gestión de recursos, la comunicación y la satisfacción por los objetivos alcanzados.

Por otro lado Schumann (2014, p.81) en su reflexión sobre el valor educativo de las interacciones que se produce en y con la realidad virtual asegura que, “Las interacciones sociales a través de los personajes e inteligencia artificial, son de especial importancia para los jugadores y conducen a proporcionar una buena experiencia de juego” que va a transformar la actividad de ocio, en una experiencia con valor para el desarrollo de habilidades individuales y sociales.

Claros ejemplos que pueden asociarse al desarrollo de las dimensiones enunciadas y que permiten el desarrollo de una experiencia de Ocio valiosa, a través de distintos elementos de interacción digital, son los que se muestran a continuación.

Juegos y aplicaciones digitales, que han sido durante el año 2016, los más demandados por los jóvenes, de los que cabe señalar, su potencial para fortalecer la autonomía, la capacidad de decisión, el acceso a la información y las relaciones interpersonales. (Google Play Awards 2016⁷⁶).

⁷⁶ https://play.google.com/store/apps/collection/promotion_3001fee_nominations_playawards_2016



World Around Me

Dimensión Ambiental ecológica

App para conocer fácilmente todo aquello que te rodea. Debes seleccionar lo que quieres encontrar (un punto de encuentro, lugares de ocio, museos, etc.) apuntar con la cámara de tu *Smartphone* hacia una dirección, estés donde estés. Rápidamente te aparecerán en pantalla distintas localizaciones con lo que estabas buscando, nombres, valoraciones y distancia a la que te encuentras.



Thinkrolls 2

Dimensión Festiva Solidaria

Juego entretenido, familiar y educativo. Tiene 270 niveles de dificultad para desarrollar la inteligencia y lógica y ayudar a los 32 personajes incluidos.



Table Tennis Touch

Dimensión Lúdica

Juego de ping-pong, con posibilidad de disfrutar de más minijuegos en compañía o individualmente.



Alphabear

Dimensión Creativa

Juego de puzzles. Se trata de una especie de Apalabrados, en el que debemos formar palabras pulsando sobre las letras, la clave está en las letras adyacentes, que hacen aparecer “ositos “el objetivo es que sean cada vez más grandes, consiguiendo más puntos.



The New York Times

Dimensión Ambiental-ecológica

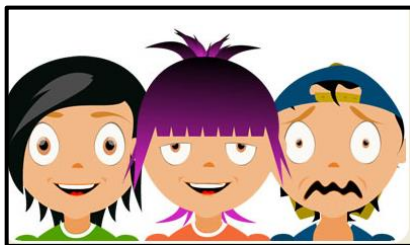
App de The New York Times Company, a través de la que los usuarios tienen acceso noticias en realidad virtual, simplemente usando su teléfono y unas gafas como las Cardboard de Google.

Otros ejemplos de juegos que promueven el desarrollo de las dimensiones citadas son:



Dimensión solidaria y colectiva

Web⁷⁷ de Juegos solidarios “mueve ficha en la educación en valores” de Aula planeta. Permite trabajar distintos aspectos de la vida en comunidad para la formación de los jóvenes como ciudadanos.



Dimensión terapéutica⁷⁸

Juego para trabajar las emociones a través de la red. Permite el autoconocimiento el desarrollo de la empatía, autonomía y autoestima.

⁷⁷<http://www.aulaplaneta.com/2014/05/26/recursos-tic/juegos-solidarios-mueve-ficha-en-la-educacion-en-valores/>

⁷⁸ <http://juegossencilloseducacionespecial.blogspot.co.uk/view/flipcard>



Estos son algunos ejemplos de actuaciones que evidencian la posibilidad de implementar una intervención educativa en dificultad social que, sirviéndose del entorno que más se adapta a las características de los jóvenes del siglo XXI, reconduzca las actividades de ocio digital forzado y carente de valor, hacia el desarrollo de experiencias educativas de ocio dentro del entorno virtual, cuyos alcances positivos, abren vías para la mejora de la calidad de vida de los jóvenes por los que trabaja.

Así, se ha puesto de manifiesto, cómo las prácticas educativas de ocio en contextos virtuales, facilitan el desarrollo de las capacidades digitales necesarias para que los jóvenes en dificultad social se integren en la civilización del milenio.

Desde esta perspectiva se debe reconocer el papel del Ocio digital, como elemento para el desarrollo integral de los jóvenes más vulnerables, dentro de una intervención educativa fundamentada sobre el concepto de ocio valioso. Así, las experiencias de ocio digital desde un enfoque de ocio valioso, facilitan la transición a la vida adulta de los jóvenes en dificultad social como ciudadanos autónomos dentro la Sociedad del Conocimiento.

4. Resumen

Este último capítulo del marco teórico ha expuesto la intervención socioeducativa que se requiere para garantizar que los hábitos de ocio digital de los jóvenes en dificultad social se conviertan en una experiencia de Ocio valioso.

En este aspecto, se parte necesariamente de la visión inclusiva que debe acompañar toda práctica de ocio, por la que resulta ineludible, describir el enfoque social que relaciona, estas prácticas, con ámbitos como la pedagogía y la educación social. Desde esta perspectiva, se ha



fundamentado una intervención socioeducativa en contextos virtuales, cuyo principal exponente, es el cambio de escenario sobre el que se debe articular la práctica educativa; el escenario Virtual.

De acuerdo con esta afirmación, se han presentado las características específicas de este nuevo contexto así como el conjunto de estrategias que deben considerarse para trabajar, con el colectivo, desde un modelo de buenas prácticas para el ocio digital, sostenido en una figura profesional, para la que también se han descrito un conjunto de capacidades personales que han de articularse sobre una base formativa para la que descubrimos en tres ámbitos de conocimiento diferenciados. Dificultad social, Ocio y TIC.

Entendiendo esta figura profesional como mediadora de la intervención educativa se han revelado, tres competencias fundamentales, diseñadas para el desarrollo del proceso de alfabetización digital requerido en jóvenes vulnerables.

Finalmente, se identifican algunos ejemplos que revelan las oportunidades educativas del ocio digital y, ponen de manifiesto, las posibilidades del ocio digital como elemento para la inclusión y mejora de la vida de este colectivo. Evidenciando de esta forma la validez del propósito central por el que se ha realizado este trabajo.

Cabe señalar, por último, que con este capítulo cerramos el marco teórico de la tesis que nos ha servido de guía y orientación teórica y conceptual para el desarrollo de la propuesta metodológica y la investigación se presentan a continuación.



Capítulo VII. Metodología y diseño de la Investigación

El desarrollo de los seis capítulos que han sido expuestos en el marco teórico de esta tesis nos ha facilitado información sobre juventud, dificultad social, sociedad de la información y comunicación, ocio, tecnología y educación permitiéndonos enfrentar el proceso de investigación que sigue a continuación, con el saber necesario para responder con rigor a los propósitos planteados. Tras la reflexión detenida sobre los aspectos más relevantes tratados en la primera parte, se ha diseñado el estudio empírico de acuerdo a la siguiente estructura:

- ✓ Marco metodológico.
- ✓ Diseño de la investigación.

El primero recoge el problema que se pretende estudiar así como la formulación de la hipótesis sobre la que se articula. A continuación se determinan los objetivos generales y específicos, para finalizar con la metodología que se ha utilizado, en la que se indica, el paradigma metodológico que sostiene la investigación realizada. Se hace una descripción detallada del proceso implementado para garantizar el rigor científico de la investigación.

En segundo lugar se presenta el diseño de la investigación realizada, en la que se identifican y enumeran las fases en las que se han desarrollado, el proceso de elección del método e instrumento así como la técnica utilizada para el análisis de la información. Se ofrece una panorámica general de los primeros datos recogidos en el análisis cualitativo y se exponen, para finalizar, los criterios de la investigación que evidencian la perspectiva ética por la que se rige este trabajo.



1. Marco Metodológico

1.1. Planteamiento del problema que se quiere estudiar y presentación de la hipótesis.

La juventud del siglo XXI demanda formas diferentes de emplear sus momentos dedicados al ocio, unos tiempos que, como resultado de la falta de expectativas laborales, las altas tasas de abandono escolar y el empobrecimiento del colectivo, convierten los periodos de inactividad en dilatados espacios para el Ocio forzoso.

Según datos del INE (2017) y del Ministerio de Educación Cultura y Deporte (2016/2017).

- ✓ El 41,66% de los jóvenes menores 25 años está en paro.
- ✓ El 18,98% de los jóvenes de entre 18 y 24 años ha dejado de estudiar al terminar la ESO.
- ✓ El 34,0 % de las mujeres y el 36,3% de los hombres con estudios de secundaria de 1^{er} nivel está en riesgo de pobreza o exclusión social.

Estos prolongados espacios de ocio, pueden ser utilizados como elementos esenciales para el desarrollo tanto individual como social y educativo, así, “Las experiencias de ocio provocan una apertura y una posibilidad de cambio en el que la realización de la calidad de vida encuentra un importante campo de desarrollo” (Cuenca, 2010, p.45).

Para lograr hacer realidad esta afirmación se contemplaron, en el estudio del Ocio Digital en jóvenes en dificultad social, un conjunto de interrogantes que fueron descritos de forma que “pudieran ser modificados o reformulados en el transcurso del trabajo de campo” (Rodríguez, Gil y García; 1996, p.68). Los interrogantes son los siguientes:



- ✓ ¿Cómo emplean su tiempo de Ocio digital: Lúdico, social y móvil los jóvenes en dificultad social?
- ✓ ¿En qué medida este tipo de actividad contribuye a perpetuar más la exclusión?
- ✓ ¿Qué alternativas educativas se podrían formular en este ámbito?

La reflexión detenida sobre estos interrogantes, junto al problema de las prácticas de ocio forzado, dentro del colectivo de jóvenes en dificultad social, permitieron la elaboración de la hipótesis de trabajo. Ésta, especula con la posibilidad de aprovechar al máximo el potencial tecnológico de los adolescentes, para sacarles de la exclusión a través de actividades de Ocio digital vertebradas en el concepto actual de Ocio valioso. Para ello, se planteó la búsqueda de alternativas de ocio digitales a través de la respuesta a la pregunta de investigación.

- ✓ ¿Sería posible crear nuevos espacios virtuales de ocio valioso aprovechando las habilidades innatas de los jóvenes en esta dimensión?
- ✓ ¿Podría hacerse desde un planteamiento educativo?

En esta línea de acción se esbozó, como posible vía para la inclusión de los jóvenes en dificultad, una estructura de trabajo articulada sobre un concepto de aprendizaje que evoluciona desde las TIC hacia las TAC (Tecnologías del aprendizaje y del conocimiento) definidas por Lozano en 2011 como, aquellas que pretenden ir más allá de aprender meramente a usar las TIC y apuestan por explorar estas herramientas tecno-lógicas al servicio del aprendizaje y de la adquisición de conocimiento. Así mismo Enríquez (2013, p.4) asegura “no basta con que las personas conozcan las herramientas informáticas, sino que deben utilizarlas para potenciar sus conocimientos de acuerdo a sus diferentes necesidades”.



1.2. Objetivos a alcanzar.

La orientación de los objetivos en esta investigación se ajusta al marco teórico enunciado, por el que se entiende, que su formulación ha de ceñirse al contexto actual en el que nos encontramos. De acuerdo con esta afirmación, los objetivos propuestos se vertebran en dos perspectivas. Por un lado, constituyen un medio para responder a la realidad social del entorno en el que se va a llevar a cabo la investigación y, por otro, se plantean como elementos esenciales sobre los que articular el diseño de las herramientas que nos permitan acceder al conocimiento de un modelo de socialización de la juventud sometido a las continuas y rápidas transformaciones de la sociedad digitalizada.

Toda investigación debe articularse en una serie de propósitos para los que se diseña la acción. Para ello, se parte de la identificación de un objetivo general entendido como "El fin concreto de la investigación en correspondencia directa con la formulación del problema" Arias (2006, p.45). En este sentido, se pone atención en la incursión de las tecnologías de la información y comunicación en los procesos de socialización de los jóvenes del nuevo milenio que, como consecuencia de las transformaciones económicas, sociales y políticas sobrevenidas con la expansión de la globalización se encuentran frente a un panorama educativo y laboral que les sitúa en lo que conocemos como perfil de dificultad social. Atendiendo a esta perspectiva se diseñó como objetivo general:



Objetivo General

- ✓ Conocer el tipo de ocio digital que practican los jóvenes en dificultad social para encontrar alternativas de ocio digital valioso trabajando desde una perspectiva educativa.

Para hacer posible el Objetivo general y responder a los interrogantes formulados en la investigación, se diseñaron los objetivos específicos de manera que “identifiquen de forma más precisa aquello que se pretende alcanzar” (Pérez, 2011, p.67).

Objetivos específicos

- ✓ Observar los estereotipos asociados a los jóvenes en dificultad social para reconocer los mitos y realidades de este colectivo.
- ✓ Estudiar la valoración que hacen los jóvenes en dificultad social del Ocio Tecnológico como elemento para la socialización, la formación y la educación.
- ✓ Analizar el significado que le otorgan los jóvenes en dificultad social a las TIC en la sociedad actual.
- ✓ Reconocer hábitos de Ocio Tecnológico saludable frente a malas prácticas de entretenimiento virtual que puedan derivar en conductas disruptivas.
- ✓ Identificar las implicaciones (en la vida, rutina, hábitos) del Ocio “Transmedia” para los jóvenes en riesgo de exclusión.
- ✓ Señalar los hábitos de ocio digital en colectivos de dificultad social.
- ✓ Buscar alternativas de Ocio pedagógico beneficiosas para los jóvenes en dificultad social.



No se debe olvidar que esta investigación tiene un marcado carácter educativo, por lo que todos y cada uno de los objetivos que en ella se detallan como metas a alcanzar, han sido formulados desde un punto de vista pedagógico.

1.3. Medios para conseguir los objetivos planteados.

Lograr el mayor cumplimiento de los objetivos propuestos requiere un estudio detallado de los medios que se precisan para hacerlos posibles y, permite además, valorar la viabilidad del trabajo que se pretende llevar a la práctica. Desde esta perspectiva se consideró necesario para el cumplimiento de los objetivos descritos:

- ✓ Diversidad de fuentes de información bibliográfica así como de normativa nacional e internacional sobre juventud, exclusión social y tecnologías de información y comunicación.
- ✓ Identificación y participación de entidades y fundaciones que trabajen con población joven en dificultad social.
- ✓ Colaboración de jóvenes en dificultad social que tengan el perfil que requerimos para la investigación.
- ✓ Preparar entrevistas para agentes colaboradores y jóvenes en dificultad social
- ✓ Transcripción de las entrevistas para su posterior análisis.
- ✓ Actualización de la información recogida para adecuarla a los cambios sucedidos con el paso del tiempo.
- ✓ Utilización de programas informáticos para el análisis de la información.
- ✓ Elaboración del documento que recoja toda la información obtenida.



1.4. Metodología.

El trabajo planteado fue diseñado para dar respuesta a los interrogantes trazados inicialmente. Con esta intención se proyectó, en torno al objetivo programado, una propuesta metodológica orientada a la investigación en profundidad de un aspecto determinado, que se vinculara principalmente, con la formación recibida en contextos de dificultad y el bagaje personal en el entorno educativo.

Sin perder de vista esta perspectiva, se trazó una propuesta metodológica que combinara diferentes métodos, estrategias y técnicas que, por sus características particulares, permitieran que la investigación adquiriera la capacidad de adaptarse a la realidad social y al contexto de los participantes, con la finalidad de alcanzar la transformación y mejora de éste colectivo. (Pérez Serrano, 2014, p.29).

Este propósito supone la planificación minuciosa de los distintos momentos que giran en torno a la investigación, de manera que permitan responder de forma ajustada a las necesidades de la misma. En este sentido, no se trataba únicamente de observar para interpretar y realizar, a posteriori, la descripción detallada de la situación social de los jóvenes en dificultad respecto al disfrute del ocio en el entorno tecnológico. Sino que además pretendía, evaluar la realidad para ofrecer propuestas de mejora que incrementen las oportunidades de este colectivo. Bajo esta premisa, se articuló una propuesta metodológica que facilitara el posterior diseño de una investigación y que tuviera la capacidad de adaptarse a una realidad social en continuo cambio y sometida a múltiples variables contextuales. Atendiendo a esta proposición, se planteó un sistema de trabajo flexible cuya estructura permitiera la triangulación de distintos enfoques metodológicos

así como la complementariedad de técnicas e instrumentos de recogida de información. (Ballesteros y Mata, 2014; Rodríguez, Gil y García, 1996).

Desde esta perspectiva se realizó un esquema de actuación que atendía, en primer lugar, a la preparación de la investigación desde un punto de vista formal, para la que se estructuraron cuatro etapas diferenciadas caracterizadas por su enfoque holístico.

Imagen 10. Preparación de la investigación



Fuente: Elaboración propia.



1º Etapa: Fundamentación teórica y recogida de información

La recogida de información se planificó teniendo en cuenta una doble finalidad, por un lado, verificar la originalidad del tema que se pretendía trabajar, en este caso, el Ocio digital que practican los jóvenes en dificultad social y, por otro, recoger, estudiar e interpretar la mayor información posible, sobre las cuestiones más representativas del mismo, como base sobre la que articular y fundamentar en profundidad, el marco teórico (Pérez Juste, 2012, p.472) de manera que sostuviera la principal hipótesis sobre la que trabajar sirviendo, simultáneamente, como elemento para orientar el trabajo de campo.

El primer paso para llevar a la práctica esta fase, se originó en la consulta de bases de datos como Eric+, Dialnet, Google Académico, Redalyc o Linceo+ entre otros. Así mismo fueron analizados más de 368 documentos, seleccionados entre publicaciones científicas, artículos de revistas y tesis cuyos descriptores clave, se articulaban principalmente en torno a las siguientes palabras: Intervención socioeducativa, cultura digital, Young and leisure, TIC, Ocio y dificultad social entre otros.

Uno de los requisitos sobre el que se fundamentó la elección del material consistió en que éste se caracterizara por presentar estudios recientes del ámbito sobre el que se iba a trabajar, en este sentido, se realizó una búsqueda de documentos que reunieran investigaciones sobre juventud, dificultad social, ocio y tecnologías que hubieran sido publicados principalmente entre 2013 y 2017.

Por lo que respecta a la recogida y estudio de documentación referida a Políticas públicas en materia de juventud, dificultad social y tecnologías, se seleccionó material que concentrara las



principales novedades de esta temática, para lo que se consultaron las páginas oficiales de organismos como el Ministerio de Asuntos sociales, INJUVE, Unión Europea y Organización de las Naciones Unidas entre otros, de las que se recogió cuidadosamente información sobre las normativas, directrices y estrategias a implementar para la juventud que hubieran sido aprobadas recientemente y, cuyo marco de actuación, se circunscriba dentro del periodo de elaboración de la Tesis.

Cabe señalar, que esta etapa se concibió como una tarea en constante evolución que no ha concluido hasta el último momento de la realización de este trabajo, por entender, que el proceso de investigación debe estar en constante revisión debido, principalmente, a la actualidad del tema sobre el que versa y a la constante incorporación de estudios y publicaciones referidos al mismo.

2ª Etapa Elección del paradigma metodológico

Una vez avanzado el proceso de estudio, clasificación y documentación el siguiente paso demandaba plantear qué paradigma metodológico era más conveniente para guiar el diseño del trabajo. En este punto, se tomaron de referencia las palabras de Taylor y Bogdan (1987, p.15) que lo expresan de la siguiente manera “El término metodología designa el modo en que enfocamos los problemas y buscamos las respuestas” y la definición de paradigma de Gage (1963, p.95) que lo presenta “como una manera de pensar o pauta para la investigación que cuando se aplican pueden conducir al desarrollo de una teoría”. La reflexión sobre estas afirmaciones condujo el proceso hacia el planteamiento de los siguientes interrogantes.

- ✓ ¿Qué metodología se ajusta más a la problemática enunciada en la investigación?
- ✓ ¿Cuál es el enfoque que mejor responde a los interrogantes de estudio?



✓ ¿Qué pautas de trabajo se adecúan más a las características del contexto a explorar?

Para responder a estas cuestiones, fueron estudiados dos modelos de investigación diferenciados con el fin de orientar la toma de decisiones hacia aquel paradigma que mejor se adaptara a las necesidades identificadas en la investigación: Cualitativo o Cuantitativo.

Tabla 11. Paradigmas de investigación

Cualitativo	Cuantitativo
Naturalista	Positivista
Empleo de métodos cualitativos orientados al proceso	Empleo de métodos cuantitativos orientados al resultado
Observación desde dentro: sujeto interactivo	Observación desde fuera: sujeto pasivo
Descriptivo-inductivo	Hipotético, deductivo
Conocer los hechos explorando los significados simbólicos	Conocer hechos reales objetivamente
Comprender, explorar, interpretar	Describir y explicar para generalizar
Conocimiento subjetivo, no generalizable	Conocimiento sistemático., comparable, medible: Generalizable.
Datos válidos	Datos fiables
Realidad dinámica	Realidad estable

Fuente: Elaboración propia a partir de (García, 2010; Pérez Serrano, 2014; Ruiz de Olabuénaga, 2012).

Ambos planteamientos, según el enfoque con el que se abordara el trabajo, podían ajustarse de forma válida a la propuesta programada, no obstante, atendiendo al elemento vertebrador de la investigación, es decir, el objetivo, se pudo definir finalmente el modelo por el que se regiría este trabajo.

La estrategia o el paradigma que se adopte dependen del Objetivo que uno se propone en la investigación que emprende. Si la finalidad consiste en comprobar el nivel de competencia logrado, por ejemplo en matemáticas..., el método de



encuestas cuantitativamente orientado deberá ser evidentemente el elegido [...]
Pero un método así no nos puede revelar cómo las sutilezas pedagógicas que constituyen la infraestructura de la instrucción originan un determinado nivel de competencia. (Husén, citado por, Pérez, Galán y Quintanal, 2012)

Llegados a este punto y tomando de referencia las aportaciones enunciadas por Husén para guiar la toma de decisiones, optamos por un enfoque cualitativo múltiple en el que se contemplara el modelo fenomenológico, etnográfico y la teoría fundamentada como métodos clave para observar el estudio del Ocio digital en los Jóvenes en dificultad social desde una perspectiva holística.

Por otro lado, atendiendo a la cantidad de información cuantitativa encontrada y reflejada en el marco teórico, se consideró necesario, ampliar la perspectiva de las investigaciones realizadas hasta la fecha, con un enfoque sostenido sobre la experiencia personal de los protagonistas, que ofreciera la posibilidad, de completar y profundizar en el tema.

3ª Etapa: Verificación de la adecuación del modelo elegido

Plantear una investigación que se articula sobre el estudio de las personas, requiere la complicada labor de ponerse bajo su perspectiva y situarse en su contexto. Esta convicción permitió observar tal y como reconocen Ruiz de Olabuénaga, Aristegui y Melgosa (1998, p.45) que “el mundo social es un mundo lleno de significados y símbolos” por ello es esencial, descubrir todos los puntos de vista, de manera que se pueda implementar el desarrollo de una estrategia de actuación que evite modelos de estudio establecidos y cerrados.



Desde esta perspectiva, el valor de esta investigación, reside en la interpretación del significado de los distintos enfoques personales sometidos a realidades culturales, sociales, educativas o tecnológicas diferenciadas. Estos significados, son representaciones subjetivas asociadas a las vivencias particulares del individuo y, por tanto, no son cuantificables a través de modelos positivistas de investigación más vinculados al ámbito de las Ciencias de la Naturaleza. Así, interpretar la realidad tal y como la expresan y viven sus protagonistas permite, desde el paradigma de la fenomenología, dar respuesta a los interrogantes formulados en la investigación. La intención no es otra, que la de comprender el comportamiento de los jóvenes en dificultad social, respecto a su relación con el entorno tecnológico desde un planteamiento, que reconoce escenarios y realidades plurales, cuya validez se da en un espacio y tiempo determinados (González, 2013, p.130).

Descubrimos, por tanto, un modelo de investigación que se ajusta a los patrones procedimentales del paradigma cualitativo sobre el que converge simultaneidad de métodos como la fenomenología, la hermenéutica y la etnografía.



Tabla 12. Modelos de investigación cualitativa

<p>FENOMENOLOGÍA</p>	<p>Describe e interpreta el fenómeno de forma unívoca desde la experiencia personal vivida. La importancia es el descubrimiento de la esencia del fenómeno, del modo en que es percibida por el sujeto. El conocimiento es el producto de lo que muestra la conciencia y el modo en la que lo hace. Las experiencias se transforman en categorías ordenadas con una estructura lógica para relacionarlas entre sí de manera jerárquica.</p>
<p>ETNOGRAFÍA</p>	<p>Estudia la cultura y los rasgos característicos de un grupo de personas dentro de la realidad social (valores, tradiciones, roles, etc.). Éstos generan regularidades que explican la conducta individual y colectiva. El conocimiento se origina en la explicación del fenómeno a través de las experiencias, significados, emociones, etc. del individuo y de cómo son percibidos y experimentados por este.</p>
<p>HERMENEÚTICA</p>	<p>Comprende la realidad particular mediante la descripción y análisis del contexto cultural y social como en constante en conflicto. La realidad social es consecuencia de la comprensión e interpretación que el individuo hace de su historicidad. La realidad es parcial, transitoria y relativa en función de la interpretación del sujeto.</p>

Fuente: Elaboración propia a partir de (Martínez, 2004; Pérez Serrano, 2014; Piñeiro y Rivera, 2013).

4ª Etapa: Criterios para responder al rigor metodológico

Uno de los principales requisitos que debe cumplir el diseño metodológico, para atender a las demandas que se plantean desde el método científico, se refiere al establecimiento de unos criterios mínimos de calidad que pongan de manifiesto el rigor de la información obtenida.

Desde el punto de vista de la investigación cualitativa estos criterios se han vinculado, tradicionalmente, a los propuestos por Guba y Lincoln, (1985) credibilidad, transferibilidad, dependencia y confirmabilidad, así como los descritos por Miles y Huberman (citados por Rodríguez y García, 1996) autenticidad, adecuación, auditoría y confirmabilidad.



No obstante, se reconocen en la actualidad nuevas formas de rigor de los estudios cualitativos, relacionados con el acuerdo y el consenso de la comunidad, que permiten visibilizar distintos puntos de vista y que están asociados con la validez “Auténtica” (Denzin & Lincoln, 2011; Hodder, 2012; Moral Santaella, 2006; Sandín, 2000). “En la medida en que sus resultados “reflejen” una imagen lo más completa posible, clara y representativa de la realidad o situación estudiada” (Miguélez, 2016).

Esta perspectiva de autenticidad, propone la validez de la investigación cualitativa desde los procesos de “cristalización”, como señala Richardson (citada por Moral, 2006) “el análisis de la realidad a partir de diferentes prismas observados en función de nuestro ángulo de reposo [...] que nos permite mostrar que no existe una verdad singular”.

En este sentido se siguieron los criterios de verdad propuestos por la autora:

- ✓ Justicia e imparcialidad: Contemplando todos los puntos de vista, perspectivas y argumentos de los participantes.
- ✓ Inteligencia Crítica: Para fomentar y potenciar una crítica moral del fenómeno que se analiza.
- ✓ Acción y práctica: promoviendo la acción y habilidad para implicar a los que han participado en alguna acción dirigida al cambio y mejora.
- ✓ Apertura y publicidad: Hacer todas las fases de la investigación abiertas y públicas detallando con claridad el proceso de investigación seguido.

Si bien es cierto que no hay una descripción universalmente aceptada de los elementos que debe regir la validez de la investigación cualitativa, este trabajo, se fundamenta en los propuestos



por Feurerm, Towne y Shavelson de acuerdo con el National Research Council (NRC)⁷⁹ (2002, p.7), como principios rectores compartidos para la investigación en ciencias de la educación.

- ✓ Hacer preguntas significativas que pueden ser investigadas empíricamente.
- ✓ Vincular la investigación a la teoría relevante.
- ✓ Utilizar métodos que permitan la investigación directa de las preguntas.
- ✓ Proporcionar una cadena de razonamiento coherente y explícito.
- ✓ Obtener resultados que se replican y generalizan a lo largo de los estudios.
- ✓ Divulgar datos y métodos de investigación para permitir el escrutinio profesional y la crítica.

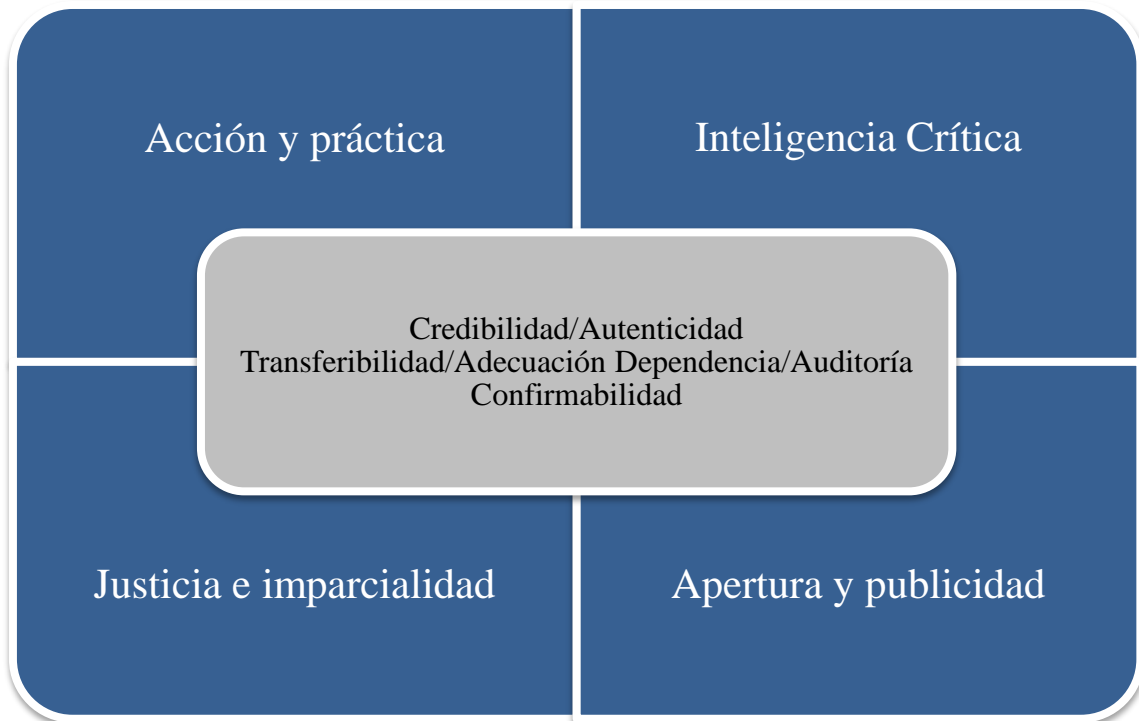
Así mismo, los autores reconocen la dificultad para que una investigación científica posea todas estas cualidades, no obstante, insisten en la posibilidad de realizar con éxito estudios en los que todas ellas queden representadas con éxito⁸⁰.

La respuesta, por tanto, al criterio de validez y rigor de este trabajo atendió a una propuesta que articula los elementos descritos desde una perspectiva global. En ella, se observa correspondencia entre los criterios convencionales enunciados y los nuevos enfoques de validez, tratando de plantear los procedimientos más adecuados para “realizar una investigación cualitativa que permita hacer emerger el conocimiento” Lather (Citado por Moral 2006).

⁷⁹ National Research Council (NRC): Consejo nacional de investigación de los EEUU. Equivalente en España al Consejo Superior de Investigaciones Científicas.

⁸⁰ “ It is very unlikely that any one study would possess all of these qualities although a successful program of research is likely to embody all of them”. Profesores de la universidad de Standford y miembros del NRC

Imagen 11. Criterios de validez y rigor metodológico



Fuente: Elaboración propia a partir de (Denzin, 1998; Feurerm, Towne y Shavelson, 2002; Guba y Lincoln, 1985; Hodder, 2012; Miles y Huberman, 1994; Moral Santaella, 2006; Sandín, 2000).

Para Calderón (2009), en la investigación cualitativa es cada vez más frecuente la búsqueda de criterios propios que garanticen la calidad en investigación cualitativa. Atendiendo a este punto de vista, se trabajó en un diseño metodológico que articulara los planteamientos actuales sobre la validez y el rigor, sin dejar de contemplar aquellos que tradicionalmente se han considerado válidos para la evaluación de la calidad en investigación cualitativa.

En este sentido, la credibilidad nos indica si los datos de la investigación son aceptables, para ello Pérez (2014, p.92) propone “con el fin de garantizar la credibilidad, la conveniencia de recoger todo tipo de grabaciones, documentos, relatos, historias que nos permitan contrastar los descubrimientos e interpretaciones”.



Para Ruiz de Olabuénaga (2003, p.66) la transferibilidad se refiere al grado en que los investigados representan el universo al que pueden extenderse los resultados, es decir, en qué medida es posible que haya transferencia entre dos contextos. Para garantizar su cumplimiento, debemos realizar una descripción exhaustiva de las características del contexto en el que se realiza la investigación y de los sujetos que participan (Noreña, Alcaraz -Moreno, Rojas, Rebolledo-Malpica, 2012, p.267).

Confirmabilidad, para lograrla se debe garantizar la objetividad de las descripciones realizadas, de forma que otro investigador, pueda llegar a las mismas o similares conclusiones a través de los datos recogidos (Salgado, 2007, p.77) para ello se requiere la transcripción literal de las entrevistas, el contraste con otras fuentes y el reflejo de los objetivos del estudio.

El criterio de dependencia, trata de identificar el grado en que diferentes investigaciones que recojan datos similares y desarrollen el mismo análisis generen resultados equivalentes (Franklin & Ballau, 2005). Alcanzar la consistencia o estabilidad depende, entre otros, de procedimientos como la triangulación de investigadores, métodos y resultados, el empleo de un evaluador externo y la comparación constante para revisar resultados etc.

Teniendo presentes el conjunto de ideas y teorías expuestas sobre la validez de las investigaciones cualitativas se procedió, a un diseño metodológico, que recogiera las consideraciones enunciadas sin perder la perspectiva educativa que sustenta el propósito de la investigación. De esta forma, se desarrolló un trabajo de investigación cualitativa vertebrado en



las conclusiones realizadas por Hostetler (2005)⁸¹ en su análisis sobre “Qué es la buena investigación educativa”.

El poder de cada investigador y educador es su capacidad para mejorar la vida de las personas [...] Esto requiere compromiso, comprensión y paciencia [...] Necesitamos pensar más allá de cómo estudiar a los estudiantes para centrarnos en cómo mejorar la vida de la gente. [...] No es únicamente la utilización de buenos procedimientos de recogida y análisis de datos, sino también de propósitos y resultados que sean beneficiosos para la sociedad que estudia. (p.21)

2. Diseño de la investigación cualitativa en contextos educativos

La orientación pedagógica de este trabajo requiere un enfoque metodológico que se ajuste al contexto socioeducativo para el que se planificó, de esta forma el diseño de la investigación se ajustó a las características señaladas por García (2010, p.184) en su propuesta sobre los métodos cualitativos de investigación en ámbitos educativos:

- ✓ Su objetivo último es el estudio de los hechos y los fenómenos educativos en su contexto general de actuación.
- ✓ Se interesa más por el significado que por la descripción de los hechos.
- ✓ Parte de concepciones abiertas sobre la realidad estudiada, sin desechar ninguna alternativa de respuesta.
- ✓ Trabaja de forma inductiva a través del análisis en profundidad de casos particulares.

⁸¹ Karl Hostetler: Profesor del departamento de enseñanza, aprendizaje y formación Docente de la Universidad de Nebraska



- ✓ Trabaja con sujetos en su entorno natural por lo que la elección de los informantes no es aleatoria.
- ✓ Existe contacto directo entre el investigador y el objeto de estudio por lo que la implicación mutua puede distorsionar la realidad.
- ✓ Debe recurrir a la triangulación de métodos para evitar sesgos y visiones parciales contribuyendo así a la validez de los resultados.
- ✓ Utiliza el lenguaje expresivo, conceptual, metafórico frente al estadístico aportando matices y riqueza al fenómeno estudiado.
- ✓ Su carácter analítico y descriptivo puede servir para generar hipótesis de trabajo sobre las que utilizar un método cuantitativo.

Teniendo en cuenta estas afirmaciones se articuló el diseño de la investigación sostenida en cuatro fases fundamentas que, de acuerdo con Ballesteros (2014, p.38) deben exponer detalladamente su proceso de desarrollo de modo que justifiquen la validez de la investigación realizada.

Imagen 12. Diseño de la investigación



Fuente: Elaboración propia a partir de Rodríguez, Gil y García (1996).



2.1. Preparación de la investigación.

Partiendo de un proceso de reflexión personal, se examinaron aquéllas inquietudes propias que podían orientar el proceso de la investigación hacia ámbitos relacionados con la experiencia educativa previa y la formación en el terreno de la dificultad social en los jóvenes, así como, el creciente interés por el ocio en el entorno online, practicado por los mismos. Esta reflexión permitió centrar el fenómeno de estudio sobre el Ocio digital en los jóvenes con dificultad social, observando en todo momento, un enfoque educativo amplio que no estaba cerrado ni limitado en su totalidad. Tras este proceso reflexivo, se planificaron las actuaciones que debían llevarse a la práctica para ir dando cuerpo a la investigación: Estado de la cuestión, marco teórico, interrogantes de la investigación, Objetivos, metodología, instrumentos y técnicas...

2.2 Trabajo de Campo.

Una vez identificado el objeto de estudio se planteó, como fase inicial del trabajo de campo, el acercamiento progresivo a la información. Para ello se elaboró un listado de instituciones que trabajaran en entornos vulnerables atendiendo a una población en dificultad social, cuyas características, se ajustaran a las descritas en la fundamentación teórico de forma que respondieran a los intereses de la investigación.

En este sentido la población que se estudia en esta investigación está definida por ser jóvenes pertenecientes al área metropolitana de la Comunidad de Madrid, con una edad que oscila entre los 16 y 21 años y que se encuentran, por motivos diferentes, en algún proceso de riesgo que compromete su desarrollo personal situándole dentro del colectivo de jóvenes en el que se identifican una o más características asociadas a contextos de dificultad social.



Con el propósito de reconocer los informantes apropiados dentro de esta población, se determinaron unos criterios de selección que debían garantizar la elección adecuada. En este caso se establecieron, además de una edad dentro del rango establecido, cumplir con la paridad de género, que los jóvenes estuvieran acogidos en programas de intervención socioeducativa, que fueran hispanoparlantes con habilidades comunicativas y de socialización adecuadas para el intercambio comunicativo manteniendo además, una asistencia regular a los programas de referencia y finalmente que pertenecieran a países localidades o poblaciones con un desarrollo tecnológico más o menos actualizado.

Tras la identificación de las instituciones en las que llevar a cabo la investigación y una vez definidos los criterios que nos permitirían la selección de la muestra, se procedió a diseñar la estructura del trabajo de campo que debía recoger con claridad los siguientes elementos:

- I. Métodos e instrumentos para la investigación.
- II. Descripción del proceso de recogida de datos y acceso al campo.
- III. Características de los informantes.

I. Métodos e instrumentos para la investigación

La decisión sobre cuál era el método e instrumento que mejor se adecuaba a los propósitos de la investigación no fue tomada de forma arbitraria. Para su elección, se prestaron atención a varios aspectos que atendían, principalmente, al modelo de investigación elegido, a las características de los informantes con los que se iba a trabajar y el contexto en el que se situaba la investigación.

Imagen 13. Proceso de Elección del método e instrumento



Fuente: Elaboración propia.

Así se concluyó con una propuesta de trabajo que articulara sobre la observación participante la realización de un conjunto de entrevistas abiertas con las que recoger información contextualizada y cuyos informantes clave fueron seleccionados, con la ayuda de los educadores, atendiendo a parámetros como su capacidad de empatizar con la investigación y dinamizar el grupo así como mayor conocimiento del tema que se iba a trabajar: Ocio digital.

La observación cualitativa no es mera contemplación (sentarse a ver el mundo y tomar notas); nada de eso, implica adentrarnos en profundidad en situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones. (Hernández, Fernández y Baptista, 2006, p.587)

La toma de decisiones finalizó con el diseño del guion de la entrevista, para la que se desarrollaron preguntas abiertas articuladas en torno a dos propósitos fundamentales:

- ✓ Concentrar las principales cuestiones relevantes para la investigación.
- ✓ Mantener relación directa con los objetivos programados.



En su elaboración, se recogieron preguntas que permitieran al investigador llevar la conversación hacia los temas de interés que el trabajo perseguía (León y Montero, 2003, p.169). Partiendo de un modelo principal, evaluado por investigadores especializados, se elaboró una propuesta que reunía 28 cuestiones. Centradas alrededor del ocio practicado a través de las tecnologías, que presentaba la cualidad, de adaptarse a los intereses de los entrevistados, así como a los objetivos y necesidades de la investigación.

Pese a su orientación cualitativa, algunas de las preguntas fueron formuladas para recoger datos de carácter cuantitativo que permiten comprender cuestiones relevantes del trabajo. Se muestra, a continuación, la relación de preguntas y su vinculación con los objetivos.



Tabla 13. Vinculación Objetivos con preguntas de investigación

<p>Objetivo: Observar los estereotipos asociados a los jóvenes en dificultad social para reconocer los mitos y realidades de este colectivo.</p> <p>Preguntas: A través de la fundamentación teórica y en todas las preguntas ya que es un objetivo transversal a toda la investigación.</p>
<p>Objetivo: Estudiar la valoración que hacen los jóvenes en dificultad social del Ocio Tecnológico como elemento para la socialización, la formación y la educación.</p> <p>Preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Qué actividades de ocio digital realizas con frecuencia: Jugar con el ordenador, ver películas a través de la red, mandar mails, buscar información, descargar películas y música. 6. Cuánto tiempo pasas al día dedicado a actividades digitales, redes sociales, juegos de ordenador, juegos online. 7. Qué papel juegan estas actividades (indicar la que proceda) en tus relaciones con amigos, familia, educadores... ¿Por qué? 9. Compartes con amigos juegos y actividades través de la red, ¿qué tipo de juegos, cuándo., por qué? 10. De qué forma crees que internet o las redes sociales puede ayudarte a disfrutar de tu tiempo libre. 11. De qué forma crees que Wasapear, hablar por Facebook, etc. puede afectar positiva o negativamente a otras actividades que haces a lo largo del día. 12. Qué te aporta el ocio digital que no lo hagan actividades de ocio no digitales, qué diferencias hay entre unas y otras? 14. Te has planteado alguna vez la posibilidad de utilizar las redes sociales, los blogs el WhatsApp o internet para aprender cosas que puedas aplicar en tu vida diaria. 15. Consideras que sería interesante que se contemplaran actividades educativas a través de estos dispositivos. ¿Por qué? 16. ¿En la escuela o centro al que asistes, os dan algún tipo de formación para el ocio digital? Consideras importante que se plantee a nivel formal y no formal una educación para el ocio digital. 17. ¿En tu opinión, que debería tener esa educación? 18. Conoces alguna red social para compartir información sobre tus aficiones, intereses, dudas... 19. ¿Qué piensas del aprendizaje on-line. 20. Si pudieras qué te gustaría aprender a través del ocio digital.



Objetivo: Analizar el significado que le otorgan los jóvenes en dificultad social a las TIC en la sociedad actual.

Preguntas: 21. Señala para qué te parece totalmente necesario manejar las TIC, (redes sociales, Ordenador) Y para qué no es necesario.

22. ¿En cuántos grupos distintos participas en las redes sociales? ¿Hay adultos en ellos? ¿Sois todos conocidos?

26. Has visto o te han llegado imágenes o vídeos sobre peleas, insultos, o vejaciones... de otras personas. ¿Cuál es tu opinión al respecto? ¿Conoces alguna otra actividad de este tipo?

Objetivo: Reconocer hábitos de Ocio Tecnológico saludable frente a malas prácticas de entretenimiento virtual que puedan derivar en conductas disruptivas.

Preguntas: 23. En alguna ocasión has intervenido en una red social o juego online con un perfil falso.

24. ¿Por qué crees que las personas actúan en las redes con perfiles falsos?

25. Conoces a alguna persona o sabes de alguien haga un uso inadecuado de las redes sociales para insultar organizar peleas, criticar a amigos o profesores o que haya sufrido este tipo de conductas.

26. Has visto o te han llegado imágenes o vídeos sobre peleas, insultos, o vejaciones... de otras personas. ¿Cuál es tu opinión al respecto? ¿Conoces alguna otra actividad de este tipo?

27. ¿Conoces los riesgos legales de realizar estas actividades? ¿Alguien os ha informado al respecto?

28. Conoces alguna red social que esté especializada en difundir este tipo de actividades.



Objetivo: Identificar las implicaciones (en la vida, rutina, hábitos) del Ocio “Transmedia” para los jóvenes en riesgo de exclusión.

- Preguntas:**
1. ¿Qué tipo de conexión a internet utilizas Wifi de casa, de lugares públicos, tarifa de datos....?
 2. ¿Qué entiendes por tecnología digital?
 3. ¿Y por Ocio digital?
 5. ¿Qué actividades de ocio digital realizas con frecuencia: Jugar con el ordenador, ver películas a través de la red, mandar mails, buscar información, descargar películas y música?
 6. Cuánto tiempo pasas al día dedicado a actividades digitales, redes sociales, juegos de ordenador, juegos online.
 12. Qué te aporta el ocio digital que no lo hagan actividades de ocio no digitales, qué diferencias hay entre unas y otras.

Objetivo: Señalar los hábitos de ocio digital en colectivos de dificultad social.

- Preguntas:**
4. Qué soporte utilizas para practicar Ocio digital. (El teléfono móvil, el ordenador, la Tablet...)
 5. Qué actividades de ocio digital realizas con frecuencia: Jugar con el ordenador, ver películas a través de la red, mandar mails, buscar información, descargar películas y música.
 6. Cuánto tiempo pasas al día dedicado a actividades digitales, redes sociales, juegos de ordenador, juegos online.
 8. Qué redes sociales utilizas con más frecuencia y para qué las utilizas
 9. Compartes con amigos juegos y actividades través de la red, ¿qué tipo de juegos, cuándo., por qué?
 13. ¿Cómo te enteras de que ha salido una nueva aplicación, quién te enseña a manejarla?
 21. Señala para qué te parece totalmente necesario manejar las TIC, (redes sociales, Ordenador...) Y para qué no es necesario.

Fuente: Elaboración propia.



II. Descripción del proceso de recogida de datos y acceso al campo

Una vez diseñada la entrevista piloto se inició, en Enero de 2016, el proceso de acercamiento a los centros para la recogida de datos. Cuya negativa constante a participar, debido a la saturación de peticiones recibidas y a la dificultad del trabajo con su población de referencia, obstaculizó el desarrollo del trabajo de campo. Tras varios contactos fallidos, se pudo realizar de manera excepcional la entrevista piloto, cuya finalidad entre otras, era comprobar la adecuación de las preguntas planteadas al tiempo establecido, así como a la comprensión de los informantes.

En ella participaron siete jóvenes: Cinco chicos y dos chicas que provenían de un entorno de dificultad caracterizado por problemas económicos, dificultades familiares asociados al consumo de sustancias, precariedad laboral y abandono educativo. El proceso de revisión de la entrevista, que se realizó mediante su transcripción y estudio, resultó positivo respecto a la finalidad que se perseguía.

Después de la realización de la entrevista piloto se retomó el proceso de contacto con varias instituciones, con resultados infructuosos. Casi en el límite del calendario planteado, se contactó con una institución que cursó la petición a la Subdirección General de familia e Infancia. Ésta, dependiente del Ayuntamiento de Madrid, solicita la gestión de varios trámites para el estudio de la propuesta planteada. Finalmente y tras un largo proceso de gestiones, para cumplir con el protocolo, se recibe la autorización necesaria que da el acceso al programa que colaborará con la realización de las entrevistas para el desarrollo la investigación. (Ver anexo 2).



Al haber obtenido el permiso a través de un órgano de gobierno, la realización de las entrevistas se llevó a cabo de forma dinámica y sistemática, ya que pudo concertarse un calendario de actuación que aseguraba la ejecución regular de las reuniones. Éstas fueron realizadas entre los meses de Junio y Agosto de 2016 y se contó, en su ejecución, con la participación de 78 informantes de los cinco centros de intervención socioeducativa que el ayuntamiento de Madrid gestiona, por medio de una institución, que trabaja por la integración y el desarrollo social en los veintiún distritos de la capital madrileña a través de diferentes programas dirigidos a jóvenes en dificultad social.

Tabla 14. Distritos de referencia de los centros

CÓDIGO DEL CENTRO	Distrito
C1	Centro, Retiro, Tetuán, Chamberí. Fuencarral El Pardo, Moncloa-Aravaca
C2	Salamanca, Chamartín, Moratalaz, Ciudad Lineal, Hortaleza, San Blas-Canillejas Y Barajas
C3	Puente de Vallecas, Villaverde, Villa de Vallecas
C4	Arganzuela, Latina, Carabanchel y Usera
C5	Vicálvaro y Cañada Real

Fuente: Elaboración propia a partir de datos del Ayuntamiento de Madrid.

Otro de las actuaciones a las que se hizo frente, fue la de realizar un pequeño estudio piloto que informara sobre la adecuación o no, del tema que se iba a trabajar, a las características y recursos que la institución presentaba. En este sentido, dentro de todos los programas que gestiona este organismo se eligió aquel, cuyas características particulares, se ajustaban a los propósitos educativos de la investigación y ofrecía mayores garantías de tener un grupo de participantes que, a priori, contara con los requisitos necesarios para realizar la selección de los informantes.



Desde esta perspectiva, la decisión se fundamentó en dos elementos: el examen del objetivo principal del programa, dirigido fundamentalmente, a facilitar a los jóvenes en dificultad los recursos necesarios para el tránsito a la vida adulta y; el estudio de las principales actuaciones que desde los centros llevan a la práctica para conseguirlo:

- ✓ Motivar para el cambio.
- ✓ Establecer apoyo psicológico y familiar para que se produzcan esos cambios en la conducta del menor.
- ✓ Facilitar el apoyo y la orientación individual que el joven necesita en el desempeño de sus labores en su vida diaria: escolares, familiares, laborales y sociales.
- ✓ Acercar a los jóvenes las posibilidades de internet como instrumento de inclusión social
- ✓ Adquirir competencias sociales.
- ✓ Incorporar hábitos de ocio saludable.
- ✓ Proporcionar seguridad al joven para que fuera el verdadero protagonista de su aprendizaje.

Características de los informantes

La selección de los informantes estuvo sometida en todo momento a la disponibilidad de los jóvenes para participar. Debemos observar que, en el trabajo en este tipo de contexto, un factor fundamental a tener en cuenta es, la falta de compromiso que adquieren en general algunos de los jóvenes. Hecho que se pudo comprobar ya que se dio el caso de ocasiones en las que algunos informantes no se presentaban a la entrevista.



Entre las características que se reconocen en los informantes se observa:

- ✓ Dificultades sociales asociadas a: falta de recursos económicos, absentismo escolar, desempleo, precariedad laboral, ser padres o madres jóvenes, inmigración y discapacidad leve.
- ✓ Una edad acorde con la definición de juventud estudiada (16-21).
- ✓ Informantes de ambos sexos con una representación ligeramente superior del género masculino.
- ✓ Participación regular en los programas de intervención socioeducativa.
- ✓ Habilidades comunicativas y conocimiento del idioma suficiente para realizar las sesiones.
- ✓ Acceso a tecnología digital, Smartphone.

Cabe señalar que se incorporaron a los informantes un grupo de educadores que, tras la revisión de la entrevista que se les había solicitado, manifestaron interés en ofrecer su visión particular sobre el Ocio digital de este colectivo. Enfoque que, aunque inicialmente no se había planteado, se consideró de gran interés para el trabajo. Así se recogieron, además de los testimonios de los jóvenes, información de 19 agentes sociales cuyos conocimientos y experiencia profesional en el terreno, aportan una visión contextualizada y valiosa sostenida en su dilatada trayectoria profesional ligada al colectivo. Entre los especialistas consultados se contó con: Tres Licenciados en Psicología, ocho Graduados en Educación social, seis en Trabajo social, un Maestro en Pedagogía terapéutica y un Maestro en educación primaria.



Tabla 15. Distribución de los informantes

Distribución de Edad							Total
Informantes	16 años	17 años	18 años	19 años	20 años	21 años	
Chicos	11	8	12	4	6		41
Chicas	9	6	7	5	9	1	37
Total	20	14	19	9	15	1	78

Fuente: Elaboración propia.

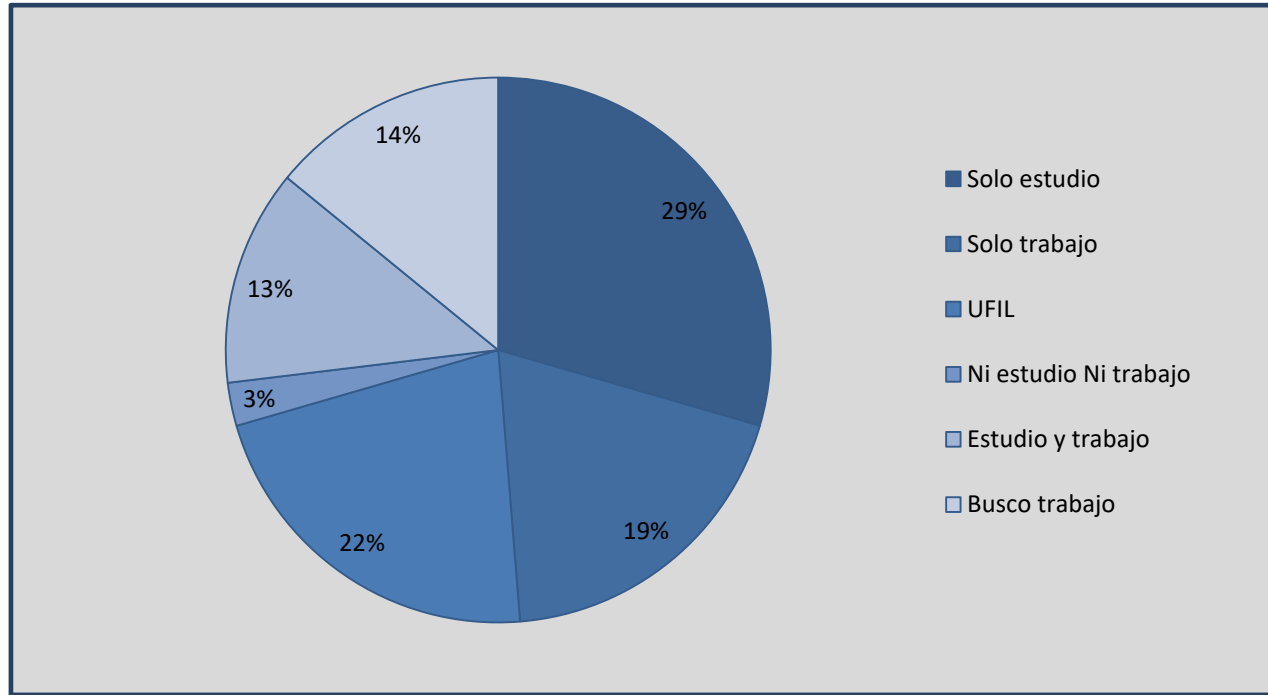
Tabla 16. Educadores. Años de experiencia en dificultad social

Agentes	Años	Meses	Agentes	Años	Meses	
1	3	6	11	15		
2	5		12	12	6	
3	9	1	13	9	2	
4	7	8	14	17		
5	11	3	15	10		
6	15		16	10		
7	13	2	17	16		
8	7		18	4	6	
9	20		19	2		
10	8					
				Media		10,3 años

Fuente: Elaboración propia.



Gráfico 7. Situación actual del joven



Fuente: Elaboración propia con Excel.

2.3. Análisis de la Información.

El proceso de análisis de la información fue concebido, desde el principio, como una tarea en constante desarrollo que debía ser iniciada durante el trabajo de campo. No se fijaron unas reglas concretas, sino que se realizó un esbozo general que pudiera ser sometido a modificaciones de acuerdo con los resultados, es decir, el análisis se fue moldeado por los datos -lo que los informantes van aportando y lo que el investigador va descubriendo (Dey, 1993; Hernández, Fernández y Baptista, 2006).

Tras cada sesión realizada, se procedió al examen de las notas tomadas para descartar o subrayar aquellas informaciones, opiniones y expresiones de los informantes así como de las percepciones o impresiones personales que resultaran pertinentes.



El propósito de esta tarea es el de poder ir acotando o reduciendo, en la medida de lo posible, los datos obtenidos en las reuniones con el fin de dejar una primera selección o categorización de los mismos que facilitara, posteriormente, el trabajo con Atlas ti.

2.3.1. Análisis de datos recogidos antes de las sesiones.

Éstos se refieren a observaciones generales: distrito de ubicación del centro, contexto del entorno, tipo de instalaciones, barrios que acoge, número de jóvenes que atiende... Se realizó con los coordinadores de cada programa durante los primeros momentos de acceso al campo.

✓ Resultados del análisis:

Primeras impresiones y reflexiones sobre el contexto en el que se va a situar el trabajo de campo, disposición de los educadores a colaborar, acercamiento al espacio destinado a las entrevistas, acercamiento a los chicos/as. Verificación de la adecuación del trabajo planteado al contexto observado.

2.3.2 Análisis de datos recogidos en las sesiones.

Referidos a las anotaciones recogidas en el cuaderno de campo durante la realización de las entrevistas. Éstos reflejan la descripción de las sesiones y las impresiones más profundas sobre la realidad de estudio que permitieron la búsqueda de correspondencia entre los primeros datos y los nuevos originados en el transcurso de las sesiones.

✓ Resultados del análisis:

El análisis de estas anotaciones permitió observar la realidad del grupo respecto a sus conocimientos sobre el tema que se iba a trabajar y puso en evidencia la relación con la hipótesis



de partida. Se establecieron unas categorías iniciales que nos indican el tipo de usuarios en función de su actividad así como sus preferencias en de práctica de Ocio digital de estos jóvenes.

Tabla 17. Ejemplo de categoría 1^{er} Nivel

Categoría	Definición	Código
Conexión	Gratuita, datos	G-H
Tipo de usuario	Usuarios muy activos/usuarios poco activos	UMA/ UPA
Actividad de Ocio digital	Video juegos, aplicaciones móviles, redes sociales	VJ Apps / RRSS

Fuente: elaboración propia a partir del cuaderno de campo.

2.3.3. Análisis de los datos recogidos con la entrevista.

Para llevar a la práctica el estudio de los datos se designó, en primer lugar, la técnica que más se adecuaba al modelo metodológico, método e instrumento elegido. Así finalmente se optó por el análisis de contenido, por entender que era la técnica más adecuada para responder a los objetivos planteados en la investigación.

El proceso de análisis se inició con la transcripción literal de las entrevistas que se realizó con la ayuda del programa informático F4 que permite, mediante el control del teclado, reducir la velocidad de reproducción e insertar marcas de tiempo -#00:06:04-8#- agilizando notablemente la transcripción de audio. Por otro lado, se recurrió al programa informático Atlas ti versión 7, que facilita el análisis cualitativo ayudando al investigador a organizar y manejar la gran cantidad de informaciones que integran su investigación.



Tras un primer paso de procesamiento de los datos en bruto, es decir, tal y como lo expresan los protagonistas, éstos fueron reducidos a unidades de análisis menos complejas- párrafos y frases- que permitieran su interpretación con el fin de extraer el sentido de los mismos. De esta manera y tras un minucioso estudio de la información, se pudieron establecer tres unidades principales de análisis que sirvieron de base para entender el conjunto de los datos de manera que, a medida que profundizamos en ellos, permitían advertir si éstos se ajustaban al planteamiento, hipótesis y objetivos de la investigación.

Además de ATLAS ti se optó por la utilización de la web Wordle con el fin de obtener nubes de palabras o Word cloud que permitieran observar, de forma gráfica, las palabras más utilizadas en el discurso de los entrevistados.

A partir de toda la información recogida y del examen sistemático de los datos se articuló una forma de “codificación abierta” que fue haciendo emerger, poco a poco y de manera inductiva, las diferentes categorías de análisis con las que clasificar los fragmentos textuales más significativos, es decir las citas, permitiendo de este modo la definición de distintos memos y códigos (Miles y Huberman, 1984; Strauss ,1987).

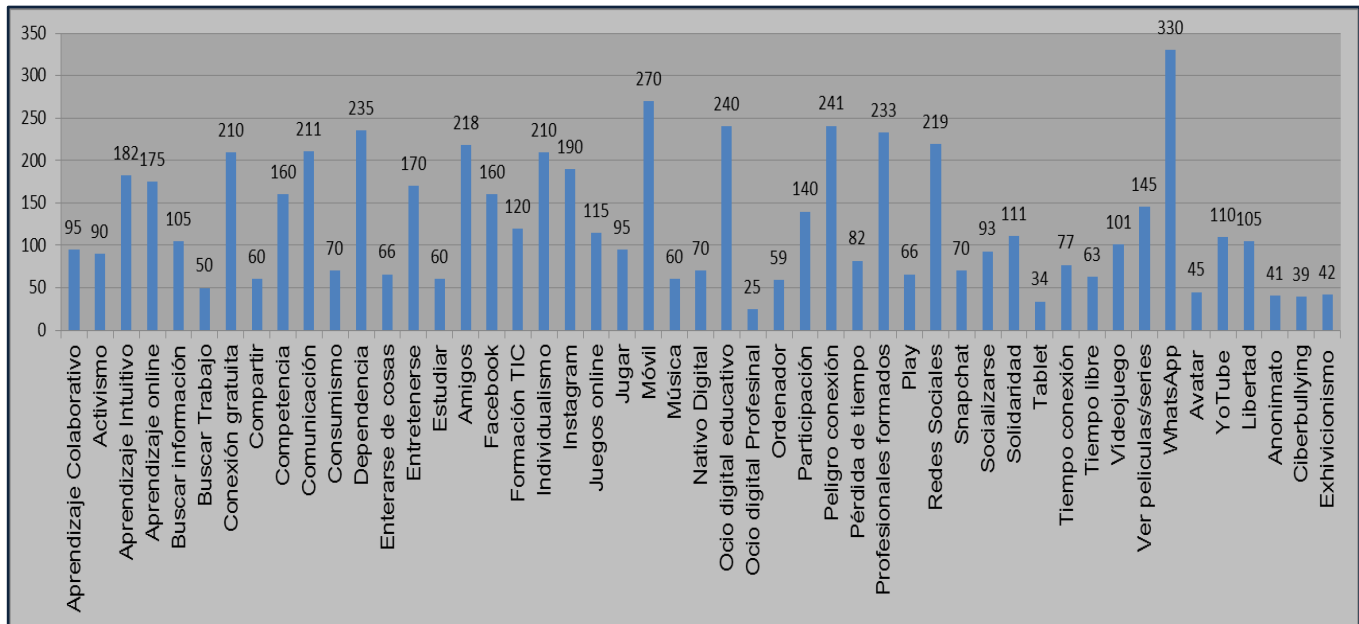
Cabe señalar tal y como indica San Martín (2014) que esta forma de codificar, permite agregar dos tipos de códigos, abiertos o in vivo si bien, “los primeros conceptualizan el fenómeno a través de la interpretación del analista, los segundos son frases literales que expresan las palabras usadas por los individuos” (p.110)

Una vez elaborada la primera enumeración, con un total de 98 códigos para las entrevistas de jóvenes y 58 para las de los agentes, se trabajó en la depuración de aquéllos que resultaban poco



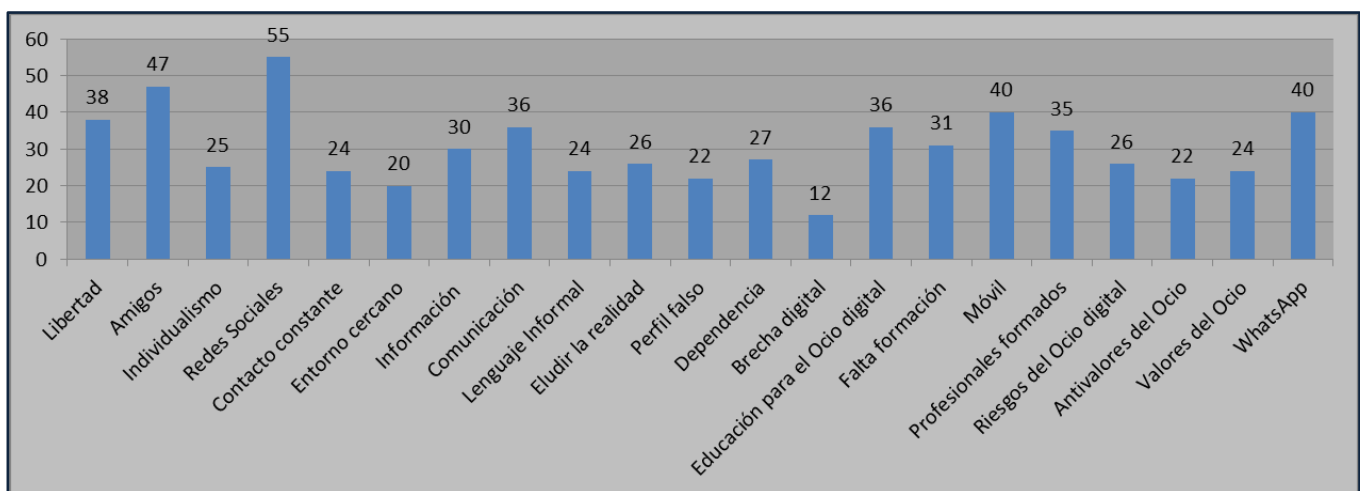
concretos o repetitivos que, tras ser sometidos al proceso de re-codificación, teniendo siempre en cuenta los criterios de validez y rigor metodológico expresados anteriormente, quedaron definidos en una lista de 50 y 20 códigos que se muestran a continuación con su número de referencias en el discurso.

Gráfico 8. Frecuencia de códigos jóvenes: Nivel textual



Fuente: Elaboración propia mediante Atlas ti y Excel.

Gráfico 9. Frecuencia de códigos agentes: Nivel textual



Fuente: Elaboración propia mediante Atlas ti y Excel.



Se puede observar, por el número de referencias encontradas en el discurso, que muchos de estos códigos sobresalen de los demás, evidenciando la correcta formulación de los mismos, así como el buen funcionamiento de estos para el análisis ya que, como se puede comprobar además, están muy vinculados a los temas centrales que se trabajan en la tesis: Aprendizaje online, Dependencia, WhatsApp, Móvil, Conexión gratuita...hecho que pone de manifiesto también, la validez interna del instrumento con el que se ha trabajado. (Ballesteros, 2014, p.35).

Para establecer la vinculación de los códigos se atendió principalmente a cinco tipos de relación:

- ✓ Is part of= es parte de: Un código contiene a otro.
- ✓ Is associated with= está asociado con: existen vínculos entre ambos códigos.
- ✓ Is cause of= es causa de: Presenta una relación de causalidad que puede ser de igualdad o superioridad de uno respecto al otro.
- ✓ Contradicts= contradice: Un código contradice al otro.
- ✓ Is a= es: establece una relación de correspondencia entre los códigos.



Así mismo, la correspondencia de los códigos con la realidad del discurso y con el contenido fundamental de la tesis, facilitó el establecimiento de un grupo de familias que recogieran el conjunto de categorías enunciadas. De esta forma, se continuó al segundo nivel de análisis que permitió determinar las relaciones entre los diferentes componentes del texto, haciendo posible abordar el estudio conceptual del mismo.

Se recoge, a continuación, la tabla de familias elaborada para las entrevistas de los jóvenes y de los agentes participantes.

Tabla 18. Familias Jóvenes Nivel conceptual

FAMILIAS	Categorías
PRÁCTICA OCIO DIGITAL	Aprendizaje online , Aprendizaje intuitivo Aprendizaje colaborativo
EDUCACIÓN PARA EL OCIO DIGITAL	Formación TIC, Profesionales Formados, Aprendizaje online., Entretenerse, Nativo digital, Ocio digital como profesión, ocio digital educativo, peligro de conexión, Libertad
VALORES DEL OCIO DIGITAL	Activismo, solidaridad, Participación, Libertad
ACTIVIDADES DE OCIO DIGITAL	Enterarse de cosas , Entretenerse, Socializarse , Amigos, Estudiar, Buscar información, Buscar trabajo, Redes sociales, Juegos online, Exhibicionismo Música, Ver películas/ series, WhatsApp
OCIO DIGITAL	Socializarse, Peligro de conexión, Consumismo, Comunicación, Compartir Dependencia, Redes sociales, Instagram, Jugar, Videojuego, WhatsApp, Tiempo libre. Móvil, Tiempo de conexión a internet, Amigos, YouTube, Libertad
REDES SOCIALES	Enterarse de cosas , Peligro de conexión, Entretenerse, Pérdida de tiempo, Snapchat, WhatsApp, Facebook, Instagram, Móvil, Amigos



SOPORTE DE OCIO Y CONEXIÓN	Móvil , Ordenador, Play Tablet, Conexión Gratuita
PERFILES DE INTERNET	Enterarse de cosas, Peligro de conexión, Ciberbullying, Avatar, Libertad, Anonimato
ANTIVALORES DEL OCIO DIGITAL	Individualismo, Consumismo, Competencia, Dependencia
RIESGOS DE OCIO DIGITAL	Ciberbullying, peligro de conexión , Dependencia, Competencia , consumismo, Anonimato

Fuente: Elaboración propia, entrevistas Jóvenes.

Tabla 19. Familias Agentes Nivel conceptual

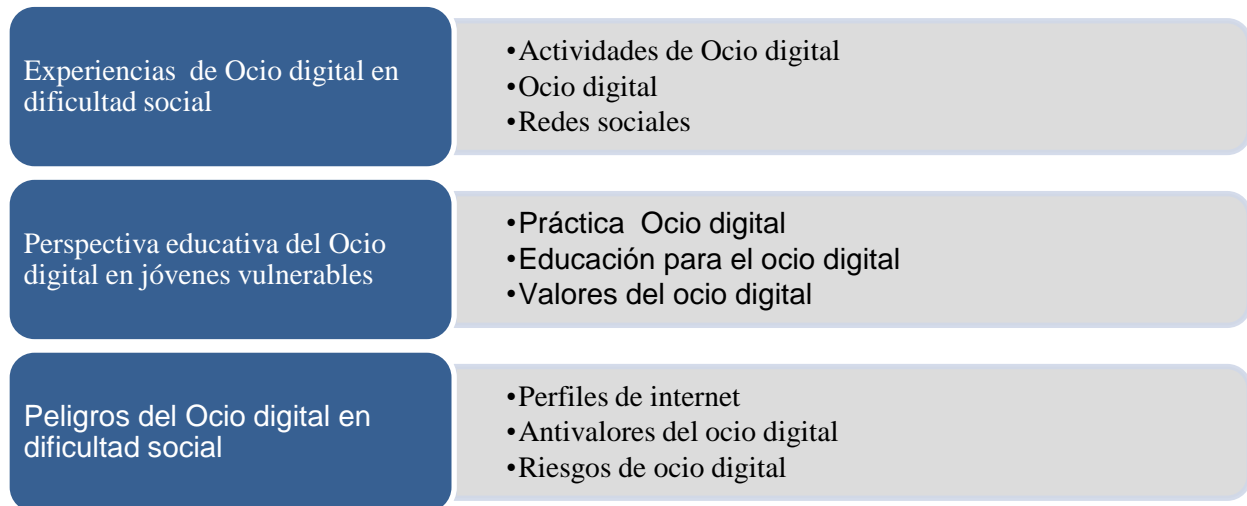
FAMILIAS	Categorías
ACTIVIDADES DE OCIO DIGITAL	WhatsApp Móvil ,Redes sociales, Lenguaje informal, Libertad, Amigos, Contacto constante, Eludir la realidad, Perfil falso, Dependencia, Información, Comunicación, Educación para el ocio digital, Riesgos del ocio digital, Móvil
EVALUACIÓN DEL OCIO DIGITAL	Antivalores del Ocio Valores del Ocio, dependencia, Falta formación, Amigos, Redes sociales Entorno cercano, Contexto Social, Profesionales formados, Brecha digital
ESTRATEGIAS EDUCATIVAS	Amigos, WhatsApp, Redes sociales, Valores del ocio ,Falta formación, Profesionales formados, educación para el ocio digital

Fuente: Elaboración propia, entrevistas Agentes.

Una vez completado el proceso de análisis con el ATLAS ti, los datos se sometieron a su tratamiento final, para el que se consideraron criterios como la relación temática o semántica que definieron las tres unidades de estudio que contemplaban las categorías centrales sosteniendo, de este de modo, el análisis y la interpretación de los mismos.



Gráfico 10. Unidades de análisis y categorías centrales



Fuente: Elaboración propia, entrevistas Jóvenes.

2.4. Comunicación de resultados.

Parte del compromiso del investigador cualitativo es la difusión de los resultados de su análisis que posibilita, además de cumplir con los criterios de validez propuestos por el National Research Council (NRC) mediante la comparación con estudios de similares características, contribuir al conocimiento de la realidad social con el propósito de mejorarla.

Desde esta perspectiva, cumpliendo con el diseño planteado los resultados del proceso de análisis de la información obtenida durante la investigación, se recogieron en el análisis descriptivo para convertirse, posteriormente, en las conclusiones fundamentadas sobre los datos interpretados empíricamente.

La interpretación de estos datos, se realizó tomando de referencia las unidades de estudio del análisis descriptivo y el marco teórico realizado, de tal manera que, la comparación y contraste de ambos elementos, permitiera la elaboración de enunciados teóricos y explicativos que terminaron



de dar forma al conjunto de la tesis, cuya finalidad, es lograr el propósito de mejora enunciado que recordemos se centra en búsqueda de alternativas de ocio digital valioso que aprovechen las capacidades innatas de los jóvenes en el entorno tecnológico como medio para sacarles de la exclusión .

3. Criterios éticos de la investigación

Tal y como se ha señalado, la investigación cualitativa se dirige hacia el estudio de la realidad del ser humano desde su particular punto de vista. Esta característica pone de relieve los sentimientos, valores, opiniones e ideas subjetivas del individuo dentro del contexto de interacción y diálogo que se establece con el investigador. Es imprescindible, por tanto, observar meticulosamente unos criterios éticos que impidan la distorsión de los testimonios recogidos al ser interpretados y analizados, es decir, “el investigador cualitativo debe tratar los discursos que ha captado para que éstos emerjan en su plena dimensión social” (Cerrillo, 2009, p.195).

En respuesta a este planteamiento, se trazaron en torno a este criterio, principios como los reconocidos por autores como Abad (2016), Noreña (2012) y Sandín (2003).

Consentimiento informado

Cuya finalidad es que los informantes acepten participar en la investigación de acuerdo con sus intereses, valores y experiencia. Para ello al principio de cada entrevista se informó a los chicos y chicas de los objetivos de la investigación y del interés por conocer sus opiniones y valoraciones acerca del ocio digital que practican en su cotidianidad diaria. Así mismo, se pidió consentimiento expreso para la realización y grabación de la entrevista, quedando registrado en el archivo de audio.



Se prestó especial interés a la cantidad de información que se les daba con el propósito de no condicionar las respuestas de los participantes (Wiles, et al. 2005).

Confidencialidad

Desde el inicio de la investigación, se puso en evidencia el compromiso ético de mantener protegida la identidad, tanto de los informantes, como del programa de intervención y de los centros en los que se realizaron las entrevistas. Para ello, además de informar a los interesados sobre el tratamiento anónimo de los testimonios se asignó, a cada participante, la inicial de su nombre de pila a la que fue incorporada el código que le habíamos asignado al centro en el que participaban. Sirva de ejemplo: AC1.

Manejo de los riesgos

Este requisito alude a la responsabilidad del investigador de evitar que los datos recogidos puedan derivar en un perjuicio para el informante mediante su utilización con fines distintos a los propuestos para el desarrollo de la investigación. Dadas las características de esta investigación, se informó a los participantes del fin para el que se realizaba este trabajo y su propósito educativo, por el que se entiende, que “los beneficios potenciales a los sujetos individuales y a la sociedad son mayores que los riesgos”. (González, 2002, p.99).

4. Resumen

Este capítulo ha recogido, en primer lugar, la descripción detallada del marco metodológico que fue elaborado para el desarrollo de la investigación que se presenta. Atendiendo a su diseño, se han trazado los interrogantes e hipótesis de la misma y recogido el objetivo general, formulado



intencionalmente, para conocer el tipo de ocio digital que practican los jóvenes en dificultad social para encontrar alternativas de ocio digital valioso trabajando desde una perspectiva educativa.

Junto a él se observan los objetivos específicos que nos ayudaron a dar respuesta a los interrogantes planteados, recogiendo también, los medios que hacen viable el proceso de resolución de los mismos.

Para finalizar el marco metodológico se ha realizado la exposición pormenorizada de la metodología que se iba a implementar en el transcurso de la investigación, respondiendo de esta forma, a los criterios de validez de las investigaciones cualitativas que señalan la necesidad de detallar con precisión cada proceso llevado a la práctica.

Atendiendo a esta perspectiva, se han descrito las etapas contempladas, presentando y justificando la elección del modelo de investigación que rige el trabajo, cuya finalidad no es otra, que la de responder a los objetivos formulados aproximándose a la realidad desde el contexto natural en el que suceden los acontecimientos. Así hemos estudiado una propuesta metodológica sobre la que confluye simultaneidad de métodos como el fenomenológico, hermenéutico y etnográfico. Para finalizar se han identificado los criterios a seguir para garantizar el rigor metodológico. En este aspecto, se ha prestado especial atención a su descripción, observando una perspectiva cualitativa según la cual se han establecido, vinculados a los criterios tradicionales, los criterios de validez recogidos por el National Research Council (NRC, 2002, p.7).

El segundo punto del capítulo, se centra en el diseño de la investigación, mediante la descripción minuciosa de las fases que ha cubierto la misma para recoger y analizar los datos obtenidos durante



el trabajo de campo, desde un modelo de investigación cualitativa, concebido para generar enunciados empíricos sostenidos en la Teoría fundamentada.

Así se han observado los distintos elementos que han permitido el estudio e interpretación de los datos obtenidos, entre los que cabe señalar; el proceso de elección del método e instrumento: Observación participante y entrevistas, para la que se ha identificado su correspondencia con los objetivos, poniendo de manifiesto, la adecuación del instrumento; La descripción de los informantes y del contexto en el que se llevó a cabo la investigación y el proceso de análisis de la información auxiliado por el programa informático Atlas ti. Por medio del cual se han revelado, los códigos, categorías, familias etc. que permitieron realizar los enunciados teóricos que han dado cuerpo al conjunto de esta investigación.

El capítulo concluye con la exposición de los criterios éticos que han vertebrado el trabajo realizado, poniendo de manifiesto nuevamente el rigor metodológico de esta investigación.



Capítulo VIII. Análisis descriptivo de los datos

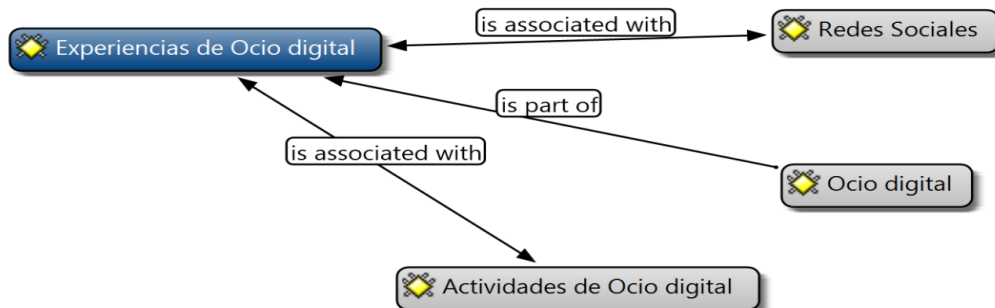
El análisis detallado de los datos reunidos durante las entrevistas se describe, a continuación, estructurado en dos partes diferenciadas: Jóvenes y Especialistas. Éstos responden a los resultados del estudio del cuaderno de campo y de los documentos primarios organizados en unidades hermenéuticas para su exploración con Atlas ti. Para llevarlo a cabo se han elaborado un conjunto de redes y nubes de palabras que han hecho posible emerger el discurso de los informantes quedando estructurado como se muestra a continuación.

1. Análisis de las entrevistas a Jóvenes en dificultad social

En él se recoge el estudio de las tres unidades de análisis, surgidas del trabajo con Atlas ti, dispuestas a modo de Bloques de contenido para el que se han sometido a a examen el conjunto de las categorías centrales.

Bloque 1. Experiencias de Ocio digital en dificultad social.

Imagen 16. Experiencias de Ocio digital



Fuente: Elaboración propia a partir de ATLAS ti.

Según los testimonios recogidos, los jóvenes en dificultad social identifican las experiencias de Ocio digital con las actividades que se realizan utilizando principalmente una conexión a internet. Así mismo, tanto los chicos como las chicas aseguran que el ocio digital que practican a diario en la red se lleva a cabo, casi en exclusiva, mediante la utilización de su Smartphone (teléfono inteligente), generalmente de última generación, con el que se conectan a la Wifi de lugares que les ofrece conexión gratuita. Desde su perspectiva, otros soportes como el ordenador o la Tablet, que solo los mencionan si se les pregunta directamente por ellos, son más adecuados para la realización de trabajos de clase o para leer noticias que para la práctica de las actividades de ocio que ellos realizan.

Los jóvenes entrevistados afirman que la red de conexión gratuita que más utilizan es, en primer lugar la de casa, sin ser conscientes del coste que conlleva para su familia y, en segundo, la de lugares públicos como el autobús y los centros comerciales, aunque manifiestan cierto recelo con estas últimas porque, en su opinión, consideran que puede ser peligroso ya que les pueden “hackear el teléfono”.



Durante el discurso, pocas veces reconocen el uso de los datos de su tarifa móvil para disfrutar del ocio. En este aspecto, se pueden destacar dos situaciones diferentes en sus testimonios. En primer lugar y en menor medida, la de los chicos y chicas que comentan que no poseen tarifa de datos con la que conectarse y, en segundo, la de aquéllos chicos que afirman que sí utilizan los datos, pero que únicamente lo hacen para hablar por WhatsApp. No hacen uso de los mismos para jugar, ver películas o vídeos porque, como ellos mismos reconocen este tipo de actividades consumen muchos datos. Así lo explicaba un joven.

Joven C5: Codes: [WhatsApp] [Redes sociales] [Conexión gratuita]

“Yo los datos para Whatsapear... que lo demás me gasta todos los datos y luego me mata mi madre”.

Cuando se les pregunta qué tipo de actividades identifican con el Ocio digital, los jóvenes responden de manera muy similar en todos los casos. En este aspecto se destacan, entre sus preferencias, las redes sociales principalmente, los videojuegos, YouTube, juegos online y los blogs. Se comprueba además, cuando se les pide que señalen las actividades que más realizan en el entorno tecnológico, que son las relacionadas con las redes sociales las que más destacan entre sus respuestas. Así encontramos que tanto chicos como chicas reconocen que hablar por WhatsApp es, con diferencia, la actividad asociada al ocio digital que más realizan, seguida de la participación en Facebook, Instagram o Snapchat.

Sin embargo, se aprecian diferencias de género en cuanto a otras actividades como son los juegos de PlayStation, siendo mayoritario el grupo de chicos que hace mención a este tipo de Ocio, indicando FIFA y GTA entre los más habituales. Por su parte el grupo de chicas comenta que entre



sus actividades digitales más frecuentes están: hacerse selfies para enviar por “insta” (Instagram), como forma de pasar el rato mandando fotos a su red de amigos, cuando no tiene nada que hacer, y jugar a “Candy Crush” Así explicaba un joven su visión del ocio digital.

Joven C4: Codes: [Buscar información] [Móvil] [Redes sociales] [Socializarse] [Comunicación] [Enterarse de cosas] [Juegos online] [Entretenerse] [WhatsApp]

“Pienso que hay varias maneras de ocio virtual. (...) a veces, si no tengo nada que hacer o estoy aburrido... pues busco cosas en Internet, con el móvil o algo así. También estoy con la consola. (...) Luego tienes, por ejemplo, las redes sociales: WhatsApp, Twitter que es para estar comunicado con los amigos, la familia, para enterarte de eventos y todo eso un poquillo”.

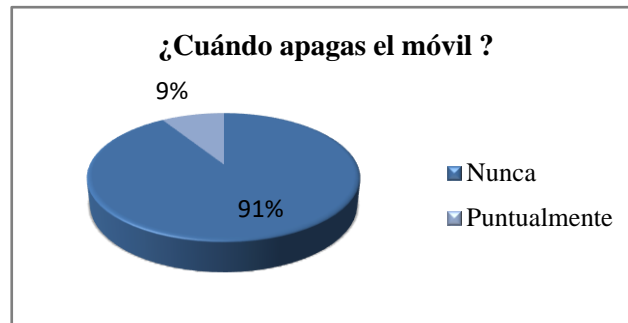
En cuanto al tiempo que los jóvenes dedican a las experiencias de Ocio digital las respuestas oscilan entre las cuatro horas y media y las nueve horas. No obstante, los entrevistados matizan diferencias entre el fin de semana y los días de diario, en los que aseguran hacer un uso más limitado de su tiempo de ocio virtual, por dedicarse a tareas impuestas por sus obligaciones laborales o formativas.

Pese a estas afirmaciones se observa, en general, las dificultades que presentan para establecer un límite claro entre el tiempo libre y tiempo dedicado a otras actividades ya que, al preguntar a los jóvenes en qué momentos hacen uso de su tiempo de ocio en la red, responden que pasan todo el día enganchados al móvil simultaneando actividades de trabajo, formación o domésticas con juegos online, WhatsApp y vídeos de YouTube. En este sentido, se inclinan además por el uso de la aplicación de WhatsApp con la que, como reconocen, los mensajes se pueden mandar en



cualquier momento de forma rápida, puesto que llevan permanentemente el Smartphone junto a ellos. Solamente siete del total de entrevistados, aseguraron dejar el móvil fuera de su alcance o apagarlo en momentos puntuales como las horas de clase.

Gráfico 11



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos.

Los jóvenes entrevistados coinciden en sus respuestas en referencia al uso que hacen de esta aplicación de Smartphone. En este sentido, afirman que principalmente la utilizan para comunicarse con sus amigos o con los familiares que hace tiempo que no ven, hecho que les hace valorar muy positivamente esta forma de comunicación, porque tal y como aseguran, les hace sentir cerca de sus seres queridos.

Joven C3: Codes: [Comunicación] [Redes sociales]

“Imagínate...pues no te puedes ver con tu padre o tu tío porque vive lejos o está en otro sitio pero puedes hablar cuando quieras, le pones un mensaje y ves que te va contestando ¿sabes?... Y eso pues no sé, parece que está más cerca”.

En lo que se refiere exclusivamente a las redes sociales y al tiempo que pasan en ellas ninguno de los jóvenes entrevistados puede definir un tiempo determinado porque, como reconocen, “es imposible”.



Sobre este tema, aseguran que las redes están presentes todo el día en su vida, ya sea WhatsApp, Facebook, Insta, Etc., porque la entrada de mensajes y las notificaciones en su Smartphone es continua debido a que siempre hay alguien que está conectado a la red y manda cosas, bien sean mensajes, fotos o vídeos.

Para los jóvenes participantes, las experiencias que comparten en las redes sociales son, sin duda, una excelente forma de enterarse de lo que sucede con amigos o conocidos de su círculo próximo. Comentan la facilidad con la que se puede acceder y cotillear las fotos de los demás y cómo estas, son interpretadas en función de las imágenes que aparecen. En este sentido, reconocen que muchos amigos se sacan fotos y publican comentarios en su muro o estado de WhatsApp, principalmente, para llamar la atención y hacer alarde de la vida o posesiones que tienen. No obstante, muchos manifiestan tener conciencia del error de interpretar la vida de los demás a través de las imágenes que reciben pero, curiosamente, reconocen sentir envidia en algunos casos. Así lo explicaba una joven participante.

Joven C1: Codes: [Redes sociales] [Enterarse de cosas] [Tiempo de conexión]
[Competencia] [Exhibicionismo]

“Hombre ahí está la Susi, todo el día subiendo fotos y eso...que si estoy con mi novio, mirad mi nuevo bikini.... El otro día se fue de compras y tardó, cero coma, en ponerlo en Insta... y claro que igual es postureo pero da envidia ¿qué no?”.

Entretenerse es para ellos otra de las razones que esgrimen, cuando hacen referencia a sus experiencias de ocio digital. En sus testimonios, son continuas las relaciones entre aburrimiento y Ocio digital en el discurso. Admiten que cuando no tienen nada que hacer utilizan el móvil para



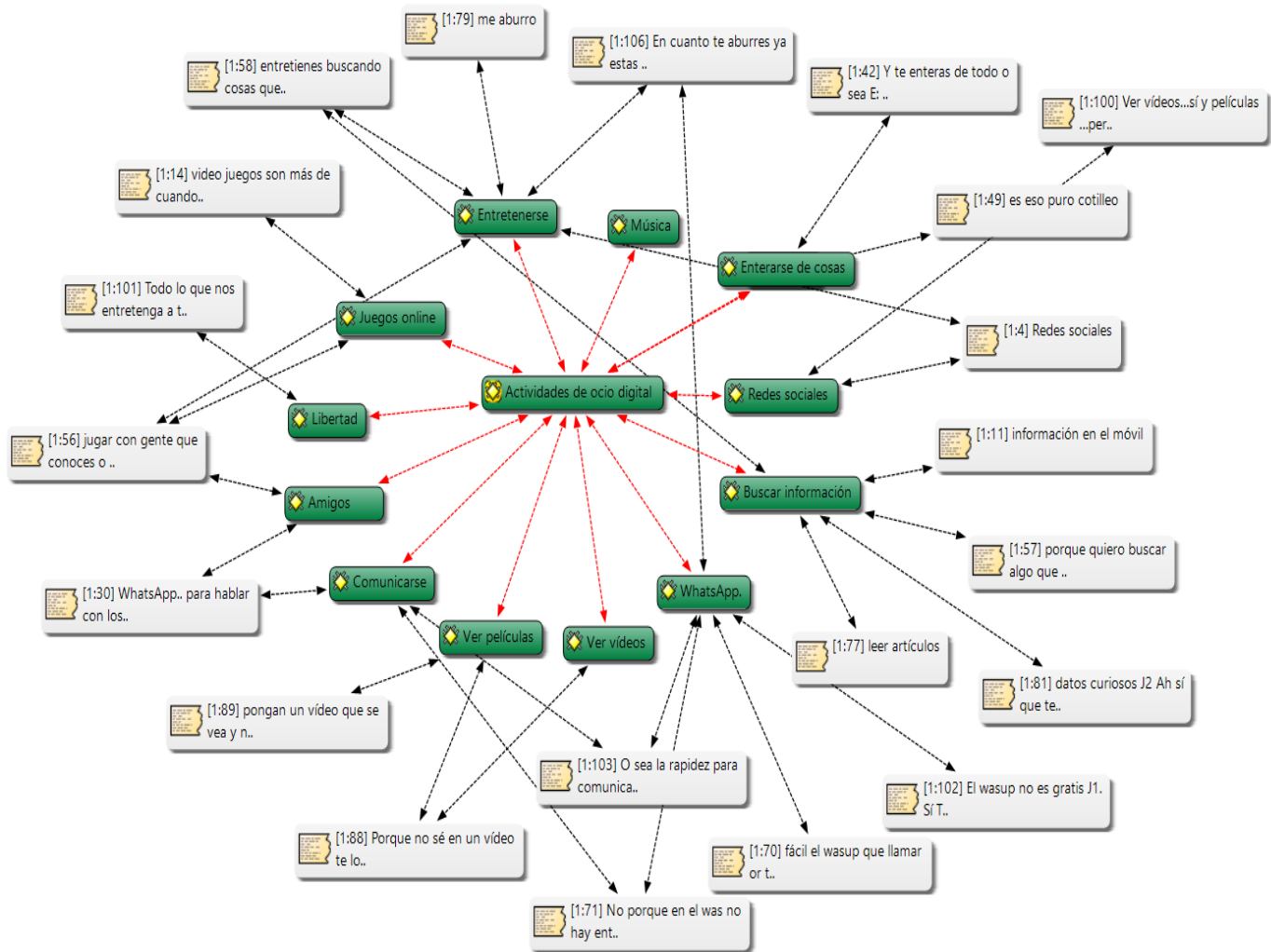
entretenerse de diferentes formas: enviando WhatsApp, metiéndose en el perfil y las fotos de sus contactos, escuchando música, haciendo búsquedas sobre famosos o de información, jugando con el móvil y mirando videos.

Llama la atención el grupo de declaraciones encontradas que refleja que, estos jóvenes, son conscientes de la pérdida de tiempo que les supone estar conectado constantemente a la red en los momentos de aburrimiento, con independencia del dispositivo digital que utilicen. Claramente reconocen que en muchas ocasiones van saltando de actividad en actividad, de pantalla en pantalla, de juego en juego, de Facebook a WhatsApp; en lo que una de las chicas entrevistadas define con la siguiente analogía.

Joven C3: Codes: [Pérdida de tiempo] [Móvil] [Entretenerse]

“Es como cuando haces zapping en la tele ¿sabes? Que vas pasando de un canal a otro porque todo te aburre y no sabes con qué quedarte... pues igual sólo que con el móvil”.

Imagen: 17. Vista de red: Actividades ocio digital



Fuente: Elaboración propia a partir de ATLAS ti.

Atendiendo a sus declaraciones se les pide, por tanto, que reflexionen sobre cómo las experiencias de ocio digital (redes sociales, internet...) les ayudan a disfrutar de su tiempo libre. El análisis de sus respuestas permite distinguir dos enfoques en las opiniones de los participantes.

Por un lado hay jóvenes que, en primer lugar, aclaran que el tiempo libre lo disfrutaban más en compañía de sus amigos con los que pueden hablar e interactuar en persona. En este aspecto,



coinciden en señalar la importancia de las relaciones personales en el mundo offline, porque aseguran que son totalmente necesarias para distinguir quien es y quien no es tu amigo de verdad. De esta forma lo expresa uno de los jóvenes entrevistados mientras el grupo asiente con la cabeza.

Joven C2: Codes [Redes sociales] [Tiempo libre] [Amigos] [Facebook] [WhatsApp]

“En Facebook y WhatsApp puedes conocer muchísima gente...yo tengo no sé cuántos seguidores en mi Insta que no conozco y otros tantos a los que sigo yo. Eso no son amigos, los amigos son los que están ahí...no sé si me entiendes, con los que sales a tomar algo o jugar un partido de fútbol. Que también están en la red, pero es distinto, de ellos te fias”.

Entre los comentarios realizados a este respecto, los chicos y chicas de los diferentes centros entrevistados están de acuerdo en reconocer, que dentro de su grupo de amigos hay siempre alguno que, pese a estar junto a ellos en el parque o lugar de reunión, se pasa la tarde enganchado al teléfono e internet realizando actividades como mandar WhatsApp o jugar online. En su opinión, es una manera de relacionarse que no les gusta y les parece una forma poco provechosa de pasar el tiempo entre los amigos.

Una vez realizada esta observación, las respuestas sobre cómo disfrutan de su tiempo libre en internet o en redes sociales, se enfocan principalmente en el entretenimiento que supone navegar por la red. Para ellos, esta forma de pasar el tiempo supone la libertad de escoger lo que quieren hacer ya que, tal y como confiesan, en internet pueden hacer todo lo que ellos decidan, sin límite y control alguno. En este aspecto es unánime el reconocimiento de los peligros que entraña esta



falta de control y limitaciones en la red, aspecto que se analizará más adelante en otro de los grandes bloques que han surgido del análisis.

Insisten en cómo el poder conectar con los amigos y familiares, a través de las redes, supone una oportunidad para disfrutar del contacto con los que están lejos. Así mismo se comenta, en todas las sesiones, la posibilidad que ofrece el ocio digital para compartir ideas, juegos, fotos, comentarios y opiniones con los amigos de manera individual o a través de grupos establecidos en WhatsApp.

En referencia a los juegos que comparten, es de nuevo, el género masculino el que hace mención a los destinados a la PlayStation, con la que pueden jugar online con amigos o desconocidos. Por su parte las chicas aseguran compartir fotos y comentarios en la red, como forma principal de disfrutar de su ocio digital.

Cuando preguntamos a los asistentes, qué les ofrecen las prácticas de ocio digital que no lo haga otro tipo de ocio. La posibilidad de conocer gente nueva, es una de las aportaciones que los entrevistados señalan con más frecuencia. Para los jóvenes, es una forma rápida de comunicarse que, además, insisten en plantear como una alternativa de distracción fácil ya que ofrece les múltiples opciones para relacionarse y variedad de temas para elegir. En opinión de un informante, el ocio digital le brinda:

Joven C2: Codes: [Socializarse] [Entretenerse] [Participación] [Tiempo libre]

“Más oportunidades, tienes infinitas cosas que hacer y decir, en internet tienes todo lo que quieres y más, mogollón de cosas para tu tiempo libre”.



Por otro lado, para los entrevistados, permanecer en contacto directo y constante con sus iguales a través de las redes, es una de las grandes diferencias que sugieren frente al ocio no digital. Desde su perspectiva, esta forma de trato continuado de manera virtual, permite que las relaciones sean más fluidas y hace posible estar enterado de todo lo que ocurre en su entorno próximo, muy centrado en sus amistades del instituto o barrio, con las que suelen compartir grupos en redes sociales. Así esta manera de concebir sus relaciones les impide llegar a acuerdos tales como la hora o el sitio de reunión, si no media la tecnología para ello.

Joven C3: Codes: [Móvil] [Amigos] [Comunicación] [Tiempo de conexión].

“Pues no puedes quedar con la gente, ni comunicarte con ellos en el momento si no es a través del móvil”.

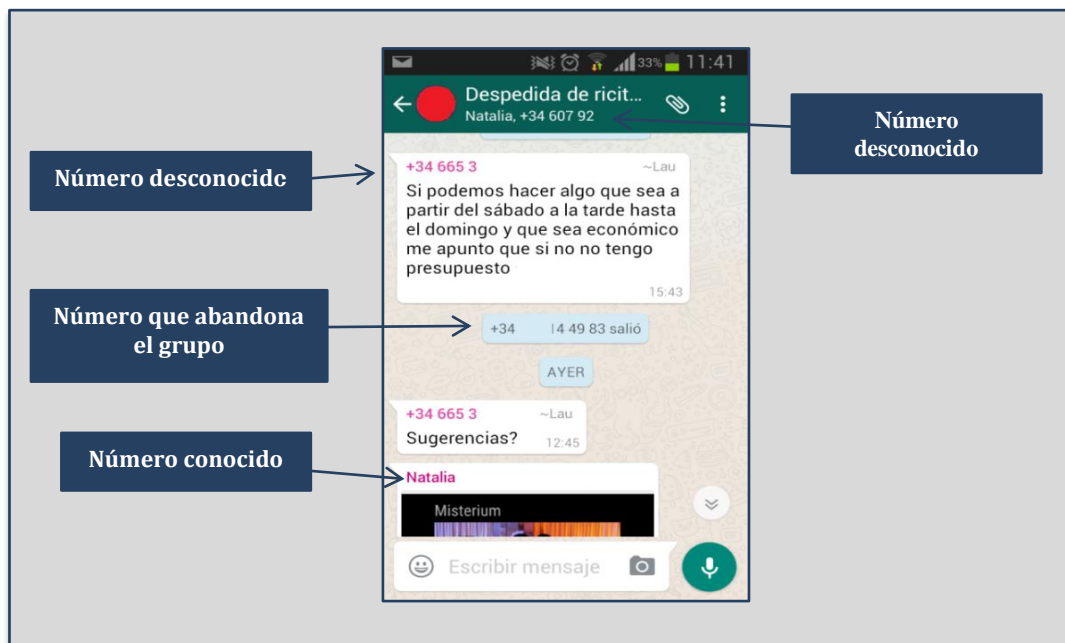
Haciendo alusión a los grupos a los que pertenecen, tanto chicos como chicas admiten estar en grupos distintos en la red, principalmente los que se forman a través de WhatsApp. En esta cuestión, la mayor parte de los informantes confiesa que, pese a formar parte de grupos cuyos miembros son todos conocidos, hay ocasiones que se ven involucrados en grupos de WhatsApp integrados por personas desconocidas de las que no tienen referencia, manifestando preocupación por el riesgo que eso supone. En el grupo C1 se hacía la siguiente reflexión entre dos jóvenes:

Jóvenes C1: Codes: [Amigos] [Redes sociales] [Peligro de conexión] [WhatsApp]
[Avatar]

1. “Yo el de familia y amigos para quedar principalmente, pero no controlas cuando te meten en un grupo, así de golpe te encuentras –“no sé quién te metió en el grupo tal”- y eso, pues ya estás ahí y no te han avisado”.
2. “Eso es verdad, además tú no has elegido participar y claro, a saber quién está en el grupo[...] pero tú puedes ver los teléfonos de la gente y lo que es peor los demás, (gente que no conoces) , también...aunque te borres pone tu número”.

Se comprueba en la imagen, cedida por uno de los participantes, que la aplicación muestra un número de teléfono que no pertenece a los contactos del informante pese a haber abandonado el grupo. Se observa, de igual modo, otro número que no forma parte de la agenda de contactos de nuestro colaborador. Para garantizar el anonimato se han suprimido algunos dígitos de los teléfonos que aparecen.

Imagen 18. Grupo de WhatsApp



Fuente: Elaboración propia a partir de imagen cedida por un colaborador.



Atendiendo a esta realidad, afirman abandonar los grupos que ya no les interesan porque se han creado para quedar o para momentos puntuales como una fiesta o cumpleaños. No obstante reconocen, de forma general, que además de estos grupos de formados en su mayoría por familiares o amigos, es muy habitual que les metan en otros en los que se reciben imágenes y mensajes de contenido violento o desagradable. Asunto que se estudia en más profundidad más adelante.

Por otro lado admiten cómo, esta forma de relacionarse, les permite enterarse de lo que sucede a su alrededor y recibir información y noticias de los amigos. Explican, que les resulta muy fácil comunicarse e interactuar así, porque lo que se sube al grupo llega a todos los miembros a la vez, haciendo sencillo quedar o pedir los deberes.

Joven C5: Codes: [Enterarse de cosas] [Socializarse] [Redes sociales].

“Si uno lo sube al grupo lo sabemos todos... ¡es más rápido fijo!”.

Para finalizar este bloque de experiencia de ocio digital, recogemos el análisis de las respuestas en cuanto a la forma, en que los jóvenes en dificultad, consideran que éstas (redes sociales, el WhatsApp...) pueden afectar de forma positiva o negativa a otras actividades que realizan a lo largo del día.

En cuatro de los cinco centros colaboradores las respuestas empiezan comentando los aspectos negativos. En este sentido se reconoce, nuevamente, la pérdida de tiempo que supone permanecer en la red de forma continuada.

Los jóvenes aseguran ser conscientes de que pasan demasiadas horas en internet y que este comportamiento les afecta de manera negativa en actividades como sus obligaciones personales



refiriéndose, principalmente, a las que se derivan del Instituto o de sus tareas en casa. Al solicitar un ejemplo un informante exponía:

Joven C5: Codes: [Tiempo de internet] [Amigos] [Pérdida de tiempo] [Dependencia]
[WhatsApp]

“A ver no sé por ejemplo...yo tengo que ayudar a mi madre con los cubos de la basura, a sacarlos y eso a la calle ¿vale? Y me pega la bronca porque nunca los saco a tiempo, no sé, me pongo a contestar a los colegas y se me va...una vez tardé la vida en volver porque me quedé en la calle con el móvil... (Ríe) en invierno y sin abrigo, puntualiza”.

El sentimiento generalizado que reconocen, es la dependencia que tienen sobre todo con el teléfono móvil. Tal y como se observa en sus contestaciones, sienten que les quita tiempo para hacer otras actividades, pero no definen con claridad qué les gustaría hacer más allá de pasar tiempo con su círculo de iguales. Particularmente, algunos chicos han dirigido sus críticas a la escasa oferta de actividades, ya sean relacionadas con el ámbito de las TIC o en el entorno offline, que existen para los jóvenes que no pueden hacer frente a los gastos económicos que conlleva la oferta de entretenimiento en la capital madrileña. Parques de atracciones, cine, conciertos, teatros, se menciona expresamente el evento de juegos digitales In game experience⁸².

Cabe señalar al respecto, el llamativo acuerdo que genera la afirmación rotunda de que la dependencia, que los jóvenes tienen de internet, ha sido creada por el entorno en el que se han

⁸² Evento anual que concentra actividades relacionadas con el ocio digital y el entretenimiento interactivo: novedades en videojuegos, realidad virtual, competiciones e-sports, eventos manga, retro, e-combat....el precio de la entrada aproximado oscila entre los 9,5 y los 12 euros diarios.



desarrollado. Así, aseguran que haber nacido en un mundo dominado por la tecnología, implica estar conectado constantemente. Además aclaran que las empresas dedicadas a las TIC se esfuerzan en venderles productos y crear aplicaciones para mantenerles enganchados.

Resulta significativo que, pese a estas afirmaciones, son muchos los chicos y chicas que han aclarado no reconocerse dentro de ninguno de los colectivos que definen a la generación digital Nativos, Milllennials, generación@ etc.

Al solicitar una explicación razonada sobre esta cuestión, coinciden en aseverar, que son los chicos más jóvenes que ellos los que saben de verdad manejar la tecnología. Pese a no poder concretar una edad para este grupo, sorprende la convicción que mantienen a este respecto y el hecho de que reconozcan que, el uso continuado de las de redes para establecer relaciones sociales y el manejo intuitivo de la tecnología, no les hace formar parte de esta generación que aseguran, poseen más destrezas y conocimientos informáticos. En todos los documentos analizados el código Nativo digital aparece vinculado a citas como la que se muestra a continuación.

Imagen 19. Código con cita Nativo digital

Cita seleccionada (Versión extendida)

UH: Entrevistac4

File: [C:\Users\Marga\Documents\Scientific Software\ATLAsTi\TextBank\Entrevistac4.hpr7]

Edited by: Super

Date/Time: 2017-04-05 18:43:03

P 4: Entrevistac4.docx - 1:96 [No vale solo con bajarse una aplicación...] (364:365) (Super)

Códigos: [Nativo digital]

No memos

No vale solo con bajarse una aplicación y mandar WhatsApp o fotos...ahora saben moverse por la red y encontrar lo que buscan, saben usar programas y meterse en un millón de historias. ¿Tú has visto cómo juegan al Silver Surfer?

Fuente: Entrevista C4.



Se evidencia también, sobre la implicación negativa de las experiencias de ocio, la opinión de un conjunto de informantes que reconoce abiertamente la falta de oportunidades en el entorno, como responsable directo de la dependencia y del exceso de tiempo empleado en distintas experiencias de ocio digital. Según sus testimonios, no desempeñar una ocupación laboral y haber dejado o terminado el instituto hacen, de las experiencias de ocio digital, un recurso al que acudir para “matar el tiempo y no pensar en sus problemas” (J.C1). Ellos mismos reconocen que el problema reside en que, de esta forma, descuidan otras actividades “más productivas” como estar con la familia o leer “cosas importantes”.

Desde un punto de vista positivo los colaboradores admiten, nuevamente, que estar en redes sociales proporciona una comunicación fluida con los familiares o amigos de forma que se pueden organizar mejor para quedar o realizar actividades. Así mismo, advierten que es muy bueno para recibir información importante sobre deberes o cosas que tienen que hacer y que se les han olvidado.

Continuando con esta visión más halagüeña, se han encontrado referencias en todos los documentos de las entrevistas, a la búsqueda de información como característica positiva de la Tecnología digital, que agiliza el desarrollo de distintas actuaciones, entre las que enuncian principalmente, estudiar, buscar trabajo y aprender cosas curiosas a través de la red.

En los centros C1 y C2 se comenta, en torno a las ventajas que le encuentran al Ocio digital, la posibilidad de tener acceso a tutoriales de internet con los que se pueden aprender cosas útiles para aplicar en la vida fuera del entorno tecnológico. Los informantes aseguran conocer tutoriales que ayudan, tanto a realizar operaciones matemáticas, como a cocinar unas magdalenas o arreglar una moto de forma muy entretenida.



No obstante, pese a ser conscientes del provecho que podrían obtener de esta forma de ocio digital confiesan, al preguntarles por el uso que hacen de ella, que recurren a esta herramienta digital pocas veces y como último recurso en contextos de aprendizaje de corte formal.

Imagen 20. Nube Experiencias de ocio digital



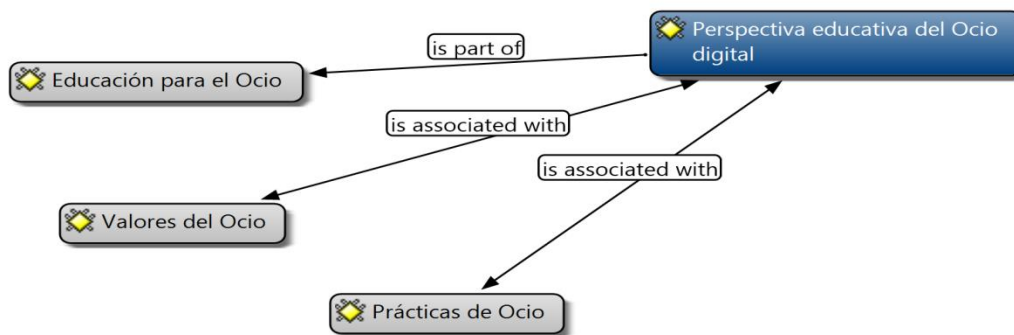
Fuente: Elaboración propia con World Cloud.

Para finalizar este bloque, se presenta la descripción de nube de palabras que identifica las principales ideas de los jóvenes sobre las experiencias de Ocio digital.

Se observa que la palabra más utilizada en el discurso de los jóvenes en torno a las experiencias de ocio digital es Redes sociales. Junto a ella se distinguen también por su densidad, los términos móvil, WhatsApp y amigos, como expresiones más relacionadas con el estilo de ocio que los jóvenes practican en la red. Así mismo, sus respuestas en este sentido contienen muchas alusiones a la comunicación y al término desconocidos, apreciándose una densidad muy similar a la palabra amigos. Otra de las palabras más repetidas en el discurso de los entrevistados es gratis, en alusión a la conexión que utilizan para disfrutar de las experiencias de ocio digital. Además, se identifican con claridad los conceptos libertad y dependencia seguidas de vocablos como YouTube, Instagram, entretenerse y relacionarse muy vinculadas al concepto de ocio digital expuesto por los jóvenes. Significativamente, las palabras con menor presencia en el discurso son las que a priori, parecen más relacionadas con las experiencias de ocio en el ámbito digital: jugar, ordenador y videojuegos.

Bloque 2. Perspectiva educativa del Ocio digital en jóvenes vulnerables

Imagen 21. Perspectiva educativa



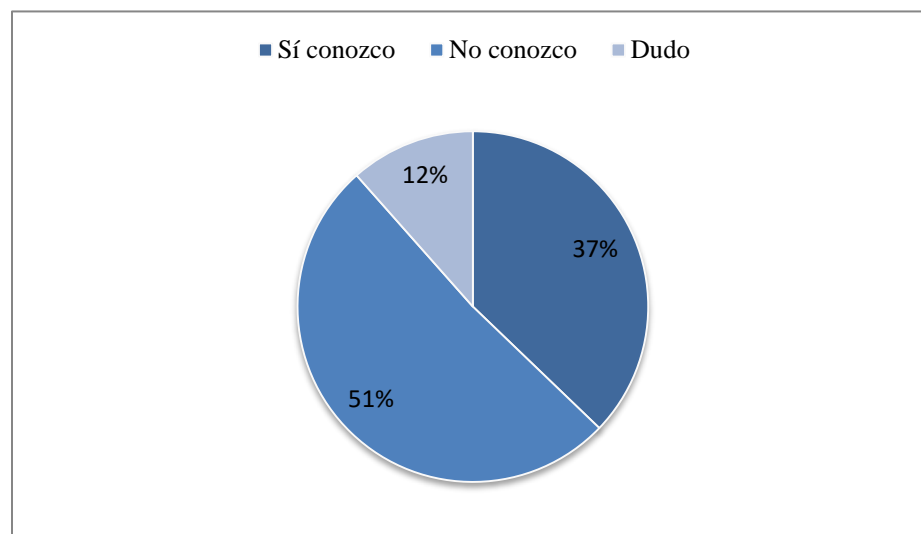
Fuente: Elaboración propia a partir de ATLAS ti.



Comenzamos este bloque con el análisis de los testimonios recogidos ante la pregunta sobre las redes sociales y webs que se utilizan para compartir información sobre aficiones, intereses o dudas.

Sorprendentemente muchos de los entrevistados afirman, a priori con rotundidad, no conocer o tener dudas al respecto, sobre redes sociales en las que se traten temas de interés en referencia a sus aficiones y gustos personales así como sobre sus dudas o preguntas. Sorprende, principalmente, porque han manifestado conocer tutoriales y lugares virtuales en los que se realizan distintas actividades como las explicadas en líneas anteriores.

Gráfico 12. Conoces alguna red social o soporte virtual para compartir información sobre tus aficiones, intereses, dudas...



Fuente: elaboración propia a partir de los datos.

Al llamar su atención al respecto, algunos de los jóvenes, afirman conocer estas actividades y manifiestan no participar en ellas porque son redes o webs aburridas que no les ofrecen nada que les resulte atractivo o diferente. No obstante, se recogen testimonios de jóvenes que afirman, tras



una breve reflexión, meterse en blogs para enterarse de cosas que les gustan o interesan aunque divagan sobre el tema sin hacer mención con claridad a ningún tipo de blog, red social o actividad virtual específica.

En lo que sí se observa consenso, en las exposiciones de los colaboradores, es en relacionar el portal YouTube con redes o actividades virtuales en las que aseguran, observan a sus YouTubers favoritos a los que imitan en su forma de vestir o comportarse pero que, tal y como los propios jóvenes comentan entre ellos, no son principalmente lugares para compartir información, sino más bien para entretenerse.

Entre todas las respuestas recogidas aparecen dos referencias a foros de consultas como Yahoo respuestas y Forocoche en las que según los testimonios:

Joven C4: Codes [Enterarse de cosas] [Redes sociales] [YouTube]

“Puedes preguntar lo que quieras, no tiene que ser de coches...cualquier duda o algo así, pero vamos que el yahoo son casi todo chorradas y bueno Forocoche no está mal a veces dicen cosas interesantes, te entretiene”.

Se localiza una referencia en la entrevista al grupo C2 que hace alusión a la aplicación Wattpad que permite a los usuarios, que forman parte de esta red, compartir historias, artículos, poemas, etc.; tanto de autores conocidos como desconocidos, vía online o mediante la descarga de la aplicación en el Smartphone, ordenador, Tablet o cualquier otro soporte de tecnología digital .

Continuando con el estudio del discurso, los informantes comentan que a través de las redes sociales reciben información sobre las aplicaciones y juegos que más tarde se descargan para el desarrollo de sus prácticas de ocio digital.



En este sentido, indican que la principal vía por la que se enteran de que hay una nueva aplicación o juego, es la mensajería de sus amigos y conocidos que les alertan sobre las últimas novedades en este ámbito. Así, coinciden los comentarios en los cinco grupos de entrevistados, sobre la necesidad de tener la aplicación de la que todos hablan para no ser el único/a que no la tiene; quedándose sin la posibilidad de poder relacionarse y participar de los comentarios o juegos, sobre la misma, en su grupo de referencia.

Joven C1: Codes: [Amigos] [Dependencia] [Redes sociales] [Socializarse]
[Consumismo]

“Porque ya ves que todo el mundo habla de ella, yo por ejemplo antes no conocía Instagram, lo descubrí porque mis amigos hablaban de ello y ya pues, te creas una página tú también”.

Otra de las vías que apuntan como promotora de nuevas aplicaciones y gadgets son los banner que aparecen constantemente en las redes sociales. En su opinión, es un elemento de internet que señalan como negativo porque, según argumentan, les distrae de otras actividades que están haciendo.

Joven C3: Codes: [Consumismo] [Redes Sociales] [Dependencia] [Instagram]

“La publicidad que hay no sé...en Instagram: como menú principal te aparecen las fotos de las personas a las que sigues...pues ahora te aparecen cuentas de personas a las que no sigues y te sale un anuncio de “ha salido una nueva aplicación para tal y tal cosa”...y claro pues te la bajas”.



Finalmente varios entrevistados comentan entre ellos que en su Smartphone la plataforma Play Store.⁸³ Google viene instalada sin que la puedan eliminar. En ella aparecen las últimas novedades de distribución digital como películas, juegos, aplicaciones, canciones, etc. Se vuelve a mencionar la responsabilidad de las empresas que, tal y como ellos lo viven:

Joven C4: Codes: [Dependencia] [Competencia] [Consumismo]

“Nos crean la necesidad... no sé, siempre están sacando algo nuevo y lo tienes ahí solo tienes que instalarlo [...] claro que no siempre es gratis, aunque no lo puedes evitar porque todos lo tienen ¡no vas a ser el único pingao!”.

Entrados en el tema, se les pregunta por la forma en la que aprenden a manejar las aplicaciones, video juegos o redes sociales en las que participan y, en este sentido, no hay diferencia alguna en las respuestas de todos los grupos consultados.

El análisis de los documentos y notas de campo refleja que todos los informantes responden de manera muy similar, mostrando cierta sorpresa ante la pregunta, porque la respuesta les parece en todos los casos evidente. Así tal y como se desprende de sus declaraciones, aprenden a utilizar juegos, aplicaciones y redes sociales de forma autónoma y de manera intuitiva. En ocasiones, reconocen observar como lo hacen sus amigos para después llevarlo a lo práctica por sí mismos, además de puntualizar, que las propias aplicaciones son fáciles de manejar y que si no lo consiguen, los tutoriales de internet resuelven el problema. A modo de ejemplo se muestra la transcripción

⁸³ es una plataforma de distribución digital de aplicaciones móviles para los dispositivos con sistema operativo Android así como una tienda online desarrollada y operada por Google



literal de las citas textuales registradas en grupos diferentes asociadas entre otros al Código Aprendizaje intuitivo

Joven C2. “Ah eso yo sola, voy paso a paso”.

Joven C4. “Yo la descargo y aprendo yo mismo si no pues busco un tutorial”.

Joven C1. “A ver pues fácil o aprendes tu solo o miras como la hacen los colegas ¿no?”.

En la línea de estas declaraciones se plantea a los informantes la posibilidad de utilizar las redes sociales, los blogs, el WhatsApp o internet para el aprendizaje de cosas que puedan aplicar en tu vida diaria.

¿Te has planteado alguna vez la posibilidad de utilizar las redes sociales, los blogs el WhatsApp o internet para aprender cosas que puedas aplicar en tu vida diaria?

Tabla 20. Prácticas de aprendizaje con las TIC

	N=78	100%
SÍ	58	74%
NO	9	12%
A VECES	11	14%

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos.

El estudio de sus expresiones recoge que los jóvenes de este colectivo, en su mayoría, no sólo se plantean el uso de estas herramientas de internet para aprender, sino que además, lo llevan a la



práctica en su vida diaria en cualquier momento del día. Como muestran sus testimonios son conscientes de la facilidad de conectarse a una red para resolver dudas o necesidades que les surgen en el momento, cuando están solos en compañía de sus amigos.

Joven C3: Codes: [Amigos] [Enterarse de cosas] [YouTube] [Aprendizaje online] [Aprendizaje colaborativo] [Buscar Información]

“Sí, yo por ejemplo ahora estoy dando mates y tengo dudas y lo pongo en YouTube, por ejemplo: no sé hacer no sé qué cosa... y te lo explica. O tienes dudas de cualquier tontería y siempre hay un vídeo o alguien y te lo puede explicar”.

Tomando de referencia sus experiencias personales, describen que son muchas las ocasiones en las que se meten a ojear páginas de internet para entretenerse leyendo artículos sobre temas de interés propio, para resolver dudas o simplemente haciendo búsquedas en webs que tienen datos curiosos que les resultan atractivos.

Los jóvenes entrevistados indican que, para ellos, esta forma de aprender cosas nuevas les resulta más interesante porque les parece muy entretenido y visual, reconociendo además, que internet les parece un medio más cómodo ya que al presentar la información de manera gráfica son capaces de retenerla con más facilidad. “Es verdad, lo ves y se te queda” Joven C3.

La herramienta a la que más aluden para este tipo de prácticas digitales es claramente YouTube, a la que vinculan con la posibilidad de ver tutoriales de diversa temática que les pueden ayudar a resolver pequeños conflictos domésticos como arreglar un grifo roto, cocinar, teñirse el pelo o maquillarse. Para ello, afirman seguir los consejos de los YouTubers a los que conocen por referencias de amigos o por la cantidad de visitas que tienen en su cuenta.



Uno de sus grandes acuerdos es advertir las oportunidades que WhatsApp les ofrece cuando tienen que preguntar algo o resolver alguna duda. Comentan la rapidez con la que se comunican con amigos o familiares que les ayudan cuando se encuentran ante algo que quieren saber o un problema que tiene que solucionar.

Joven C4: Codes: [Amigos] [Redes Sociales] [Aprendizaje online] [WhatsApp].

“Yo el otro día tenía un marrón en el curro y mi colega por WhatsApp me dijo como solucionarlo y eso ya me ha quedado claro, ya no me pilla otra vez”.

Llegado este punto se aborda específicamente en la entrevista la posibilidad de contemplar actividades educativas a través de dispositivos y aplicaciones digitales. La intención no es otra que conocer, en opinión de los chicos/as, el interés que suscita las prácticas relacionadas con el ocio digital desde un enfoque educativo.

El criterio de los informantes en este aspecto abre distintas líneas de análisis. Por un lado, las reflexiones de los jóvenes desde el plano educativo no formal y, por otro las que hacen referencia al ámbito formativo regido por el currículo de enseñanza.

Analizando su opinión respecto a las actividades digitales educativas contempladas de forma no prescriptiva, aparecen constantes alusiones favorables a esta opción que insisten en la idea de que, a través de la tecnología digital y del conjunto de instrumentos que la acompaña, los aprendizajes les resultan más cómodos y fáciles debido, principalmente, a que están apoyados por imágenes muy sugerentes y atractivas que hacen más entretenido el contenido de la página que están visitando.



Una de las grandes ventajas educativas que observan los jóvenes, a este respecto, es la posibilidad de interactuar en la red subiendo sus propios comentarios y fotos de forma libre. Según exponen, es una manera de tener información creada por ellos mismos que se caracterizaría por presentar el contenido de forma adecuada ya que, en su opinión, ellos serían los más interesados en hacer de esa información algo entretenido que les permitiera enterarse de aquello que más les importa.

Desde su forma de verlo, aseguran que la posibilidad de crear contenidos de manera colaborativa es la mejor manera de aprendizaje y, que las redes sociales, son una herramienta de gran valor para ello ya que les permite estar conectados entre todos generando ideas, opiniones y comentarios mediante actividades de ocio digital que pueden tener gran valor educativo.

Joven C1: Codes: [Compartir] [Participar] [Aprendizaje colaborativo] [Enterarse de cosas] [Redes sociales]

“Además puedes compartir y subir cosas cuando te interesa...y tus comentarios, eso estaría bien porque te hace participar en el aprendizaje, ¿no?” Te enteras de algo nuevo y...pues lo comentas no sé”.

Alrededor de esta idea, surge la reflexión sobre el contenido y la información que se sube a las redes, en este sentido, los jóvenes manifiestan sus dudas sobre lo que consideran puede ser información engañosa o verídica ya que, como se reconoce de sus testimonios, son muy conscientes de que no todo lo que se publica en la red son contenidos veraces. Pese a ello, aseguran no molestarse demasiado en contrastarla.

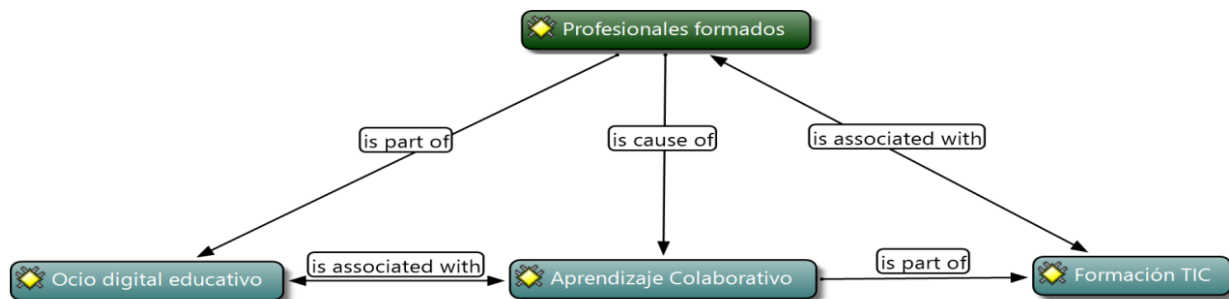


Por otra parte se han recogido testimonios en los centros C1, C2, C4 de jóvenes que piensan que sería interesante que se enfocaran actividades educativas a través de la red en las que pudieran aprender a sacar más partido de los dispositivos tecnológicos actuales. Desde su perspectiva, la tecnología digital es una herramienta necesaria para abordar el futuro en todos los ámbitos, identificando entre ellos en primer lugar, el doméstico y el de las relaciones personales, seguidos del laboral y educativo-formativo, no se hace mención al Ocio en ninguno de ellos. La mayor parte de los colaboradores reconocen sentirse poco capacitados para la utilización de dispositivos digitales de forma óptima, insistiendo de nuevo, en la idea de que no pertenecen a esa generación de jóvenes que tienen un sentido innato para el uso de la tecnología. Así se puede ver en esta cita asociada al código Nativo digital.

Joven C5: “No, yo no soy un Nativo digital ni nada de eso....Nosotros todavía hemos jugado en la calle”.

Se observa al respecto, la convergencia de opiniones entre los informantes, sobre la necesidad indispensable de que estas actividades educativas se desarrollen por profesionales formados en el campo del ocio a través de las TIC, de forma que puedan combinar ambas áreas de conocimiento. Para ellos, es imprescindible que los responsables educativos conozcan sus intereses y necesidades, de manera que puedan llevar a la práctica programas o actividades sostenidas en dispositivos digitales, que respondan a las demandas de los jóvenes para las que se diseñan.

Imagen 22. Vista de Red Profesionales Formados



Fuente: Elaboración propia a partir de ATLAS ti.

Así mismo, cuando la conversación deriva hacia el plano educativo formal surge la misma tendencia de opinión. Para el colectivo de jóvenes protagonista, contemplar actividades educativas desde dispositivos tecnológicos es, sin duda, una opción que les podría parecer atractiva. El problema según dejan patente, reside en la falta de confianza que muestran estos chicos y chicas hacia la capacidad de los profesores para asumir este reto. Según confiesan, los profesionales educativos se limitan a poner vídeos o enseñarles a manejar el ordenador pero de forma poco ajustada a sus necesidades actuales. Tal y como lo observan, la educación, en este sentido, se dirige más a trabajar y conocer el hardware de los dispositivos que a la práctica de actividades de software informático más allá de Word. Los chicos y chicas demandan nuevamente, unos profesionales actualizados que conozcan el entorno digital de forma que puedan enseñarles cosas que sean aplicables a la vida cotidiana de manera operativa. De este modo explicaba un joven su opinión al respecto.



Joven C1: Codes: [Profesionales formados] [Formación TIC] [Ocio digital educativo]

“Sí pero no sólo eso, los profesores deben ser más activos, entender que las cosas cambian y que ahora nos interesa más internet, que es más entretenido que su forma de explicar. Tiene que cambiar todo, que nos enseñaran cosas que nos sirvan para algo...yo que sé... a hacer música o fotografía...yo he visto gente que hace unas fotos que flipas con el móvil... Eso sí que me sirve y no saber qué es una CPU, ¡pa qué!”.

En muchas referencias los jóvenes dejan claro que los profesores deberían buscar alternativas digitales para dar el contenido de su asignatura, exponen que sería deseable articular, de algún modo que no saben especificar, los aprendizajes que son prescriptivos con instrumentos de tecnología digital, porque reconocen el interés y atractivo que tienen estos dentro de un entorno educativo.

No obstante, pese a reconocer la gran utilidad de los dispositivos tecnológicos como elementos para el aprendizaje desde un enfoque lúdico, son muchos los informantes que aluden a la necesidad de combinarlo con paradigmas educativos de corte más clásico. En este aspecto, la mayor parte de los entrevistados está de acuerdo en reconocer, que el aprendizaje íntegramente online, no es para ellos una alternativa posible. A este respecto los informantes, coinciden en afirmar, que la falta de contacto personal con los profesores y compañeros supone una desventaja en esta tendencia de aprendizaje, aunque su enfoque se ajuste a una experiencia más lúdico.

Sus declaraciones hacen hincapié principalmente a dos aspectos. Por un lado señalan la necesidad de estar presentes en el aula para entender mejor lo que los profesores quieren transmitir ya que les ofrece más confianza. Explican que sienten que, de este modo, la educación es más



personalizada e indican la importancia, que para ellos tiene, el hecho de que el profesor les conozca personalmente. Así mismo son constantes las referencias a los compañeros de clase, como uno de los motivos por los que descartan el aprendizaje online ya que, según han especificado, esta forma educativa reduce el contacto con la gente y puede aislarte socialmente. En su negativa, este joven lo observaba de esta forma:

Joven C2: Codes: [Aprendizaje online] [Amigos][Individualismo]

“Sí, pero pierdes el control de las personas, acabas solo, haciendo el curso... pienso que es mucho mejor estar en una clase con compañeros”.

Profundizando en el tema, los chicos barajan la posibilidad de utilizar los dispositivos tecnológicos y las actividades de ocio digital pero dentro del entorno escolar y siempre como apoyo a la educación tradicional, aunque reconocen de nuevo, que esta debe reciclarse para hacerse más atractiva y ajustada a las necesidades de la vida actual en general y particularmente a la demanda de los jóvenes de este colectivo.

Esta argumentación se sostiene, según la mayor parte de los testimonios, en la poca confianza que manifiestan sobre su capacidad para el seguimiento virtual de las actividades que se plantean. Entienden, que esta formación requiere una constante participación y seguimiento de la información para cumplir con las tareas, los plazos y las normas que se establecen reconociendo, en este sentido, no tener disposición para ello a pesar de insistirles en el enfoque lúdico de las actividades. En su opinión, este tipo de actividades deben realizarse en niveles educativos superiores como el universitario por ser un entorno en el que, según comentan, hay mayor



disciplina e interés o, por el contrario, desde la escuela infantil con los nativos digitales, que están más preparados para el aprendizaje en el entorno digital.

Asumen con total naturalidad además, la distracción que supone estar conectado a internet, considerando que no son capaces de realizar una sola actividad sin saltar de un link a otro para mirar lo que ofrecen otras páginas o lo que sucede a su alrededor en las redes sociales reconociendo, además, las dificultades que eso significa para los procesos de aprendizaje.

Joven C5: Codes: [Aprendizaje online] [Pérdida de tiempo][Enterarse de cosas] [Redes sociales] [WhatsApp] [Facebook]

“Porque no vas a estar pendiente viendo allí de qué han publicado, qué es lo que van a hacer al día siguiente, qué es lo que vas a dar o lo que tienes que entregar...yo pues me pongo a mirar Facebook o un mensaje que me entra y así claro...”.

En este punto todos los entrevistados están de acuerdo en señalar que para ellos, es de singular importancia que las actividades digitales que se planteen, aunque se trabajen desde un punto de vista educativo, tengan aplicación en su vida diaria y puedan servirles para avanzar en su proceso de independencia y emancipación.

Destacan el papel que la tecnología tiene actualmente en el ámbito laboral y señalan que los programas formativos apenas cuentan con materias específicas en este sentido y, si lo hacen, son asignaturas poco atractivas concebidas desde un plano teórico alejadas de las dinámicas de ocio digital a las que se refiere la entrevista.



Así mismo, son conscientes de la oferta de empleo que hay en el sector de la tecnología digital en todos los sectores productivos y de la falta de planes educativos que existen en niveles formativos inferiores a los Ciclos de grado superior o Universitarios. En este tema, a pesar de que no consideran necesario titulación académica para manejarse en empleos relacionados con las redes sociales o el ocio digital, los informantes coinciden en que, los jóvenes menos capacitados académicamente no tienen oportunidades.

Se muestra el extracto de una conversación entre los jóvenes del C4 vinculada entre otros a los códigos: [Redes sociales] [video juegos] [Ocio digital como profesión] [Tiempo de conexión].

Joven 1. “Piénsalo... quién me va a decir a mí que necesito un título para ser experto en redes sociales o en videojuegos...pero si me paso el día en ellas...pero claro, valoran más unos estudios en la universidad que a mí que solo tengo ESO, yo creo que está mal montado el sistema..”.

Joven 2. “Ya ves, a mí me fliparía ser Game Tester⁸⁴...pero no sé lo que hay que estudiar para eso...”.

Atendiendo a sus reflexiones, se les preguntó, por las posibilidades de considerar su formación de manera digital si existieran planes y programas que les ayudaran a conseguir estos propósitos de conjugar, el ocio digital con la preparación para el desempeño de una labor profesional. La

⁸⁴ Game Tester: Probador de vídeo juegos. Consiste en jugar a video juegos para encontrar los posibles fallos en el desarrollo del mismo e informar a la compañía para que lo solucione.



respuesta en este sentido fue rotunda, todos los jóvenes se manifestaron a favor, pero dudaron que fuese un objetivo a alcanzar por los sistemas y los profesionales del sector educativo formal ya que, a su modo de ver, éstos no están interesados en la enseñanza fuera del método curricular que rige la normativa educativa. En este aspecto, argumentan que, tanto los centros socioeducativos a los que acuden como los Institutos en los que cursan estudios, no contemplan el ocio digital desde una perspectiva formativa o educativa.

Al preguntar a los distintos grupos de entrevistados cómo articularían ellos este tipo de formación/ educación nos encontramos con dos tendencias de opinión.

Los grupos C3 y C5 han manifestado su desconfianza en que se pudiera llevar a cabo porque insisten en la escasa formación de los profesores y educadores en este ámbito. Expresan claramente su acuerdo en reconocerse más y mejor capacitados para manejar Redes sociales, canales como YouTube o vídeo juegos que los responsables educativos. Sorprende especialmente, la determinación con la que afirman que son, concretamente los docentes del ámbito educativo formal, los que menos conectan con las necesidades que los jóvenes observan en este ámbito. Ya que según explican, los profesores tienden a pensar que todo lo relacionado con la tecnología digital, que se enfoque desde el ámbito del Ocio, es una pérdida de tiempo además de poco educativo y, una forma de distracción, que les impide centrarse en lo realmente importante que es, según sus testimonios, el libro de texto.

Desde su perspectiva, los educadores y profesores les dan lecciones de cómo deben disfrutar del Ocio digital limitándose a mostrarles páginas o webs de contenido más o menos educativo y eso, tal y como lo manifiestan en todos los grupos, es totalmente innecesario porque lo pueden



descubrir por sí mismos o buscando ayuda en algún amigo que les oriente sobre lo que deben hacer. Se incluye esta cita textual en la que un joven lo expresaba con claridad.

Joven C5: Codes: [Aprendizaje Intuitivo] [YouTube] [Amigos] [Libertad]
[Profesionales formados]

“No porque eso lo aprendes por tu cuenta, realmente todo lo que quieres y sabes ... qué tienes que buscar en YouTube, que tienes que mirar en Facebook, no hace falta que te digan “oye puedes meterte a esta página” qué ¡va! ¿Sabes? y si no te lo va diciendo un amigo. El problema es que muchas veces nos perdemos cosas que nos interesan de verdad, porque nadie nos enseña más allá”.

Por su parte los informantes de los grupos C1, C2 y C4, aunque también expresan sus dudas al respecto, por motivos similares, consideran importante que se ayudara a los jóvenes a conocer otras alternativas de Ocio en la red. Son conscientes de que pueden sacar más partido a los conocimientos que tienen, destacando el papel de las redes sociales como medio para aprender de forma diferente a la que están acostumbrados. A este respecto, lo que coincide en reclamar, son profesionales con formación para el desarrollo de actividades que les permitan descubrir y manejar las posibilidades de la red y de los dispositivos digitales para ir un paso más allá del simple entretenimiento educativo.

Así mismo subrayan la importancia de una educación en el Ocio digital que contemplara propuestas para evitar los peligros que rodean a las redes sociales y a internet. En este aspecto, el consenso se manifiesta en la realización de actividades que les capaciten para reconocer esos peligros y sobre todo saber cómo solucionarlos y enfrentarse a ellos. De igual forma se aprecian



coincidencias en señalar que la educación en el ocio digital ha de hacerse desde la infancia puesto que son los más pequeños los que han de manejarse con los dispositivos digitales desde su nacimiento y, según su opinión, son más vulnerables a los peligros de la red.

En el punto en el que se manifiesta equilibrio de opiniones es, tal y como se desprende del análisis de los testimonios, que con independencia de que la educación para el ocio digital se aborde desde el ámbito formal o informal, esta debe contemplarse desde un modelo educativo que les permitan su participación e implicación directa, teniendo en cuenta además, su opinión en el diseño de las actividades que se organicen para el aprovechamiento de los espacios de ocio y la libertad para escoger aquéllas que más se ajusten a sus gustos personales ya que, en este aspecto, reconocen que se sienten excluidos.

Entre las propuestas que realizan sobre aquello que les gustaría aprender a través la utilización lúdica de dispositivos de digitales aplicaciones móviles, etc., y que fuera aplicable en su vida diaria, se recogen ejemplos orientados principalmente hacia el desarrollo de gustos personales como la lectura, fotografía, música informática y las relaciones personales. Se observa también su interés en el diseño de páginas webs, videojuegos, blogs y video blogs con alguna referencia en dos de los centros colaboradores sobre actividades relacionadas con la formación académica observadas siempre desde un punto de vista lúdico y colaborativo.

Por otro lado destacan la importancia que para ellos tiene el papel del grupo de iguales en la difusión de los contenidos a través de las redes de una forma solidaria, según señalan, lo que uno no sabe lo aprende porque alguien lo comparte en la red de manera desinteresada, solo por el placer de grabarse y subirlo a internet, bien sea en un tutorial o a través de WhatsApp. Así reclaman un



espacio virtual en el que se les permita ser los propios agentes educativos supervisados, en última instancia, por un profesional del ocio digital cualificado.

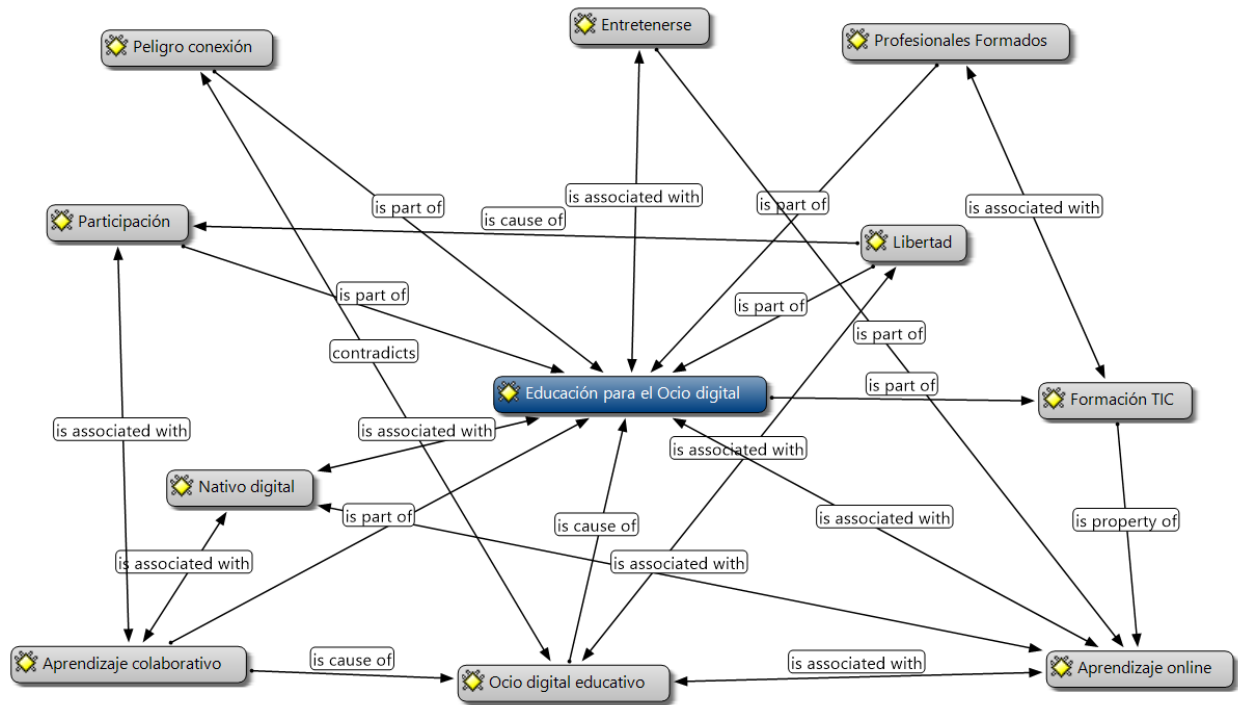
Esta forma de participación permitiría, según afirman, diseñar actividades de ocio digital que lleguen a todos los miembros de la comunidad ya que, a su modo de ver, este proyecto se haría teniendo en cuenta los gustos y tendencias de ocio que se dan en el entorno virtual porque ellos son los principales consumidores.

En su opinión consideran imprescindible, para hacer realidad este deseo, el compromiso de los centros, escuelas e instituciones del barrio en la elaboración y difusión de estas actividades. Para ellos han de organizarse teniendo en cuenta sus intereses personales para que no se limiten, según sus testimonios, al visionado de películas y los juegos de Play Station.

En sus propuestas sobre cómo abordarían ellos este tema, las ideas confluyen en la organización de comunidades virtuales en las que se dé cobertura a prácticas de ocio digital sostenidas en distintos centros de interés que previamente han sido consensuados en el grupo de iguales.

Aseguran que el valor educativo de estas prácticas, bien planteadas, puede alcanzar propósitos más allá de las actividades formales que se desarrollan en entornos educativos no digitalizados. Desde este enfoque se han encontrado muchas alusiones, en el discurso de los entrevistados, a su predisposición para asistir a distintos eventos mediante el llamamiento que se hace a través de las redes invitándoles a participar en grupos de trabajo, talleres o movimientos urbanos.

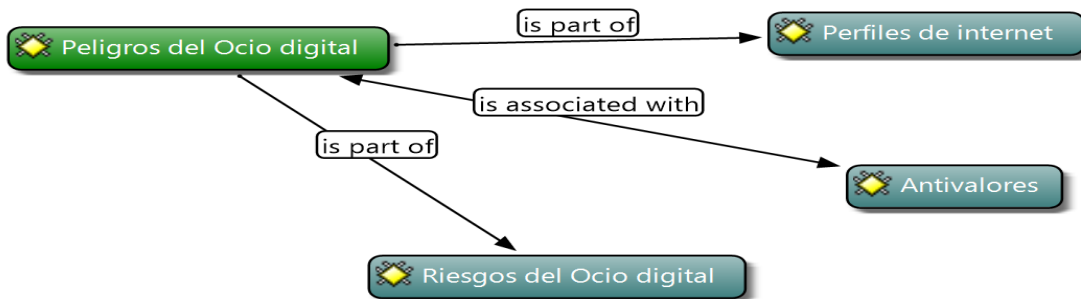
Imagen 23. Vista de red Educación para el Ocio digital



Fuente: Elaboración propia a partir de ATLAS ti.

Bloque 3. Peligros del Ocio digital en dificultad social

Imagen 24: Peligros del Ocio digital en dificultad social



Fuente: Elaboración propia a partir de ATLAS ti.



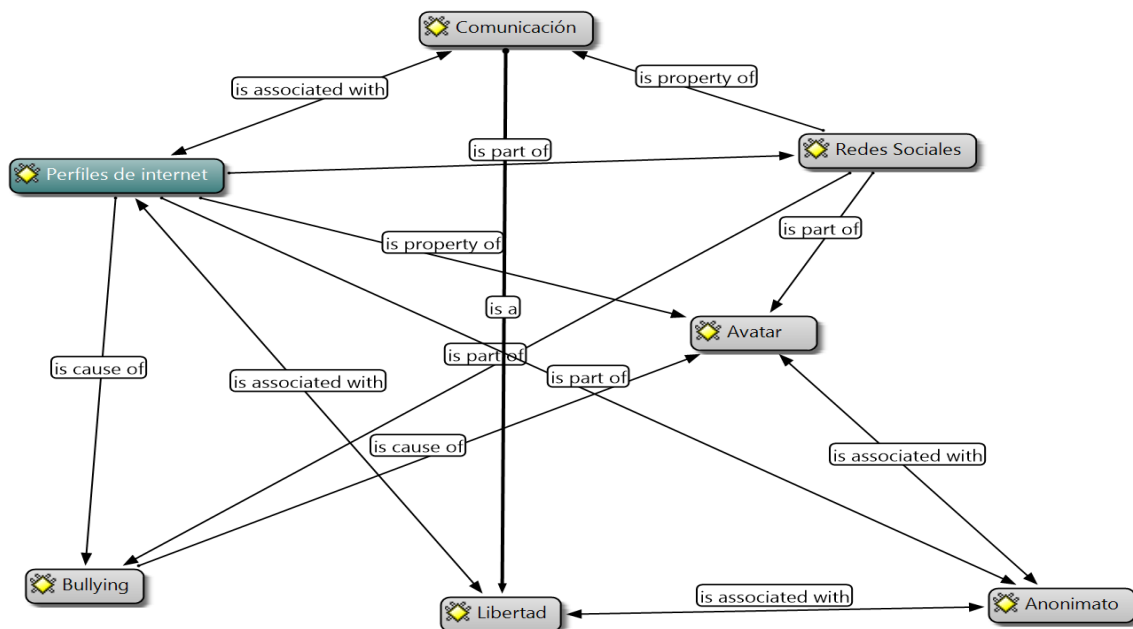
Abordamos el análisis de los peligros que se manifiestan en el Ocio digital dentro colectivos de dificultad estudiando en primer lugar, el perfil con el que los jóvenes intervienen en las redes sociales o participan de juegos online así como los riesgos que se derivan de ello.

Atendiendo a las afirmaciones realizadas por el colectivo masculino, éstos intervienen con identidades falsas cuando realizan prácticas de ocio digital relacionadas con los juegos multijugador ya que, según sus testimonios, son espacios abiertos a multitud de desconocidos de los que no tienen referencias. De las chicas que han contestado a esta pregunta, se observan afirmaciones coincidentes de las que se desprende el escaso interés por la práctica de juegos online que requieran la necesidad de actuar con identidades falsas.

Por otro lado los entrevistados afirman no actuar en las redes sociales mostrando un perfil falso ya que, según han manifestado, pertenecen a grupos de internet en los que todos los participantes son conocidos y con los que mantienen relaciones sociales fuera de la red, por lo que no le ven sentido a esta práctica virtual. De forma generalizada todos, tanto chicos como chicas, admiten conocer foros en los que sus miembros intervienen con identidades ficticias porque, como aseguran, es lo habitual en páginas en las que la gente no se conoce.

Tal y como los entrevistados lo ven, son muchos los jóvenes que participan en las redes sociales con perfiles inventados. Así se observa que las opiniones de los chicos y chicas de todos los centros, coinciden en apoyar, a los compañeros que inciden en la facilidad con la que se pueden generar personajes diferentes en la red ya que los controles en la misma, en clara referencia a la edad, son bastante precarios y fáciles de sortear.

Imagen 25. Vista de red: Perfiles de Internet



Fuente: Elaboración propia a partir de ATLAS ti.

Por un lado, los informantes piensan que hay muchos jóvenes que sienten menos vergüenza de participar en las redes cuando lo hacen con un perfil distinto al suyo. De esta forma pueden decir lo que piensan de una manera más libre y actuar de un modo diferente que si lo hacen presencialmente. En su opinión, relacionarse por internet es mucho más sencillo y directo que de manera personal y esta característica permite, como aseguran, que los más tímidos interactúen con otras personas utilizando el anonimato que le ofrece su falsa identidad.

Otra línea de argumentación que coincide en los distintos grupos, es la que reconoce que la creación de personajes en la red sirve a muchos jóvenes como vehículo para huir de los problemas y no enfrentarse a la realidad en la que viven. De esta forma, inventan vidas online que reflejan un perfil más divertido o idealizado que les permite, además, sentir la admiración de terceros a través de los comentarios que se realizan de un modo interactivo.



Finalmente advierten, que las identidades falsas que aparecen registradas en las páginas de internet o en las redes sociales responden, muchas veces, a perfiles creados para insultar anónimamente a personas con las que tienen algún problema. Asienten, en su mayoría, cuando alguno de los informantes asegura que lo habitual es que este comportamiento se realice entre personas que se conocen ya que, desde su punto de vista, no tiene sentido para ellos acosar a extraños, pese a que identifican con rapidez páginas especializadas en la descalificación a desconocidos.

Entre los participantes se hace referencia a la web ASK que, como se comprueba en el análisis de los testimonios, es conocida por todos los informantes. Estos explican que se utiliza con perfiles falsos para subir comentarios ofensivos de los compañeros y de los profesores y, reconocen, que aunque nadie conoce sus identidades reales, a veces sí tienen sospechas de quién está detrás de cada personaje.

Además de la red mencionada, los jóvenes entrevistados afirman conocer más redes y páginas que, aunque no están especializadas en difundir actividades de este estilo, sí son aprovechadas por los chicos y chicas para acosar o “Trolelear”⁸⁵ a sus compañeros o personas conocidas.

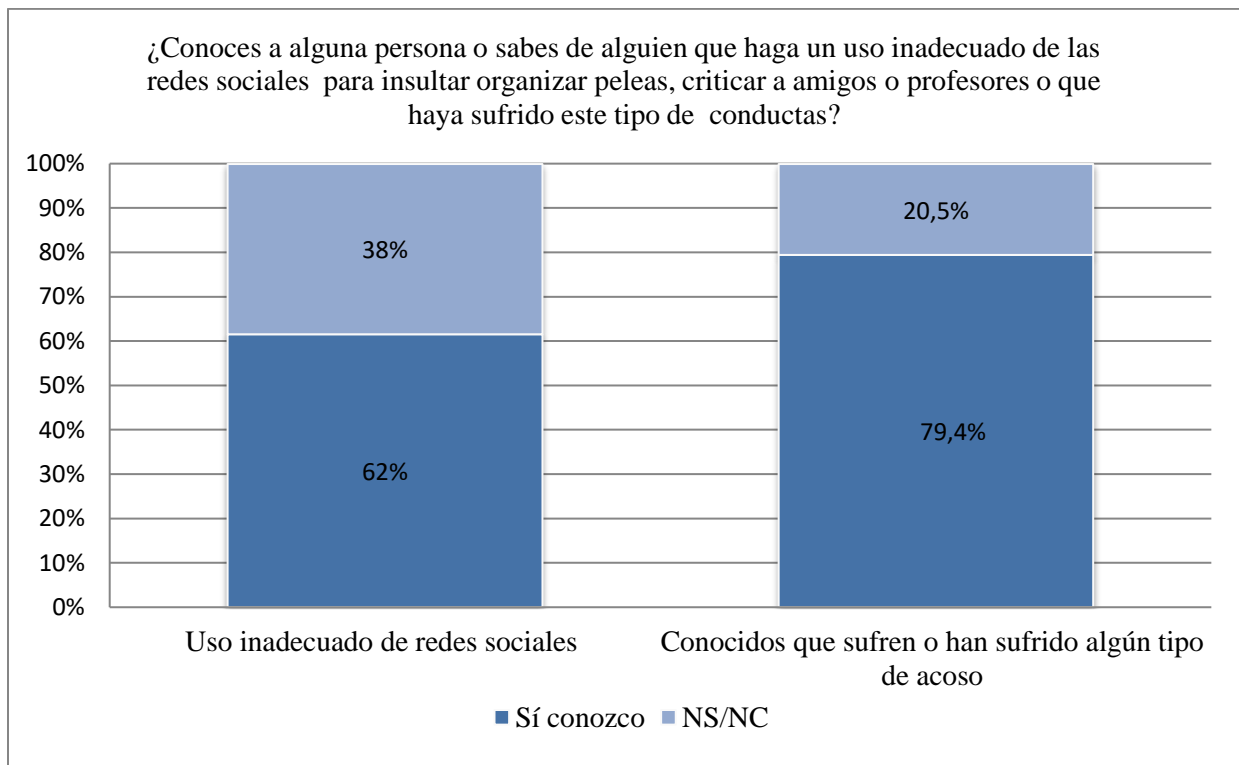
Al respecto de esta situación, la mayor parte de los informantes aseguran tener conocidos que hacen usos inadecuados de las redes sociales, principalmente, para insultar o criticar a chicos y chicas que acuden a su instituto o centro así como a profesores y personas que conocen a través de grupos de WhatsApp.

⁸⁵ Trolelear: palabra de internet que se refiere a la actividad de un individuo que sólo busca la provocación intencionada de los demás difundiendo mentiras y ataques contra una o varias personas en la red.



Del mismo modo, los entrevistados de los cinco centros sostienen que conocen, miembros de su entorno cercano, que sufren o han sufrido algún tipo de acoso.

Gráfico 13. Uso inadecuado de las redes sociales



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos.

Esta práctica virtual es, a priori, mal vista por los entrevistados. En su opinión, acosar a las personas por internet es una actividad, que aunque reconocen que se hace con frecuencia, puede tener graves consecuencias para la víctima. En este sentido, como se observa en el gráfico, es numeroso el grupo de jóvenes que afirma conocer a personas que han sufrido algún tipo de acoso a través de la red o que mantiene un comportamiento inadecuado en las redes sociales.



Atendiendo a estos testimonios se les pregunta cuál es su actitud al respecto, en ambos casos y en todos los grupos, las respuestas se observan similares, sirva de ejemplo esta cita; “Pues nos llamamos y pasamos...”Joven. C2.

La justificación de los cinco grupos pasa por reconocer el temor a posibles represalias y la impunidad de los acosadores ante las denuncias. A este respecto, los jóvenes explican como algo normal que, él o los ciberacosadores o Trolls, sean personas del entorno cercano que, por motivos diferentes, se fijan en una chica o chico y se dedican a insultarla hasta que se cansan. Tal y como ellos lo ven, los jóvenes que tienen estas conductas se aprovechan del anonimato de la red para hostigar a los demás porque no tienen valor de hacerlo personalmente. Además son conscientes de que los acosadores no van a sufrir sanción alguna porque, pese a que aseguran que todos saben lo que ocurre y quienes son, tanto los centros de estudio como la administración no ponen medios para solucionarlo.

De todos los testimonios recogidos sobre las prácticas de riesgo en la red. En los grupos C3 y C1 se hace alusión a la red Tor, por la que acceden a lo que se conoce como darkwebs o deepwebs, en la que los usuarios no dejan rastro de las actuaciones que en ellas se realizan porque no queda registrada la IP del ordenador desde el que se accede. El anonimato que ofrece esta red de internet es,

Imagen 26.



Fuente: 1 <https://goo.gl/images/gF4icP>

tal y como lo discuten en el grupo, uno de los elementos facilitadores de comportamientos de



riesgo en la red. En este sentido los jóvenes coinciden, además, en reconocer la facilidad con la que se accede a los distintos buscadores que se ofrecen, en los que se alcanzan páginas en las que se puede, según sus testimonios, desde comprar armas y drogas hasta ver imágenes de contenido pedófilo, pornográfico o de violencia extrema, sin ningún riesgo alguno de ser localizado.

Cabe señalar que si bien todos los participantes en este grupo, han afirmado conocer esta red así como sus buscadores, únicamente dos de ellos han reconocido haber navegado por ella pero sólo en lo que ellos han denominado primera capa⁸⁶ de Deepweb. De esta forma lo explicaba uno de los jóvenes del grupo.

Joven C3: Códex: [Peligros de conexión] [Anonimato]

“A ver todo el mundo sabemos lo que hay en Tor...lo que pasa es que nadie se mete, yo he entrado en la primera capa y eso...la verdad es que me da mal rollo no sé, [...]aunque hay cosas que molan, peleas con espadas y eso...pero yo paso de lo demás, eso no va conmigo. Yo creo que es para trastornados o gente rara, se inventan un perfil y hala se meten cada vez más y más en ese rollo hasta que yo que sé...se les va la pinza y pasan a cosas más heavies”.

Dejando al margen la red Tor, se pregunta a los participantes sobre las imágenes que circulan a través de internet ya que, como se ha comentado anteriormente, la mayor parte de los chicos y chicas admiten haber recibido imágenes y mensajes de contenido violento o desagradable.

Las respuestas en todos los casos son afirmativas y los jóvenes explican que lo habitual es que

⁸⁶ Primera capa: Hace referencia a los niveles de organización de la DeepWeb, conocidos como capas de cebolla, cuanto más abajo estás de nivel o capa, mayor es grado de contenido violento por el que navegas



alguien les envíe un mensaje o realice una publicación con un “Título o Asunto” que nada tiene que ver con el contenido real de lo que reciben, de esta forma, al pinchar sobre el link o enlace acceden “sin querer” a imágenes que no les resultan agradables y que, según manifiestan algunos de ellos, son borradas inmediatamente.

Además, los colaboradores de todos los centros, aluden a las imágenes que les llegan de forma viral, especialmente a través del móvil. Reconocen que este fenómeno se produce en numerosas ocasiones y de manera descontrolada, admitiendo por otro lado, que les resulta muy complicado no ver las fotografías o vídeos de los que todo el mundo habla, aunque en la mayoría de los casos, son de personas y lugares desconocidos.

Sobre el contenido que ofrecen los citados vídeos o fotografías, los jóvenes señalan principalmente, las imágenes de temática pornográfica o vídeos de peleas entre jóvenes que les llegan a través de conocidos de los distintos grupos a los que pertenecen. Así mismo reconocen también, que es muy frecuente recibir peticiones de amistad en Facebook o que les metan en grupos de WhatsApp, cuyo interés no es otro que el de difundir este tipo de contenidos.

Cabe señalar, que hay un grupo minoritario de informantes que confiesan participar en la difusión de este tipo de material. Alegando que únicamente lo hacen cuando no contienen violencia extrema o aparece algún compañero que conocen. No obstante advierten, que cuando les ha llegado algún comentario vejatorio de profesores, no tardan en reenviarlo a su círculo de amigos porque les resulta gracioso.

Desde la perspectiva de los entrevistados, algunas de las imágenes o comentarios que tienen



en sus teléfonos móviles son evidentemente “fakes”⁸⁷ que les resulta entretenido compartir con sus amigos. Tal y como argumentaba uno de los chicos.

Joven C2: Codes: [Peligro de conexión] [Móvil] [Redes sociales] [Bullying] [Amigos] [WhatsApp].

“Hombre yo distingo perfectamente cuando algo es un fake (asiente) y lo envío porque nos echamos unas risas...-mira este pringao- si es que te encuentras cada cosa, gente que se pega de mentira y no sé... comentarios y cosas que sabes que son leyendas urbanas pero al menos te entretienes...¿sabes a lo que me refiero?” (Todos ríen).

Al preguntar cómo son capaces de distinguir lo falso de lo verdadero y, si verifican de algún modo sus opiniones, los informantes divagan y se justifican diciendo que cuando las imágenes son falsas “se nota” en alusión a la calidad del vídeo, pero que no se toman muchas molestias en comprobarlo, porque reconocen que “no saben cómo”. (Silencio).

Respecto a los riesgos legales que conlleva la realización de actividades virtuales como las enunciadas hasta el momento, se pregunta a los jóvenes qué información tienen en este sentido. Y si, desde su centro o instituto, se les ha dado algún tipo de información que les oriente sobre prevención o las posibles consecuencias que se derivan de estas malas prácticas.

Las respuestas son similares en los cinco centros en los que se realiza la entrevista.

Tanto chicos como chicas afirman conocer poco los riesgos que puede tener acosar a compañeros o profesores a través de la red, y si lo saben, es porque lo han leído o visto en las

⁸⁷ Fake: Palabra que significa falso en inglés, adoptada en el mundo virtual para designar la falsificación de imágenes o contenidos



noticias. En este sentido, se refieren a denuncias en comisaría y expulsiones del centro de estudios pero, ninguno de los entrevistados, hace referencias a consecuencias penales. De este modo, aunque la mayor parte de los chicos y chicas suponen las consecuencias legales que se pueden asociar a estas prácticas digitales, reconocen no estar informados sobre el tema. No obstante son varios los informantes que señalan alguna ocasión en la que, en su centro de estudios, se han realizado talleres llevados a cabo por la policía en los que se les ha dado información al respecto pero, desde su perspectiva, son poco profundos y relacionados con conocimientos que ellos afirman tener haciendo referencia, principalmente, a la privacidad en las redes y a la prevención del ciberacoso o Cyberbullying.

Asociados a los peligros que encierra la red se pueden identificar, por otro lado, un conjunto de antivalores que se desprenden de la práctica continuada con los dispositivos digitales y de los que los jóvenes son conscientes, a tenor de las respuestas obtenidas en varias de las preguntas de la entrevista. Se observa en la información recogida de los cinco grupos, el sentir generalizado sobre la necesidad de estar constantemente comprobando si, en su Smartphone, ha entrado un mensaje o alguien ha subido un comentario o foto a Instagram. Así explicaba uno de los jóvenes esta situación:

Joven C1: Codes: [Dependencia] [Redes sociales]

“En cuanto te aburres ya estás ahí con el móvil, a ver que ha escrito la gente y qué está pasando, si han puesto una foto y tal...es que no puedo evitarlo...a veces ni lo he oído pero lo miro...no sé, es un vicio”.



Como ya se mencionaba en el primer bloque del análisis, los jóvenes son conscientes de las desventajas que las prácticas de Ocio digital pueden suponer para las relaciones personales, Asienten, cuando alguno de ellos afirma conocer “gente” que se pasa el día en la red, incluso cuando sale de casa para quedar con sus amigos. Desde su perspectiva, lo consideran una actitud muy negativa y aseguran no reconocerse en esa situación ya que, a su modo de ver, entienden que es una forma de asilarse del grupo y marginarse socialmente.

Joven C5. Codes: [Individualismo] [Dependencia] [Exhibicionismo] [WhatsApp]

“...algunas amigas se han marginado con el móvil, por hablar siempre por el móvil (...), tienen que estar siempre en la red, enseñando lo que hacen y lo guays que son [...] y eso no mola ¿no? yo ya ni la llamo...paso”.

En el examen del discurso de participantes también se identifican otros puntos de acuerdo respecto al tema, que inciden principalmente, en el consumismo desmesurado de productos digitales y la competencia que esto genera. Desde su punto de vista explican sentir envidia de las personas que tienen modelos de teléfono o Gatgets de última generación que ellos no pueden permitirse, y la necesidad de tener en su Smartphone las últimas aplicaciones que salen en la red, pese a ser conscientes, de que estas aplicaciones no les aportan mayor valor a sus dispositivos electrónicos y se quedan obsoletas cuando pasan de moda o sale una nueva versión.

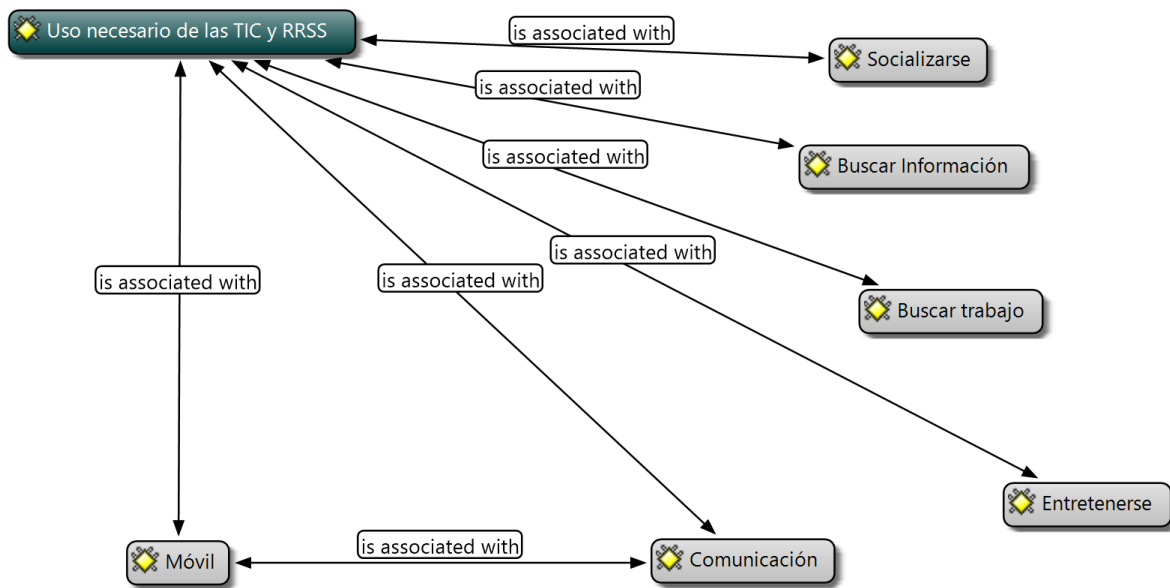
Para finalizar, de manera transversal a los ámbitos trabajados, se describe el análisis de las respuestas obtenidas de los informantes a la pregunta:

¿Para qué consideras totalmente necesario o innecesario manejar las TIC y las RRSS?

En todos los casos, se aprecia en los jóvenes dudas para responder, tras unos minutos de

reflexión comienzan sus declaraciones. Éstas se han agrupado en tres grupos distintos que, a pesar de tener líneas argumentales similares, se diferencian en algunos matices que enriquecen el análisis, por la variedad de enfoques desde los que se observan las opiniones.

Imagen 27. Vista de red Uso necesario de las TIC y las RRSS



Fuente: Elaboración propia a partir de ATLAS ti.

Grupo 1: Se recogen testimonios de chicos y chicas que aseguran que no consideran totalmente necesario el uso de las TIC para nada. Estas afirmaciones se justifican, según los propios entrevistados, en que la tecnología digital es reciente y hasta su aparición las personas y la vida funcionaban sin ella. Según avanza el diálogo con los colaboradores aparecen dudas al respecto y reflexiones que se contradicen y que reconocen la utilidad del teléfono y la imposibilidad de estar comunicado constantemente con los amigos sin señal digital.



Por ello finalmente, hay acuerdo en reconocer, que en la actualidad serían incapaces de no utilizar el móvil ya que no contemplan otra forma de permanecer al día de lo que ocurre en su círculo de amigos y, unánimemente aseguran, que la mejor forma de estar entretenidos en los momentos de soledad es, a través de las aplicaciones y juegos que tienen en su Smartphone y de su participación en las redes sociales. Para finalizar su argumentación afirman, que sus relaciones personales se verían afectadas sin la interacción mediada por móvil o las redes sociales, ya que suponen, que el hecho de no estar en contacto constante con los iguales y familiares les haría perder la información que obtienen a través de la red: Fotos, mensajes, vídeos, estados de WhatsApp...

Grupo 2: En este grupo las respuestas coinciden en el inicio al considerar la necesidad de utilizar las TIC principalmente para estar comunicados.

En su opinión, actualmente no existen otras formas de mantener contacto con las personas del entorno próximo si no es a través de tecnología digital. En este sentido afirman, que para organizar cualquier actividad de ocio con los amigos, aunque sea un partido de baloncesto, es necesario hacer una convocatoria previa por WhatsApp.

No conciben llegar a un acuerdo, cuando están juntos, sobre la hora o la actividad que van a realizar. Desde su perspectiva, argumentan que es más seguro subir la información al grupo, porque de lo contrario, no tienen seguridad de que la actividad se vaya a realizar. De esta forma explicaba un joven su visión al respecto.

Joven C4: Codes: [Redes sociales] [Comunicación] [WhatsApp] [Amigos]

“Pues yo por ejemplo no, cuando salgo del curro...no sé decimos”.

“¡Oye que hablamos para quedar! por WhatsApp ya sabes ¿no? (aclara). A mí me



parece que es mejor así, está más claro, te pone el sitio y la hora y así no te equivocas”.

Otro de los aspectos en los que se concilian las opiniones es, en la necesidad de utilizar las TIC como medio para buscar trabajo. Los chicos y chicas asienten, ante la declaración de uno de los colaboradores, que reconoce la importancia en la búsqueda de empleo de las redes sociales y las páginas especializadas en el tema. Además, admiten la necesidad de enviar su currículum por internet a las empresas y de buscar ofertas a través de este medio. No obstante, cuando se les pide que nombren alguna, únicamente se refieren a la aplicación Job Today sin mencionar otras más especializadas como LinkedIn o Infojobs.

Por otro lado en este grupo, que acoge las opiniones del C1y C4 se entabla el debate sobre aquellas prácticas de ocio para las que no es necesario el uso de las TIC. Así los jóvenes describen un conjunto de actividades tales como las deportivas, principalmente, seguidas de pasar un rato con los iguales en el parque del barrio, ver una película en casa de un amigo o leer un libro. No obstante, surge la discusión, sobre el uso de las redes sociales para hacer la convocatoria previa a la realización de estas actividades así como la posibilidad de hacerlas a través de dispositivos digitales.

Joven C1: Codes: [Redes sociales] [Amigos] [Dependencia] [YouTube]

“Hombre jugar al baloncesto en la Play y leer un libro...tío pues en un Reader o en una Tablet, y la tele... pues igual si ahora tienes Netflix o HBO y si no lo ves en YouTube, más digital imposible...”.



Al margen de las prácticas de ocio, en este grupo se señala la dificultad de hacer cualquier actividad sin tecnología. Se comenta la universalización de los dispositivos tecnológicos como parte de la vida diaria de las personas y, reconocen la imposibilidad que les supone imaginar la vida fuera del entorno online confesando, además, sentirse en ocasiones atrapados en el mundo virtual. Desde su perspectiva, la sociedad es la que genera esta forma de vida ya que, tal y como exponen, la tecnología ha ocupado todas las esferas de la vida personal, laboral, educativa y social afirmando, que hagan lo que hagan siempre hay un dispositivo digital en medio.

No obstante los chicos y chicas manifiestan la ventaja de contar con estos avances ya que advierten que les hace la vida más fácil y cómoda, señalando nuevamente, la importancia de la interacción comunicativa así como la posibilidad de encontrar lo que buscan de manera rápida y sin tener que desplazarse.

En este sentido, se comenta la eficacia de internet para buscar información relativa a sus necesidades educativas institucionales y la utilidad de aplicaciones como WhatsApp para enterarse de los deberes o preguntar dudas a los compañeros.

Grupo 3: Las opiniones recogidas en este grupo, al igual que las anteriores, aluden a la necesidad de las TIC para estar comunicados con los amigos y las personas del entorno cercano. En opinión del grupo, la valor de las comunicaciones digitales es la rapidez con la que los mensajes llegan a los receptores sin importar la distancia a la que se encuentren o la hora del día. Esta característica de la tecnología es vista por los jóvenes preguntados, como la mejor aliada para su socialización y entretenimiento. Por ello, señalan la utilidad del Smartphone como instrumento que les permite, tener al alcance de la mano, la posibilidad de charlar tranquilamente con un amigo o familiar sin tener que salir de casa y, la facilidad de conseguir distraerse de su rutina diaria a



través de internet y las redes sociales. En referencia a esta cuestión consideran la tecnología digital como un elemento que, en la actualidad, forma parte de la vida diaria de las personas comparándolo con otros dispositivos como la televisión o el automóvil.

Respecto al Ocio digital, en particular, aseguran que la sociedad ha adoptado esta forma de disfrutar del tiempo libre de manera progresiva integrándola en su rutina diaria y señalan que, en cierto sentido, permanecer conectado constantemente a las redes sociales y las aplicaciones móviles es parte de la vida de los jóvenes del siglo XXI.

Joven C3: Codes: [Comunicación] [Amigos] [Redes sociales] [Nativo Digital]
[Entretenerse] [Socializarse]

“Mi padre dice que antes decían que ver la tele les iba a dejar tontos y mira...pues con el móvil igual solo que ahora de otra manera. No te vas a quedar tonto por estar con el teléfono ¿no? Lo que pasa es que los mayores no lo entienden, es otra forma de vivir y ya no nos la pueden quitar”.

Continuando con la argumentación y, a diferencia de los otros grupos, la conversación gira en torno a cómo la música en la actualidad se escucha a través de plataformas y soportes de digitales. En sus explicaciones no identifican, con esta forma de ocio, la utilización de herramientas diferentes al teléfono móvil o el ordenador en los que, según comentan, las posibilidades de escuchar todo tipo de música así como de ver vídeos musicales son infinitas. Para ello, sólo han conectarse a YouTube y bajar la música que quieren.

Finalmente, los informantes exponen que el uso generalizado de las TIC en el mercado de trabajo hace que sea totalmente necesario saber utilizar la tecnología digital. En primer lugar, el



debate se dirige hacia la reflexión sobre un mercado laboral cada día más especializado en tecnología digital y que requiere mejores conocimientos en este ámbito. En este sentido, los entrevistados reconocen tener menos conocimientos avanzados, que los jóvenes más preparados académicamente, pero confían en sus posibilidades para su empleabilidad en sectores de producción con menores exigencias académicas.

En este aspecto se genera controversia dentro del grupo ya que, desde la perspectiva de algunos compañeros, las dificultades para el acceso al trabajo van a ser cada vez más complejas porque las exigencias en conocimientos en TIC van a aumentar según vaya progresando la tecnología. Sus comentarios defienden que, aunque en la actualidad tienen conocimientos suficientes, poco a poco se va a requerir mayor cualificación y titulación en TIC para desempeñar puestos de trabajo bien remunerados. Así mismo, de acuerdo en la observación de un compañero, los informantes reconocen que el trabajo de menor cualificación, está siendo sustituido por equipos digitales que merman las posibilidades de acceso al mercado laboral de las personas que tienen poca formación académica y titulación en tecnología.

No obstante se identifica un grupo menor de informantes que tiene la convicción de que la facilidad con la que manejan, según sus testimonios, los dispositivos tecnológicos y los entornos virtuales, les va a permitir avanzar de manera simultánea al progreso tecnológico, utilizando para ello su destreza con las herramientas virtuales.

Tratando de encontrar una actividad en la que reconozcan que la tecnología no es necesaria, los chicos y chicas han señalado las actividades deportivas como las principales prácticas en las que no interviene el Ocio digital de manera directa. En su opinión, al margen de utilizar el teléfono para quedar vía WhatsApp con sus amistades, reconocen que estar en el parque con los amigos es

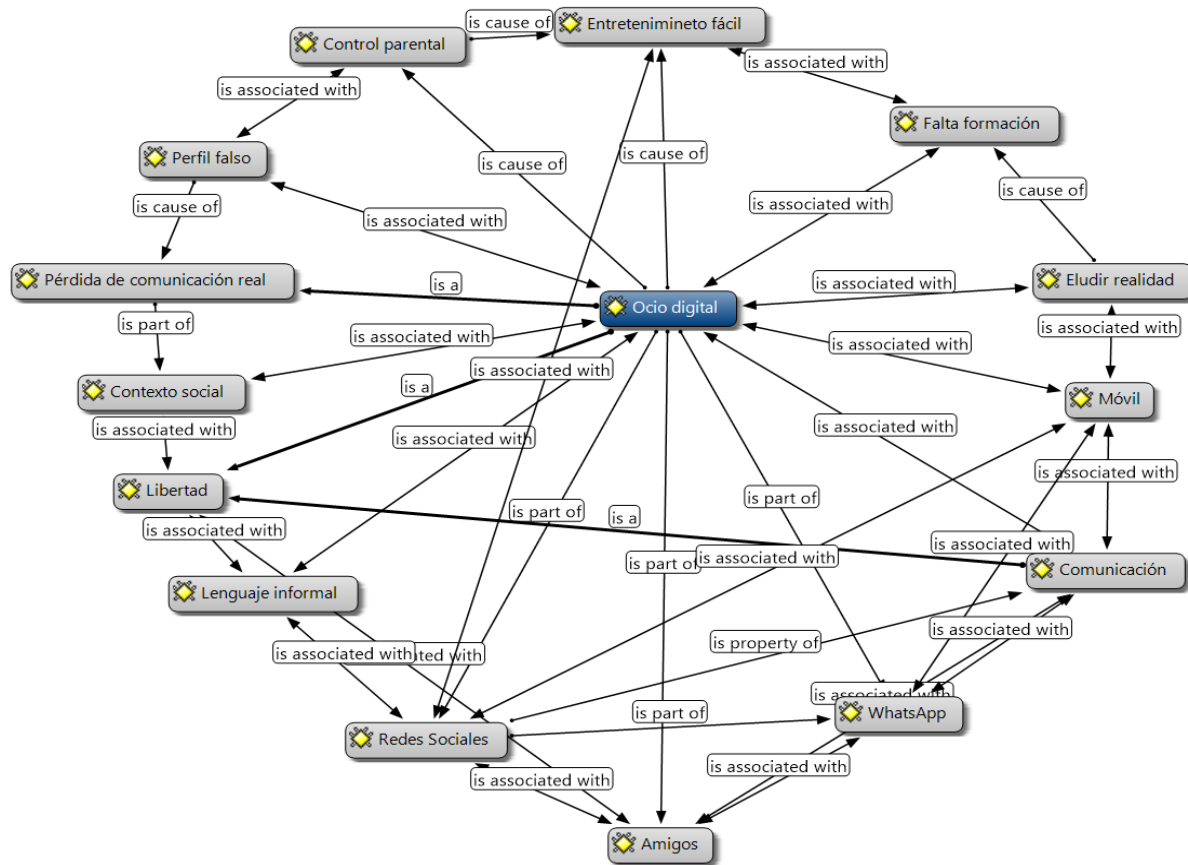
una práctica habitual en la que no intervienen los dispositivos digitales y de la cual disfrutaban plenamente.

2. Análisis de las entrevistas a profesionales

Llegados a este punto, se ofrece el análisis de las entrevistas realizadas a los especialistas de la intervención educativa estructurado en torno a la información obtenida a través de una secuencia de preguntas que recogen las principales categorías surgidas del tratamiento de los datos con Atlas ti,

1. ¿Qué implicaciones tiene, en vuestra opinión, el ocio digital del que disfrutaban los jóvenes en dificultad social?

Imagen 28. Vista de Red Ocio digital Agentes



Fuente: Elaboración propia a partir de ATLAS ti.



Para los profesionales entrevistados, el ocio del que disfrutaban los jóvenes en general, con independencia del ámbito al que se refiera lúdico, deportivo, digital o cultural supone un elemento de seguridad, confianza y autonomía. La diferencia, tal y como lo exponen, es que los menos afortunados utilizan este tiempo libre como lugar íntimo en el que pueden huir de su realidad institucional: centro formativo, instituto, asociación o familia para pasar su tiempo, ajeno a las obligaciones impuestas por la rutina, compartiendo espacios libremente elegidos en compañía de sus amigos.

Partiendo de esta realidad, los especialistas observan en la tecnología una herramienta que ha reformulado el concepto de lugar de reunión del grupo, tradicionalmente ubicado en entornos conocidos por los jóvenes dentro del propio barrio. Esto hace que, en la actualidad, su ocio se concentre en espacios virtuales en los que llevan a la práctica acciones dirigidas fundamentalmente a la diversión fácil e inmediata que requieren el mínimo esfuerzo por parte de los adolescentes.

Agentes sociales y jóvenes, coinciden en señalar, que la mayor parte del tiempo de ocio fuera del entorno digital, se realiza durante el fin de semana y junto a los amigos, con los que han quedado a través de las redes sociales, en los parques cercanos del barrio en el que viven. De esta forma lo explicaban uno de los especialistas entrevistados.

Agente social: Codes: [Libertad] [Amigos]

“(…) es un espacio muy libre en el que ellos gestionan su ocio como quieren”.

Las declaraciones de los especialistas coinciden en señalar las carencias que se observan, desde una perspectiva de ocio activo, en las actividades que se realizan dentro de éste colectivo.



Según la experiencia de los informantes, la mayoría de los adolescentes llevan a la práctica un ocio digital pasivo, realizado dentro de la habitación de su casa o lugar de residencia y muy vinculado a internet o los juegos de consola. En su opinión esta tendencia, en la actualidad, está desplazando el ocio con los amigos en las inmediaciones del barrio a espacios individuales concentrados en la pantalla de un móvil.

Al preguntar por qué consideran que el teléfono móvil se ha convertido en un elemento más de socialización y diversión para los jóvenes, los especialistas están de acuerdo en referirse, a la satisfacción inmediata que les reporta estar en permanente contacto con los amigos a través de la red. De esta forma, añaden, están constantemente informados de lo que ocurre a su alrededor, ya sea a nivel de su grupo de amigos, familia y conocidos por medio de aplicaciones como WhatsApp o a través de la visualización online de YouTubers, que hablan sobre aspectos que los jóvenes consideran de relevancia.

Se observan opiniones semejantes, afirmando, que estar detrás de una pantalla permite a los jóvenes comunicarse de una forma más espontánea y rápida que se aleja de las complejas normas sociales, difíciles de gestionar en colectivos vulnerables. Matizan, que este grupo de población carece a menudo, de las habilidades sociales necesarias para mantener una comunicación fluida y normalizada con sus iguales. En este sentido, manifiestan su preocupación por lo que entienden son los valores de la comunicación real que, tal y como indican, se están perdiendo.

Agente social: Codes: [Comunicación] [Móvil][Falta de formación][Contexto social]
[WhatsApp] [Lenguaje informal]



“En internet los chicos dicen lo que quieren y como quieren. Me explico, no conocen las reglas de comunicación, no tienen que esperar para hablar, no miden las palabras que dicen y, más importante, cómo las dicen. Ni siquiera saben, en muchas ocasiones, con quien están hablando al otro lado de la red y tampoco les importa”. (En referencia a los grupos de WhatsApp).

Desde la experiencia de los especialistas, es necesario llegar a comprender el contexto social, económico, educativo y familiar que viven los jóvenes y adolescentes de los colectivos vulnerables para entender su forma de interaccionar con los dispositivos que facilitan el ocio digital.

Ponen de relieve que estos grupos de población, en muchas ocasiones, viven en un entorno adverso sumergidos en la marginación, violencia, fracaso escolar y conflictos familiares. En esta coyuntura personal los colaboradores entienden que usar redes sociales, videojuegos o cualquier soporte que les permita acceder a otra realidad, aunque sea virtual, es una forma de eludir la compleja situación personal que padecen a diario conectados a un mundo en el que tienen una vida diferente inventando, en ocasiones, su propio personaje. Uno de los informantes hacia la siguiente aclaración sobre el perfil que muestran los jóvenes en las redes sociales.

Agente social: Codes: [Amigos] [Redes sociales] [Eludir la realidad] [Perfil falso]

“Pueden contar lo que quieran, ¿sabes no? Tienen un montón de gente, amigos en la red que ni siquiera conocen... dicen que son una persona u otra, generalmente idealizando algún modelo que les guste, contando que son y que no son...no sé, siempre es más fácil, bonito que la gente piense que eres guay”.



Entre los factores principales, señalados por los entrevistados, como responsables del papel que juega en los jóvenes el disfrute del ocio digital es, desde su perspectiva, *la falta de control parental*. Destacan, en alusión a la vida online de éstos jóvenes, que los padres en estos colectivos han de preocuparse más por cómo “alimentar y vestir a sus hijos” que por mantenerse alerta sobre lo qué hacen y ven durante las horas que pasan en las redes sociales, o por ofrecerles alternativas de ocio saludable para su desarrollo.

Se insiste de nuevo en la importancia de saber que muchas de estas familias carecen de recursos económicos suficientes con los que acercarse a modelos de ocio menos asequibles siendo, el ocio digital, una alternativa barata y accesible para ellos.

En esta línea del discurso, los informantes advierten de la *necesidad de formar* a estos jóvenes en el ámbito de las TIC, para que hagan un uso adecuado de los dispositivos digitales, con el fin de disfrutar de un ocio digital que les permita llevar a la práctica actividades sostenidas en valores educativos.

Tal y como lo observan los entrevistados, el hecho de permanecer constantemente en las Redes Sociales, WhatsApp o internet como modo de entretenimiento, puede provocar en estos chicos la pérdida de la noción de la realidad ya que, en su opinión, carecen de base formativa suficiente para distinguir si la información, vídeos o fotos que reciben a través en sus dispositivos de tecnología digital, es o no verídica.

Los informantes aclaran, que el ocio digital que se practica en colectivos de dificultad no se puede diferenciar del ocio digital de los jóvenes de entornos normalizados y, están de acuerdo en considerar, que jóvenes y adolescentes disfrutan de los mismos juegos virtuales y de las mismas



aplicaciones de tecnología digital ya que, en principio, es una cuestión de moda que se extiende de manera general a todos los colectivos. No obstante, la línea que separa según sus testimonios, uno de otro, es el uso que hace cada colectivo de estas aplicaciones y juegos digitales, en el tiempo que destinan a sus espacios de ocio. A su modo de ver, *la falta de habilidades y oportunidades para el desarrollo de una vida normalizada* hace que estos chicos, se aíslen en la soledad de su habitación para interactuar en las redes y navegar por internet, en lo que consideran una práctica que no favorece los procesos de inclusión social.

2. ¿Qué tipo de valores se vinculan al ocio digital practicado por los jóvenes en dificultad?

Examinando las opiniones de los profesionales sobre valores que consideran más relacionados con el ocio digital, se encuentran coincidencias en el discurso, que apuntan a la perspectiva de ocio pasivo y carente de motivación señalada anteriormente. Su punto de vista coincide en subrayar, que el ocio que los jóvenes consumen a través de la red, supone en muchas ocasiones una búsqueda de actividades sostenidas en alternativas escasamente enriquecedoras y en modelos educativos negativos.

Tal y como afirman, el desarrollo de hábitos de ocio saludable, como cualquier aprendizaje, se adquieren principalmente durante la infancia dentro de un contexto familiar, social y educativo apropiado.

Estos tres pilares, como insisten en observar los profesionales, son los contextos más dañados de la población con la que trabajan, destacando además, la falta de conocimientos e interés por parte de los progenitores, para ofertar actividades de ocio digital que supongan la generación de valores positivos para sus hijos. En palabras de uno de los colaboradores entrevistados.



Agente social: Codes: [WhatsApp] [Falta de formación] [Brecha digital]

“Hay familias que no puede decirse que incumplan con sus obligaciones, pero algunos chicos tienen padres y madres que no manejan muy bien el tema de la tecnología...y sí, tienen WhatsApp pero lo utilizan como antes se usaban los SMS, entiendes...no progresan, ni tampoco les interesa, ellos con su cervecita y su partido... o Sálvame⁸⁸, tienen de sobra. ¡Y eso es el ocio para ellos!”.

Esta tesitura, de falta de control y ausencia de modelos educativos adecuados, facilita a los jóvenes, según la visión de los especialistas, la posibilidad de aprovechar la intimidad que les proporcionan las redes sociales e internet, para el desarrollo de actividades que fomentan actitudes como la violencia y el acoso entre iguales así como el visionado de páginas de contenido sexual, contactos con desconocidos o, como comentan tres de los entrevistados, meterse en apuestas deportivas y juegos de cartas online. Una práctica que aseguran, está en alza en los últimos tiempos debido al ejemplo de modelos como los deportistas de élite y personajes famosos que publicitan vía online o televisiva estas actividades que sin saberlo, suponen riesgo a los más vulnerables.

Aparece en este punto una línea de argumentación que suscita acuerdo generalizado entre los participantes, y que pone el acento en el ocio digital, como reproductor de valores impuestos por un paradigma social generador de actitudes como el consumismo, individualismo o la competencia. En opinión de los profesionales preguntados, los jóvenes y adolescentes del milenio, se han hecho dependientes de un consumo de ocio que les mantiene enganchados a las redes sociales a través del producto estrella del siglo XXI, su Smartphone.

⁸⁸ Sálvame: es un programa de televisión, dedicado a la prensa del corazón, que se emite de lunes a sábado y está presentado por: Jorge Javier Vázquez, Paz Padilla y Carlota Corredera.



Esta herramienta, tal y como lo exponen, es habitualmente utilizada por la generación digital para mostrar desde la pantalla y de manera indiscriminada todo aquello que acontece en su vida, ya que a su modo de ver, esto les permite tener sensación de control y presencia en el grupo.

Examinando el discurso de los profesionales consultados, se observan testimonios que relacionan las posibilidades del ocio digital con el desarrollo de valores positivos en los jóvenes y adolescentes. Desde su punto de vista, advierten el uso de las redes sociales como vehículo para que los jóvenes exploren formas de entretenimiento digital que les acerca a valores como la participación, la ciudadanía, la solidaridad o el activismo. Reconocen que, gracias a las redes sociales los jóvenes pueden tomar conciencia de lo que ocurre, no solo en su entorno cercano, sino más allá de las fronteras del barrio y ciudad en la que viven.

En este sentido, la postura de los profesionales respecto al valor positivo de internet se sostiene en la afirmación de que es un medio con el que, en general, se puede tener acceso a un mundo en el que hay personas distintas y problemas diferentes. Hecho que ayuda, desde su perspectiva, al desarrollo de capacidades como la empatía y el sentido crítico entre los jóvenes.

Así mismo aclaran, que gracias a la expansión de las redes sociales e internet, los jóvenes comparten acontecimientos que suceden en el mundo fomentando movimientos de participación en grupos de activismo positivo como el 15-M o la Primavera Árabe. Sobre este enfoque, los educadores inciden en que tanto chicos como chicas reconocen y valoran las oportunidades que se les presentan y, no dudan en admitir, que las actividades que promueven la participación productiva en redes sociales, no sólo hace posible ocasiones para crear lazos de convivencia, sino que promueven valores como la solidaridad y la colaboración entre las personas, haciendo que los jóvenes y adolescentes de este colectivo se sientan parte de una sociedad que les acepta.



Continuando con este hilo argumentativo, insisten en que el ocio digital, como cualquier ocio que practiquen los jóvenes, siempre lleva implícito el desarrollo de valores positivos ya que, como destacan, una de las principales características de los adolescentes es la necesidad de compartir lugares de convivencia con sus iguales.

Atendiendo a esta tesis sostienen, que las redes sociales ofrecen espacios para la socialización ampliando el reducido mundo en el que interacciona este colectivo. Advierten también, que el uso de las mismas así como de video-juegos o aplicaciones para jugar de manera compartida, permiten acercarse a formas de relación que promueven comportamientos proactivos, de respeto, confianza y cercanía con otros jóvenes de su entorno. Así lo expresan dos de los entrevistados en su conversación.

Codes: [Valores del Ocio] [Amigos] [Redes sociales] [Entorno cercano]

Agente 1.” Muchos mantienen relaciones por Facebook o WhatsApp con chicos que conocen del viaje del año pasado, [...] mandan fotos y conversan, algunos son de otra religión y no hablan el mismo idioma pero eso no les importa”

Agente 2. “...Y acuérdate del campeonato de Play [...] se organizaron entre los chicos y se montaron una buena. Y este otro... ¿Cómo se llamaba?...ese de preguntas que tenían que responder y sumaban puntos en grupo... ¡Preguntados!”

Esta forma de concebir las alternativas valiosas que ofrecen las TIC por los agentes consultados, coincide con la postura manifestada por los jóvenes en la que destacan, las posibilidades de la red para estar informados de lo que sucede en su entorno cercano. Observan este medio, como un elemento facilitador del contacto con los seres queridos que se encuentran lejos, hecho que permite afianzar lazos con la familia y les ayuda a no perder el vínculo con los suyos. Y señalan, que esta

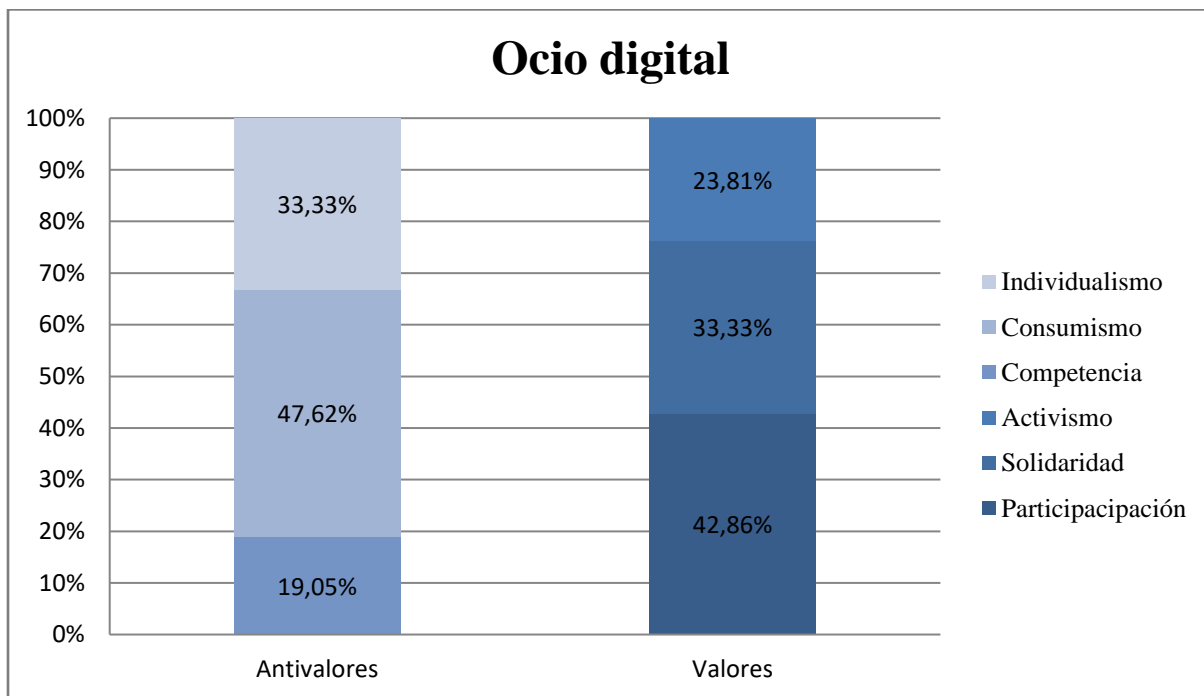


población, está muy caracterizada por vivir en familias en las que algún miembro está fuera del país, pasa mucho tiempo alejado del hogar atendiendo a trabajos de temporero o feriante o, simplemente, en empleos con largas jornadas de trabajo.

Por otra parte, hacen alusión a la oportunidad que facilitan las redes sociales para que los chicos y chicas expresen sentimientos y emociones que les son más complejas de transmitir en el día a día de manera personal ya que, en coincidencia con la opinión de los jóvenes, les resulta más fácil comunicarse y decir las cosas por WhatsApp.

Se recoge en el siguiente gráfico la relación de valores y antivalores que más promueven, en opinión de los agentes, las prácticas de ocio digital en el colectivo de jóvenes estudiado.

Gráfico 14. Valores y Antivalores del Ocio Digital



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos.



3. ¿Consideráis que sería necesario ayudar a implementar este tipo de ocio desde un enfoque más educativo?

El sentir unánime a este respecto es afirmativo, se aprecia además, gran uniformidad en la opinión de los profesionales entrevistados sobre el enfoque educativo que debe contemplarse en las experiencias de Ocio digital.

En primer lugar, reconocen la importancia de realizar actividades educativas que se sostengan en prácticas de ocio digital porque, a su modo de ver, esta forma de aprovechar el tiempo libre está más acorde con las necesidades y preferencias de los adolescentes y jóvenes del siglo XXI. Exponen que en la actualidad, las actividades de ocio tradicional han perdido interés para los jóvenes, en favor del entretenimiento que se disfruta en las redes, con independencia del colectivo o grupo social al que pertenezcan. Por ello señalan, que de la misma forma que se plantean actividades y programas especiales para la educación en el ocio en otros ámbitos como el deportivo, cultural o turístico, deberían implementarse actividades y programas que incidieran en esta esfera de ocio, surgido como consecuencia del progreso tecnológico.

Desde su perspectiva, el ocio juega un papel importante en la vida de todas las personas pero, atendiendo a su experiencia puntualizan, que los jóvenes más vulnerables son una población especialmente sensible. Explican, que estos espacios de libertad proporcionados por el ocio, contribuyen a mejorar sus posibilidades de inclusión y les ofrecen experiencias alternativas que les ayudan, a modo de terapia, a enfrentar sus dificultades. Por ello, están de acuerdo en reclamar, el perfeccionamiento de las actuaciones educativas dirigidas al “ocio digital de los jóvenes vulnerables” ya que fortalecen sus oportunidades para la inserción social de manera normalizada.



El punto que genera más debate es el que versa sobre los responsables de asumir esta compleja tarea, en esta cuestión, las opiniones de los entrevistados se centran en varias cuestiones que consideran claves para la educación en el ocio digital.

Por un lado, los especialistas entienden que no debe aprovecharse el Ocio digital desde una perspectiva educativa formal, ya que sus impresiones, muestran cierto recelo sobre las garantías de igualdad de oportunidades que puede ofrecer la formación prescriptiva a estos chicos y chicas. A este respecto, no se refieren a la carencia de soportes digitales o conectividad, que por otro lado, aseguran que es muy similar a la de sus iguales de entornos normalizados. Si no, en que a su modo de ver, no todos los alumnos están en condiciones de trabajar formalmente ciertos contenidos de manera virtual, porque no han sido instruidos de forma efectiva.

En este aspecto, los especialistas no discrepan al advertir, que el modelo de ocio implementado desde el hogar, desprovisto de sentido educativo, ha distorsionado el concepto de ocio de los jóvenes en dificultad social, repercutiendo en las habilidades necesarias para enfrentarse, con sentido crítico, a estas prácticas que consideran un mero entretenimiento.

Por otro lado, los informantes advierten con vehemencia, que los jóvenes vulnerables necesitan el contacto personal y directo con los adultos de referencia. En este sentido, la opinión de los profesionales es similar en todas las entrevistas argumentando, que los chicos y chicas salvo excepciones, establecen lazos fuertes con los educadores gracias al vínculo que se genera entre ambos, alimentado a diario, por el contacto personal y las experiencias comunes. Por ello, entienden que los jóvenes en dificultad, van a rechazar todo aquello que identifiquen con opciones de aprendizaje académico debido, principalmente, a sus malas experiencias en el entorno escolar.



Desde otra perspectiva, consideran que los profesionales del sistema obligatorio no tienen, actualmente, conocimientos necesarios para hacer del Ocio digital una herramienta con valor educativo para la población escolar en general y, mucho menos, para atender a colectivos de dificultad. Pese a ello, reconocen las posibilidades que pueden ofrecer las prácticas virtuales en el entorno escolar desde el enfoque del ocio, siempre que se trabajen con profesionales adecuadamente cualificados. Por ello, consideran necesario que, desde la escuela, se fomentaran proyectos educativos dirigidos a la educación en el ocio digital para lo que, aclaran, habría que encontrar la fórmula menos parecida a la estricta normativa académica de la educación formal.

Llegados a este punto, el interés de los entrevistados gira en torno a la identificación de la figura del profesional cualificado que debe llevar a la práctica esta compleja tarea y en la necesidad de contar, en este ámbito específico del ocio, con especialistas educativos capaces de implementar un conjunto de acciones destinadas al trabajo del ocio digital, desde el contexto educativo en colectivos de dificultad.

Los informantes entienden que el ámbito del ocio es, tradicionalmente, un sector de trabajo de los profesionales de la Educación Social que, además, están mejor cualificados para atender a poblaciones de riesgo o dificultad social.

Desde su perspectiva, éstos profesionales saben detectar las necesidades de los colectivos con los que trabajan ancianos, mujeres, jóvenes etc. por lo que están más cualificados para el desarrollo de actuaciones dirigidas al ocio en estos sectores de población. Tal y cómo afirman, conocen las estrategias y las fórmulas de trabajo con estos colectivos por lo que el desarrollo de programas de ocio digital, dirigidos a los mismos, tendría mayores garantías de éxito.



No obstante advierten, que para llevar a cabo esta tarea, hay que formar especialistas en el ámbito tecnológico ya que, en la actualidad, no hay programas educativos para la intervención socioeducativa en el ocio digital. Para los informantes es clave combinar la práctica socioeducativa tradicional con el trabajo en los contextos virtuales en los que se mueven los jóvenes de este milenio, para los que el ocio, ha pasado a formar parte de su rutina diaria.

Así mismo al preguntarles si estarían dispuestos a formarse en este tipo de materia, todos los entrevistados han contestado de manera afirmativa, ya que entienden, que es la mejor manera de “conectar” con los jóvenes con los que trabajan.

Se muestra la respuesta de uno de los agentes.

Agente: Codes. [Profesionales formados] [Contacto constante] [Entorno cercano]

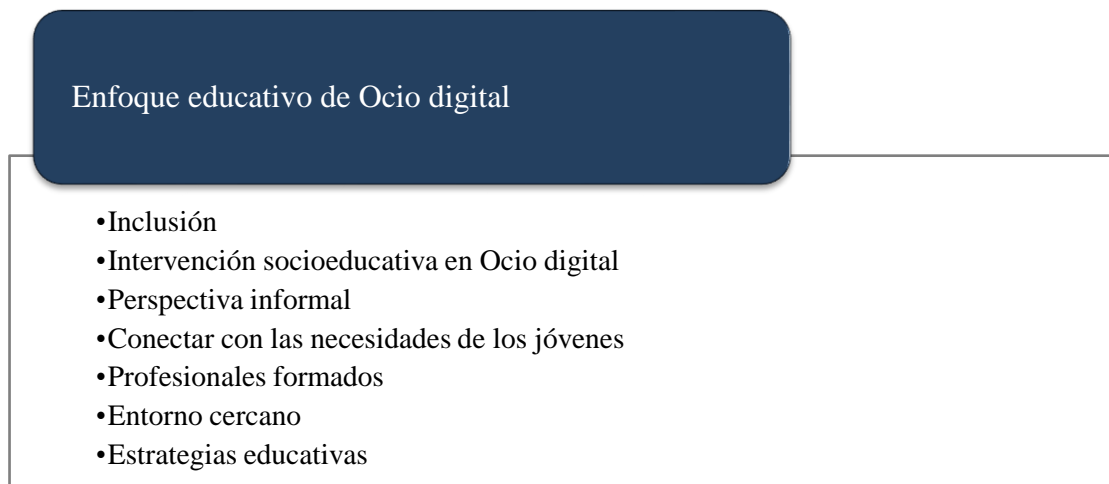
“Rotundamente sí, considero que es necesario hablar el mismo lenguaje que los chicos y... aquí, o nos acercamos a su modo de interactuar o nos vamos a quedar fuera. El trabajo con estos chicos depende mucho de lo que a ellos les engancha, si hay que jugar al fútbol se juega y si hay que manejar las TIC pues ya sabes...”.

En este punto de la entrevista, se observa en los colaboradores la dificultad para plantear la forma en la que se deben establecer las prácticas digitales desde un enfoque de ocio valioso. Los informantes, reconocen su capacidad para hacer propuestas sobre actividades educativas de ocio digital que se podrían plantear en este colectivo, pero asienten, ante las dudas que surgen sobre el “cómo” llevar a la realidad estas propuestas.



Observan la gran trascendencia del tema sobre el que se trabaja y, señalan la necesidad, de contar con un soporte administrativo que de sentido a la educación en este ámbito de ocio. Éste, tal y como lo expresan, debe abarcar procesos formativos en ocio digital, que vayan más allá de programas o actividades sueltas para concienciar a los jóvenes sobre los peligros de la red. A su juicio, entienden que es una experiencia que debe observarse como parte del desarrollo personal de los jóvenes, por las implicaciones y el impacto social que tiene en la actualidad. En este punto, se incide de nuevo, en la importancia de conocer bien al colectivo al que se dirigen las actuaciones y, reconocen la necesidad, de articular correctamente un conjunto de estrategias que garanticen la viabilidad de las prácticas educativas a realizar en los entornos digitalizados de ocio.

Gráfico 15. Propuestas para el enfoque educativo del Ocio digital



Fuente: Elaboración propia según testimonios.

4. ¿Qué estrategias son necesarias para trabajar el Ocio digital desde el enfoque de ocio valioso?

En base a su experiencia los especialistas entrevistados inciden, en primer lugar, en lo que consideran el principio más importante que debe regir para formular estrategias educativas en este



colectivo. En su opinión, éstas deben garantizar el desarrollo de la práctica de ocio digital desde la perspectiva que contempla, esta actividad, como una *experiencia valiosa* lejos del concepto habitual que observa este tipo de ocio como una pérdida de tiempo.

Para ello, y a pesar de poner de manifiesto las dificultades que han de superarse, consideran imprescindible que tanto la familia, como la escuela y la comunidad asuman, por la importancia y consecuencias que actualmente tiene para los jóvenes, una corresponsabilidad respecto a la utilización y disfrute de las tecnologías de información y comunicación como herramientas para las prácticas de ocio valioso.

En el análisis de las respuestas de los agentes sociales entrevistados, se observan también, coincidencias en las afirmaciones que advierten cómo las redes sociales, internet o consolas se han convertido en nuevos espacios de ocio que, como todo el ocio en general, hay que aprender a disfrutar de manera que haga posible el desarrollo integral del adolescente. Insisten, por ello, en la necesidad de arbitrar programas y planes específicos que contemplen este espacio de ocio, predominante entre los jóvenes, como medio de hacer una educación más actual e inclusiva.

Esta forma de pensar se concreta en la demanda, por parte de los informantes, de una educación del ocio tecnológico que se vertebré en y con los intereses de los jóvenes, en su motivación y su formación digital.

Además, según manifiestan, se debe hacer posible el desarrollo de habilidades digitales de acuerdo con las necesidades observadas dentro del colectivo de jóvenes vulnerables y, para ello, a los especialistas les resulta imprescindible, una propuesta de actividades lúdicas correctamente contextualizadas sobre las necesidades objetivas de este colectivo.



Desde otro punto de vista los colaboradores admiten, también de forma general, la importancia que debe darse a las preferencias manifestadas por los jóvenes en este ámbito. Escuchar sus opiniones es, tal y como lo observan los especialistas, un modo de fomentar su participación en las actividades de ocio digital, haciendo posible por otro lado, que se sientan responsables del diseño de alternativas educativas diferentes más acorde con sus gustos personales.

El foco de mayor consenso entre los especialistas, recae en la necesidad de programar adecuadamente en los centros educativos de cualquier índole, la organización e implementación, de actividades y prácticas educativas de ocio digital para que no se realicen de manera circunstancial y desorganizada. En su discurso observan, que la programación adecuada de estas actividades, debe estructurarse de acuerdo a un propósito educativo en el que se contemple, una metodología de trabajo concreta con unos objetivos e indicadores de logro claros. Además debe ser consensuada y aceptada por todos los miembros que participan de la experiencia educativa, haciendo especial alusión a los protagonistas.

Aseguran que para lograrlo, no solo conviene contar con equipos de profesionales cualificados en tecnología sino, que además, sería conveniente formar equipos multidisciplinares que tuvieran conocimientos específicos en el ámbito del ocio en general, en el sector educativo a nivel formal e informal y, como es lógico, en el ámbito de la dificultad social entre los jóvenes. En su argumentación exponen, que tener especialistas en ámbitos diferenciados, garantiza una planificación adecuada de programas dirigidos al fomento de actividades de ocio digital de manera que atienda a todas las necesidades del joven: educativas, formativas, sociales y, como señala uno de los agentes con la aprobación del resto, en materia de salud y seguridad. Así lo explicaba en esta cita vinculada al código Dependencia:



Agente: “No conviene olvidar que la dependencia del móvil está empezando a ser una patología clínica, el desarrollo de hábitos de ocio digital saludable debería considerarse una necesidad educativa, al igual que la alimentación”.

Otra de las estrategias, con mayor respaldo por parte de los profesionales, es la que insiste en la necesidad de aprovechar las posibilidades que brindan, las actividades de ocio digital, para transmitir valores de forma atractiva. Enseñando a los chicos a disfrutar de algo más que chatear con el móvil. Desde el punto de vista de los especialistas el secreto es, tratar de ponerse en el lugar del joven, para descubrir lo que puede o no gustarle y actuar en consecuencia. Esta idea se ilustra con la siguiente cita.

Agente: Codes: [Información] [Comunicación] [WhatsApp] [Educación para el ocio digital]

“Para explicarles el problema de las cosas que se difunden en internet le dije a Marcos...mándame una foto a WhatsApp...la que quieras. [...] la edité y le añadí un comentario un poco grosero [...]. Entre todos analizamos la foto y cada chico dijo lo que le parecía; evidentemente estaba todo descontextualizado...moraleja, no te fíes de lo que te llega por la red. Pero se lo cuentas en su idioma no dando una charla ¿me entiendes?” (Todos asienten).

Cambiar el enfoque educativo sobre el uso de los medios digitales es, para los informantes, una estrategia que permite a los jóvenes realizar actividades digitales a través de prácticas igualmente lúdicas, pero trabajadas desde una visión más pedagógica que rompe con las monótonas acciones de entretenimiento online que suelen llevar a la práctica.



Insisten de nuevo, en lo fundamental de asumir estrategias de trabajo sostenidas en el interés personal de los chicos y chicas que acuden a sus centros. Se reafirman en la necesidad de aprovechar los espacios de ocio digital para que los jóvenes expresen sus ideas y se sientan libres para actuar de acuerdo con sus convicciones.

En este sentido, los especialistas reconocen las imposiciones que muchas veces ofrece el mundo de los adultos para el desarrollo de actuaciones, tanto dentro como fuera de la vida en red, que son observadas por los jóvenes con rechazo, puesto que no responden a sus necesidades, sino a las que la sociedad les supone.

Desde su experiencia con este colectivo señalan, que se deben promover actuaciones centradas en actividades de ocio digital educativo que muestren otras alternativas a las tradicionales ya que, declaran, que la promoción del ocio digital, desde un enfoque educativo, es todavía escasa y centrada principalmente en talleres o charlas sobre ciberseguridad.

Se finaliza el análisis descriptivo presentando la nube de palabras surgida, de la exposición de los profesionales, sobre las estrategias educativas para intervenir en el ámbito del Ocio digital valioso.

Imagen 29. Nube estrategias de Ocio digital valioso



Fuente: Elaboración propia.

Planificación es la palabra con mayor densidad dentro de los conceptos formulados por los profesionales en torno a las estrategias para la educación en el ocio digital. Junto a ella se destacan interés, motivación consenso y contextualización con un peso similar en el discurso.

Se observa mucha presencia de la expresión valor, en referencia al cambio de enfoque estratégico respecto del ocio tradicional, muy vinculado con la palabra actualización. Así mismo, se visibiliza el término Jóvenes, para el que los especialistas no hacen distinción por géneros. Para finalizar se destacan las palabras necesidades, libertad, experiencia y corresponsabilidad para las que se observa proporcionada repetición dentro de la argumentación de los informantes.



3. Resumen

En el capítulo se han presentado las principales aportaciones de jóvenes y especialistas sobre las prácticas de Ocio digital en colectivos de dificultad social. Éstas surgen del análisis de contenido realizado del discurso de los entrevistados que se ilustra con nubes de palabras, vistas de red y códigos vinculados con sus citas más significativas. Incluyéndose también, algunos datos cuantitativos por considerar que dan mayor significado a los resultados.

En primer lugar, se han descrito las Experiencias de Ocio digital dentro del colectivo de jóvenes en dificultad para las que se distinguen, entre otras, el uso de internet a través de conexión gratuita en el Smartphone.

Posteriormente, se aborda el tema desde la perspectiva educativa que observa las posibilidades de las prácticas de ocio digital como vehículo para el aprendizaje formal e informal en contextos virtuales. Se destaca la importancia de la formación de los profesionales en el ámbito tecnológico, como medio para garantizar un modelo de ocio digital con valores educativos. Para finalizar, los resultados recogen los peligros que se desprenden de las prácticas de ocio digital, entre los jóvenes vulnerables, destacándose los que se derivan del uso inadecuado de las redes sociales.

La segunda parte en la descripción de los datos, recoge el sentir de los profesionales de la intervención socioeducativa.

Este análisis se estructura en torno a las respuestas de los agentes en las que se reúnen las principales ideas encontradas en el discurso. Así se han descrito las implicaciones que para los jóvenes en dificultad tienen las prácticas de ocio sostenidas en dispositivos digitales, los valores que pueden relacionarse con las mismas y, por último la perspectiva de los agentes sobre la



educación en el ocio digital y las estrategias que lo hacen posible desde un paradigma de ocio valioso.



Capítulo IX. Análisis interpretativo

Una vez realizada la descripción de los datos de forma objetiva se aborda su interpretación, para la que se van a articular los resultados obtenidos durante la investigación y el marco teórico desarrollado, con el fin de establecer inferencias que permitan elaborar los enunciados explicativos y conclusiones que verifiquen la hipótesis de partida.

Se parte de una descripción general de la muestra que permite situar en el contexto al conjunto de población de jóvenes en dificultad social que vamos a describir. A continuación, con el propósito de organizar mejor el discurso, se estructura la interpretación de los datos en torno a los tres ejes fundamentales estudiados y, finalmente estudiamos el análisis realizado sobre el punto de vista de los agentes entrevistados.

1. Análisis interpretativo jóvenes

Observamos en primer lugar que los datos recogidos presentan una muestra de jóvenes en dificultad social que tiene una edad media de 18,5 años. De ellos, sólo un 3% (n=2) manifiestan no estar cursando estudios ni realizar actividades remuneradas alegando por un lado, falta de interés y por otro estar al cuidado de su hijo pequeño.

A este respecto, cabe señalar, la pequeña representación en la muestra de lo que se conoce como fenómeno NINI, hecho que coincide con las observaciones vertidas en el Capítulo III que reconocen, al abrigo de los datos del informe Desmontando a NINI (INJUVE, 2012) y de acuerdo con las afirmaciones de Fernández-García (2015, p.115) el reducido número de jóvenes en dificultad social que encajan dentro de esta definición.



Atendiendo a los ámbitos estudiados comenzamos por el análisis de los datos que recogen los intereses y percepciones de éste colectivo sobre el primero de los bloques.

1.2. Experiencias de ocio digital en dificultad social.

Los datos nos indican que, para los jóvenes en dificultad social, las experiencias de Ocio digital están vinculadas principalmente al grupo de referencia establecido con sus iguales y a las posibilidades de comunicación constante, rápida y dinámica con amigos y familiares con los que compartir actividades a través de Internet. En este sentido, como se observaba en las teorías del desarrollo enunciadas en el Capítulo II, estas experiencias virtuales que llevan a la práctica a diario, responden a la necesidad de socialización continua que se manifiesta en esta etapa del desarrollo y que cuenta, en la actualidad, con una de las herramientas mejor diseñadas para este propósito, las redes sociales.

Así, los jóvenes en dificultad perciben su participación en las redes sociales como una actividad que les proporciona, ante todo, libertad para elegir cómo quieren disfrutar de su tiempo libre. Un tiempo que, como muestra el estudio, emplean en su mayoría interactuando a través de internet, por la facilidad con la que pueden comunicarse y relacionarse de forma fluida con el grupo de amigos para el que crean su propio espacio virtual en la red, a través de la aplicación WhatsApp.

Joven C2: Codes: [Libertad][Comunicación][WhatsApp][Redes Sociales]

“Yo diría que lo mejor que te da la red es poder hacer y decir lo que quieras, no sé, ¡que se te ocurre una chorrada! pues vas y la pones en el grupo, pa eso están ahí ¿que no?”

En este espacio, libre del control de los adultos, observamos cómo los jóvenes se expresan haciendo uso del código lingüístico específico de los entornos virtuales, que han aprendido a



utilizar, mediante la interacción prolongada en la red permitiendo, el desarrollo de su propio sistema simbólico. Constatando, de esta manera, otra de las cualidades examinadas en este periodo de crecimiento tales como, la creación del argot distintivo del colectivo joven, así como algunos de los rasgos determinados para la juventud en la generación de este milenio descritos en el Capítulo IV⁸⁹, cuyas implicaciones, como advierte Vygostky, tienen consecuencias en el desarrollo de los procesos de aprendizaje.

- ✓ Uso del Ciberlenguaje.
- ✓ Procesamiento e interacción rápido.
- ✓ Multitarea.
- ✓ Hiperconexión.

Además de libertad, otra de las características que muestran los datos, asociadas a las experiencias de ocio digital definidas por los jóvenes, es el entretenimiento que les proporciona cuando no tienen nada que hacer. Se aprecia en este sentido, que el ocio preferido en estos momentos se liga principalmente a internet y se vincula con actividades como saltar de un link a otro, enviar fotografías, escuchar música o enterarse de cosas a través de las redes sociales.

Éstas prácticas ocupan, en la vida diaria de los jóvenes en dificultad, entre cuatro y nueve horas de su actividad apreciándose, además, serias dificultades para concretar el intervalo que determina el tiempo dedicado a sus respectivas obligaciones y el que afirman emplear en la práctica de las experiencias de ocio virtual. Este hecho pone de manifiesto sus facultades para la multitarea, visibilizada en la capacidad para combinar ambas tareas Obligaciones-Ocio y refleja, tal y como

⁸⁹ Tabla 5. Taxonomía de la juventud digital y Tabla 6. Dimensiones del Nativo digital



exponíamos, su incapacidad de permanecer desconectados de la red. (Igarza, 2009; López-Sintas, Rojas de Francisco y García-Álvarez, 2015. Capítulo V).

Obsérvese el Gráfico 11. en el que solo el 9% (n=7) de los entrevistados reconoce apagar el teléfono aunque sea en momentos puntuales.

Respecto a esta situación los datos reflejan, que los jóvenes son conscientes del prolongado espacio de tiempo que pasan participando de las experiencias de ocio digital, principalmente en las redes sociales. Así como que observan, esta realidad, en respuesta a las dificultades para transitar a la vida adulta en la sociedad de la tecnología. Una sociedad a la que hacen responsable de forzarles, como observamos en el Capítulo III, a la práctica de ocio digital como recurso para escapar de una rutina diaria llena de problemas y dificultades, derivados de la falta de oportunidades que les ofrece el contexto social, laboral y académico.

Continuando con la interpretación de los datos, la posibilidad de relacionarse libremente a través de la red con el entorno social y cultural, mediante la utilización de su Smartphone, evidencia también, otro de los procesos de enculturación propios del sistema juvenil que, tal y como señala la teoría Vigotstkyana, trata de imitar patrones de conducta reproduciendo los estereotipos que observa dentro del contexto social en el que se encuentra. Se comprueba en este aspecto, que las experiencias de ocio digital que los jóvenes en dificultad relatan, están muy supeditadas al uso de esta herramienta de última generación así como a las tendencias y modelos de comportamiento en la red implementadas desde su ámbito de desarrollo cercano y, particularmente, dentro del grupo de amigos. Así este enfoque permite advertir, la necesidad de los jóvenes en dificultad de sentir que forman parte de una colectividad reafirmando, de acuerdo con Bandura (1987) su identidad social y haciendo posible la formación del autoconcepto.



Esta predilección de los jóvenes en dificultad por el Ocio digital móvil, concretadas en el uso del smartphone para disfrutar de las experiencias de ocio, confirma la falta de interés de este colectivo por otros soportes de tecnología digital que perciben más adecuados para el desarrollo de actividades que no vinculan a estas prácticas. Así, se ha podido constatar, como recoge el informe citado en el capítulo IV de Online Business School, (2015) que el smartphone es el dispositivo de tecnología digital más utilizado por los jóvenes para socializarse mediante el uso de las redes sociales.

Joven C5: Codes

“Definitivamente sí, el móvil. Si es que yo no conozco a nadie que use las redes sociales en el ordenador... igual en el iPad pero es como raro, todos tenemos móvil...yo creo que es mucho mejor así. El ordenador es más para el curro ¿verdad?” (Todos asienten).

En este aspecto, el análisis pone de relevancia además, la incapacidad de estos jóvenes de llevar a la práctica actuaciones sencillas y cotidianas, como quedar con los amigos, sin recurrir a las redes sociales a través de su móvil. Situación que choca sin embargo, con los resultados que avalan la importancia, que los jóvenes en dificultad social, otorgan a las relaciones establecidas en el mundo offline materializada en la necesidad de compartir otras formas de ocio, como el deportivo o social, fuera del entorno virtual.

Respecto a éstas prácticas de ocio digital social, son los grupos creados en WhatsApp los que más representación tienen en este colectivo, seguidos de Facebook e Instagram. Se evidencia en ambos géneros un dominio perfecto de los mismos y se comprueba que, en general, estos grupos están integrados por participantes conocidos; amigos o familiares con los que se relacionan de



manera rápida y eficiente gracias a las posibilidades que ofrecen estas aplicaciones, entre las que destaca principalmente WhatsApp.

A través de ella se informan de lo que sucede en su entorno próximo y se descubre, que esta aplicación, presenta los elementos de ocio digital descritos en el Capítulo V: Co-locación virtual y Co-presencia. Que hacen de WhatsApp, un instrumento con gran potencial educativo para el desarrollo de los jóvenes, ya que hace posible entre otras cosas, sentir cercanía física y espacial respecto al prójimo.

En referencia a los grupos de internet, el estudio del discurso deja patente, que no siempre se componen de individuos conocidos para todos sus miembros. Se ha podido verificar (Imagen 18) que los jóvenes son incluidos, frecuentemente, en grupos con participantes desconocidos. Así, aunque los datos muestran la tendencia a su abandono por falta de interés, se ha verificado, entre los peligros enunciados para el ocio digital en el capítulo IV, el que alerta sobre el riesgo de contactar con desconocidos. Que se hace patente en el análisis, en el gran número de respuestas afirmativas, que verifican la recepción de imágenes y mensajes de contenido violento o desagradable.

Atendiendo a la interpretación de los datos sobre las experiencias de ocio digital desde un punto de vista positivo, además del contacto con los amigos y las posibilidades comunicativas, los resultados sobre la valoración que hacen los jóvenes de las experiencias de ocio digital, se centran en torno a la agilidad y rapidez de internet para la realización de actividades como la búsqueda de información de cualquier ámbito. En este sentido se acredita, que los jóvenes de este colectivo, perciben las oportunidades que les brindan algunas web y tutoriales para entretenerse o informarse de lo que sucede a su alrededor. Así mismo el estudio revela que, pese a ser conscientes de la



multitud de opciones y posibilidades que esto supone para todo tipo de aprendizaje, muestran una evidente predisposición a desaprovechar su utilidad, si las prácticas de ocio digital están relacionadas con experiencias educativas dentro de contextos formales.

Por lo que se refiere a los aspectos negativos de las experiencias de ocio digital, se destacan entre otros resultados, los que se refieren a la pérdida de tiempo que supone para los jóvenes en dificultad social estar todo el día enganchados a la red, siendo conscientes además, del descuido o abandono que esto supone para sus relaciones familiares y obligaciones personales.

A este respecto es recurrente, en el análisis de los datos, la identificación de otro de los riesgos descritos en el marco teórico asociados al uso de internet, la dependencia.

Ésta aparece ligada a los términos nativo digital y sociedad del conocimiento. Así se descubre que los jóvenes de este colectivo, entienden la tecnología y la hiperconexión como vehículo para el establecimiento de la mayor parte de las relaciones dentro del entorno digital en el que han nacido. Sintiéndose obligados a permanecer enganchados a la red, como garantía de su presencia en la Sociedad del Conocimiento.

Codes: [WhastApp][Nativo digital][Móvil][Consumismo][Dependencia]

Joven 1. C3. “Es que nos han creado la necesidad de estar todo el día conectados”

Joven 2. C4. “Ya ves, yo vivo pendiente de lo que se dice por el WhastApp. Cómo si no voy a quedar con los amigos...¿llamando? Eso ya no se hace...Solo mi abuela (todos ríen)”.

Por otro lado se descubre, que el colectivo estudiado, siente ser la consecuencia directa de una industria digital que genera productos y mercancías que fomentan su necesidad de permanecer



atrapados en el “rentable negocio del Ocio” digital. (Caride y Varela, 2016, p.120). Además se corrobora que el tiempo excesivo que pasan enganchados al ocio digital social, es el resultado de la falta de oferta de ocio valioso asequible dirigida a los jóvenes de cualquier sector de la sociedad; ya sea virtual, cultural, deportivo, etc. (López , Sarrate y Lebrero, 2016; Melendro,García- Castilla y Goig, 2016; Vasco y Pérez , 2017).

Derivado del análisis también se verifica, como señala el INJUVE (2014), que “Las oportunidades de ocio de los y las jóvenes se ven limitadas por el descenso del dinero disponible para las mismas.” Así mismo como aseguran Vasco y Pérez (2017, p.152) se ha comprobado que las experiencias de ocio digital pasivo en entornos de dificultad “se convierten en un recurso barato y accesible” porque como muestran los datos, los jóvenes en dificultad social se conectan a la red a través de la conexión wifi de su casa. Advirtiendo además, la predisposición de éstos jóvenes a buscar la conexión Wifi de lugares públicos, que garantizan actividades de ocio digital sin coste alguno.

Finalizando el estudio de los resultados en este primer bloque referido a las experiencias de Ocio digital, se pone de manifiesto, el escaso interés de los jóvenes en dificultad social por la realización de otras actividades digitales como la lectura, el visionado de películas o los juegos virtuales haciendo evidentes las afirmaciones de López, Sarrate y Lebrero (2016, p.132) que aseguran, que el ocio de los jóvenes de colectivos poco favorecidos resulta mayoritariamente pobre y carencial resultando en actividades poco creativas y saludables.

En esta línea los resultados del análisis indican, que estamos ante un grupo social que considera las experiencias de ocio digital como una práctica de entretenimiento, para cotillear y enterarse de lo que ocurre a través de las redes sociales, recibiendo información con la que interpretan una



realidad que, en la mayor parte de las ocasiones, se sostiene en el exhibicionismo personal y el despliegue de bienes y posesiones.

Cabe destacar además, la escasa representación del ocio digital lúdico registrado entre las unidades de estudio. Éste, aparece brevemente vinculado al género masculino y al juego en grupo a través de videojuegos de contenido deportivo o violento cuyo soporte principal es PlayStation. La vertiente lúdica del ocio digital dentro del género femenino se ve representada, en exclusividad, por la descarga de aplicaciones para jugar desde el Smartphone. Confirmándose, entre los datos, el escaso interés de las chicas por disfrutar de esta forma de ocio, reafirmando su predilección por las actividades de ocio digital social representadas por las aplicaciones WhatsApp e Instagram.

Para finalizar este bloque, se destaca la poca seguridad, respecto a sus capacidades virtuales, que se visibiliza en el análisis discursivo. En este sentido, se evidencian en el colectivo, algunos de los rasgos característicos de los jóvenes vulnerables identificados en el Capítulo II por Brunet, Pizzi y Valls (2013), que se concretan en falta de autoestima y sentimientos de inferioridad respecto a las capacidades digitales de sus iguales.

De esta forma se descubre que los jóvenes en dificultad social, pese a manifestar los rasgos distintivos de la generación digital estudiados en el capítulo IV, no se ven representados dentro del colectivo social que se conoce como Nativos Digitales. Así tal y como revelan los datos, consideran que no comparten las mismas habilidades y dominio del entorno tecnológico que aquéllos jóvenes que conocen y manejan con pericia los programas y software informáticos, de los que obtienen mayores beneficios y rendimiento.



1.3. Perspectiva educativa del Ocio digital de los jóvenes vulnerables.

El interés de los jóvenes en dificultad social por el uso de las redes sociales o internet para compartir información sobre sus gustos, inquietudes o aficiones, desde otra perspectiva que no sea la del entretenimiento, se ve limitado por el escaso atractivo que presentan las plataformas de ocio digital dirigidas a este propósito. En este aspecto queda probado, el desconocimiento y escaso interés del colectivo, sobre webs, redes o portales de internet que promuevan el intercambio de información a través de actividades vinculadas al ocio desde un enfoque más educativo.

El problema, tal como se pone de relieve en el estudio de los datos cualitativos es, entre otros, la desconfianza de los jóvenes en dificultad en sus posibilidades para la discriminación de aquellas actividades que se sostengan en modelos de ocio que posibiliten el desarrollo de estas experiencias, desde el punto de vista de ocio valioso.

Pese a que se ha comprobado que estos jóvenes hacen uso de tutoriales, aplicaciones y portales de internet para compartir información potencialmente valiosa. Se verifica, que la intención con la que lo hacen, no responde a objetivos educativos, si no a la necesidad de estar entretenidos, observando lo que hacen sus personajes favoritos en la red y como garantía de su posición social entre los amigos. De esta manera incorporan conductas y formas de relación que reproducen los estereotipos de actuación observados en la red y, que los jóvenes en dificultad, asocian como símbolos de su cultura digital.

Así los resultados revelan con claridad la necesidad que tienen, chicos y chicas, de incluir entre sus aplicaciones de internet, Smartphone, móvil y gadgets, aquéllas consideradas de mayor interés en su círculo de amistades, sin discriminar sobre su verdadera utilidad, ni tantear las oportunidades de las mismas en otros ámbitos más allá del consumo o entretenimiento virtual.



Cabe señalar sin embargo, que los datos señalan también, la gran predisposición de estos jóvenes hacia el aprendizaje en el entorno en red, así como su entusiasmo, ante la posibilidad de usar WhatsApp, las redes sociales, los blogs o internet para llevar a la práctica actividades de ocio digital que les permitan aprender cosas de utilidad para la vida diaria. No obstante el estudio alerta en este aspecto, sobre la tendencia a rechazar estas actuaciones, cuando presentan un concepto de aprendizaje sostenido en el enfoque tradicional de la educación en tecnologías.

Joven C2. Codes: [Aprendizaje online][[Ocio digital educativo][Formación TIC]

“No te digo que no pero si me vas a plantear que haga las cosas como en el instituto o sea, igual que siempre, paso. Estoy harto de que me den un Word en el que me explican cómo se hacen las cosas”.

Por otro lado el estudio refleja que los jóvenes vulnerables, manifiestan mayor confianza en el entorno digital al que consideran, como describía Rubio (2010 “un medio amigo con el que se relacionan despreocupadamente”. (p.4) Esta confianza, fruto de la facilidad con la que operan en el entorno tecnológico, permite que el aprendizaje les resulte más interesante por relacionarse, con blogs tutoriales, YouTubers y páginas web de los que tienen referencias a través de su círculo de amigos y que les ofrecen información gráfica y sugerente presentada de forma atractiva y contextualizada. Esta información se sostiene, además, en soportes informáticos y aplicaciones de internet diseñados para ajustarse a las cualidades descritas para los jóvenes del milenio en el capítulo IV. Así, como se ha comprobado, los jóvenes en dificultad pese a las contradicciones que manifiestan su negativa a reconocerlo, manejan de forma intuitiva el software que incorporan las tecnologías digitales. Aprendiendo a moverse por el entorno virtual de manera autónoma o a través de la observación del grupo de referencia.



En este sentido, como revela el estudio, esta forma de interactuar y recibir contenidos vía internet es, para el colectivo estudiado, el modo más adecuado de acercarse a las actividades de ocio digital desde una perspectiva educativa ya que, este medio de difusión virtual, les permite una mayor comprensión y asimilación de la información recibida.

Así mismo, la herramienta que se descubre como más efectiva para el intercambio de contenidos a través de la red es, sin duda, la aplicación de WhatsApp. Sobre ella, se destacan las posibilidades que ofrece para la interacción con el entorno cercano, del que se obtiene respuestas rápidas y ajustadas al código lingüístico de los jóvenes. Esto hace posible, como se puede determinar tras el análisis del discurso, construir su propio conocimiento de manera libre, lúdica y colaborativa revelando las posibilidades educativas respecto a las prácticas de ocio digital realizadas en entornos virtuales y, evidenciando con ello, el cambio de modelo educativo que reclaman los jóvenes del siglo XXI y que se conoce como Learning by doing. (Aprender haciendo).

Otro de los resultados aportados por el estudio, deja en evidencia que, para los jóvenes en dificultad, estar conectados a través de los dispositivos tecnológicos, por medio del uso de aplicaciones destinadas a la comunicación virtual, supone una cualidad añadida a las experiencias de aprendizaje. Los datos ponen al descubierto que el valor de la experiencia de ocio digital desde una perspectiva educativa, reside para los jóvenes, en los elementos descritos para el e-ocio en el capítulo V. Señalando, especialmente, aquellas actividades de ocio digital que les ofrecen la posibilidad de hacerles partícipes y Co-creadores activos de la experiencia de aprendizaje en función de sus necesidades, gustos e intereses particulares. Tal y como advierte el estudio, la educación tanto formal como extracurricular ha de evolucionar hacia nuevas formas de enseñanza-



aprendizaje en las que, las actividades con soportes digitales, se ajusten a las características de la juventud de este milenio.

Así frente a la sistematización de los procesos educativos que tradicionalmente se han desarrollado en el entorno virtual, percibidos con desinterés y apatía por el colectivo. Los datos permiten ver alternativas de actuación, que plantean, el diseño de actividades educativas que se sostengan en experiencias de ocio digital, programadas de forma solidaria, con validez para la vida diaria de los jóvenes y, orientadas a resolver problemas acordes con la realidad personal y social en la que se encuentra el colectivo. Este enfoque colaborativo y experiencial permite a los chicos observar el sentido útil de los contenidos trabajados fomentando, como verifica el estudio, el interés y la motivación del colectivo hacia los procesos de aprendizaje.

En este aspecto los resultados, coincidiendo con lo expuesto en el capítulo III, señalan que la educación, con independencia del ámbito específico de actuación, debe asumir el reto de promover una forma de trabajar ajustada a la realidad de la Sociedad del Conocimiento que permita, a los jóvenes en dificultad, desarrollar sus propias competencias digitales evolucionando, de una educación en Tecnologías de la información y Comunicación a una pedagogía más flexible y participativa, contextualizada sobre las Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento.

En otro orden de cosas, quedan documentadas, las inquietudes del colectivo ante la escasa oferta formativa relacionada con el ocio digital en los niveles educativos por debajo de la educación superior, así, como por el crecimiento de las exigencias académicas para el acceso a empleos relacionados con este ámbito y la eliminación de puestos de baja cualificación debido a las TIC. En este sentido, son conscientes de las oportunidades que brindan las tecnologías y dispositivos digitales que recordemos, se han convertido en el “núcleo central del sistema productivo”



(Rodríguez Bravo, De Juanas y González, 2015, p.129) y reconocen la necesidad de progresar en sus capacidades respecto a los dispositivos digitales, como medio para aumentar sus posibilidades de acceso al trabajo.

Se observa de esta forma, que pese a tener interés en una formación más completa en tecnologías digitales, como medio para enfrentar su proceso de emancipación e independencia dentro de la Sociedad del Conocimiento. Los datos insisten en dejar constancia de la falta de confianza, de los jóvenes en dificultad, en los sistemas educativos clásicos de transmisión del conocimiento. Frente a ellos se presenta, gracias al estudio detallado de la información, un paradigma educativo de ocio digital valioso, cuyas propuestas de acción, se alejan de los modelos educativos estandarizados, resultando éste más creativo en fórmulas pedagógicas y atractivo para este colectivo. Como fórmulas pedagógicas se mencionan las siguientes:

- ✓ El diseño de planes y programas educativos de ocio digital con la participación directa de todos los implicados.
- ✓ Planteamiento de actividades de ocio digital libremente escogidas y acorde con las necesidades detectadas en el colectivo.
- ✓ Programaciones con capacidad para conjugar Ocio digital y formación para el desempeño de futuras profesiones.

Finalmente, para que estas actuaciones se materialicen en el desarrollo de los valores propuestos para el ocio digital. El estudio, deja al descubierto, la necesidad de que dichas actuaciones sean arbitradas por profesionales educativos, cuyo perfil, se ajuste al descrito en el capítulo VI de forma



que sostenga, su acción educativa, en el desarrollo de las Capacidades digitales enunciadas para la Sociedad del Conocimiento⁹⁰.

- ✓ Saber.
- ✓ Saber hacer.
- ✓ Saber ser.

En relación con el perfil educativo y de acuerdo con las afirmaciones vertidas en el capítulo VI, los datos no dejan lugar a duda, sobre la necesidad del colectivo de mantener el contacto directo con un referente educativo que trabaje con ellos el ocio digital valioso de forma individualiza, marcándoles unas pautas a seguir y, acompañándoles en su proceso educativo. Para ello, se ha de mantener una relación directa y personalizada, que les permita además, compartir el aprendizaje con sus iguales en entornos de trabajo, talleres y espacios virtuales de convivencia off line que son entendidos por los jóvenes en dificultad como parte fundamental del proceso formativo.

Otra de las aportaciones del estudio es la que expone la dificultad, de estos jóvenes, para operar en entornos educativos completamente virtuales. Si bien se verifica su disposición a considerar las opciones educativas a través del Ocio digital, como una posibilidad interesante y atractiva. Los datos advierten, que la escasa destreza que muestran en el desarrollo de las competencias digitales, evidencia su falta de habilidad para dominar el espacio virtual educativo. En este aspecto se destacan con claridad, las dificultades para controlar el exceso de información que reciben a través de la red, para contrastar y distinguir aquéllos contenidos que les son o no de relevancia y para

⁹⁰ Ver Gráfico 1



establecer una línea espacio-temporal clara entre lo que es o no, una oportunidad para el ocio educativo.

Al tiempo que toman sentido las palabras de Divina Fraug Meigs (2016) que señala que “Ser nativo digital no significa ser competente digital” se pone de relieve la brecha digital que se reconoce en este colectivo. Que, tal y como se observa, incide en la ausencia de confianza de los jóvenes vulnerables, sobre sus posibilidades para seguir con éxito los contenidos y el ritmo de trabajo que se impone en ámbitos educativos a través de la red. Evidenciando nuevamente, su sentimiento de inferioridad frente a jóvenes con mayores oportunidades y su falta de sentido de pertenencia a una generación digital, en la que no se sienten representados.

Finalizamos el estudio de los resultados obtenidos para este bloque, con la última de las fórmulas educativas que se han descubierto en relación al ocio digital. Ésta se concreta en la inclusión, dentro de los planes y programas descritos anteriormente, de objetivos educativos bien definidos, que sirvan para ayudar a los jóvenes, a reconocer los peligros que supone la conexión constante a internet. En este aspecto, como veremos a continuación, pese a que los chicos y chicas del colectivo no ignoran su presencia en la red, los datos alertan de la facilidad con la que se exponen a los riesgos derivados de la conexión continuada.

1.4 .Los Peligros del Ocio digital en dificultad social.

La observación detallada del análisis descriptivo, pone de manifiesto, que los jóvenes en dificultad conocen y discriminan los peligros que se encuentran en la red tales como:

- ✓ Riesgo sobre los contactos.
- ✓ Riesgos sobre el contenido.
- ✓ Derivados de usos comerciales.



✓ Adicción a abuso a la red.

Los datos muestran que los jóvenes en dificultad asumen, como algo habitual, los riesgos relacionados con los contactos en internet, especialmente, dentro de los grupos sociales creados por WhatsApp. En ellos se manifiestan como algo natural los comportamientos antisociales vinculados con el acoso a personas y conocidos en la red. De igual forma, los datos señalan que las actuaciones que más se relacionan con esta forma de participación en internet, son la difamación y la propagación de mentiras sobre profesores y compañeros de clase y, en menor medida, sobre personas desconocidas.

Éstas actuaciones sin razón aparente, más allá de lo que los jóvenes llaman “problemas personales”, son el blanco de insultos y vejaciones que circulan de forma viral en la red a través de las dos aplicaciones más usadas por los jóvenes del colectivo: Facebook y WhatsApp. Así sostenido en la facilidad para sortear el control de Webs, aplicaciones móviles, etc. los jóvenes crean perfiles falsos con los que llevar a la práctica estas actividades con total impunidad y anonimato.

Observamos en el Gráfico 13 que el 62% de los jóvenes tiene conocidos que desarrollan comportamientos antisociales en las redes sociales, poniendo de relevancia el elevado número de jóvenes que utiliza las redes sociales con fines alejados del ocio digital. Por otro lado, se deja patente que un 79,4% de los jóvenes conoce víctimas que sufren algún tipo de acoso, evidenciando, una tendencia habitual en las prácticas de ocio digital en el entorno juvenil y un grave problema que debe resolver con urgencia la sociedad del milenio.

Si bien es cierto que los datos muestran la conciencia de los jóvenes en dificultad sobre la gravedad y consecuencia para las víctimas de lo que se conoce como Cyberbullying, también



reflejan la falta de voluntad, tanto de chicos como chicas, para hacer frente a una situación que se da con frecuencia en su entorno conocido y en la que, como revela el análisis, la mayoría conoce a los hostigadores. En este sentido, los jóvenes descargan su responsabilidad alegando la posibilidad de sufrir algún tipo de represalia y poniendo el foco de atención sobre la indiferencia de los centros educativos y de la administración, a los que consideran responsables de no actuar con la suficiente contundencia.

Joven C1. Codes [Peligros de conexión] [Ciberbullying]

“¿Pero de qué sirve decir algo? Yo una vez lo hice, porque todos lo sabíamos (aclara), fui a hablar con un profesor y al final nadie hizo nada... y encima casi me la lían a mí”.

Por lo que se refiere a los perfiles que se utilizan, tanto en redes sociales como en internet, se muestran contradicciones evidentes manifestadas a lo largo del discurso. Así, los datos reflejan un colectivo que no utiliza perfiles falsos para moverse en el entorno tecnológico, pero que conoce, maneja y señala los elementos y mecanismos necesarios para llevar a cabo esta forma de interacción online. Se descubren por tanto evidencias, que hacen sospechar, de su posible vinculación con prácticas virtuales escasamente prosociales. Que se confirman, posteriormente, mediante la observación que relaciona el contacto de este colectivo, con entornos digitales en los que se desarrollan actividades virtuales delictivas amparadas en el anonimato que, pese a observarse como práctica poco habitual, nos alertan como señalan Echeburúa y Requesens



(2012)⁹¹ de posibles comportamientos contraproducentes que ponen en riesgo su desarrollo normalizado.

Por otra parte, el estudio aporta elementos que acreditan, que los jóvenes en dificultad social utilizan un perfil de internet, para intervenir en las redes, que es elaborado para responder a sus necesidades de socialización. Que se refuerzan en tres características fundamentales de las experiencias de ocio digital: Libertad para decir aquello que quieren sin el control de los adultos; Comunicación fluida que permite, amparado en el anonimato, hacer frente a la timidez y, la posibilidad de huir de los problemas inventando una vida más atractiva con la intención de despertar la admiración de los demás.

Otro de los riesgos que se encuentran en el estudio de los datos del colectivo en dificultad, es el que hace referencia a los contenidos que observan a través de las aplicaciones instaladas, principalmente, en su teléfono móvil. Así descubrimos que, tanto chicos como chicas, albergan imágenes y vídeos de contenido violento o desagradable, que reciben de su entorno próximo disfrazados bajo asuntos o títulos que no se corresponden con la realidad que van a observar. Pese a que los datos muestran el rechazo general a este tipo de actuaciones, se evidencia claramente, la tendencia de los jóvenes a participar en la difusión y visionado de este tipo de contenido, como parte de su proceso de enculturación. Hecho que ratifica las afirmaciones sobre “el contagio” vertidas por Fowler & Christakis (2011) en el Capítulo V, por el que todo aquello que los jóvenes observan en la red les va a afectar de uno u otro modo a su identidad psicosocial incidiendo, en el desarrollo de valores y comportamientos sociales que determinan su relación respecto al grupo. Se observa, además, la ausencia de herramientas para reconocer la adulteración de imágenes y vídeos

⁹¹ Cita completa en el capítulo 4



así como la falta de criterio de los jóvenes para el envío y divulgación indiscriminada de contenidos que son o no reales.

A este respecto la interpretación de los datos nos alerta del desconocimiento, entre el colectivo, sobre las implicaciones legales que tiene la manipulación, difusión y posesión de este tipo de contenidos, así como las consecuencias que se derivan del encubrimiento o realización de prácticas de ciberacoso. Éste se limita a las referencias que han recibido en talleres impartidos por la policía en las que se trabajan, principalmente, los riesgos asociados a la privacidad en la red y el Ciberbullying.

Otro de los resultados recogidos hace perceptible el comportamiento poco racional de los jóvenes en torno al consumo de productos y contenidos digitales. En este aspecto, la inquietud por adquirir las aplicaciones más novedosas y los teléfonos móviles que están a la moda, se antepone a sus necesidades vitales. En lo que resulta ser una práctica de ocio cuyas características atentan contra el valor de la experiencia de ocio descrito en el capítulo V⁹². Así a tenor de estos resultados, se manifiestan en la experiencia de Ocio digital en los jóvenes en dificultad social, los elementos definidos por Miralles (citado por Lebrero, Páez y Tasende, 2014) para describir el Ocio dentro de este grupo social.

- ✓ Sociedad de consumo y necesidad del mismo.
- ✓ Publicidad.
- ✓ Moda y adquisición de lo novedoso y efímero.
- ✓ Avance tecnológico como estandarte de cultura juvenil.

⁹² Capítulo V, punto 2. El concepto de Ocio en la sociedad contemporánea.



- ✓ Posesión de objetos.

Esta forma de actuar frente a las prácticas de ocio digital encierra, de nuevo, el riesgo que más se vincula a los términos juventud y tecnologías: Dependencia, que se visibiliza dentro del colectivo de dificultad social, en tres de los puntos trabajados en el Capítulo IV.

- ✓ Descuidar actividades importantes, el contacto con la familia, las relaciones sociales o el estudio.
- ✓ Tratar de limitar el tiempo de conexión, sin conseguirlo, perdiendo la noción del mismo.
- ✓ No salir sin Smartphone.

Vertebrados sobre la dependencia a las tecnologías digitales se reconocen un conjunto de antivalores y actitudes negativas como el exhibicionismo, individualismo o competencia que se vinculan, como referencian los datos, con el desarrollo de procesos de marginación y aislamiento, dentro del grupo de iguales que, pueden desencadenar, situaciones de exclusión significativamente perjudiciales para los jóvenes de este colectivo.

1.5. Ámbitos de uso de las TIC en colectivos de dificultad social.

Cerrando el estudio de los datos de las entrevistas con los jóvenes recogemos, en forma de tabla, los resultados que responden a la visión del colectivo sobre necesidad de manejar las Tecnologías de la información y comunicación en la vida diaria. Tal y como se observa, los jóvenes diferencian tres ámbitos de uso necesario de las TIC para los que determinan un conjunto de experiencias, cuyo nexo común, es que se implementan en el entorno virtual mediante soportes informáticos y aplicaciones que los jóvenes utilizan principalmente para sus prácticas de Ocio digital.



Tabla 21. Uso necesario de las TIC

ÁMBITOS	Experiencias
OCIO	Entretenerse Socializarse Comunicarse con los amigos
FORMACIÓN	Buscar información Preguntar dudas
EMPLEO	Buscar trabajo Acceder al mercado laboral

Fuente: Elaboración propia.

Desde el enfoque opuesto, las actividades deportivas y estar con los amigos son las prácticas sociales para las que el colectivo no considera necesaria la participación de los dispositivos de tecnología digital. No obstante se ha comprobado que la presencia y uso de estos elementos tecnológicos, trasciende también a estas esferas, por las múltiples alusiones a las aplicaciones digitales de mensajería instantánea que se realizan a lo largo de todo el discurso de los jóvenes. Así, son constantes las referencias a WhatsApp o Facebook como elemento conector y punto de encuentro virtual del grupo que, a través de la red, decide el momento y tipo de prácticas deportivas o sociales que tendrán lugar fuera del entorno online.

2. Análisis interpretativo profesionales

Los datos obtenidos de las entrevistas a los educadores se fundamentan principalmente en la amplia carrera profesional de los especialistas consultados, sostenida en estudios superiores



vinculados el ámbito educativo y en una experiencia media, en el ámbito de trabajo con jóvenes en dificultad social, de 10 años 4 meses.⁹³

2.1. Implicaciones del Ocio digital jóvenes en dificultad social.

Comenzando con las implicaciones referidas a las prácticas de ocio digital en el colectivo estudiado se observa, coincidiendo con los datos obtenidos de los jóvenes, que el ocio en la red supone una forma eficaz de estar enterado de lo que sucede en el entorno próximo a través del contacto constante con amigos. Es además un elemento que les permite relacionarse de forma libre y autónoma, fuera de los entornos de control impuestos por la rigidez de las instituciones primarias: familia, escuela y comunidad.

Esta libertad hace posible el desarrollo de experiencias de ocio que no fomentan los valores enunciados en el capítulo V tales como perseverancia, esfuerzo personal, ética o visión social, entre otros, ya que se sostienen como refleja el estudio, en la inmediatez, diversión fácil y la reproducción de modas y estereotipos poco educativos.

Así mismo se pone al descubierto que a través de la red, tanto chicos como chicas, tratan de refugiarse de su complejo entorno social y familiar mediante la creación de personajes virtuales que proyecten un perfil más atractivo de ellos mismos.

Una de las principales tesis que se identifican, dentro de los datos, como catalizadora de esta situación entre los jóvenes del colectivo, apunta al modelo educativo familiar poco educativo, descuidado y permisible descrito en el capítulo III⁹⁴ así como al bajo coste de la conexión a

⁹³ Tabla 17. Años de experiencia con jóvenes en dificultad social

⁹⁴ Tabla 4. Modelo educativo familiar de uso de las TIC en entornos de dificultad.



internet. Que posibilita alternativas baratas de ocio digital que evidencian una calidad cuestionable, como experiencia de ocio valioso.

Agente social: Codes: [Educación para el ocio digital] [Contexto social]]
[Dependencia]

“Tienes que entender que la educación en el ocio digital no es una prioridad en este colectivo. Están enganchados a la red desde pequeños y así no molestan en casa”.

Atendiendo a las experiencias de ocio digital, coincidiendo con el estudio de Melendro, García-Castilla y Goig (2016) no se han podido determinar diferencias entre las prácticas de ocio digital de este colectivo respecto a los jóvenes de entornos normalizados ya que, como muestran los datos, los jóvenes en general comparten los mismos juegos y participan de las mismas actuaciones online destacando, por encima del resto, las actividades relacionadas con las redes sociales especialmente en aplicaciones como WhatsApp o webs como Facebook.

Si bien no hay desigualdades en cuanto a las actividades que realizan ambos grupos con sus dispositivos de tecnología digital, sí se han podido determinar, distintos modos de actuación que se refieren al uso que hacen de las mismas. Y que se concreta, en dos elementos fundamentales, que ponen de relieve los aspectos vinculados a la brecha digital: el prolongado espacio de tiempo que los jóvenes en dificultad destinan al ocio digital y, la falta de sentido crítico para seleccionar y distinguir la veracidad de la información que reciben a través de la red.



2.2. Valores vinculados al ocio digital en los jóvenes en dificultad social.

En lo que se refiere a los valores⁹⁵ que los profesionales relacionan con el ocio digital y la dificultad social, pueden establecer dos criterios diferenciados.

Por un lado, se identifican el conjunto de antivalores resultantes de modelos educativos familiares deficitarios, derivados de las brechas digitales o vinculadas a la reproducción de los estereotipos sociales de moda, entre los que destacan: la competencia, el individualismo y el consumismo. Antivalores que se promueven a través de las redes sociales, mediante la sobreexposición indiscriminada de la vida personal, utilizando para ello, el elemento líder de la cultura digital: el Smartphone.

En el lado opuesto, se dejan ver las posibilidades del ocio digital desde la perspectiva de las experiencias ocio valioso descritas por Cuenca (2014a).

Éstas posibilidades, se centran en el potencial de las prácticas de ocio virtual para generar valores positivos, contruidos sobre las experiencias digitales compartidas y libremente elegidas por los jóvenes, que amplían y mejoran, los espacios de relación y comunicación de los jóvenes de este colectivo y refuerzan, como descubrimos, las conductas prosociales mediante el uso de WhatsApp y de las redes sociales.

Así, como se desprende del análisis descriptivo, las prácticas de ocio digital de los jóvenes en dificultad social ofrecen alternativas de ocio activo que promueven valores como la participación, la solidaridad y el activismo que estimulan las funciones asociadas a las experiencias de ocio valioso identificadas por el profesor Cuenca (2010)⁹⁶: función psicológica, terapéutica o

⁹⁵ Gráfico 14

⁹⁶ Capítulo V: 1.1 El Ocio como experiencia de desarrollo personal y social



autorrealizadora cuyos beneficios, sociales y psicológicos redundan, coincidiendo con lo expuesto por Fernández (2011) en las oportunidades para la inclusión de los jóvenes en riesgo.

2.3. Enfoque educativo y estrategias de actuación para el Ocio digital valioso en jóvenes vulnerables.

Atendiendo a las funciones observadas anteriormente, el estudio pone al descubierto, la necesidad de fomentar un modelo de ocio digital educativo especialmente dirigido al colectivo estudiado, cuyo diseño y programación, se fundamente en la práctica de experiencias educativas en contextos virtuales ya que, se ha comprobado, que esta forma de interacción en la red, por medio de actividades digitales, se ajusta más a las preferencias de los jóvenes del siglo XXI y fortalece las oportunidades de los chicos y chicas en dificultad, para la inserción social y la transición a la vida adulta de manera normalizada.

Esta perspectiva de trabajo educativo en dificultad social a través de experiencias en contextos digitales, pone además el punto de mira en la educación prescriptiva. Sobre ella, el estudio de los datos observa la inconveniencia de materializar, desde el ámbito curricular formal, una práctica educativa de ocio digital con jóvenes vulnerables. La razón que sostiene esta afirmación, responde a las evidencias que señalan las desigualdades a las que se enfrenta el colectivo por factores como la falta de capacidades digitales para afrontar los procesos educativos formales, la baja autoestima representativa del colectivo estudiado, sus malas experiencias en el ámbito académico y, como se advierte en el Capítulo III⁹⁷, la insuficiente perspectiva educativa respecto a las TIC, que tiene la normativa curricular actual.

⁹⁷ 2.2 La Tecnología como instrumento de exclusión educativa.



En línea con esta argumento, otra de las causas que revelan la inconveniencia de arbitrar la educación desde el ocio digital dentro de contextos educativos formales es, coincidiendo con los datos recogidos de las entrevistas con los jóvenes; la falta de profesorado existente en los centros educativos habilitado para el desempeño de esta tarea con alumnado de dificultad social.

Así se observa con claridad, que el trabajo educativo para el ocio digital valioso, en este grupo social, requiere necesariamente profesionales cualificados con las características y competencias descritas en el capítulo VI entre las que se destacan:

- ✓ Habilidades y formación necesarias para reconocer, identificar y contextualizar las necesidades del colectivo.
- ✓ Manejar el entorno digital acorde con las preferencias y demandas de los jóvenes en dificultad.
- ✓ Disponer y conocer de los recursos necesarios para trabajar el ocio desde una perspectiva con valor educativo.

Agente social Codes: [Profesionales formados] [Falta de formación] [Educación para el ocio digital]

“Necesitan tener un referente educativo que cuente también con formación digital, que sepa desarrollar actividades de ocio educativo que estén vinculadas a las cosas que interesan a los chico”.

Además de contar con profesionales como los descritos, el examen del discurso, indica la necesidad de contar con una administración educativa que de soporte al trabajo desde y para el ocio digital, mediante un conjunto de propuestas concretas, incluidas en los proyectos formativos,



y sostenidas en experiencias de ocio digital valioso diseñadas especialmente para ajustarse a las características de este colectivo.

Así, se descubre un paradigma de intervención educativa en el Ocio digital con jóvenes en dificultad social, que se debe fundamentar en las áreas pedagógicas descritas por Cuenca (2009) articularse, sobre los principios básicos que Pérez Serrano (2005) establece como determinantes para cualquier proyecto de intervención en educación social, y recoger una programación que contemple los elementos vertebradores de la pedagogía del ocio descritos por Puig y Trilla (2000)⁹⁸.

Tabla 22. Enfoque educativo para las experiencias de ocio digital en contextos virtuales

		Áreas		
		Educación personal del ocio digital	Educación comunitaria del ocio digital	Educación de profesionales del ocio digital
PRINCIPIOS	Joven protagonista de su cambio		Se ocupa de problemas sociales.	Demanda una intervención cualificada.
	Posibilita la adaptación y la socialización del joven.		Se da en contextos no formales principalmente. Pretende el cambio social. Atiende a todos los colectivos sociales	Transferible a contextos educativos formales Requiere el conocimiento y contacto con la realidad contextual
PROGRAMACIÓN		Respetar la autonomía y la libertad de elección		
		Combinar las actividades virtuales respetando los tiempos de ocio virtual casual		
		Valorar el fin último de la actividad realizada		
		Ayudar a descubrir el valor de lo cotidiano y lo extraordinario en el entorno TIC		
		Programar los tiempos de ocio digital educativo		
		Hacer partícipes a toda la comunidad educativa		
		Identificar el Ocio digital nocivo		

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos y (Cuenca, 2009; Pérez Serrano, 2005; Puig y Trilla, 2000).

⁹⁸ Capítulo VI 1. El ocio digital como esfera de la pedagogía y educación social



Por lo que se refiere al trabajo educativo desde un modelo de ocio digital soportado íntegramente en el entorno virtual, los datos de los agentes ratifican los obtenidos de los jóvenes, que muestran el rechazo total a experiencias educativas exclusivamente virtuales, pese a estar sostenidos en práctica de ocio digital. En este sentido, la necesidad de una figura de apego o referencia como la observada en el capítulo IV, que mantenga contacto personal con los chicos y chicas en dificultad dentro de un entorno educativo físico es, a tenor de los resultados, el vínculo necesario para que la intervención educativa en el contexto estudiado resulte en un modelo de Ocio digital valioso.

Por otro lado, atendiendo a las estrategias que emergen del estudio de los datos ofrecidos por los especialistas se destaca, como punto de partida para su desarrollo, la necesidad de transformar la percepción social que tradicionalmente se tiene del ocio en este colectivo. Ésta, vinculada a la pérdida de tiempo, debe evolucionar hacia una conceptualización más acorde con el modelo de ocio valioso presentado en el capítulo V que se sostiene, coincidiendo con Cuenca (2009) en su capacidad y potencialidad para la transformación y el desarrollo de la persona.

Este enfoque, permite observar, una de las grandes aportaciones del trabajo realizado. Por el que se descubren, un conjunto de estrategias de actuación para el desarrollo de experiencias de Ocio digital valioso con jóvenes vulnerables, que se vinculan a las desarrolladas por Melendro (2010; 2007, p.143) y Melendro, González, y Bravo (2013) EFIS (Estrategias Flexibles de intervención socioeducativa). Y que, contextualizadas sobre el modelo de intervención socioeducativa en el ocio digital, que ha evidenciado este trabajo, evolucionan hacia una estrategia educativa que cambia, los escenarios tradicionales de intervención en contextos sociales, a los entornos virtuales en los que los jóvenes interaccionan, por lo que las vamos a denominar: **E-EFIS**.



E-Corresponsabilidad: responsabilidad compartida de las instituciones primarias familia, escuela y comunidad en la utilización y disfrute de las TIC como herramientas para las prácticas del ocio digital desde una conceptualización de ocio valioso.

E-Actuaciones: vertebradas en los Intereses, motivación y formación en entornos virtuales de los jóvenes.

E-Protagonista: hacer al joven actor principal de su proceso educativo respecto al ocio digital a través de la participación en el diseño de actuaciones educativas.

E-Contextualización: Elaborar propuestas de experiencias educativas de ocio en entornos virtuales que respondan a las necesidades específicas del colectivo de dificultad social de forma contextualizada.

E-Participación: Fomentar la utilización del espacio de ocio virtual para que los jóvenes expresen libremente sus ideas, sentimientos y necesidades de forma activa.

E-Planificación: Programar y diseñar actividades de ocio virtual, estructuradas de acuerdo con un propósito educativo que contemple objetivos, metodología e indicadores de logro consensuados por todos los protagonistas, con especial atención a los jóvenes del colectivo.

E-Equipos: Formación de grupos multidisciplinares que aglutinen todos los ámbitos posibles: educadores, especialistas TIC, profesores, psicólogos, profesionales del ocio para el trabajo educativo con jóvenes en dificultad social en contextos virtuales.

E-Educadores: Profesionales capaces de “Atraer” a los jóvenes desde el entorno digital conectando con los gustos, preferencias y código lingüístico que éstos utilizan en contextos virtuales, aprovechando las posibilidades de las tecnologías para el desarrollo experiencias de ocio digital desde un enfoque educativo.

Gráfico 16. e-EFIS



Fuente : Elaboración propia en base a la propuesta de EFIS de Melendro.



3. Resumen

El propósito de este capítulo se fundamenta en la necesidad de dar coherencia teórica a la descripción realizada en el capítulo VIII respondiendo, de esta forma, al diseño de la investigación cualitativa descrito en la metodología.

Así se han tomado de referencia las Categorías centrales, surgidas del análisis cualitativo con Atlas ti, para las que se ha comprobado su correspondencia con la hipótesis de la tesis a través de la descripción pormenorizada de los resultados obtenidos. Éstos resultados, como se muestra en las conclusiones, responden tanto a la hipótesis como a los objetivos formulados al comienzo de la investigación, poniendo de manifiesto, los elementos descritos para garantizar la validez y rigor científico del trabajo presentado.

Por otro lado, atendiendo al contenido estudiado cabe señalar, que el capítulo ha revelado los aspectos más importantes vinculados al ocio digital descubiertos en esta investigación.

A modo de síntesis y atendiendo una visión positiva, hemos observado que el ocio digital, dentro del colectivo de jóvenes en dificultad, permite el desarrollo de su identidad social gracias, entre otras cosas, a sus propiedades de co-localización y co-presencia que hacen posible el desarrollo del sentimiento de cercanía y permanencia.

Por otro lado, hemos constatado que las experiencias de ocio en la red, estimulan algunas funciones del ocio como la terapéutica o psicológica, además de facilitar el crecimiento de valores del ocio como la solidaridad y el activismo gracias a la capacidad que tienen, dichas experiencias digitales, para el desarrollo de la comunicación fluida, la colaboración y la participación a través de los entornos virtuales. El capítulo también ha mostrado como, estos escenarios virtuales, han resultado ser muy adecuados para el desarrollo de la acción educativa en contextos de dificultad,



debido principalmente, a que son el medio que mejor se adapta a las características particulares de los jóvenes del milenio.

Desde un enfoque menos positivo, también se han identificado aspectos del ocio digital que pueden comprometer el desarrollo normalizado de los jóvenes en dificultad así como sus procesos de inclusión y transición a la vida adulta. En este sentido, ha quedado acreditado, que las experiencias de ocio digital se vinculan, en numerosas ocasiones, a la pérdida de tiempo y al descuido de las responsabilidades de los jóvenes como las académicas o familiares. Así, el capítulo hace evidente la gran dependencia de estos jóvenes a estar constantemente enganchados a la red a través su Smartphone. Con él disfrutan de una experiencia de ocio digital ilimitada que se convierte, en ocasiones, en un elemento para el desarrollo de conductas disruptivas, para las que se han identificado, la difusión de imágenes y contenidos violentos o cuestionables y la práctica habitual del acoso ciberespacial o Ciberbullying.

No obstante hay que señalar, pese a lo negativo de estas actuaciones, que el capítulo ha dejado evidencia de las posibilidades que plantean las experiencias de ocio digital como elemento de mejora de todos y cada uno de estos aspectos. Descubriendo, en este sentido, que la intervención educativa en contextos virtuales, dentro del colectivo de jóvenes en dificultad social, adquiere importancia a través de la coordinación de un profesional educativo especialmente instruido en materia de ocio digital. Éste, además de contar con competencias y habilidades para el trabajo en entornos vulnerables, ha de ser capaz de llevar a la práctica una acción educativa sostenida en el conjunto de e-EFIS descritas, que han emergido como resultado de esta investigación.



Capítulo X. Conclusiones

1. Conclusiones

Finalizamos con el último de los elementos trazados en el diseño metodológico, cuyo principal propósito, es el de establecer las conclusiones y limitaciones del estudio realizado para responder al fin concreto de la investigación articulado en torno al objetivo general: *Conocer el tipo de ocio digital que practican los jóvenes en dificultad social para encontrar alternativas de ocio digital valioso trabajando desde una perspectiva educativa.*

Para ello se concreta el objetivo general mediante los objetivos específicos y las proposiciones que evidencian la validez de la hipótesis formulada al inicio de la investigación, que sostenía la posibilidad de utilizar los dilatados espacios de ocio, aprovechando el potencial tecnológico de los adolescentes, como medio para sacarles de la exclusión a través de actividades de Ocio digital vertebradas en el concepto actual de Ocio valioso.

Desde un enfoque general se puede concluir, que las experiencias de ocio digital que practican los jóvenes en dificultad social no difieren, a priori, de las prácticas desarrolladas por sus iguales de entornos normalizados. Sin embargo, la influencia del contexto en el que los jóvenes en dificultad han aprendido a vivir el ocio, marca las divergencias entre uno y otro colectivo y con ello, determina la perspectiva desde la que enfocar la acción educativa.

Atendiendo a este contexto, nos encontramos con un grupo de jóvenes que provienen de entornos en los que el concepto de ocio no se corresponde con la visión actual que le concede valor



como ámbito del desarrollo humano por lo que, las actividades de ocio digital desarrolladas en ellos, carecen de los mínimos requisitos para considerarse una experiencia de ocio valioso.

Desde esta realidad contextual establecemos las conclusiones tomando de referencia los objetivos diseñados.

En primer lugar, respondiendo al primero de los objetivos trazados, la investigación se evidencia que los jóvenes vulnerables no representan el estereotipo de joven NINI que por su situación personal está asociado a este colectivo. Así, se desmorona la imagen de joven en dificultad social que no tiene interés por avanzar en su proceso de madurez hacia la vida adulta ya que, se ha comprobado, su predisposición hacia distintos tipos de aprendizaje desde modelos educativos más acordes con la sociedad del milenio, como los sostenidos en experiencias de Ocio digital, siempre que éstas, no se den en contextos de enseñanza tradicional.

Del mismo modo, se reconoce un colectivo consciente y preocupado por una sociedad cada vez más centrada en torno a las tecnologías digitales, evidenciándose, las inquietudes de éstos jóvenes por superar las barreras impuestas por las sucesivas brechas digitales. Así, pese a estar en la horquilla de población que representa por edad y características personales a la generación digital, no sienten que formen parte de este grupo de jóvenes del milenio, al que observan, más capacitado y competente respecto al uso de las TIC en todos los ámbitos: educativo, social, laboral y de ocio. Hecho que genera, en el colectivo, un fuerte sentimiento de desventaja digital que concluye en una identidad e- exclusiva.

Por otro lado, se descubre una juventud que otorga, en contra de lo que parece, gran importancia a las relaciones personales alejadas de los medios digitales así como, se corrobora la



necesidad de estos chicos, de tener referentes personales en los que confiar para acompañarles en el desarrollo de experiencias de ocio digital desde una perspectiva educativa. Evidencias que no se corresponden, con la imagen introvertida, despreocupada y disruptiva que se tiene del colectivo de dificultad.

Profundizando en el ámbito del ocio en la sociedad actual, nos encontramos con un colectivo que vincula las actividades de Ocio digital a la interacción con el grupo de iguales y que se interesa, por las experiencias de Ocio virtual, concretadas en la participación en las redes sociales y en la descarga de las aplicaciones y los juegos online más populares entre los jóvenes de todos los sectores sociales.

Así mismo, se comprueba también, que estas prácticas virtuales se realizan a través del soporte tecnológico estrella en la generación digital, el Smartphone; en detrimento de otras herramientas digitales como el ordenador, las consolas o la Tablet.

Fundamentalmente, la valoración que hacen los jóvenes en dificultad social de las experiencias de ocio digital, como elemento para la socialización, gira en torno a la facilidad con la que se comunican y relacionan con sus círculos próximos, en una experiencia virtual que les permite sentir cercanía con sus seres queridos. Hecho que refleja las intenciones del segundo de nuestros objetivos y nos permite ver el significado que le otorga este colectivo a las TIC en la sociedad actual, como pretendíamos con el objetivo número tres.

Así mismo, en respuesta al objetivo cinco, estas actividades implican la posibilidad de crear sus propios espacios y contenidos de ocio en los que, alejados del control de los adultos, interaccionan



conforme a sus reglas y acorde con su propio lenguaje. Hecho que fomenta, entre otros, valores asociados al concepto de ocio actual como la creatividad, libertad e independencia.

Contemplando esta realidad, parece lógico pensar que los jóvenes en dificultad se decantan por lo que se conoce como Ocio digital móvil y ocio digital Social algo que, como hemos verificado, no resulta totalmente cierto en el contexto estudiado. En este sentido, uno de los principales descubrimientos del estudio revela cómo, en la actualidad, los jóvenes del colectivo disfrutaban de una experiencia virtual, que entremezcla el ocio digital social y el ocio digital móvil, a través de la aplicación más usada por los jóvenes del milenio, WhatsApp.

Esta aplicación, junto a las redes sociales Facebook e Instagram, se configuran como los principales elementos en torno a los que giran los hábitos de ocio tecnológico de los jóvenes en este colectivo. Estas experiencias desarrolladas a través del móvil, les mantienen en conexión constante con el grupo de iguales, con el que intercambian principalmente, mensajes, fotografías e información personal en una experiencia de ocio ininterrumpida, fusionada con el entorno laboral, personal o educativo cuya única frontera espacio- temporal es, en el caso de los jóvenes en dificultad, la impuesta por la posibilidad de tener o no conexión gratuita por Wifi. Hecho que verifica la validez de la hipótesis de partida de esta investigación que asume como premisa, la gran cantidad de tiempo que los jóvenes en dificultad pasan a lo largo del día conectados a la red, y nos permite observar los hábitos del colectivo respecto a sus experiencias de ocio como proponíamos en los objetivos específicos.

Conscientes del abandono y descuido de sus responsabilidades, tanto personales como académicas o laborales, estos jóvenes, reconocen la pérdida de tiempo que implica la conexión constante a la red para el desarrollo de actividades de ocio digital que califican como



entretenimiento forzado. En este aspecto, culpan al contexto social, que les exige vivir en una sociedad dominada por la tecnología, con una potente industria del ocio, que les obliga a consumir productos destinados a este ámbito pero que se reserva, la oferta de actividades de ocio digital valioso, para colectivos con mayor poder adquisitivo.

Entre la oferta de ocio digital disponible, los jóvenes en dificultad se decantan, como se ha señalado, por la participación en redes sociales. No obstante, se reconocen algunas experiencias relacionadas con el Ocio digital lúdico, cuya característica principal, es su vinculación con la diferencia de género. Señalando, una perspectiva de Ocio digital, que no se asocia a los valores actuales del mismo, entre los que se encuentra la inclusión.

Como consecuencia, contestando al sexto de nuestros objetivos, podemos señalar que las prácticas habituales de ocio digital de los jóvenes del colectivo, reproducen conductas sociales marcadas desde las redes por YouTubers, Bloggers o Instagrammers. Así, chicos y chicas del colectivo, utilizan estos referentes para crear su identidad social a partir de la posesión de lo que consideramos, en la actualidad, el símbolo de la cultura digital en esta generación, el Smartphone. Este, al igual que los objetos de culto de civilizaciones pasadas, determina el estatus y posición social respecto al grupo hasta el punto de ser, dentro del ámbito de las TIC, uno de los instrumentos con mayor valor para articular toda experiencia de Ocio: digital o digitalizado.

Entre las implicaciones que se pretenden identificar en el objetivo cuatro, hemos descubierto en la rutina habitual de ocio digital del colectivo, lo que hemos llamado “Efecto Facebook”, por el que los jóvenes interpretan la vida de los demás, a través de las fotografías y comentarios expuestos en sus redes favoritas. Evidenciando, en estas experiencias de ocio, conductas de distorsión de la realidad o asociadas a antivalores del ocio como alienación, hedonismo y ostentación que, en este



colectivo, se materialización de dos de los riesgos que más preocupan a la pedagogía, psicología y medicina social como la Dependencia y Nomofobia contemplados, en la actualidad, como nuevas patologías del milenio.

Así mismo, en torno a este objetivo, se descubre como otra práctica habitual de ocio digital en los jóvenes en dificultad social a través de las redes sociales, el diseño de perfiles virtuales que ocultan su verdadera identidad y que utilizan para encubrir su timidez y falta de habilidades sociales en la interacción personal.

Estos comportamientos encierran dos cuestiones importantes, por un lado, respondiendo a la hipótesis de Ocio digital como elemento contra la exclusión; se descubre el potencial, de esta experiencia, para el desarrollo de funciones del ocio como la psicológica, terapéutica o autorrealizadora porque les permite escapar del contexto hostil que viven en la realidad física y les ayuda a superar barreras a través de procesos de interacción que, si bien es cierto se dan en un escenario virtual, posibilita una comunicación fluida con las personas de su entorno, mejorando su autoestima y sus posibilidades de inclusión.

Pero por otro, atendiendo a las malas prácticas que pretendía descubrir el objetivo cuatro, se esconden algunos riesgos significativos y conductas disruptivas que los jóvenes en dificultad asumen como parte natural del entorno online. Un ejemplo claro es el conocido Cyberbullying, que es contemplado con desaprobación pero consentido y, si cabe auspiciado, por actuaciones que le restan importancia lo encubren o simplemente lo ignoran bajo la excusa de que la denuncia no tiene consecuencias para los instigadores o por temor a represalias.

Hay que tener en cuenta además, que los jóvenes participan en grupos a través de redes sociales como Facebook o WhatsApp, en las que el contacto con desconocidos, es una constante en la



actividad rutinaria de la red. Así, contemplan como probable, el riesgo de verse involucrados en actividades de acoso virtual, junto al desarrollo de otras malas prácticas que se materializan en la recepción, posesión y difusión de imágenes y contenidos virtuales que pueden derivar en conductas antisociales y problemas legales.

Estos comportamientos de riesgo se hacen visibles en la falta de criterio ,de los jóvenes en dificultad social, para seleccionar y distinguir la información textual, auditiva o visual que reciben a través de plataformas destinadas al ocio digital que, observadas desde otra perspectiva, podrían suponer una alternativa de ocio de gran valor educativo.

En este aspecto, aunque muestran destrezas correspondientes a la generación digital para el uso de tutoriales, webs y blogs potencialmente valiosos, la intención con la que operan en estas plataformas virtuales responde, en la mayor parte de las ocasiones, a propósitos de ocio pasivo con escaso alcance como experiencia para el desarrollo.

Esta realidad, nos descubre otro de los riesgos que deben enfrentar los jóvenes en dificultad del siglo XXI que relaciona, sus escasas capacidades para operar en el entorno tecnológico, con la dificultad para integrarse de manera normalizada en la Sociedad productiva: la exclusión sociodigital.

Así, mientras el mercado de trabajo es cada vez más exigente y cualificado respecto a las TIC el Sistema Educativo carece, en niveles formativos inferiores a la educación superior, de una oferta formativa en el ámbito tecnológico que capacite a los más vulnerables para afrontar los requisitos laborales de la sociedad del Milenio.

Cabe señalar a este respecto, que el colectivo de jóvenes en dificultad social se reconoce interesado en una formación más completa para el desarrollo de actividades en entornos virtuales.



Mostrando, especial interés, en la cualificación en destrezas relacionadas con el ocio digital que se perfilan como yacimientos de empleo en la sociedad del consumo del ocio.

No obstante, esta formación debe alejarse de los modelos clásicos de enseñanza de las TIC, que no responden a las demandas de los jóvenes del milenio. Menos aún a las de un colectivo que, debido a la falta de confianza que muestran en sus posibilidades tecnológicas, rechazan cualquier actividad que se ofrezca en contextos exclusivamente virtuales o en entornos de aprendizaje relacionados con la educación formal, aunque estén enfocados desde ámbitos experienciales de Ocio digital. La razón, además de la expuesta, responde a su recelo de contar con profesionales, del ámbito educativo, que tengan cualidades para el trabajo en el entorno del ocio digital desde una perspectiva más abierta y contextualizada con las necesidades de este colectivo.

Hay que señalar que para estos jóvenes el valor de las prácticas de ocio digital, en contextos educativos, está en poder compartir esta experiencia con las personas cercanas de su entorno. En una fórmula educativa, que entienden, debe ser personalizada y directa para ajustarse a unas necesidades de aprendizaje y socialización muy supeditadas al contexto adverso en el que se desenvuelven.

De esta forma se pueden concretar, entre las alternativas pedagógicas que pretende el objetivo siete, el diseño de intervención educativa específicamente planteada para atender las demandas de este colectivo en el desarrollo de experiencias de ocio valioso en contextos digitales, cuyos esfuerzos deben dirigirse, a enganchar a los jóvenes en dificultad a través del interés que suscitan las prácticas de ocio digital en entornos participativos. En estos se implementan valores como el activismo y la solidaridad que, además de mejorar sus habilidades sociales, redundan en sus posibilidades para la inclusión en la Sociedad del Conocimiento.



Se observa también la necesidad de una figura de referencia, que cuente con un estilo educativo, vinculado al trabajo educativo con colectivos vulnerables. Que sepa además, implementar el desarrollo de programas de intervención en contextos virtuales, articulados alrededor del conjunto de estrategias descubiertas durante la investigación, que hemos denominado: **E- EFIS**.

Estos programas han de contemplar un enfoque pedagógico que, respondiendo a las necesidades que demanda el colectivo, convierta las experiencias de ocio digital forzado en actuaciones vinculadas a los beneficios asociados al ocio valioso. Para ello, deben desarrollarse un conjunto de acciones que utilicen el escenario digital, en el que los jóvenes se sienten amparados, para el desarrollo de una intervención educativa centrada en la alfabetización digital como medida de inclusión en la Sociedad del Conocimiento.

Desde este punto de vista, se deben facilitar a los jóvenes experiencias de ocio digital que estimulen sus capacidades para construir su propio conocimiento de forma activa y colaborativa, dentro de un espacio compartido con el grupo de referencia, como puede ser Facebook o WhatsApp.

La interacción en estos escenarios permite a los jóvenes transmitir y aportar sus puntos de vista y conocimientos, facilitando un aprendizaje lúdico, colaborativo y creativo, que es observado por el colectivo, como una alternativa educativa acorde con sus necesidades y un valor añadido a las experiencias de ocio en contextos virtuales.

Desde su perspectiva y respondiendo nuevamente al objetivo formulado para encontrar alternativas de ocio pedagógico beneficioso, entienden que toda experiencia de ocio digital, con validez práctica para su vida y orientada a resolver problemas acordes con su realidad personal y



social, supone una alternativa de ocio educativo más afín a las demandas y características educativas de los jóvenes del siglo XXI, cuyos beneficios en el colectivo, se reflejan en las oportunidades para la inclusión observadas desde la perspectiva de Ocio Digital Activo, ratificando de nuevo la segunda parte de nuestra hipótesis, que aludía a las experiencias de ocio valioso como elementos para evitar los procesos de exclusión.

Finalmente señalar, que todo programa, plan de intervención o acción educativa que se implemente, debe contar con avales que den soporte administrativo al impulso de actividades de ocio digital valioso dentro del colectivo de referencia. Éstos, deben ser consensuados por todos los agentes educativos, incluidos los jóvenes, mediante el desarrollo de actuaciones públicas que pongan en valor, la educación en ocio digital, como ámbito para el desarrollo de una Sociedad del Conocimiento más inclusiva y justa con todos los colectivos ciudadanos.

2. Limitaciones y propuestas de futuro

Como parte del proceso de investigación han surgido cuestiones que nos hacen observar las limitaciones del trabajo realizado.

En primer lugar, las vinculadas al tema que se ha investigado, que ha requerido la actualización constante de una bibliografía, que evoluciona tan rápido como la propia tecnología. Hay que añadir además, que ocio y tecnología son temas candentes en la investigación contemporánea pero, son todavía insuficientes, los estudios que se centran en al ámbito de la dificultad social y el ocio digital, algo que si bien ha permitido explorar un campo hasta ahora poco conocido, ha añadido complicaciones a un proceso de investigación con escasos referentes.



Otro de los elementos que más problemas ha presentado ha sido, sin duda, el acceso al campo de trabajo. En este sentido, las dificultades a las que nos hemos enfrentado para encontrar organismos que aceptaran respaldar nuestra investigación, alargaron el trabajo empírico más de lo esperado.

Respecto a las propuestas de futuro, sería interesante contrastar nuestros resultados con los de jóvenes de entornos menos hostiles, con la intención de encontrar, en los puntos comunes observados en sus prácticas de ocio digital, nexos de unión que faciliten experiencias virtuales de ocio inclusivo.

Por otro lado, desde un planteamiento pedagógico, las futuras líneas de investigación, se podrían centrar en el desarrollo de una propuesta educativa que tome como referencia las alternativas que se han sugerido para dar forma a un programa educativo de Ocio digital especialmente diseñado y dirigido para la población joven en dificultad social.

En este aspecto sería aconsejable destacar, en primer lugar, la conveniencia de regular la figura educativa del profesional del ocio digital cuyos conocimientos y capacidades específicas le permitan atender y llevar a la práctica estos programas de ocio digital de acuerdo con una perspectiva educativa.

Este planteamiento pedagógico sugiere también, la posibilidad de que las administraciones públicas e instituciones educativas tomen en consideración el ocio digital como nueva esfera de la educación contemporánea. Para ello, se propone crear políticas de educación específicamente diseñadas para contemplar el ocio digital, desde una perspectiva formativa y educativa, de manera



que respondan a las necesidades no sólo del colectivo estudiado, sino de la sociedad digital del siglo XXI.

Para ello proponemos, como medio de garantizar una adecuada educación en y para el ocio digital, abrir líneas de innovación docente que exploren y estudien las posibilidades del ocio digital para incluirlo como parte del currículum educativo, atendiendo a las solicitudes de los jóvenes, que plantean este tipo de formación dentro de los planes de estudio de los centros tanto formales como socioeducativos.

No obstante, observando lo expuesto hasta ahora, es necesario que estas líneas de innovación se adapten a propósitos más adecuados a las características de los jóvenes, por lo que se podrían articular, en torno a la intervención y participación de todos los implicados:

- ✓ Profesores y educadores: dando más protagonismo a los alumnos, desde una perspectiva más participativa y consensuada, utilizando las redes sociales y los soportes de tecnología digital como el Smartphone, para el desarrollo de actividades en el aula o en los centros socioeducativos.
- ✓ Familia: A través de la asistencia y participación a programas de apoyo educativo para el uso de las tecnologías desde una perspectiva lúdica que reduzca la brecha digital respecto a sus hijos como medida para el desarrollo de modelos educativos de ocio digital positivos.
- ✓ Jóvenes: Colaborando con los sistemas educativos para la mejora de las propuestas de ocio digital en torno a sus intereses. Participación activa en los programas de Ocio digital implementados para responder a los mismos.
- ✓ Sociedad: reconociendo la importancia y valor del ocio digital como esfera de la vida.



- ✓ Administraciones: Mejorando la oferta de ocio digital valioso accesible y asequible para todos los colectivos.

Desde una perspectiva general se propone crear un paradigma educativo de ocio digital que funcione como un sistema de aprendizaje colaborativo y social de forma que resulte en un modelo sostenible de acuerdo con la sociedad del Conocimiento.

Finalmente añadir, que la intención con la que se ha desarrollado esta tesis responde a un propósito de mejora de la calidad de vida de los jóvenes para los que se ha trabajado. Por lo que se entiende, que ha de servir como referente para trabajos futuros de investigación articulados en cualquiera a los ámbitos aquí expuestos:

Ocio digital, Sociedad de la Información, Jóvenes en dificultad social y experiencias educativas en contextos virtuales.



Bibliografía

- Abad, B. (2016) Investigación cualitativa y dilemas éticos: de la ética vacía a la ética situada. *Empiria. Revista de Metodología de Ciencias Sociales*. (34) 101-120, DOI: empiria.34.2016.16524.
- Águila, C. (2005). *Ocio, jóvenes y postmodernidad*. Almería: Universidad de Almería.
- Aguilar, E., Rubio, I. y Viñals, A. (2013) El Ocio digital como recurso para el aprendizaje, la socialización y la generación de capital social. *RASE*, 6, (2) 196-209
- Agrupación desarrollo “Motiva-Equal”. *Uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación en colectivos en riesgo de exclusión social*. Comunidad de Madrid, Asociación DEIS, Fundación Rais, Fundación Randstad y La Rueda. Recuperado de <http://aculco.org/wp-content/uploads/2014/06/111.pdf>.
- Angulo, J.F. y Vásquez, R.M. (2010) El currículum y los nuevos espacios educativos para aprender. En Gimeno Sacristán, J. (Comp.). *Saberes e incertidumbres sobre el currículum* (pp.501-526). Madrid: Morata.
- Ander-Egg, E. (2001) *Métodos y técnicas de investigación social. Acerca del conocimiento del pensar científico*. Buenos Aires: Lumen.
- Ansernet, F. y Magistretti, P. (2006). *A cada cual su cerebro. Plasticidad neuronal e inconsciente*. Buenos Aires: Katz Editores.
- Alfaro, M., et al. (2015). Uso y riesgos de las tecnologías de la información y comunicación en adolescentes de 13-18 años. *Acta Pediátrica Española*, 73(6), 126-135.
- Alonso-Fernández, F. (2003) *Las nuevas adicciones*. Madrid: TEA ediciones.



Álvarez, M., y Fernández-Villarán, A. (2012). Impacto económico del ocio en el siglo XXI. Retos y tendencias del Ocio digital: Transformación de dimensiones experiencias y modelos empresariales. *Arbor ciencia pensamiento y cultura* 188, (754) 351-363. DOI: 10.3989/arbor.2012.754n2001.

Asociación Española de distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento. (AEVI)

<http://www.aevi.org.es/documentacion/resultados-anuales/>

Aranda, D., Sánchez-Navarro, J. y Tabernero (2009). *Jóvenes y Ocio digital. Informe sobre el uso de herramientas digitales por parte de adolescentes en España*. Centre d'Estudis Suport Associatu: UOC.

Area, M. (2012) La alfabetización en la sociedad digital. En Fundación telefónica. *Alfabetización digital y competencias informacionales*. (pp. 3-11). Barcelona: Ariel

Arias, G. (2006). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica*. Caracas-Venezuela: Episteme.

Aristegui, I. & Silvestre, M. (2012). El ocio como valor en la sociedad actual. *Arbor ciencia pensamiento y cultura* 188 (754), 283-291. DOI:10.3989/arbor.2012.754n2001

Arrieta, A. y Montes D. (2011). Alfabetización digital: uso de las TIC'S más allá de una formación instrumental y una buena infraestructura. *Revista Colombiana de Ciencia Animal*, 3(1), 180-197.

Asociación Española de distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESESE):

2012. *Anuario de la Industria del video juego*. Recuperado de <http://www.aevi.org.es/anuario2012/>.

Balsells, A. (1997). *Maltractament infantil i educació familiar*. Lleida, Universitat de Lleida.

Ballesteros, B. (2014). (Coord.) *Taller de investigación cualitativa*. Madrid. UNED



- Bandura, A. (1987). *Teoría del aprendizaje social*. SLU. Espasa libros.
- Bantchevska D. Bartle-Haring S. Dashora P. Glebova T. & Slesnick, N. (2008). Problem behaviors of homeless youth: A social capital perspective. *Journal of Human Ecology*, 23, (4), 285-293.
- Baquero, R. (1997). *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Argentina: Aique Grupo Editor.
- Barlardini, S. (2000). De los jóvenes, la juventud y las políticas de juventud .En Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal. *Última década*, 8 (13), 11-24.
- Barrio, F.G., (2009): Internet como espacio de adquisición de competencias. Soy un nativo digital y aprendo en la Red, *Icono14*, (12) 54-72.
- Barrio, F. G., Medina, J. F. D., Arroyo, R. G., & García, F. G. (2010). Una taxonomía del término “nativo digital”. Nuevas formas de relación y de comunicación. *Alfabetización mediática y culturas digitales* .Universidad de Sevilla.
- Barrio, F., Durán, J.F., Gamonal, R. y Gálvez, M.C. (2011) .Señas de identidad del “Nativo digital”. Una aproximación teórica para conocer las claves de su unicidad. ADDENDA: Otras aportaciones relacionadas con Documentación Informativa Multimedia. *Cuadernos de documentación multimedia* 22, 110-127.
- Bautista-Cerro, M.^aJ. y Melendro, M. (2011). Competencias para la Intervención Socioeducativa con Jóvenes en Dificultad Social. *Educación XXI*, 14, (1), 179-200.
- Becoña, E. (2006). *Adicción a nuevas tecnologías*. Vigo: Nova Galicia Edicions.
- Belloch, C. (2012). *Las tecnologías de la información y comunicación (TIC)*. Departamento MIDE universidad de Valencia. Recuperado de <http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>.



- Bendit, R. y Stokes, D. (2004) Jóvenes en situación de desventaja social: Políticas de transición entre la construcción social y las necesidades de la juventud vulnerable. Políticas de juventud en Europa. *Revista de estudios de juventud* (65), 115-131.
- Bermúdez-Lobera, J. (2014). Las transiciones a la adultez de los jóvenes que no estudian ni trabajan (NINI) en México, 2010. *Papeles de población*, 20 (79), 243-279.
- Bernal, J. (2006) La sociedad del Ocio: Un reto para los archivos. *Revista Códice*. 2, (2)71-82.
- Berrios, Ll A. (2007) *Estudio descriptivo sobre la influencia de la sociedad de consumo en los valores y hábitos de los adolescentes en la provincia de Barcelona* (Tesis doctoral). UB, Barcelona:
- Bertthet, M^a A. et al. (2016) *La marcha nocturna: ¿Un rito exclusivamente español?* Centro Reina Sofía sobre adolescencia y Juventud. Recuperado de:
<http://adolescenciayjuventud.org/es/publicaciones/monografias-y-estudios/item/la-marcha-nocturna>
- Boon, S. & Sinclair, C. (2009). A world I don't inhabit: disquiet and identity in Second Life and Facebook. *Educational Media International*, 46, (2) 99-110.
<http://dx.doi.org/10.1080/09523980902933565>
- Bordié, P. (2000) Citado en Dávila O. (2004). Adolescentes y juventud: De las nociones a los abordajes. *Última década*, 12, (21), 83-104.
- Bordignon, A. (2005). El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto *Revista Lasallista de Investigación*, 2, (2), 50-63. Corporación Universitaria Lasallista Antioquia: Colombia.
- Boschma, J. (2008) *Generación Einstein. Más listos, más rápidos y más sociables*. Barcelona: Ediciones Gestión 2000.



- Brende, B. & Greenhill. (2013). En Bilbao-Osorio, B. Dutta, S. Lanvin, B. (Ed.) “The Global Information Technology Report 2013 Growth and Jobs in a Hyperconnected World”. *World Economic Forum and INSEAD*.
- Brenner, V. (1997). Psychology of Computer Use: Parameters of Internet use, Abuse and Addiction: The First 90 Days of the Internet Usage Survey. *Psychological Reports*, 80, 879-882. DOI: 10.2466/pr0.1997.80.3.879
- Brito, R. (1998). Hacia una sociología de la juventud. Algunos elementos para la deconstrucción de un nuevo paradigma de la juventud. *Última década*, (9), 8.
- Bronfenbrenner, U. (1987) *La ecología del desarrollo humano*. Buenos Aires: Paidós.
- Bronfenbrenner, U. & Morris, P.A. (1998). The ecology of developmental processes. In W. Damon (Ed.); R.M Lerner (Ed.) *Handbook of child psychology 5th edition. Theoretical models of human development. I.* (pp. 993-1028). New York: Wiley.
- Brunet I. Pizzi A. & Valls F. (2013). Condiciones de vida y construcción de identidades juveniles: El caso de los jóvenes pobres y excluidos en España. *Revista mexicana de sociología*, 75, (4), 647-674.
- Bryce, J. (2001). The technological Transformation of leisure. *Social Science Computer Review*. 19, (1) 7-19.
- Bueno A. (1993.) Autoconcepto adolescente y clase social. *Alternativas: Cuaderno de trabajo social*, 2, 287-292.
- Byrne T. Nixon E.; Mayock, P. & Whyte J. (2006). *The free time and leisure needs of young people living in disadvantaged communities*. Dublin: Combat Poverty Agency.
- Cabedo Nebot, A. (2009). Consideraciones Gráficas y Lingüísticas del lenguaje cibernético: El chat y el Messenger. *Revista de estudios Filológicos. Tonos digital*, 18.



- Cabero, J. y Marín Díaz, V. (2017) La educación formal de los formadores de la era digital los educadores del siglo XXI. *Notandum*, 44-45, 29-42. DOI:
<http://dx.doi.org/10.4025/notandum.44.4>
- Cabero, J. (2016). La educación a distancia como estrategia de inclusión social y educativa. *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia*, 8, (15) 138-147.
- Calderón,, C. (2009). Assessing the Quality of Qualitative Health Research: Criteria, Process and Writing]. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 10 (2), Art. 17.
- Calvo, A. & Rojas, S. (2007). Exclusión social y tecnología. *Comunicar*, 29, 143-142.
- Caride, J.A.; Gradaille, R.; y Varela, L. (2016) Contextos y agentes educativos en la vida cotidiana de los jóvenes en la escuela, Familia y espacios de Ocio. En Soler, P.; Bellera, J. y Plannas, A. (eds.) *Pedagogía Social, Juventud y Transformaciones Sociales*. (pp. 113-121). Girona: SIPS
- Caride J.A. (2014). Del ocio como educación social a la pedagogía del ocio en el desarrollo humano. *Edetania: estudios y propuestas socio-educativas*. (45) 33-54.
- Carrera, F.X. Vaquero, E. Balsells, M.A. (2011). Instrumento de evaluación de competencias digitales para adolescentes en riesgo social. *EDUTEC-e. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. (35) Recuperado de: <http://edutec.rediris.es/revelec2/revelec35>
- Carretero M. (1985). Teorías de la adolescencia. En Carretero M Palacios J y Marchesi A. (1985) *Psicología evolutiva 3. Adolescencia, madurez y senectud*. (pp. 2-15). Madrid: Alianza Editorial.



- Casas, J.A., Ruiz, R. y Ortega-Ruiz, R. (2013) Validation of the internet and social Networking Experiences Questionnaire in Spanish adolescents. *International Journal of Clinical and Health Psychology*. 13 (1).
- Cassany ,D. y Ayala, G. (2008). Nativos e inmigrantes digitales en la escuela. *CEE Participación Educativa*, 9, 53-71.
- Castaño, C. (2008) La segunda brecha digital y las mujeres jóvenes. En Castaño C. (Dir) *La segunda brecha digital*. (pp. 219-224) Madrid Cátedra.
- Castellana, M., Sánchez-Carbonell, X., Graner, C. y Beranuy, M. (2007) El adolescente ante las Tecnologías de la Información y Comunicación: Internet, Móvil y Videojuegos. *Papeles del Psicólogo*, 28, (3), 196-204.
- Castellana, M., Sánchez-Carbonell, X., Beranuy, M. y Graner,C. (2006). La relació de l' adolescent amb les TIC: Un tema de rellevància social. Full Informatiu del Col·legi Oficial de Psicòlegs de Catalunya. 192, 22-23.
- Castells, M. (2002). La dimensión cultural de Internet. *FUOC*. Recuperado de <http://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articles/castells0502/castells0502.html>
- Castells, M. (2003) *La era de la información. La sociedad red*.Vol.1. Barcelona: Editorial UOC.
- CEPAL, NU. (2010). *Las TIC para el crecimiento y la igualdad: renovando las estrategias de la sociedad de la información*. Recuperado de: <http://www.cepal.org/es/publicaciones/2971-tic-crecimiento-la-igualdad-renovando-estrategias-la-sociedad-la-informacion>
- CERMI, Fundación ONCE, Cátedra de Ocio y Discapacidad de Deusto (2003) *Manifiesto por un Ocio inclusivo*. Recuperado de <http://www.cermi.es/es-ES/Biblioteca/Paginas/Inicio.aspx?TSMEIdPub=43>



- Cerrillo, J. A. (2009) El intermediario es imposible, algunas reflexiones en torno a la epistemología y ética en la investigación cualitativa. *Nómadas Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*. 24 ,187-201.
- Chalfoun, M.E. (2011) *Bases para una ciudadanía activa en la unión europea: Aprendizaje permanente y Nuevas tecnologías*. (Tesis Doctoral) UCM, Madrid.
- Chipia, J. F. (2013). Redes sociales virtuales para la educación y el cambio del ocio digital al ocio productivo. *Revista de Tecnología de Información y Comunicación en Educación*, 7, (1), 131-142.
- Colás, M. y Buendía, L. (1998) *Investigación educativa*. Sevilla: Alfar
- Comisión Europea. (2015) *Digital Agenda for Europe*. Recuperado de <http://ec.europa.eu/digital-agenda/en/online-trust>
- Comisión Europea. (2016) *Agenda 2020*. Recuperado de: http://ec.europa.eu/europe2020/index_es.htm
- Conde, L. (2011). Ocio Digital activo. Beneficios y perjuicios a nivel social y psicológico. *Educación física y Deportes, Revista Digital* (161). Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd161/ocio-digital-activo-beneficios-y-perjuicios.htm>
- Coon, D y Mitterer J. (2010). *Introducción a la Psicología: el acceso a la mente y la conducta*. México: CENGAGE Learning.
- Córdova, E., Eugenio, E., Rodríguez de Alfaro, J. L., & Rodríguez, L. E. (2012). *Análisis de la incidencia del uso de las TIC en el rendimiento académico de los estudiantes de 1º año de bachillerato general del Instituto Nacional Dr. Sarbelio Navarrete, en el período comprendido de marzo a agosto del año 2012*. Universidad del Salvador. Recuperado de <https://www.scribd.com/document/154192099/Trabajo-Final-Tesis-1>



- Cortés, P. (2002) La contribución de la psicología ecológica al desarrollo moral. Un estudio con adolescentes. *Anales de psicología*, 18, (1)111-134.
- Cortés, A. (2016) *Prácticas innovadoras de integración educativa de TIC que posibilitan el desarrollo profesional docente. Un estudio en Instituciones de niveles básicas y media de la ciudad de Bogotá (Colombia)*. (Tesis Doctoral). UAB, Barcelona.
- Craig, J. (2009). *Desarrollo psicológico*. México: Prentice Hall.
- Cruz-Díaz, R., Ordóñez-Sierra, R., Román, S. y Pavón, F. (2016). Buenas prácticas que desarrollan la competencia mediática en entornos socioeducativos. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (48), 97-113 Universidad de Sevilla, España
- Cuenca, E.; Campos, G. y Goig, R. M. (2018). El tránsito a la vida adulta de los jóvenes en acogimiento residencial: el rol de la familia. *Revista Educación XXI*, 21, (1) 321-344.
- Cuenca, E.; Goig, R.M. y Goig, J.M. (2015). Jóvenes en dificultad social. Educación, empleo y participación como instrumento de protección frente a la exclusión social. *Revista: Revue européenne du droit social*, VXXVIII, (3) 181-202.
- Cuenca, E. y Goig, R. M. (2015). Buenas prácticas de intervención socioeducativa con jóvenes en dificultad social en VV.AA: *Ocio, formación y empleo en jóvenes en dificultad social*. (pp. 159-183). Madrid: Dykinson.
- Cuenca, M. (2014). Ocio Valioso. *Documentos de Estudio de Ocio*, 52. Bilbao. Universidad de Deusto.
- Cuenca, M. (2014). Aproximación al Ocio Valioso. *Revista Brasileira de estudos do Lazer Belo Horizonte*, 1, (1) 21-41.
- Cuenca, M. (2011) El ocio como ámbito de la educación social. *Educación social*, 47,25-40.



- Cuenca, M. (2010). El valor del concepto. Instituto de Estudios de Ocio (ed.) *Ocio para Innovar* (pp56-80). Bilbao: Universidad de Deusto.
- Cuenca, M. (2009). Perspectivas actuales de la pedagogía del ocio y el tiempo libre. En. Otero, J.C. (Coord.) *La pedagogía del Ocio: Nuevos desafíos*. Colección perspectiva pedagógica 4. (pp.9-23). Lugo: AXAC.
- Cuenca, M. (2006) La educación del ocio, una parte esencial de la educación permanente. En Emilio López-Barajas (coord.) *Estrategias de formación en el siglo XXI: life long learnisng*. (pp199-222). España: Ariel.
- Cuenca, M. (2004) *Pedagogía del ocio: Modelos y Propuestas*. Universidad de Deusto. Bilbao.
- Cuenca, M. (1995): *Temas de Pedagogía del Ocio*, Bilbao: Universidad de Deusto
- Cuenca, M., Goytia Prat, A. (2012). Ocio experiencial: antecedentes y características. *ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 188, (754) 265-281. DOI: 10.3989/arbor.2012.754n2001
- Cuenca, M., Aguilar Gutiérrez, E., Ortega, C. (2010). *Ocio para innovar*. Documentos de Estudios de Ocio, 42. Bilbao: Universidad de Deusto.
- D'Alessandre V. (2014). Adolescentes y jóvenes que no estudian ni trabajan en América Latina. *Cuaderno 20. Siteal. UNESCO*. Organización de estados Iberoamericanos. Recuperado de http://www.siteal.iipe-oei.org/sites/default/files/siteal_cuaderno_20_ninis_v1.pdf
- Dattilo, J. & Willians, R. (2002). Programas y actividades para la Educación del ocio, *ADOZ, Boletín del Centro de Documentación en Ocio*. (23) 21-28. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Dávila O. (2004). Adolescencia y juventud: De las nociones a los abordajes. *Última década*, 12, (21), 83-104.



- De Asís Babín, F.; Herrero Yuste, M^a N. (2007). *Programa de Integración Social a través del Ocio*. Madrid: Instituto de adicciones. Recuperado de:
<http://madridsalud.es/publicaciones/adicciones/doctecnicos/ProgramaIntegracionS.pdf>
- Denzin, N.K (1998). The art and politics of interpretation. In Denzin, N.K. & Lincoln, Y. S (Ed). *Collecting an interpreting qualitative materials* (pp. 313-334) London: Sage Publications.
- Denzin, N.K & Lincoln, Y.S. (2011). *Qualitative Research*: London: Sage Publications
- De-moor, S., Dock, M., Gallez, S., Lenaerts, S., Scholler, C. & Vleugels, C. (2008). *Teens and ICT: Risks and Opportunities*. Belgium: TIRO.
http://www.belspo.be/belspo/fedra/TA/synTA08_en.pdf
- Delval, M. (1996). La fecundidad de la epistemología de Piaget. *Substratum*, 3, (8-9) 89-125.
- DEUSTO y ATREVIA. (2016). Generación Z. El último salto generacional. Recuperado de:
http://ethic.es/wp-content/uploads/2016/04/ResumenEjecutivo_GeneracionZ_140315-2.pdf
- Domingo, C. (2008): *Digital Natives, Digital Immigrants and the News Generations*.
Recuperado de: <http://www.unpocodetodo.com/2008/07/18/digital-immigrants-digital-natives-and-thenewe>
- Díaz, M^a. T., Vicente, A. (2011). *Los jóvenes como consumidores en la era digital*. *Revista electrónica Interuniversitaria de formación del profesorado*, 14, (2) 127-134
- Doistua, J., Pose, H. y Ahedo, R. (2016) Espacios, experiencia de ocio y participación de la juventud. *Contextos educativos*, 19, 133-145.
- Du Bois-Reymond, M., y López, A. (2004). Transiciones tipo yo-yo y trayectorias fallidas: hacia las políticas integradas de transición para los jóvenes europeos. *Revista de estudios de juventud*, 35, 11-29. Madrid: Instituto de la Juventud.



- Dufour, R., Dufour, R., Eaker, R. & Many, T. (2006). *Learning By Doing: A handbook for Professional Learning Communities at Work*. England: Solution Tree.
- Echeburúa, E. y Requesens, A. (2012). *Adición a las redes sociales y nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educadores*. Madrid: Pirámide.
- Echeburúa, E. & Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías ya las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones: Revista de sociodrogalcohol*, 22 (2), 91-96.
- Echeverría, J. (2008). Apropiación social de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. *CTS Revista Iberoamericana de ciencia, tecnología y sociedad* 4 (10), 171-182.
- Elizalde, R. (2010). Resignificación del ocio: aportes para un aprendizaje transformacional. *Polis*, 9, (25), 437-460. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-65682010000100026>
- Enríquez, S.C. (2013). Luego de las TIC, las TAC. En *II Jornadas Nacionales de TIC e Innovación en el Aula*. Universidad Nacional de La Plata. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10915/26514>
- Erikson, E. (1974). *Identidad, Juventud y Crisis*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Estévez, L., Bayón, C., De-la-Cruz, J. & Fernández-Liria, A. (2009). Uso y abuso de Internet en adolescentes. En Echeburúa, E., Labrador, F.J. y Becoña, E. (Eds.), *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes* (pp. 101-128). Madrid: Pirámide.
- European Foundation for the improvement of living and working conditions (2012). *NEETs Young people not in employment, education or training: Characteristics, costs and policy responses in Europe*. Recuperado http://www.eurofound.europa.eu/sites/default/files/ef_files/pubdocs/2012/54/en/1/EF1254EN.pdf



- Feldman, J., Monteserin, A., & Amandi, A. (2016). Recommending educational video games based on game features and student's Learning Styles. In Biennial Congress of Argentina (ARGENCON), 2016 IEEE (1-6). IEEE.
- Feixa, C. (2000). Generación @. La juventud en la era digital. *Nómadas*, 13, 75-91. Colombia: Universidad Central de Bogotá.
- Fernández del Moral, J. (2012) La tercera y definitiva brecha digital. *Revista Telos Recuperado de: <https://telos.fundaciontelefonica.com/url-direct/pdf-generator?tipoContenido=articuloTelos&idContenido=2012042612040001&idioma=es>* www.telos.es
- Fernández, A. (2016). Metateoría sobre la Juventud en dificultad social. Transición a la vida adulta. *Posgrado y Sociedad. Revista Electrónica del Sistema de Estudios de Posgrado*, 14, (2), 29-37.
- Fernández, A. (2015). *Formación para el empleo de los jóvenes en dificultad social*. (Tesis Doctoral). UNED. Madrid.
- Fernández, A., Poza-Vilches, M.F. y Fiorucci, M. (2015) Análisis metateórico sobre el Ocio en la juventud con problemas sociales. *Pedagogía social Revista Interuniversitaria*, (25), 119-141. Sevilla, España.
- Feuer, M.J., Towne, L., & Shavelson, R.J. (2002) . Scientific Culture and Educational Research. *Educational Researcher* 8 (31), 4-14. DOI: 10.3102/0013189X031008004
- Fundación de ayuda contra la drogadicción. (2010). Ocio y riesgos de los jóvenes Madrileños. Madrid. Cajamadrid.
- Fundación telefónica. (2014). *La sociedad de la información en España. Sie 2014*. Recuperado de:



<http://www.fundaciontelefonica.com/artecultura/sociedad-de-la-informacion/informe-sociedad-de-la-informacion-en-espana-2014/>

Fundación Telefónica (2016). *La sociedad de la información en España 2015*. Recuperado de <http://www.fundaciontelefonica.com/artecultura/sociedad-de-la-informacion/informe-sociedad-de-la-informacion-en-espana-2015>

Fowler, J.H. & Christakis, A.N. (2010). *Conectados: El sorprendente poder de las redes sociales y cómo nos afectan* Madrid: Santillana Ediciones.

Franklin, C., & Ballau, M. (2005) Reliability and validity in qualitative research. In Grinnell, R. & Unrau, Y. (Eds). *Social work: Research and evaluation. Quantitative and qualitative approaches*. (pp. 438-449) NY: Oxford University Press.

Frías, M. y Poza, MF. (2013) Dificultad social Riesgo y Maltrato. En Melendro, M. y Rodríguez A.E (Ed.), *Intervención con menores y jóvenes en dificultad social*. (pp. 141-176). Madrid: UNED.

Gage, N.L. (1963). Paradigms for research on teaching. En Gage, N.L. (Edit.) *Handbook of research on Teaching*. Chicago: Rand MacNally.

Gairín, J. (2006). Las comunidades virtuales de aprendizaje. *Educar* 37, 41-64.

Galanaki, E., & Leontopoulou, S. (2017). Criteria for the Transition to Adulthood, Developmental Features of Emerging Adulthood, and Views of the Future Among Greek Studying Youth. *Europe's Journal of Psychology*, 13 (3), 417-440.

García, E. López, J y Samper, A. (2012). Retos y tendencias del Ocio digital: Transformación de dimensiones, experiencias y modelos empresariales. *Arbor Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 188 (754), 395-407. DOI: 10.3989/arbor.2012.754n2011



- García, J. y Juanes, J.A. (2013) El cerebro y las TICS. *Revista Teoría de la educación: Educación y Cultura en la sociedad de la información*. 14(2), 42-84.
- García, J. y Blanco, M. (2013). Intervención socioeducativa y Valores sociales. En Melendro, M. y Rodríguez, A (coord.) *Intervención con menores y Jóvenes en dificultad social* (pp. 64-84). UNED.
- García, J.L., Quintanal, J y Cuenca M^a E (2015) Caracterización de los jóvenes en dificultad social. En Pérez (Coord.) *Ocio formación y empleo en Jóvenes en Dificultad social*. (pp. 17-39) Madrid: Dykinson
- García, J.L., Quintanal, J y Cuenca, M^a E. (2014). Características de los Jóvenes en Dificultad social. En UNED (Ed.), *Educación y Jóvenes en tiempo de cambio*. (pp. 63-70). Madrid: UNED.
- García, J.L. (2010). *Métodos y Técnicas de investigación en Educación*. Madrid: UNED.
- García J M. y Martínez, R. (2012). Ser joven en España. Dificultades para el acceso al mundo de los adultos. *Barataria. Revista Castellano Manchega de Ciencias Sociales*, (14), 29-40.
- García, F., Portillo, J.; Romo, J. & Benito, M. (2007). *Nativos Digitales y Modelos de aprendizaje*. Universidad de País Vasco Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU).
Recuperado de <http://spdece07.ehu.es/actas/Garcia.pdf>
- Gastón, C., y Naser, A. (2012). *El desafío hacia el gobierno abierto en la hora de la igualdad*. Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). Recuperado de. <http://repositorio.cepal.org/handle/11362/3969?locale-attribute=es>
- Gentile, A. (2016). La emancipación juvenil en tiempos de crisis: un diagnóstico para impulsar la inserción laboral y la transición residencial. *METAMORFOSIS*, [SI] 119-124.
- Gifre, M. y Esteban, M. (2013) Consideraciones educativas de la perspectiva ecológica de Urie Bronfenbrenner. *Contextos educativos. Revista de educación*, 0, (15), 79-92.



DOI: <http://dx.doi.org/10.18172/con.656>

Gil, P.A. (2003). *Animación y dinámica de grupos deportivos*. Sevilla: Wanceullen.

Gil, A.; Feliú, J.; Rivero, I. y Gli, P. (2003) *Noves tecnologies de la informació i la comunicació o noves tecnologies de relació? Infants, joves i cultura digital*. Artículo en línea de la UOC.

Recuperado de <http://www.uoc.edu/dt/20347/20347.pdf>.

Giordano, E. (2004). Apuntes para una crítica de los medios interactivos. De la degradación cultural al exhibicionismo tecnológico. *Revista Iberoamericana de Educación*, (36), 69-88.

Goig, R. (2013) Estrategias y técnicas de intervención. En Sarrate, M^a L., y González, A. L. *Animación e intervención sociocultural* (pp.175-212) Madrid UNED.

Gómez, M. (Coord.) (2017). Tecnologías, Educación y Brecha Digital. Monográfico. *Tendencias Pedagógicas* (29). DOI: 10.15366/tp

Gómez, M.D. (2006). *Jóvenes excluidos del sistema educativo*. Centre Internacional D'Etudes Pedagogiques. Recuperado.

<http://biblioteca.programaeurosocial.eu/PDF/Educacion/Acceso5.pdf>

Gómez del Castillo, M^a. T. (2007) Videojuegos y transmisión de valores. *Revista iberoamericana de Educación*. 43 (6) 1-10.

Gómez, E. y Alatorre, F. (2014) La intervención socioeducativa: Cuando se juega en la cancha del otro. *Sinéctica*. (43) 01-17.

González, F (2013). *Jóvenes y participación. Estudio sobre participación juvenil*. Vitoria.

Consejo de la Juventud de Euskadi. Recuperado de http://www.ivap.euskadi.eus/r61-vedorok/es/contenidos/noticia/irakurketa_gida_partehartzea/es_def/index.shtml

González, M. (2002). Aspectos éticos de la investigación cualitativa. *Revista Iberoamericana de Educación*. (29) 85-103.



- González, V. (2013). La orientación profesional en la educación superior. Reflexiones y experiencias desde el enfoque histórico cultural del desarrollo humano. *Alternativas cubanas en psicología* 1, (2).
- González, M^a y De la Mata, M. (1997). Caracterización de la Psicología del adolescente: Aspectos cognitivos y socioafectivos. En VVAA. Materiales didácticos: *Didáctica General. Psicología de la educación*, (pp. 67-71): I.C.E. Universidad de Sevilla –ATRIL
- González, M^a T. (2006). Absentismo y abandono escolar: Una situación singular de la exclusión educativa. *REICE - Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 4, (1), 1-15.
- Goyette, M., Pontbriand, A. y Bellot, C. (2011). Les transitions à la vie adulte des jeunes en difficulté. Concepts, figures et pratiques. Montréal (Canada): Presses de l'Université du Québec.
- Gradaílle, R., Varela, L. y De Valenzuela, A. (2016). Preocupación del profesorado y de las familias sobre los tiempos escolares y de ocio del alumnado de educación Secundaria postobligatoria. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*. 86. 49-62.
- Graner, C. Sánchez-Carbonell, X., Beranuy, A., Chamarro, M. (2008) Uso de las TIC por parte de los Adolescentes: Internet, móvil y videojuegos. *INFAD Revista de psicología*. (1) 21-34.
- Gros, B. (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Grao
- Gros, B. (2005). Pantallas y juegos: de la observación de modelos a la participación. *Revista de Estudios de Juventud*, 68, 61-72.
- Gros, B. (2003). Nuevos medios para las nuevas formas de aprendizaje. El uso del video juegos en la enseñanza. *Red digital, revista de Tecnologías de información y Comunicación Educativas* 3. Ministerio de Educación, cultura y deporte.



- Gros, B. (2001). Video juegos mucho más que un entretenimiento. *Revista de comunicación y pedagogía. Nuevas tecnologías y recursos didácticos*. (172) 37-44.
- Grupo de investigación (GDI) de la universidad Internacional de la Rioja (2013): *Retos ético-pedagógicos en entornos virtuales. Análisis de la realidad y propuestas educativas; El quehacer educativo como acción*. Universidad de la Rioja. Recuperado de http://www.menoreseninternet.com/descargas/resultados_estudio_UNIR_GDI.pdf
- Guba, E.G. & Lincoln, Y.S. (1985). *Naturalistic inquiry*. Londres: Sage
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2006) *Metodología de la Investigación*. (4ª edición). México: McGraw Hill, Interamericana Editores.
- Hiley, E. (2010). Too Much Free Time: Coos County youth Who are Least Involved in Out-of-school activities are Most Likely to Use Drugs and alcohol. *New England Issue Brief*. 18. Carsey Institute, University of New Hampshire.
- Hodder I. (2012). En The interpretation of documents and material culture 171-180. In John Goodwin (Ed.) *Biographical Research: Starting Points, Debates and Approaches*. I. (pp. 71-180). London: SAGE
- Hodder, I. (1994). The interpretation of documents and material culture In Denzin, N.K. & Lincoln, Y.S (Eds.) *Handbook of Qualitative Research* (pp. 703-717). London: Sage Publications.
- Hostetler, K. (2005) What Is “Good” education Research? *Educational Research* ,34,(6), 16-21.
DOI: 0.3102/0013189X034006016
- Hueso, A. y Cascant, Mª.J. (2012). Metodología y Técnicas cuantitativas de Investigación. *Cuadernos docentes en procesos de desarrollo*. 1. Grupo de estudios en desarrollo, Cooperación y ética. Universitat Politècnica de València. Recuperado de:



https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/17004/Metodolog%EDa%20y%20t%E9cnicas%20cuantitativas%20de%20investigaci%F3n_6060.pdf?sequence=3

Igarza, R. (2009). *Burbujas de Ocio*. Argentina: La Crujía.

Informe Global de Tecnología de Información (2013). *Crecimiento y el empleo en un mundo hiperconectado*. World Economic Forum. Recuperado de.

<http://www.competitividad.org.do/informe-global-de-tecnologias-de-la-informacion-2013-crecimiento-y-empleo-en-un-mundo-hiper-conectado/>

Instituto Nacional de Estadística (2017): <http://www.ine.es/jaxiT3/Tabla.htm?t=11205>

Instituto Nacional de Evaluación Educativa, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2014).

Panorama de la Educación Indicadores de la OCDE 2014. Informe español. Recuperado de.

<http://www.mecd.gob.es/dctm/inee/indicadores-educativos/panorama2014/panorama-de-la-educacion-2014informe-espanol-05-sep-.pdf?documentId=0901e72b81a722ac>

INJUVE (2011). *Desmontando a "Nini"* Ilustre Colegio Nacional de Doctores y Licenciados en

Ciencias Políticas y Sociología. Recuperado de <http://www.injuve.es/observatorio/formacion-empleo-y-vivienda/estudio-desmontando-a-ni-ni>

INJUVE (2012). *Juventud y educación ante las nuevas sociedades tecnológicas*. Recuperado de:

<http://www.injuve.es/observatorio/infotecnologia/juventud-y-educacion-ante-las-nuevas-sociedades-tecnologicas-del-siglo-xxi>.

INJUVE. (2012). *Informe Juventud en España*. Recuperado de

http://www.injuve.es/sites/default/files/2013/26/publicaciones/IJE2012_0.pdf

INSIGHT, (sf). de European Schoolnet: <http://www.eun.org/observatory/>

Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación (INTECO) (2009). *Estudios sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres*.



Recuperado de:

http://aui.es/IMG/pdf_estudio_habitos_seguros_menores_y_econfianza_padres_versionfinal_accesible_inteco.pdf

INTEF (2013). *Proyecto “Marco Común de Competencia Digital Docente” del Plan de Cultura Digital en la Escuela, 2013*. Ministerio de educación cultura y deporte. Recuperado de <http://educalab.es/documents/10180/12809/MarcoComunCompeDigiDoceV2.pdf>

Izco, E. (2007). *Los adolescentes en la planificación de medios*. (Tesis Doctoral) Universidad de Navarra.

Izquieta, J. L. I. (1996). Protección y ayuda mutua en las redes familiares. Tendencias y retos actuales. *Reis*, 189-207.

Ivic, I. (1994). Lev Semionovich Vygotsky. Perspectivas: *Revista trimestral de educación comparada*, 24, (3-4) 773-799. París, UNESCO: Oficina Internacional de Educación.

Kail, R.V., y Cavanaugh, J.C. (2011). *Desarrollo humano: Una perspectiva del ciclo vital*. México: CENGAGE Learning.

Lázaro-Fernández, Y. y Bru-Ronda, C. (2016). Ocio y Cohesión social a lo largo de la vida. *Revista de psicología del deporte*, (25), 2, 73-77.

Lázaro- Fernández, Y. (2007). Ocio discapacidad en la normativa autonómica española. *Documentos de estudios de Ocio*, 33. Bilbao. Universidad de Deusto.

Lebrero, M^a P., Páez, J. y Tasende, B. (2014). Evolución del Ocio de los jóvenes españoles en la última década. En Pérez Serrano, G. y De-Juanas Oliva A. (Coord.,) *Educación y jóvenes en tiempos de cambio*. (Pp. 333-345). Madrid: UNED.

León, O.G. Montero, I. (2003). *Métodos de investigación en psicología y educación*. (3^a edición) Madrid. Mc Graw Hill.



LOMCE: Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre para la Mejora de la Calidad Educativa.

Recuperado de: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2006-7899>

Lipovetsky, G. (2007). *La felicidad paradójica. Ensayo sobre la sociedad del hiperconsumo*.

Barcelona: Anagrama.

Linares, A.R. (2009). *Desarrollo cognitivo: Las teorías de Piaget y Vygotsky*. Universidad de

Barcelona : Col.legi Oficial de Psicologia de Catalunya.. Recuperado de.

http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo.pdf

Lucci, M A. (2006). La propuesta de Vigotsky: La psicología sociohistórica. *Revista de currículum y formación del profesorado*, 10, (2). Universidad de Granada.

Llamas, I. (1999). La inversión en capital humano en México. *Comercio Exterior*, 49(4), 381-389.

López, A., Gil, G. e Iglesia, A. (2011). *Jóvenes y cambio social global*. Valencia: Area Ed.ç.

López-Estrada, R., y Desalauries, J.P. (2011). La entrevista cualitativa como técnica para la investigación en trabajo social. *Margen Revista de trabajo social y ciencias sociales*. (61) 2-19.

López, F.; Sarrate; M^a. L.; y Lebrero, M.^aP. (2016). El Ocio de los jóvenes en situación de vulnerabilidad. Análisis discursivo. *Revista española de pedagogía*, 74, (263)127-145

López s J., Rojas de Francisco, L. & García, E. (2015). Revisión del concepto de Ocio: Una interpretación desde el Ocio digital. En López Sintas, J. (Ed.) *La construcción social de la experiencia de ocio cultura*. (pp. 55-103). Barcelona, España OmniaScience.

Loyola, E. (2006). Uso inteligente de Internet: experiencia en la Universidad de Playa Ancha de Ciencias de la Educación. *Revista: Biblios*, 23, 1-22.

Lozano, M. I. (2003). Nociones de juventud. *Última década*, (18), 11-19.



- Lozano, R. (2011). De las TIC a las TAC: tecnologías del aprendizaje y conocimiento. *Anuario ThinkEpi*, 5,45-47.
- Madariaga, A. y Lazcano, I. (2016). El valor del ocio en la sociedad actual. En Berthet, M^a A., et. al. *¿La marcha nocturna: Un rito exclusivamente español?* Centro reina Sofía sobre adolescencia y Juventud. (pp. 15-34) Recuperado de:
http://xuventude.xunta.es/uploads/docs/Observatorio/La_marcha_nocturna._Un_rito_exclusivamente_espaol.pdf
- Madariaga, A. y Romero, S. (2016). Barreras percibidas entre los jóvenes para no participar en actividades de ocio. *Revista de Psicología del Deporte*, 25(4), 21-26.
- Marchioni, M. (2002). Las agendas 21 y la evolución de los procesos de participación social. Sostenibilidad. *¿Para qué y para quién? Sostenibilidad?* (4), 73-82
- Margulis, M. y M. Urresti. (1998). La construcción social de la condición de juventud, en H. Cubides Laverde, M y Valderrama, C. (Ed.), *Viviendo a toda*. *Revista de la CEPAL*, (176), 3-21.
- Marinas, J.M. (2000). Simel y la sociología del consumo. *Reis*, 89, 183-218.
- Martínez, F. (2002). *El cuestionario. Un instrumento para la investigación en las ciencias sociales*. Barcelona: Laertes Psicopedagogía.
- Martínez, M. (2004). *Ciencia Arte en la metodología cualitativa*. México: Editorial Trillas
- Mateo, J.L. (2006). Sociedad del Conocimiento. *Arbor, ciencia pensamiento y Cultura*, 182, (718), 145-151
- Matute, H. (2003). *Adaptarse a internet*. La Coruña: La voz de Galicia: Colección ciencia y Hombre.



- Megías, I. Rodríguez, E. y Lasén, A. (2014). *Jóvenes y Comunicación. La impronta de lo virtual*. Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y juventud. Recuperado de: <http://boletines.prisadigital.com/Jovenes-y-comunicacion-2014.pdf>
- Melendro, M. (2016). De la vulnerabilidad al compromiso a través de la acción socioeducativa: algunas claves para transformar las políticas de juventud. En Soler, P., Bellera, J. y Plannas, A. (Eds.) *Pedagogía Social, Juventud y transformaciones sociales*. (pp. 163-168). Girona: SIPS.
- Melendro, M. (2014). Transitar a la vida adulta en la era de la globalización: acción socioeducativa con jóvenes vulnerables. En Pérez Serrano, G. De Juanas Oliva, A. (ed.) *Educación y Jóvenes en tiempos de cambio* (pp.7-15). Madrid. UNED.
- Melendro, M. (2011). El tránsito a la vida adulta de los jóvenes en dificultad social: La incidencia de la intervención socioeducativa y la perspectiva de profesionales y empresarios. *Revista de educación*. 327-352. DOI: 10-4438/1988-592X-RE-2010-356-042
- Melendro, M. (Dir.) (2010). El tránsito a la vida adulta de los jóvenes en dificultad social. Madrid UNED.
- Melendro, M (Dir.) (2007). *Estrategias educativas con adolescentes y jóvenes en dificultad social*. Aula Abierta Madrid. UNED.
- Melendro, M., García-Castilla, F.J. y Goig, R. (2016). Influencia del uso de las TIC en las expectativas de los jóvenes vulnerables. *Revista española de Pedagogía* 74 (263) 71-89.
- Melendro, M.; García-Castilla, F.J. y Goig, R. M. (2015). Escenarios de investigación e intervención socioeducativa con jóvenes en dificultad social, en VV.AA: *Ocio, formación y empleo en jóvenes en dificultad social* (pp. 145-158) Madrid: Dykinson.



- Melendro, M.; García-Castilla, F.J y Goig, R. M. (2014). Investigación y acción socioeducativa con jóvenes en dificultad social, en VV.AA.: *Educación y jóvenes en tiempos de cambio* (pp. 107-116). Madrid: UNED.
- Melendro, M., y Rodríguez, A E. (2013). *Intervención con Menores y jóvenes en dificultad social*. Madrid: UNED.
- Melendro, M., y Cruz, L. (2013). Los escenarios de Intervención. En Melendro, M. y Rodríguez Bravo, A E. (Coord.) *Intervención con Menores y jóvenes en dificultad social*. (pp. 85-125). Madrid: UNED.
- Melendro M, González, A., Rodríguez Bravo, A.E. (2013). Estrategias eficaces de intervención socioeducativa con adolescentes en riesgo social. *Pedagogía social revista interuniversitaria*, (22), 105-121.
- Merino, L. (2010). *Nativos Digitales: Una aproximación a la socialización tecnológica de los jóvenes*. (Tesis doctoral). Universidad Del País Vasco.
- Mertens, D.M. (2014). *Research and evaluation in Education and psychology: Integrating diversity with quantitative, qualitative and mixed methods*. UK. Sage publication
- Mesch, G. (2006). Family relations and the Internet: Exploring a Family Boundaires Approach”. *The Journal of Family Communication* 6, (2) 119-138
- Miguélez, M. M. (2016). Validez y confiabilidad en la metodología cualitativa. *Paradigma*, 27, (2), 7-33.
- Ministerio de Educación Cultura y Deporte: *Datos y Cifras. Curso escolar* (2016-2017).
Disponibile en <https://www.mecd.gob.es/servicios-al-ciudadano-mecd/dms/mecd/servicios-al-ciudadano-mecd/estadisticas/educacion/indicadores-publicaciones-sintesis/datos-cifras/Datosycifras1617esp.pdf>.



Ministerio de Empleo y Seguridad Social. *Plan Nacional de Implantación de la Garantía Juvenil en España (2013-2016)*. Recuperado de:

<http://www.empleo.gob.es/ficheros/garantiajuvenil/documentos/plannacionagarantiajuveniane xo.pdf>.

Ministerio de Empleo y Seguridad Social. *Estrategia de emprendimiento y empleo Juvenil 2013-2016*. Recuperado de

http://www.empleo.gob.es/ficheros/garantiajuvenil/documentos/EEEJ_Documento.pdf

Ministerio de Sanidad, servicios sociales e igualdad. *II Plan Estratégico Nacional De Infancia Y Adolescencia 2013 - 2016 (II Penia)* Recuperado de:

<https://www.msssi.gob.es/ciudadanos/proteccionSalud/infancia/DchosInfancia/Penia.htm>

Ministerio de sanidad Servicios sociales e igualdad. (2014). *Estrategia de la juventud 2020*.

Recuperado de:

<http://www.lamoncloa.gob.es/espana/eh15/politicasocial/Documents/ESTRATEGIAJUVENTUDYPLANACCION.pdf>

Ministerio de sanidad Servicios sociales e igualdad. (2014) *Plan Nacional de Acción para la inclusión social del Reino de España (2013-2016)* Recuperado de

https://www.msssi.gob.es/ssi/familiasInfancia/inclusionSocial/docs/PlanNacionalAccionInclusionSocial_2013_2016.pdf.

Ministerio de Energía Turismos y agenda digital (2015). *Agenda digital para España. 2015. Plan de mejora de la atención a los usuarios de telecomunicaciones*. Recuperado de

<http://www.agendadigital.gob.es/planes-actuaciones/Bibliotecatelecomunicaciones/Detalle%20del%20Plan/Plan-Mejora-UsuariosTeleco-2015.pdf>.



- Mondragón, C. A. R., Cabezas, J. E. G., Cabezas, C. G. G., & Valencia, O. B. Q. (2014). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y la subjetividad local. El giro de la identidad juvenil. *Plumilla Educativa*, 14., 173-189.
- Monjelat, N. (2013). Videojuegos comerciales y solución de problemas una mirada desde la inclusión educativa. (Tesis doctoral). UAH Recuperada de: <http://hdl.handle.net/10017/20293>
- Monteagudo, M^aJ. y Cuenca, M. (2012). Los itinerarios de Ocio desde la investigación: tendencias, retos y aportaciones. *Pedagogía social Revista Interuniversitaria*, 20, 113-135.
- Moral, C. (2006). Criterios de validez en la investigación cualitativa actual. *Revista de Investigación Educativa*, 24, (1) 147-164,
- Morse (1994). Rodríguez G. Gil J. y García E. (1996). Procesos y fases de la investigación cualitativa. En *Metodología de la investigación cualitativa*. Málaga: Aljibe.
- Mundy, J. y Odum, L. (1979). *Leisure Education Theory and practice*. New York: John Wiley and Sons.
- Munné, F. (1995). *Psicosociología del tiempo libre*. Méjico: Trillas.
- Muntaner, J.J., Rosselló, M.R, y De la Iglesia B. (2016). Buenas prácticas en educación inclusiva *Siglo XXI*, 34, (1), 31-50
- Muñoz-Miralles, R., Ortega, R., Batalla, C. López, M.^aR., Manresa, J.M^a y Torán, P. (2015). acceso y uso de nuevas tecnologías entre los jóvenes de educación secundaria. Implicaciones en la salud. *Estudio JOITIC Atención primaria* 46 (2) 77-88.
- Murolo, N.L. (2010). Cuatro conceptos para interpretar el cruce entre digitalización y Sociedad. *Kairos: Revista de temas sociales* (26), 1-13.
- Noreña, A.L. Alcaraz-Moreno, N. Rojas, J.G., Rebolledo-Malpica, D. (2012) Aplicabilidad de los criterios de rigor y éticos en la investigación cualitativa. *Aquichan*, (12), 3, 263-274.



Normas APA (2018). Recuperado de: <http://www.oyejuanjo.com/2017/06/normas-apa-2017-sexta-edicion-pdf.html>

Observatorio de Comunicación y Medios. (2013). TIC/TAC/TEP: La evolución de las tecnologías. *Escuela de Periodismo PUCV*. Valparaíso. Chile. Recuperado de <http://www.observatoriodecomunicacion.cl/sitio/?p=2789>

Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la SI. (2017). *Las Tic En Los Hogares Españoles LIV Oleada Octubre-Diciembre 2016*. Recuperado de: <http://www.ontsi.red.es/ontsi/sites/ontsi/files/LIV%20Oleada%20del%20Panel%20Hogares.pdf>

INJUVE (2014). *Jóvenes, ocio y consumo. Conclusiones Sondeo de opinión 2014.3*. Disponible en http://www.injuve.es/sites/default/files/2016/08/publicaciones/conclusionessondeo_2014-3.pdf

Observatorio Vasco de la Juventud. (2007). *Indicadores de juventud 2007*. Vitoria: Gobierno Vasco. Recuperado de: http://www.eustat.eus/elementos/ele0006200/ti_Panoramica_de_la_Juventud_Vasca_2007/inf0006262_c.pdf

OCDE (2016). *Panorama de la sociedad 2016. Un primer plano sobre los jóvenes. La situación en España*. Recuperado de <https://www.oecd.org/spain/sag2016-spain.pdf>

OCDE (2015). *Students, Computers and Learning: Making the Connection*". Recuperado de: <http://www.mecd.gob.es/dctm/inee/internacional/pisa-2012-studentscomputers.pdf?documentId=0901e72b81e9cc75>

Ociogune, Red de Investigación en Ocio: <http://www.redociogune.net/presentacion/>



ONTSI. (2016). Informe Anual del sector de los Contenidos digitales en España.

Recuperado de :

<http://www.ontsi.red.es/ontsi/sites/ontsi/files/Informe%20Sector%20de%20los%20Contenidos%20Digitales%202016.pdf>.

Online Business School. (2015). *Análisis de las Tendencias de uso y participación en las redes sociales a nivel mundial en España 2015*. Universidad de Barcelona.

Organización Mundial de la Salud: http://www.who.int/topics/adolescent_health/es/

Organización de las Naciones Unidas. Convención de los derechos del niño (1989). Recuperado de <http://www.ohchr.org/SP/ProfessionalInterest/Pages/CRC.aspx>

Ortega, I. Soto, A. Cerdán, C. (2016). *Generación Z El último salto generacional*. Deusto Business School. Universidad de Deusto.

Otero, J.C. (2009). La necesidad de organizar el tiempo libre para maximizar el aprovechamiento del tiempo de ocio como espacio educativo. En Otero, J.C. (Coord.). *La pedagogía del Ocio: Nuevos desafíos. Colección perspectiva pedagógica 4*. (pp.43-48). Lugo: AXAC.

Padilla-Zea, N., Medina, N., Gutiérrez, F., Paderewski, P., López-Arcos, J.L., Núñez, M^a. Rienda Polo, J. (2015). *IE. Revista Iberoamericana de informática educativa*. (21), 25-

Parsons, T. (1998) La estructura social de la familia en Nanda, Anshen, R. Fomm, Horkheimer Parsons y Otros. *La familia*. Barcelona, Península, (pp. 31-66).

Paterson, C. (2009). *Young people who are NEET: current issues and initiatives*.

Recuperado de:

<http://www.nfer.ac.uk/search-results.cfm?cx=006018379787511616287%3A01abhcywze0&ie=UTF-8&q=Young+people+who+are+NEET%3A+current+issues+and+initiatives.%2C+Paterson>



- Peña, B. E., & Sanz, I. A. (2002). El desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación: un nuevo reto para el mercado de trabajo. *Scripta Nova: revista electrónica de geografía y ciencias sociales*, 6, (119) 74.
- Peña- Lapeira, C. (2015). Las nuevas tecnologías de aprendizaje y su participación en la exclusión social. *Cooperativismo y Desarrollo*, 23 (107).
DOI: <http://dx.doi.org/10.16925/co.v23i107.1254>.
- Pérez Juste, R., Galán, A., Quintanal, J. (2012). *Métodos y diseños de investigación en educación*. Madrid: UNED.
- Pérez, M^a G. (2014). *Investigación cualitativa. Retos e interrogantes. I. Métodos*. Madrid: La Muralla.
- Pérez, M^a G. (2011). *Elaboración de Proyectos Sociales*. Madrid. Narcea
- Pérez, M^a G. (2005). Derechos Humanos y Educación social. *Revista de educación social* (336) 19-41. Ministerio de Educación y ciencia.
- Pérez, M^a G., Poza-Vilches, F. y Fernández-García, A. (2016). Intervención con jóvenes en dificultad social ¿qué criterios de calidad proponen los expertos? *Aula Magna 2.0*. [Blog].
Recuperado de: <http://cuedespyd.hypotheses.org/1356>
- Pérez, N., Stalin, J., & DT-Álvarez, E. (2012). *Software informático y su incidencia en el aprendizaje significativo de la Geometría en los estudiantes de noveno año de educación general básica del Colegio Nacional Picaihua*. Recuperado de:
<http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/5623>
- Piaget J. (1971). Los estadios del desarrollo intelectual del niño y el adolescente. En PA Osterrieth (Ed). *Los estadios en la psicología del niño*. Buenos Aires. Nueva Visión.



- Pineda, M. (2009). Desafíos actuales de la sociedad del conocimiento para la inclusión digital en América Latina. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones"*, 2 (1), 10-25.
- Piñeiro, M.L. Y Rivera, M.E. (2013). *Investigación cualitativa: Orientaciones procedimentales*: Barquisimeto. UPEL.IPB
- Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Madrid: Santillana.
- Pozo J.I. (1989). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Madrid: Morata.
- Prensky, M (2011). *Enseñar a los nativos digitales*. Madrid: SM
- Prensky, M. (2001). Digital Native, Digital Immigrants. *On the Horizont* 9 (5), 1-6,
- Prensky, M. 2004). *The emerging Online Life of the digital Native: What they do differently because of technology, and how they do it*. Recuperado de:
http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-The_Emerging_Online_Life_of_the_Digital_Native-03.pdf
- Puig, J & Trilla, J. (2000). *La pedagogía del ocio*. Barcelona: E. Laertes,
- Quesada; A. y Tejedor Calvo, S. (2016). Aplicaciones educativas de los videojuegos: El caso de World of Craft. *Pixel-Bit. Revista de medios y educación*. (47), 187-196. DOI:
<http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2015.i48.12>.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el Currículo Básico de la Educación Primaria.
- Real Decreto Ley 6/2016 de medidas urgentes para el impulso del Plan nacional de garantía Juvenil. <http://www.injuve.es/garantiajuvenil>



- Reig, D. (2015). Jóvenes de un nuevo mundo: cambios cognitivos, sociales, en valores de la Generación conectada. *Revista estudios de juventud*. (118), 21-32.
- Rice Philip, F. (1997). *El desarrollo humano: estudio del ciclo vital*. Méjico. Pearson. Prentice-hall. Hispanoamérica. S.A.
- Richard E. et al. (2015). The truth about Smartphone addiction. *College Student Journal* 49, (2) 291-299
- Richardson, L. (1997) *Fields of play: Constructing an Academic life*: New Brunswick NJ: Rutgers University Press.
- Ricoy, M^a C. y Ameneiros, A. (2016). Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos: Una perspectiva de género. *Revista Complutense de Educación* 27, (3), 1291-1308. http://dx.doi.org/10.5209/rev_RCED.2016.v27.n3.48445
- Rivas Fernández, J. B. (2006). La sociedad del Ocio: Un reto para los archivos. *Códice*. 2 (2), 71-82.
- Riviére, A. (1990). La teoría cognitivo social del aprendizaje: implicaciones educativas. En Palacios J. (Comp). Marchessi A. (comp). Coll S. (comp). *Desarrollo psicológico y educación*. V. 2 II. *Psicología de la educación*. (pp. 69-80). Madrid: Alianza.
- Rodríguez, E. (2011). Jóvenes que ni estudian ni trabajan en América Latina: Entre la estigmatización y la ausencia de Políticas públicas. *Pensamiento Penal*. Recuperado de <http://www.copa.qc.ca/eng/committees/Economy-Trade/documents/NINIsALC.pdf>
- Rodríguez, A.E., De Juanas, A y González, A. (2015). La relación entre educación y empleo: Revisión de su construcción socio-histórica desde mediados del siglo XX a la actualidad. En Pérez (Coord.) *Ocio formación y empleo en Jóvenes en Dificultad social*. (pp. 121-144). Madrid: Dykinson.



- Rodríguez- Díez, J.L y Pérez De Guzmán, V. (2016). La educación inclusiva como nuevo paradigma educativo. *MoleQla: revista de Ciencias de la Universidad Pablo de Olavide*, 24, 8-9.
- Rodríguez, G. Gil, J. y García, E. (1996). Procesos y fases de la investigación cualitativa. En *Metodología de la investigación cualitativa*. (pp.62-77). Málaga: Aljibe.
- Rodríguez, J. G., & Sánchez-Riofrío, A. (2017). TIC y pobreza en América Latina. *Íconos-Revista de Ciencias Sociales*, (57), 141-160.
- Rojas De Francisco, L. (2010). Ocio digital y la creación de espacios de ocio heterotópicos: El desafío de la creación del significado. (Trabajo de investigación para optar al DEA) UAB, Barcelona. Recuperado de http://www.recercat.cat/bitstream/handle/2072/83505/Tesina_Laura_Rojas_Final.pdf?sequence=1
- Rojas De Francisco, L. (2010). El ocio digital como factor para la alfabetización digital. En Congreso Euro-Iberoamericano de Alfabetización Mediática y Culturas Digitales Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Román, M. (2005). *Sociedad del conocimiento y refundación de la escuela*. Madrid: EOS
- Rosen, C. (2012). *The Myth of Multiasking*. Recuperado de http://www.thenewatlantis.com/docLib/20080605_TNA20Rosen.pdf
- Roult, R., Royer, C., Auger, D. & Adjizian, J.M. (2016). Development of adolescents' leisure interests and social involvement: perspectives and realities from youth and local stakeholders in Quebec. *Annals of leisure research*, 19, (1), 47-61. DOI: 10.1080/11745398.2015.1031805.
- Rubio, A. (2010). Generación digital: patrones de consumo de internet, cultura juvenil y cambio social. *Revista de estudios de juventud*, 88, 201-221.



- Ruiz, C. (2002). *Instrumentos de investigación educativa: Procedimientos para su diseño y validación*. Barquisimeto. CIDEG
- Ruiz de Olabuénaga, J.I. (2012). *Metodología de la investigación cualitativa*. 5ª edición. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Ruiz de Olabuénaga, J.I. (2003). *Técnicas de triangulación y control de calidad en la investigación socioeducativa*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Ruiz de Olabuénaga, J.I. Arístegui I. Y Melgosa, L. (1998). *Cómo elaborar un proyecto de investigación social*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Ruskin, H. y Sivan, A. (1995). Goals objectives and strategies in school curricula on leisure education in; Ruskin, H. y Sivan, A. (Eds). *Leisure Education. Towards the 21st century*. Brigham Young University. Provo, UT.
- Salgado, A. C. (2007). Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. *Liberabit*, 13, (13), 71-78.
- Salinas, J. (2016) La investigación ante los desafíos de los escenarios de aprendizaje futuros. *RED. Revista de educación a distancia*, 50, 2-24. DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/red/50/13>
- Salinas, J. (2003). Comunidades virtuales y aprendizaje digital. *CD-ROM Edutec*, 54, (2), 1-21.
- Salomón, G. (2000). It's not just the tool, but the educational rationale that counts. *Keynote address at the 2000 Ed-media Meeting. Montreal*. Recuperado de <http://www.aace.org/conf/edmedia/00/salomonkeynote.htm>
- Sánchez Aguirre, M. (2010). *Contextualización del tiempo libre infantil y juvenil en el entorno social*. La Rioja: Tutor Formación.
- Sandin, M.P. (2003). *Investigación cualitativa en educación. Fundamentos y tradiciones*. Madrid: McGraw-Hill.



- Sandín, M.P. (2000). Criterios de validez en la investigación cualitativa: de la objetividad a la solidaridad. *Revista de investigación educativa* 18, (1), 223-242.
- Sanmartín, A. (2016). Introducción y metodología. En Berthet, M^a A., et. al *¿La marcha nocturna: ¿Un rito exclusivamente español?* (Pp.10-15) Centro reina Sofía sobre adolescencia y Juventud. Disponible en http://xuventude.xunta.es/uploads/docs/Observatorio/La_marcha_nocturna._Un_rito_exclusivamente_espaol.pdf
- San Martín, D. (2014). Teoría fundamentada y Atlas. Ti: recursos metodológicos para la investigación educativa. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 16, (1), 104-122.
- San Martín, J.E. (1997) *Psicología del ocio y tiempo libre*. Málaga Aljibe
- Sánchez, A. y Martín A.A. (2011). *Generación 2.0 Hábitos de uso de las redes sociales en los adolescentes de España y América Latina*. Madrid: Universidad Camilo José Cela.
- Sancho, J. M^a. (2008) De las TIC a las TAC el difícil tránsito de una vocal. *Investigación en la Escuela*, 64, 19-30.
- Sarrate, M^a. L y Pérez, M^a G. (2011). Las TIC promotoras de la inclusión social. *Revista Española de Pedagogía*, 249, 237-254.
- Sarrate, M^a. L. (2006). Las comunidades virtuales, nuevas redes de socialización. *Revista electrónica: Quaderns d'Animació i Educació Social*, 3.
- Scholz, J. & Klein, M. (2013). El aprendizaje transforma el cerebro: Las neuronas. *Mente y Cerebro. Cuadernos*, 4, 40-45. Investigación y ciencia Edición Española de Scientific American.



- Sim, T., Gentile, D. A., Bricolo, F., Serpelloni, G., & Gulamoydeen, F. (2012). A conceptual review of research on the pathological use of computers, video games, and the Internet. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10, (5), 748-769.
- Solé, J. (2007). Los jóvenes y sus prácticas culturales a través de las TIC. *Revista de ciències de l'educació*, 1, 151-159. Universitas Tarraconensis.
- Sparorow, B. Llu,J. & Wegner, D.M. (2011). Google effects on memory: Cognitive consequences of having information at our fingertips. *Science*, 333(6043), 776-778.
- Sperber, D. & Wilson, D. (1986). *Relevance: Communication and cognition*. Harvard University Press: Blackwell's, Oxford
- Stebbins, R. (2015). *The serious leisure. A Perspective for Our Time*. Transaction Publishers. New Brunswick (USA) and London (U.K.)
- Stebbins R. (2012). Compromiso temporal discrecional: efectos sobre la elección y el estilo de ocio. *ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura* 188 (754) 293-300.
DOI: 0.3989/arbor.2012.754n2003.
- Surowiecki, J. (2005). *The wisdom of crowds. Why the many are smarter than the few and how. Collective wisdom shapes Business, economies, societies, and nations*. New York: Haper Collins.
- Szulik, D. y Kuasñosky, S. (2008). Jóvenes en la mira. En Margulis, (Ed.) *La juventud es más que una palabra. Ensayos sobre cultura y juventud*. (pp. 221-231). 3ªEdición. Buenos Aires; Biblos Sociedad.
- Taguenga, J. (2009). El concepto de juventud. *Revista Mexicana de Sociología*, 71,(1), 159-190.
- Tanner, J. L., & Arnett, J. J. (2016). *The new life stage between adolescence and young adulthood. Routledge Handbook of Youth and Young Adulthood*. London: Routledge.



Tapscott, D. (1998). *Creciendo en un entorno digital. La generación de Internet*: Bogotá: MacGraw Hill.

Taylor, S.J. y Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: La búsqueda de significados*. Barcelona: Paidós.

Tejero, C.M., Balsalobre, C., Higuera, E. (2011). Active Digital Entertainment (ADE). Social reality, trends and opportunities of virtual physical activity. *Journal of Sport and Health Research*, 3, (1), 7-16.

Tejero, R. y Pelegrina, M. (2008). *La psicología de los videojuegos. Un modelo de investigación*. Málaga: Aljibe.

Tezanos, J.F. (2007). Juventud, ciudadanía y exclusión social. *Sistema: Revista de Ciencias Sociales* (197-198), 103-120.

The Ostelea Business School of tourism & Hospitality (2015). *El sector de Ocio y cultura en España. Perspectiva de demanda y oferta en el contexto internacional y nacional*.

Recuperado de: <http://cladea.org/recursosacademicos/index.php/54-researches/113-el-gasto-de-ocio-y-cultura-2015-espana>

Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Bogotá: Plaza & Janes

Travieso, J.L., y Planella, J. (2008). La alfabetización digital como factor de inclusión social: una mirada crítica. *UOC. papers. Revista sobre la Sociedad del Conocimiento*. (6). Recuperado de: http://www.uoc.edu/uocpapers/6/dt/esp/travieso_planella.pdf.

UNESCO. (2016). *Competencias y estándares TIC desde la dimensión pedagógica. Una perspectiva desde los niveles apropiados de las TIC en la práctica educativa docente*.

Recuperado de



<http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/Competencias-estandares-TIC.pdf>

UNESCO (2014). *Educación para el desarrollo sostenible*. Recuperado de

http://www.unesco.org/new/es/education/themes/leading-the-international-agenda/education-for-sustainable-development/dynamic-content-single-view/news/his_imperial_highness_the_crown_prince_of_japan_and_unescos_director_genera_l_to_open_upcoming_unesco_world_conference_on_esd/

UNESCO (2013). *Directrices Para Las Políticas De Aprendizaje Móvil* Recuperado de

<http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002196/219662S.pdf>

UNESCO (2008). *Estándares para el desarrollo de competencias digitales*. Recuperado de

<http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/UNESCOEstandaresDocentes.pdf>

Unión Europea (2015). *Agenda digital para España. Plan de mejora de la atención a los usuarios de telecomunicaciones*. Recuperado de

<http://www.agendadigital.gob.es/planesactuaciones/Bibliotecatelecomunicaciones/Detalle%20del%20Plan/Plan-Mejora-UsuariosTeleco-2015.pdf>

Unión Europea (2014). *Agenda digital para Europa*. Recuperado de

https://europa.eu/european-union/file/1501/download_es?token=3l7D0Fil

Unión Europea (2014). *Programa Operativo De Jóvenes Del Fondo Social Europeo 2014-2020*

<http://ec.europa.eu/esf/main.jsp?&catId=62&langId=es>

Unión europea (2010). *Marco de Cooperación Europea en el ámbito de la juventud 2010-2018*.

Recuperado de



<http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2012:0495:FIN:ES:PDF>

Unión Europea. Agenda social renovada (2009). Recuperado de http://europa.eu/legislation_summaries/index_es.htm

Universidad de Deusto: Institutos de estudios de Ocio.

http://www.ocio.deusto.es/servlet/Satellite/Page/1118058571820/_cast/%231118058571810%231118058571815%231118058571820/c0/UniversidadDeusto/Page/PaginaCollTemplate.

Van-der-Aa, N., Overbeek, G. & al. (2009). Daily and Compulsive Internet Use and Well-being in Adolescence: A Diathesis-stress Model Based on Big Five Personality Traits. *Journal of Youth and Adolescence*, 38, 765-776. DOI: <http://doi.org/bktkbf>.

Vasco, M. y Pérez, G. (2017). Ocio Digital en los jóvenes en dificultad social. *Bordón*, 69, (2) 147-160.

Veblen, T. (2004). *Teoría de la clase Ociosa*. Madrid: Alianza

Vicario, B. P., Gómez, M. C. S., & García, A. G. (2013). Evaluar la calidad en la investigación cualitativa. Guías o checklists. *Investigar la Comunicación hoy. Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas: Simposio Internacional sobre Política Científica en Comunicación*. 3, 581-596. Facultad de Ciencias Sociales, Jurídicas y de la Comunicación. UVA, Segovia.

Vicentelo, E. (2013). Situaciones de los jóvenes en América latina y el Caribe tendencias, oportunidades un modelo por desarrollar. *Pastoral Juvenil Latinoamericana-Medellín*, XXXVI 35 (144) 1-15.

Villalpando, J. (2017). Mundo Virtual, videojuegos y objetos transicionales. *Uaricha, Revista de Psicología*, 13, (31), 105-119.



- Villar F. (2003). Proyecto Docente. Psicología Evolutiva y Psicología de la Educación. Barcelona.
Recuperado de <http://www.ub.edu/dppsed/fvillar/principal/proyecto.html>
- Viñals, A. (2015). Ocio conectado: La experiencia de E-Ocio de los jóvenes (16-18 años) de Bizkaia. (Tesis doctoral) Universidad de Deusto. Instituto de estudios de Ocio.
- Viñas, M. (2012). *El sorprendente origen de la creatividad*. En Recursos TIC para profesores.
<http://www.totemguard.com/aulatotem/2012/04/el-sorprendente-origen-de-la-creatividad/>
- Viñals, A., Abad, M., y Aguilar, E. (2014). Jóvenes conectados: una aproximación al ocio digital de los jóvenes españoles. *Communication Papers*, 3 (4), 52-68.
- Vygotsky, L. (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona Grijalbo.
- Waheed A. (2003). Towards Knowledge Societies. *A World of SCIENCE*, 1, (4), 8-9.
- Williamson, H. (1997). Status Zer0, youth and the “underclass”: Some considerations”, en MacDonal, R. (ed.), *Youth, the ‘underclass’ and social exclusion*. London: Routledge,
- World Leisure and recreation Association (WLRA) (1998). *Carta Internacional del Ocio*. Declaración de Sao Paulo. El Ocio en la sociedad Globalizada: Inclusión o Exclusión.
Recuperado de: <http://www.redcreacion.org/documentos/declaracionsp.html>
- Yergueau, E., Pauzé, R. y Toupin, J. (2007). L’insertion professionnelle et l’adaptation psychosociale des jeunes adultes ayant reçu des services des centres jeunesse. *Revue Intervention*, 127, 58-69.
- Young, K. (1998). Internet Addiction: The emergence of as new clinical disorder. *Cyberpsychology & Behavior*, 1 (3), 237-244.



Anexos

Anexo 1. Carta Internacional Del Ocio

World Leisure and Recreation Association (WLRA) 1993

Prólogo

Todas las sociedades y culturas reconocen, cada vez más, el derecho de las personas a ciertos periodos de tiempo en los cuales puedan optar libremente por experiencias que proporcionen satisfacción personal y mejoría de su calidad de vida.

Paz, un mínimo de estabilidad social, oportunidades para relaciones personales significativas y la reducción de la desigualdad social, son algunos de los más importantes prerequisites para la implantación completa de ese derecho.

Aunque la palabra "ocio" tenga distintos significados en diferentes partes del mundo y sea desconocida en varias lenguas, todas las culturas y todas las sociedades tienen en su vocabulario palabras que corresponden al concepto de "ocio". Por lo tanto, para el objetivo de esta carta, Ocio será tratado como equivalente a conceptos tales como "Freizeit", "Lazer", "Vryetydsbesteding", "Loisir", "Leisure" y otros.

Libertad y opciones para elegir son elementos esenciales del ocio. Libertad para desarrollar sus propios talentos, buscar sus propios intereses y mejorar la calidad de vida. Opción para escoger dentro de una gran oferta de oportunidades, para ampliar sus propias experiencias y opciones de ocio.



Ocio y recreación, en este contexto, son entendidos como respuestas personales sobre actividades que pueden ser hechas durante el tiempo libre, proporcionando satisfacción personal, renovación y placer.

Artículo 1: El Ocio es un derecho básico del ser humano. Se sobreentiende, por eso, que los gobernantes tienen la obligación de reconocer y proteger tal derecho y los ciudadanos de respetar el derecho de los demás. Por lo tanto, este derecho no puede ser negado a nadie por cualquier motivo: credo, raza, sexo, religión, incapacidad física o condición económica.

Artículo 2: El Ocio es un servicio social tan importante como la Salud y la Educación. Las oportunidades para el Ocio y la Recreación deben, por lo tanto, ser ampliadas para todos, garantizando el acceso justo con variedad y calidad adecuadas.

Artículo 3: En principio, la mejor fuente de Ocio y Recreación reside en cada persona. La función fundamental de los gobernantes, de las agencias privadas y de las organizaciones es apoyar y ofrecer servicios, enfatizando primordialmente la comunidad local.

Artículo 4: Las ofertas de Ocio, recreación y tiempo libre deben enfatizar la satisfacción personal, el desarrollo de las relaciones interpersonales, la integración familiar y social, el entendimiento y la cooperación internacionales y el fortalecimiento de las identidades culturales. Debe cuidarse el mantenimiento de la calidad del medio ambiente y a la preservación de su potencial para el Ocio y la recreación.

Artículo 5: La formación de líderes, animadores y profesionales de Ocio y Recreación debe ser garantizada allí donde sea posible. Los principales desafíos de estos líderes son estimular a



los individuos a descubrir y desarrollar sus talentos, ayudándoles a lograr las habilidades personales que puedan ampliar sus experiencias y oportunidades de Ocio y Recreación.

Artículo 6: La gran variedad de fenómenos de Ocio y Recreación, incluyendo experiencias personales y colectivas, deben ser objeto de estudios sistemáticos e investigaciones académicas. Los resultados deben ser divulgados lo más ampliamente que sea posible, para aumentar el conocimiento del individuo sobre sí mismo, para suministrar subsidios racionales a las decisiones políticas y favorecer una base más eficaz para el desarrollo y la implantación de programas. Todo ciudadano debe tener acceso a todas las formas de información relativas a los diversos aspectos del Ocio y la Recreación.

Artículo 7: Las instituciones educativas de todos los niveles deben dar énfasis especial a la enseñanza de la importancia del Ocio y la Recreación, ayudando a los alumnos a descubrir sus potencialidades para integrar el Ocio en su estilo de vida. Estas instituciones deben ofrecer, también, oportunidades adecuadas para el desarrollo de liderazgos y educadores de Ocio y Recreación.

Epílogo

La presente carta es resultante de un proceso de revisión de la "Carta del Ocio" adoptada por la Asociación Internacional de Recreación en mayo de 1970, en Ginebra, Suiza. Esa revisión tuvo su inicio en un Seminario de la II Conferencia Internacional de Liderazgo en Recreación y Tiempo Libre, realizada en San Juan de Puerto Rico del 22 al 26 de octubre de 1979.

Después se preparó una carta preliminar reuniendo la opinión de un gran número de personas e Instituciones de varias partes del mundo. Esa carta se fue perfeccionando hasta el XXV



Encuentro Anual de la WLRA, que ocurrió en Twannberg (Suiza), del 5 al 11 de noviembre de 1981, donde se organizaron todas las contribuciones en una sesión de estudios. Las conclusiones, después de haber sido revisadas por los participantes del Seminario de Puerto Rico y por la dirección de la WLRA, se concretaron en la actual versión.



Anexo 2. Secuencia de Actuaciones para la realización de las entrevistas

Tabla 23. Secuencia de Actuaciones para la realización de las entrevistas

Enero 2016	Inicio de la búsqueda de instituciones
7 de Abril	Realización de entrevista Piloto con la colaboración de jóvenes de la asociación vecinal de Arganzuela.
3 de Mayo	Primer contacto con Estela; coordinadora del programa elegido que nos deriva responsable del Departamento de programas de prevención y atención Temprana de Infancia y adolescencia del Ayuntamiento de Madrid.
3 de Mayo	Toma de contacto con el departamento del Ayuntamiento de Madrid
10 de Mayo	Solicitan petición formal a la Subdirección General de Familia e Infancia
17 de Mayo	Se remite la información solicitada: Carta de Gloria Pérez Serrano y carta personal con los detalles de la investigación
18 de Mayo	Aceptación de la Subdirección General de Familia e Infancia
19 de Mayo	Contacto con estela para iniciar las entrevistas.
26 de Mayo	Contacto telefónico con Estela. Solicitud de certificados para los educadores y requisitos de los informantes.
1 de Junio:	Me informan de reunión el martes 7 de junio para concretar el tema con los educadores y organizar los grupos
14de Junio	Recibo Emails de los educadores de contacto
14 de Junio	Primer contacto con la institución
16 de Junio	Inicio de las entrevistas
25 de Agosto	Fin de las entrevistas

Fuente: Elaboración propia.



Anexo 3. Modelo de entrevista

Entrevista nº: Código del centro. C3 Autor: Marga Vasco

Fecha: 16/06/2016

Nº de Participantes: Edad: Género:

Buenos tardes/días, mi nombre es Marga Vasco soy estudiante de doctorado de la UNED. Estoy investigando sobre el Ocio digital que practican los jóvenes como vosotros para observar como os relacionáis a través de los diferentes dispositivos tecnológicos. Para ello, os voy a hacer una serie de preguntas que debéis contestar libremente o incluso debatir entre vosotros. Podéis intervenir siempre que queráis y dar vuestra opinión de aquello que os parezca más relevante.

(Grabar consentimiento).

Antes de comenzar, informaros que la entrevista va a ser grabada y tanto los nombres como la organización a la que representáis no aparecerán reflejados, siendo totalmente anónima. ¿Estáis de acuerdo en continuar con la entrevista?

Comienzo agradeciendo vuestra participación ya que sin ella este trabajo no sería posible, puesto que vosotros sois los verdaderos protagonistas. Recordaos que la finalidad del estudio es acercarnos al conocimiento de las relaciones sociales de los jóvenes a través de las TIC para establecer posibles vínculos educativos que os ayuden a mejorar vuestras perspectivas de futuro partiendo siempre de vuestros intereses y necesidades.

Si os parece bien comenzamos.



1. ¿Qué tipo de conexión a internet utilizas wifi de casa, de lugares públicos, tarifa de datos....?
2. ¿Qué entiendes por tecnología digital?
3. ¿Y por Ocio digital?
4. ¿Qué soporte utilizas para practicar Ocio digital? (El teléfono móvil, el ordenador, la tablet...)
5. ¿Qué actividades de ocio digital realizas con frecuencia? Jugar con el ordenador, ver películas a través de la red, mandar mails, buscar información, descargar películas y música.
6. ¿Cuánto tiempo pasas al día dedicado a actividades digitales, redes sociales, juegos de ordenador, juegos online.?
7. Qué papel juegan estas actividades (indicar la que proceda) en tus relaciones con amigos, familia, educadores.... ¿Por qué?
8. ¿Qué redes sociales utilizas con más frecuencia y para qué las utilizas?
9. Compartes con amigos juegos y actividades través de la red, ¿qué tipo de juegos, cuándo., por qué?
10. ¿De qué forma crees que internet o las redes sociales puede ayudarte a disfrutar de tu tiempo libre?
11. ¿De qué forma crees que Wasapear, hablar por Facebook, etc. puede afectar positiva o negativamente a otras actividades que haces a lo largo del día?
12. ¿Qué te aporta el ocio digital que no lo hagan actividades de ocio no digitales?¿ qué diferencias hay entre unas y otras?
13. ¿Cómo te enteras de que ha salido una nueva aplicación, quién te enseña a manejarla?



14. ¿Te has planteado alguna vez la posibilidad de utilizar las redes sociales, los blogs el WhatsApp o internet para aprender cosas que puedas aplicar en tu vida diaria, cuáles?
15. ¿Consideras que sería interesante que se contemplaran actividades educativas a través de estos dispositivos. ¿Por qué?
16. En la escuela o centro al que asistes, ¿os dan algún tipo de formación para el ocio digital?
¿Consideras importante que se plantee a nivel formal y no formal una educación para el ocio digital?
17. ¿En tu opinión, que debería tener esta educación?
18. Conoces alguna red social para compartir información sobre tus aficiones, intereses, dudas...
19. Qué piensas del aprendizaje on-line
20. Si pudieras qué te gustaría aprender a través del ocio digital
21. Señala para qué te parece totalmente necesario manejar las TIC, (redes sociales, Ordenador... Y para qué no es necesario
22. En cuantos grupos distintos participas en las redes sociales. Hay adultos en ellos. Son todos conocidos.
23. En alguna ocasión has intervenido en una red social o juego online con un perfil falso
24. ¿Por qué crees que las personas actúan en las redes con perfiles falsos?
25. Conoces a alguna persona o sabes de alguien haga un uso inadecuado de las redes sociales para insultar organizar peleas, criticar a amigos o profesores o que haya sufrido este tipo de conductas.
26. Has visto o te han llegado imágenes o vídeos sobre peleas, insultos, o vejaciones... de otras personas. ¿Cuál es tu opinión al respecto? Conoces alguna otra actividad de este tipo.



27. ¿Conoces los riesgos legales de realizar estas actividades?¿Alguien os ha informado al respecto?

28. ¿Conoces alguna red social que esté especializada en difundir este tipo de actividades?

Con esta pregunta hemos terminado la entrevista, me gustaría saber si queréis añadir algo más o pensáis que me he olvidado de algún tema importante...

Por último con el fin de valorar la entrevista en general quisiera saber si os ha resultado interesante, larga....

Gracias de nuevo por vuestra participación que sin duda ha sido de gran ayuda.



Anexo 4. Protocolo de Validación Entrevistas

Título de la investigación: Ocio digital, sociedad del Información y Jóvenes en dificultad social, experiencias educativas en contextos virtuales.

Investigador: Margarita Vasco González, UNED

Profesional:

Código del Centro:

Por favor, contesta sí o no. Si quieres añadir algo utiliza el espacio destinado a ello.

¿Consideras que el tema del Ocio digital les puede resultar interesante?

¿Las preguntas están formuladas de manera que se entienden por el colectivo al que se dirigen?

¿Se ajustan a las características de los participantes?

¿Crees que aborda los diferentes temas con suficiente claridad?

¿Crees que se podría añadir algo más?

¿Consideras que la entrevista es muy larga, si es así que preguntas eliminarías?

¿Consideras que alguna pregunta compromete la intimidad de los participantes?

Observaciones: