

**PERCEPCIÓN DE LOS EDUCADORES SOCIALES SOBRE
EL OCIO DIGITAL EDUCATIVO PARA LA INCLUSIÓN
DE LOS JÓVENES EN DIFICULTAD SOCIAL**
**PERCEPTIONS OF SOCIAL EDUCATORS ABOUT DIGITAL LEISURE FOR
THE INCLUSION OF SOCIALLY DISADVANTAGED YOUNG PEOPLE**
**A PERCEPÇÃO DOS EDUCADORES SOCIAIS SOBRE O LAZER DIGITAL
EDUCATIVO PARA A INCLUSÃO DOS JOVENS EM DIFICULDADES SOCIAIS**

Margarita VASCO GONZÁLEZ, Rosa GOIG MARTÍNEZ & Marta GARCÍA PÉREZ
Universidad Nacional de Educación a Distancia

Fecha de recepción: 12.IV.2020

Fecha de revisión: 19.IV.2020

Fecha de aceptación: 19.V.2020

PALABRAS CLAVE:

Ocio
juventud
dificultad social
tecnología
estrategias
educativas

RESUMEN: El ocio en la red en colectivo de jóvenes en dificultad social es, para la intervención socioeducativa, una preocupación actual por el posible alcance sobre los procesos inclusivos. Esta investigación tiene como objetivo explorar las prácticas de ocio digital que implementan los jóvenes en dificultad social para identificar opciones válidas para el desarrollo personal y la inclusión social desde una perspectiva educativa. Los datos fueron recogidos mediante la realización de entrevistas abiertas a una muestra de diecinueve educadores sociales con experiencia acreditada en el trabajo con jóvenes en dificultad social. El estudio de los datos, mediante la técnica de análisis de contenido, permitió establecer tres categorías centrales recogidas en veintidós códigos. Significado de las experiencias de ocio digital en contextos de dificultad social, ocio digital y valores en contextos de dificultad social y perspectiva educativa y estrategias de acción en el ocio digital con jóvenes vulnerables. Tras el análisis e interpretación se descubrió, entre otros resultados significativos, la tendencia actual del colectivo a desarrollar experiencias de ocio en la red sostenidas en la inmediatez, diversión fácil e imitación de conductas de moda y estereotipos escasamente educativos. Atendiendo a estos resultados, es necesario buscar alternativas para el desarrollo de actividades en la red, que permitan al colectivo disfrutar de un ocio digital con valor educativo que posibilite el desarrollo personal y social como vehículo para su inclusión en la sociedad del milenio.

CONTACTO CON LOS AUTORES

MARGARITA VASCO GONZÁLEZ. Universidad Nacional de Educación a Distancia. E-mail: margavasco@gmail.com

<p>KEY WORDS: Leisure youth social disadvantage technology educational strategies</p>	<p>ABSTRACT: Online leisure in social disadvantaged groups of young people is, from the standpoint of socio-educational intervention, a current concern for the potential reach of inclusive processes. The objective of the present research is to explore the digital leisure practices implemented by socially disadvantaged young people in order to identify valid options for personal development and social inclusion from an educational perspective. Data were collected through open interviews which were conducted with a sample of nineteen social educators with accredited experience of working with socially disadvantaged young people. Data analysis through the technique of content analysis permitted three main categories to be established which comprised twenty-two codes. The categories described the meaning of digital leisure experiences in contexts of social difficulty, digital leisure and values in contexts of social difficulty, and the educational perspective and action strategies for digital leisure with vulnerable young people. Following analysis and interpretation a number of significant results were uncovered. These included current trends for this group to develop immediate and sustained leisure experiences online, easy entertainment, and the imitation of scarcely educational fashion trends and stereotypes. In consideration of these results, it is necessary to find alternatives for developing online activities. These should make it possible disadvantaged groups to enjoy a type of digital leisure which has educational value, enabling personal and social development as a vehicle for inclusion in the millennial society.</p>
<p>PALAVRAS-CHAVE: Lazer juventude dificuldade social tecnologia estratégias educacionais</p>	<p>RESUMO: O lazer na rede em coletivo de jovens em dificuldade social é, para a intervenção sócio-educativa, uma preocupação atual para o possível alcance dos processos inclusivos. Esta pesquisa visa explorar as práticas de lazer digital implementadas por jovens em dificuldade social, a fim de identificar opções válidas para o desenvolvimento pessoal e a inclusão social a partir de uma perspectiva educativa. Os dados foram coletados através de entrevistas abertas com uma amostra de dezenove educadores sociais com experiência comprovada no trabalho com jovens em dificuldades sociais. O estudo dos dados, utilizando a técnica de análise de conteúdo, permitiu o estabelecimento de três categorias centrais coletadas em vinte e dois códigos. Significado das experiências de lazer digital em contextos de dificuldade social, lazer digital e valores em contextos de dificuldade social e perspectiva educativa e estratégias de ação no lazer digital com jovens vulneráveis. Após a análise e interpretação descobriu-se, entre outros resultados significativos, a tendência actual do grupo para desenvolver experiências de lazer na rede sustentadas no imediatismo, no divertimento fácil e na imitação de comportamentos de moda e estereótipos pouco educativos. Tendo em conta estes resultados, é necessário procurar alternativas para o desenvolvimento de actividades na rede, que permitam ao grupo desfrutar de um lazer digital com valor educativo que possibilite o desenvolvimento pessoal e social como veículo para a sua inclusão na sociedade do milénio.</p>

1. Introducción

Los jóvenes disfrutan de unas experiencias de ocio que, actualmente han traspasado la frontera espacio temporal habitual trasladando buena parte de su actividad al entorno digital, entendiendo que “Internet ha modificado sustancialmente el tiempo libre y el ocio de los jóvenes” (Viñals y Cuenca, 2016, p. 61).

Esta circunstancia pone de relieve que el ocio en la red se ha convertido en un ámbito más en la vida de las sociedades contemporáneas cuyas implicaciones, para el desarrollo humano, hace imprescindible en palabras de Cuenca (2014, p. 28) que la educación en el ocio, en todos los ámbitos, se acerque a modelos pedagógicos de educación social que reconocen el ocio “como un elemento para el desarrollo personal que facilite que las personas, las comunidades y las sociedades accedan a grados superiores de humanización”.

Esta orientación contempla un trabajo socioeducativo de ocio digital que hace protagonista al individuo, observando así, el resultado de la interacción

de éste con el entorno tecnológico en el que participa, para implementar un conjunto de acciones a través de la red, que resulten en beneficios emocionales (Ballesteros y Picazo, 2018, p. 69) y, como indica Rivera-Vargas (2018) posibiliten sentimientos de pertenencia y participación que van a incidir positivamente en los procesos de socialización. Así se plantea un enfoque de ocio, que atiende a la dimensión humanista y el potencial de éste como elemento cohesionador de la sociedad (Lázaro-Fernández y Bru-Ronda, 2016; Morata, Palasí, Marzo y Pulido 2019; Vasco-González y Pérez, 2017).

Sostenido en este concepto de ocio como factor inclusivo y cohesionador de las sociedades, se observa con preocupación desde el ámbito de la pedagogía social cómo, para la juventud en dificultad, cuyo desarrollo vital está comprometido por unas experiencias contextuales que inciden negativamente posibilidades de inclusión, el ocio implica apoderarse de las tecnologías digitales a su alcance para solucionar sus problemas de construir un proyecto de vida propio (Madariaga y Romero, 2016).

Así, el ocio en la red supone un recurso fácil para huir de la tensión generada desde el entorno analógico (Ricoy y Ameneiros, 2016) cuya práctica Lebrero *et al.* (2014) vinculan, en escenarios de dificultad, con ocio de baja calidad, cuyos riesgos entre otros, pueden suponer la pérdida del sentido de realidad o la dependencia (Echeburúa y Corral, 2010; Sosa *et al.*, 2019). Relacionada a esta idea, otro de los riesgos que parecen preocupar a la comunidad socioeducativa es el que evidencia, que estas prácticas en la red suponen experiencias de entretenimiento pasivo e individualista percibidas en la tendencia de este colectivo a desplazar su tiempo libre a la habitación de su casa o residencia (López, Sarrate y Lebrero 2016, p. 141). En ella los jóvenes se enfrentan a la libertad que les ofrece la red para permanecer en constante conexión con los amigos y relacionarse rápidamente con personas desconocidas mandando mensajes instantáneos (Tejada, Castaño y Romero, 2019).

Se refleja, por tanto, la necesidad de una educación social, que implemente la acción educativa en el ocio digital, como medio para asegurar “la inclusión digital del colectivo, garantizando con ello, la inclusión social” (Zermeño, 2019, p. 4029). Así se incluye a todos los integrantes de la comunidad, desde una proposición que reconoce el valor de los métodos educativos próximos a la nueva cultura, la digital, contemplando el acceso a las oportunidades de ocio digital para el desarrollo personal y la inclusión digital y social de aquéllos con necesidades específicas, entre ellos, los jóvenes en dificultad social.

Un colectivo que, pese a utilizar los dispositivos digitales para operar en el entorno tecnológico, el 99,1 % de los jóvenes lo hace (INE, 2019) y, poseer condición de nativos digitales, por sus capacidades innatas para el uso de la tecnología, presentan grandes carencias en la formación TIC y el tratamiento de la información digital que evidencian en opinión Cabero y Marín (2017, p. 36) características propias de la segunda y tercera brecha digital; falta de formación para el acceso a la información y dificultades para manejar esa información de manera operativa. Tal y como explica Palma (2019, p. 32) “bajo una apariencia de dominio absoluto de los dispositivos digitales, pues han nacido con ellos, subyacen graves carencias racionales de uso, con la gravedad de ser implícitas, de pasar desapercibidas”.

Es precisamente esta cuestión, la que diferencia las experiencias de ocio digital en dificultad social, es decir, el uso y habilidad más o menos competencial que muestran los jóvenes en dificultad en la sociedad digital y su forma de utilizar las oportunidades que les facilita su cualidad

de nativos digitales (Melendro, García-Castilla y Goig, 2016). Oportunidades que han sido erosionadas, entre otros, por un entorno familiar que no facilita las herramientas necesarias a estos jóvenes para el desarrollo de las habilidades precisas para enfrentarse a la Sociedad de Conocimiento (Darvin y Salandro, 2019) Así, observamos en los progenitores con menos recursos, falta de habilidades e interés en la utilización de dispositivos digitales y menores facultades de transmitir conocimientos para la utilización educativa de éstos, evidenciando así, un modelo educativo familiar de uso de las TIC en dificultad caracterizado, entre otras cuestiones, por la falta de control, permisibilidad, uso descuidado de las redes sociales (Vasco-González, 2018) que supone un riesgo añadido de padecer ciberacoso, como evidencia el estudio de Castro, Vargas y Huerta (2019) que vincula, estos modelos familiares con las posibilidades de sufrir o ejercer violencia a través de las redes .

Esta realidad, contextualmente desfavorable, reclama un conjunto de estrategias de intervención socio educativas que permitan, a los jóvenes en dificultad, acercarse a modelos de ocio digital con valor educativo para el desarrollo, que promuevan los valores enunciados por Rivera-Vargas (2018) anteriormente, cuyas repercusiones mejoran los procesos de socialización.

Conseguir este acercamiento es viable con la propuesta de Melendro, González y Bravo (2013) sobre intervención educativa en el trabajo con jóvenes vulnerables, extendida a los distintos escenarios favorecidos por la Sociedad de la Información y el Conocimiento. En este sentido, arbitrar estrategias educativas en el entorno digital, supone partir del interés de la juventud en dificultad social por las actividades realizadas en el entorno online (López *et al.* 2016, p. 133) aprovechando, además, sus capacidades innatas para el manejo de las tecnologías Gros, 2003; Vasco-González y Pérez, 2017; Prensky, 2001, 2011).

2. Justificación y objetivos

Atendiendo a la exposición realizada, se articula un trabajo de investigación que observa, desde la perspectiva de los educadores, las posibilidades educativas relacionadas con el ocio en la red que se pueden articular en este colectivo, con el propósito de mejorar la realidad personal y social en la que se encuentran. Para responder a este propósito se programaron un conjunto de objetivos específicos centrados en: estudiar, identificar e interpretar las prácticas de ocio digital en este grupo social que permitieran llegar a alcanzar el objetivo general de explorar las prácticas de ocio digital que implementan los jóvenes en dificultad

social para identificar opciones de ocio digital válidas para el desarrollo personal y la inclusión social desde una perspectiva educativa.

3. Metodología

La investigación plantea una perspectiva cualitativa regida por los elementos de validez enunciados por Feurerm, Towne y Shavelson (NRC 2002, p. 7), como preceptos compartidos para la investigación en ciencias de la educación entre los que destacamos: hacer preguntas significativas que pueden ser investigadas empíricamente y obtener resultados que se replican y generalizan a lo largo de los estudios.

3.1. Participantes

Puesto que el interés de esta investigación se centra en conocer la visión de los profesionales socioeducativos desde su propia experiencia personal, se realizó una propuesta de selección de informantes que fue arbitrada en torno a criterios de: formación académica en el ámbito de las ciencias de la educación, disponibilidad horaria y experiencia profesional dentro del colectivo y contexto investigado. Atendiendo a estos parámetros y a las dificultades que plantea el trabajo en este contexto, se contó con un grupo de diecinueve informantes distribuidos entre el programa de atención sociolaboral y socioeducativo, que atienden a jóvenes en dificultad con una edad comprendida entre los 16 y los 21 años y, con una experiencia media en el ámbito socioeducativo de 10,3 años. Un maestro de Pedagogía terapéutica, tres Licenciados en Psicología, seis graduados en Trabajo social, ocho en Educación social y un maestro de primaria a los que se informó de los objetivos de la investigación y se les solicitó permiso expreso para realizar las entrevistas, garantizando el anonimato de sus testimonios.

3.2. Instrumento

La elección del instrumento con el que recoger la información tuvo en consideración las peculiaridades del contexto en el que se situaba la investigación, por lo que se elaboró, una entrevista abierta que contenía 28 preguntas centradas en temas de ocio, tecnología y educación con capacidad de adaptarse a las demandas y objetivos formulados, así como al interés del entrevistado. Para verificar la validez del instrumento las preguntas fueron sometidas a juicio de seis expertos

atendiendo, principalmente, a apreciaciones sobre amplitud de contenido, claridad, redacción y adecuación obteniendo, por parte de los jueces, una buena valoración de los ítems presentados. Lo que determinó la pertinencia de utilizar el instrumento en su totalidad sin modificar su número de elementos. Así mismo, fue necesaria la valoración, por parte de la Subdirección General de familia e Infancia del Ayuntamiento de Madrid, así como del coordinador del programa en el que se iban a llevar a cabo las entrevistas, para garantizar su adecuación a la población a la que se dirigía la investigación. Tras su visto bueno y aprobación se comenzó con una entrevista piloto con el propósito de comprobar la pertinencia del contenido y su adecuación al tiempo estimado de realización de 50 minutos. El resultado positivo de la revisión de esta facilitó la puesta en marcha del proceso de recogida de información.

3.3. Procedimiento

Las entrevistas se llevaron a cabo dentro de las dependencias de cada uno de los cinco centros socioeducativos que tiene el programa distribuidos en los 21 distritos de la capital, en un proceso de trabajo cuya duración se prolongó dos meses. Se requirió el permiso de los informantes para que las sesiones pudieran ser grabadas para su posterior transcripción con el programa F4 que facilita, a través del trabajo sobre el teclado, modificar la velocidad del audio e introducir marcas de temporalización -#00:09:04-8#-

3.4. Análisis de los datos

Acorde al modelo metodológico, optamos por la técnica de análisis de contenido, cuya unidad hermenéutica fue estudiada con Atlas ti.7 y, con el propósito de obtener nubes de palabras se recurrió a la web Wordle.

El estudio de los datos, mediante “codificación abierta” posibilitó agregar códigos abiertos o in vivo. “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” (San Martín, 2014, p. 110).

En la primera fase de codificación se identificaron las ideas recurrentes en el discurso de los profesionales y en las notas tomadas en el cuaderno de campo, el resultado final determinó 58 categorías que, tras ser revisadas, quedaron en un total de 22.

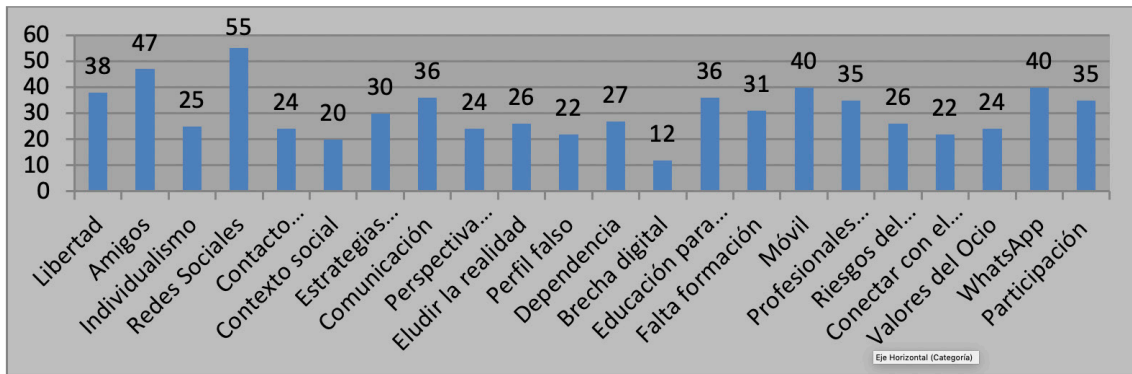


Figura 1. Frecuencia de códigos Nivel textual. Fuente elaboración propia con Atlas ti y Excel.

La correspondencia de los códigos con la realidad discursiva permitió establecer el grupo de familias y abordar el siguiente nivel de análisis que determinaría los vínculos de relación de las distintas unidades del texto, posibilitando el examen conceptual del mismo.

En cuanto a la categorización de los contenidos, se partió de la categorización inicial realizada

a partir del marco teórico y estado de la cuestión, así una vez concluido el estudio con ATLAS ti, los datos fueron sometidos a un proceso final que consideró criterios de correspondencia temática o semántica por el que se obtuvieron de forma inductiva las tres las categorías centrales que determinaron unidades de estudio sobre las que realizar el análisis y la interpretación de los datos.

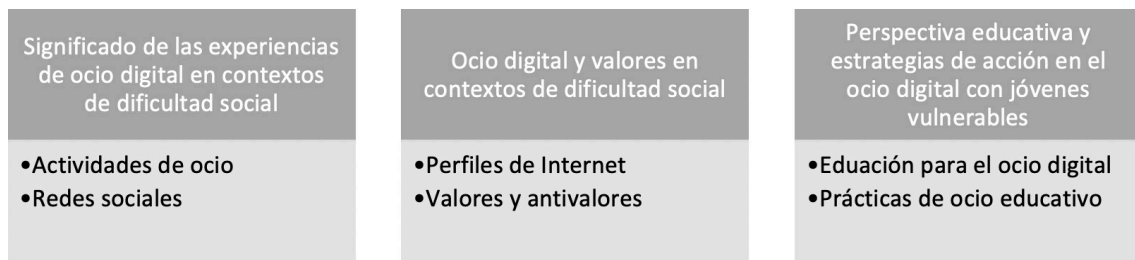


Figura 2. Unidades de Análisis y categorías centrales. Fuente: Elaboración propia.

4. Resultados

Para la descripción de los resultados se toman como referencia las unidades de análisis presentadas a modo de bloques temáticos.

Bloque 1. Significado de las experiencias de ocio digital en contextos de dificultad social

Observamos que, para los informantes, el ocio en la red permite a los jóvenes estar en contacto

constante con amigos en un entorno, el digital, para el que los especialistas señalan capacidades innatas para el manejo de los dispositivos de tecnología digital, pero evidencian su acuerdo ante la falta de competencia de este colectivo social para manipular con habilidad el contenido e información que circula a través de las redes sociales o internet. Hecho que vinculan con la falta de oportunidades para acceder con garantías a la sociedad de la información y, con ello, a sus posibilidades de superar barreras educativas o sociales.

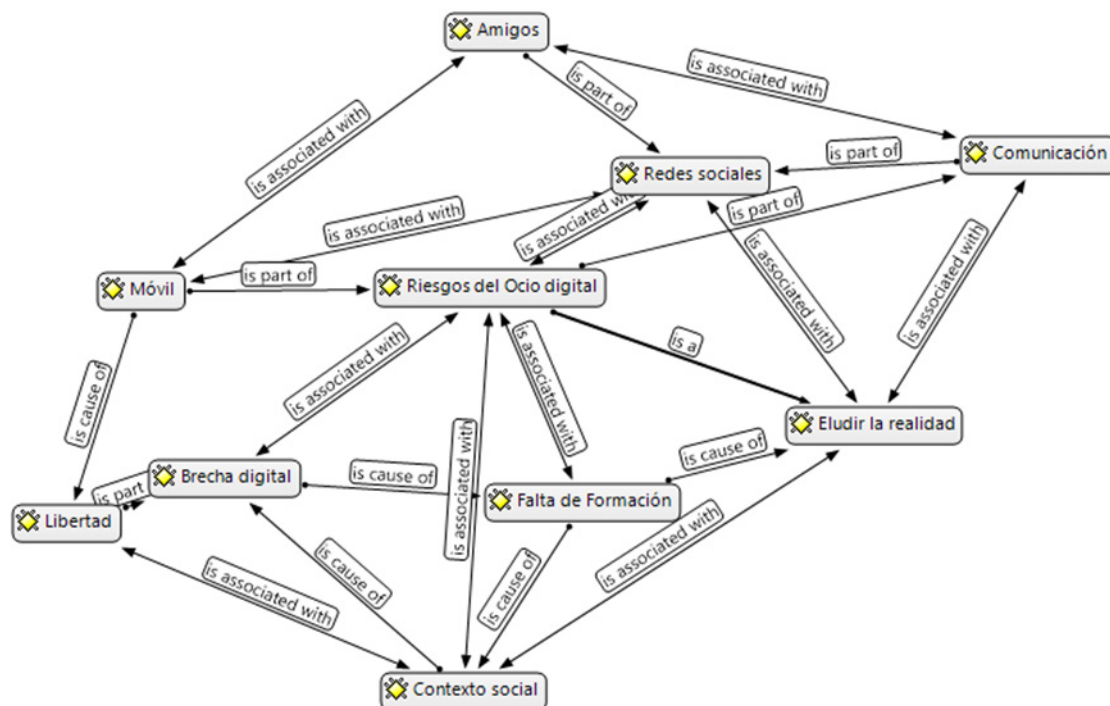


Figura 3. Vista de Red Ocio digital en jóvenes en dificultad social.
 Fuente: Fuente elaboración propia a partir de Atlas. Ti.

Por otro lado, los informantes hablan de las prácticas de ocio digital como elemento que permite, a los jóvenes en dificultad, relacionarse libre y autónomamente sin el control de la familia, escuela y comunidad compartiendo su espacio en el grupo, principalmente en WhatsApp, en el que establecen relaciones que atienden a sus propias reglas y para el que han desarrollado su código de comunicación.

Esta libertad posibilita, en opinión de los educadores, desarrollar experiencias de ocio sostenidas en la inmediatez, entretenimiento fácil e imitación de modas y estereotipos poco educativos, alejados a una práctica de ocio que desarrolle actitudes como la constancia, esfuerzo o la socialización.

En opinión de los profesionales, los jóvenes de este grupo social practican un ocio muy empobrecido, concentrado en la pantalla de su smartphone, que describen como una actividad individualista que no favorece los procesos de inclusión. En este sentido indican, que estas acciones individuales en la red son utilizadas por los jóvenes en dificultad como refugio para olvidar el complicado contexto social y familiar a través de la construcción de personajes que exhiben, desde la soledad de su casa, un perfil más atractivo de ellos mismos. Así lo expone un educador.

Educador: ...la posibilidad de ser otro, de contar y decir lo que quieran les abre la de sentirse mejor, se encierran en la red y se olvidan del mundo, compartiendo cosas, aunque no sean ciertas, fingiendo ser lo que no son, ya sabes que los adolescentes lo imitan todo, la forma de vestir o de hablar... pues en la red lo mismo pueden reproducir al YouTubers de moda sin que nadie los vea, ¿entiendes?

La inquietud se plasma en el discurso, por las implicaciones que tiene en la adecuada socialización de estos jóvenes el uso continuo de las Redes Sociales, WhatsApp o internet como distracción. Así, como manifiestan los educadores, esta vida inventada supone que los chicos y chicas en ocasiones no sepan limitar el tiempo que pasan con su avatar ya que para ellos supone una forma de escape que empaña la realidad en la que se encuentran.

Desde su perspectiva, la falta de criterio en la red se debe al ambiente en el que los jóvenes del colectivo aprendieron a pasar su tiempo libre en internet y señalan, como factor de riesgo, un entorno familiar despreocupado por la utilización que los jóvenes hacen de las TIC, así como excesivamente permisible ante los contenidos y experiencias de ocio implementadas a través de las redes sociales. Así lo explicaba un educador

Códigos [Redes sociales] [Perfil falso] [Eludir la realidad] [Amigos]

Códigos: [Dependencia] [Contexto social] [Educación para el ocio digital]

principalmente durante los primeros años en interacción con el entorno familiar, social y educativo y, advierten, que en este colectivo son los tres pilares más dañados. Desde su perspectiva, la falta de supervisión, el distanciamiento con el entorno educativo y una red social deficitaria abre la posibilidad de que los jóvenes más vulnerables sufran o desarrollen, en el entorno virtual, conductas vinculadas a valores antisociales como la violencia o el ciberacoso sostenidas, por un lado, en el anonimato que proporciona la red y, como afirman los entrevistados, por la peligrosa tendencia de los chicos y chicas a mantener contacto con gente que no conocen a través de internet.

En torno a los valores con escaso alcance para el desarrollo de estos jóvenes, se observa en el análisis, un consenso generalizado entre los educadores, que hace alusión al auge de un consumo de ocio vinculado a las apuestas deportivas y los juegos de azar online de moda en la cultura juvenil. A su modo de ver, las prácticas de ocio digital, dentro de este colectivo, reproducen valores que consideran afines a la sociedad actual como la sobreexposición de la vida, el individualismo o la competencia. Obsérvese esta cita vinculada a los códigos Valores del Ocio, Riesgo del Ocio, Individualismo y Contexto social.

Educador: “Sí, los jóvenes no están aislados; todos están, digamos, matizados y modulados por una sociedad que tiene determinados valores, por lo cual, reproducen algunos de esos valores...antivalores como el consumismo o individualismo”

Continuando el estudio cualitativo, se observa también, la relación de causalidad que los informantes establecen con el potencial de que las experiencias en ocio digital generen valores positivos. En este sentido, se comprueban coincidencias en las entrevistas sobre los valores sociales que se construyen mediante actividades en la red, compartidas y escogidas de manera libre por los jóvenes que, todos los educadores afirman, extienden y enriquecen los lugares de relación y comunicación del grupo reforzando las conductas prosociales como la participación, la empatía y el activismo mediante el uso de WhatsApp y redes sociales. Observamos el extracto de esta cita.

Códigos: [Valores del Ocio] [Contexto social][Amigos][Participación]

Educador: “Yo creo que hay jóvenes en los que hay una felicidad basada en el consumo material, ya sabes mejores móviles y tecnología, y hay otros que construyen valores a través de la red como son la participación, la ciudadanía o, evidentemente, la solidaridad...”

La posición de los educadores en este sentido se orienta hacia observar el ocio virtual con un enfoque positivo, que justifican, por considerar las redes sociales o WhatsApp como vehículos para tener acceso al mundo exterior en el que, tal y como señalaba un entrevistado “hay gente distinta con realidades diferentes” que hacen posible el desarrollo de sentimientos como la empatía y la capacidad crítica.

Por otro lado, también se ha observado la tendencia de los educadores a considerar que el ocio digital, como toda actividad de ocio, conlleva el desarrollo de actitudes positivas ya que señalan, requiere compartir experiencias, normas de acción y lugares comunes con sus iguales, aunque sea de modo virtual. Destacan así el papel de las redes sociales como espacios para la socialización, que amplían el pequeño universo de interacción de este colectivo. Y subrayan que la utilización de estas, así como de los videojuegos para divertirse de manera simultánea, hace posible que los jóvenes en dificultad se aproximen al establecimiento de relaciones que promueven actitudes proactivas de confianza y respeto que les hace sentir cercanía con los amigos y personas de su entorno, facilitando así, lo que los educadores han identificado como clave en este colectivo, el sentimiento de pertenencia al grupo.

Bloque 3. Perspectiva educativa y estrategias de acción en el ocio digital con jóvenes vulnerables

Finalizamos el apartado con los resultados del tercer bloque que refleja las propuestas de los informantes para construir, desde una perspectiva educativa, un modelo de ocio digital con capacidad para el desarrollo personal y social de los jóvenes de este colectivo. En opinión de los educadores, es necesario intervenir mediante un conjunto de actuaciones educativas en el ocio digital que permitan, además del desarrollo de los valores y actitudes que se han constatado en el bloque 2, superar la brecha que estos chicos y chicas evidencian respecto a sus competencias digitales. Como subrayan los informantes, capacitar a estos jóvenes para gestionar, discriminar y seleccionar adecuadamente la información y contenidos que manejan, es el mejor medio para que puedan afrontar el entorno tecnológico actual y, con ello, garantizar los procesos de inclusión en la sociedad digital.

Para lograr este propósito, los educadores están de acuerdo en la necesidad de orientar las prácticas educativas de ocio digital desde la inclusión y reconocimiento del joven como verdadero protagonista de la acción educativa. En este

sentido se descubre, por el número de coincidencias en el discurso de los informantes, un enfoque

educativo cuyos elementos se ven representadas en la red que se muestra a continuación.

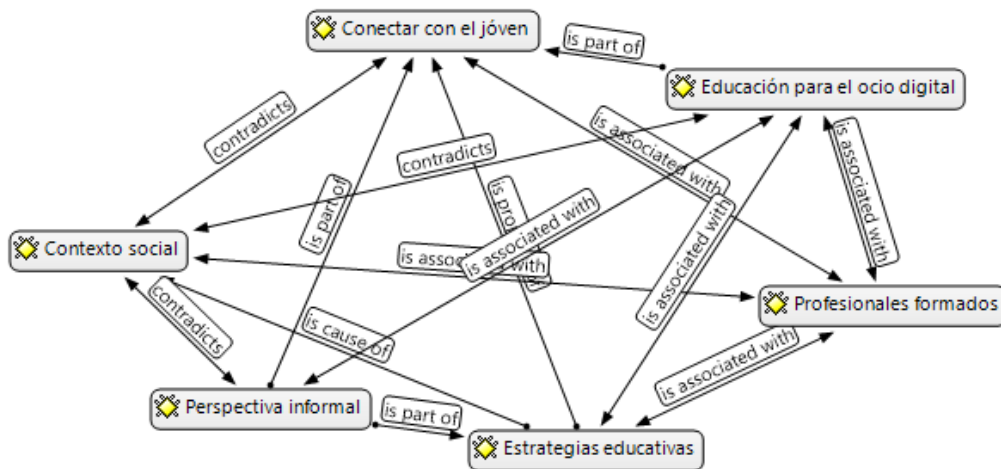


Figura 5. Propuesta de enfoque educativo del Ocio digital en jóvenes vulnerables.

Fuente: Elaboración propia a partir de Atlas. Ti.

Sobre este enfoque, los entrevistados acuerdan la importancia de promover un modelo de ocio digital educativo, diseñado y programado, para la práctica de experiencias educativas en contextos virtuales ajustadas a las necesidades que manifiestan los jóvenes. En este sentido, como muestra el estudio de la categoría educación para el ocio digital, se debe fomentar la participación de los chicos y chicas en la programación de experiencias de ocio digital, facilitando así, el diseño de alternativas educativas de acuerdo con sus gustos particulares y demandas reales. Además, según el criterio de los informantes, estas experiencias deben plantear actividades digitales lúdicas desarrolladas mediante una fórmula educativa abierta, flexible, comunicativa, creativa y solidaria que aproveche la facilidad que muestran los jóvenes para manejarse con los dispositivos de tecnología. Los entrevistados coinciden en que esta forma de planificar la práctica educativa, en el colectivo, es el mejor vehículo para la transmisión de valores y actitudes prosociales ya que se sostiene, como insisten en señalar, en el soporte y actividad preferida por los jóvenes de la sociedad actual.

Los educadores han valorado esta opción educativa a través del ocio digital como un recurso pedagógico que puede suponer una apertura del colectivo a la exploración de nuevos aprendizajes, tal y como lo explicaba una educadora.

Códigos: [Estrategias educativas] [Redes sociales] [Conectar con el joven]

Educador: Nos empeñamos en un modo de enseñanza-aprendizaje caduco y no es realista...lo que les

gusta es estar en la red, pues ¡aprovechémoslo! Podemos enseñar, educar, aprender... a través de este instrumento. Yo creo que es la mejor forma de llegar hasta ellos, hablar su lenguaje, enseñar en su contexto, de esta forma es mucho más sencillo lograr lo que nos proponemos ¿no crees?

Continuando con el estudio del discurso, atendemos a la relación que se establece entre las categorías estrategias educativas, educación para el ocio digital y profesionales formados, que permite observar, la necesidad de que la educación en el ocio digital dentro de un colectivo, como es el de jóvenes en dificultad, requiere contar con personal cualificado para el trabajo en este complejo entorno. Como se observa en los testimonios analizados, los jóvenes en dificultad presentan la necesidad de contar con una persona de apego con la que mantener un contacto directo como elemento esencial para que la intervención educativa, dentro del ámbito estudiado, repercuta en un paradigma de ocio digital con valor educativo para los jóvenes del colectivo. Obsérvese la siguiente cita.

Códigos: [Profesionales formados] [Estrategias educativas] [Educación para el ocio digital].

Educador: "Los jóvenes en esta situación establecen un vínculo importante con los educadores...que se han ganado, no sin esfuerzo, su confianza...ellos requieren un guía educativo... con conocimientos tecnológicos claro, pero que, dentro de este contexto, sepa desarrollar actividades educativas de ocio relacionadas con lo que les interesa a los chavales".

Atendiendo a las estrategias de actuación para el ocio digital en jóvenes vulnerables, los educadores han señalado la necesidad de concebirlas dentro de un contexto en el que no “estamos acostumbrados a trabajar” en clara referencia al contexto virtual. Para ellos es necesario cambiar los escenarios tradicionales de intervención educativa, por los contextos virtuales en los que participan estos jóvenes. De esta forma, se plantea una intervención que, como resultado del cambio de escenario, propone el conjunto de estrategias que deben observarse para la intervención educativa desde el entorno virtual, que vamos a denominar e-EFIS y que se describen a continuación.



Figura 6. Nube de Palabras: Estrategias de Intervención en los escenarios virtuales.

Fuente: Elaboración propia

e-corresponsabilidad: Entendida como la responsabilidad compartida de instituciones primarias (familia, escuela y comunidad) en el uso y disfrute de las TIC para las prácticas del ocio digital desde una conceptualización de ocio valioso.

e-actuaciones: Son las acciones sostenidas en los intereses, motivación y formación en entornos virtuales de los jóvenes.

e-protagonista: Es la consideración del joven como actor principal de su proceso educativo respecto al ocio digital a través de su participación en el diseño de actuaciones educativas.

e-contextualización: Hace referencia a la elaboración de propuestas educativas de ocio en entornos virtuales que respondan a las necesidades específicas del colectivo de dificultad social de forma contextualizada.

e-participación: Consiste en fomentar la utilización del espacio de ocio virtual para que los jóvenes expresen libremente sus ideas, sentimientos y necesidades de forma activa.

e-planificación: Acción de programar y diseñar actividades de ocio virtual, estructuradas

conforme a un propósito educativo cuyos objetivos, metodología e indicadores de logro estén consensuados por los protagonistas.

e-equipos: Referida a la formación de grupos multidisciplinares: educadores, especialistas TIC, profesores, psicólogos y 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.

5. Discusión y conclusiones

Contestando a los objetivos formulados se descubre en esta investigación un colectivo para el que se identifican, unas prácticas de ocio digital, que implican estar en contacto directo y constante con los amigos principalmente a través de las redes sociales en un escenario, el virtual, en el que se ha constatado que los jóvenes en dificultad social operan de acuerdo a sus normas de participación y en el que se comunican, coincidiendo con Terán (2018, p. 32) con su propio lenguaje, además de hacerlo de forma libre y autónoma alejados del control espacio temporal del adulto. Así mismo, se comprueba tal y como alertan Tejada, et al. (2019) que los jóvenes participan de actividades en la red realizadas mediante la interacción con desconocidos, descubriéndose con ello, algunos riesgos asociados a las prácticas de ocio digital tales como el ciberacoso o la violencia que, sostenidos en el anonimato, alejan las posibilidades de inclusión y mejora de la realidad de este colectivo. En este sentido, hay que tener en cuenta, que estamos frente a un grupo de jóvenes que evidencia, de acuerdo con Cabero y Marín (2017) y Palma (2019), falta de competencias para seleccionar de forma crítica el contenido que recibe a través de internet y serias complicaciones para operar en el entorno tecnológico de acuerdo a habilidades que se les suponen a los jóvenes de su generación con las consecuentes implicaciones, que sobre el aprendizaje y socialización tiene esta tercera brecha digital.

Por otro lado, la libertad que les proporciona la red facilita en el colectivo experiencias de ocio digital que, coincidiendo con lo expuesto por López et al. (2016) se practican a menudo de manera individual en el domicilio, haciendo peligrar los procesos de socialización. De esta forma de acuerdo con las aportaciones de Madariaga y Romero (2016) y Rico y Ameneiros, (2016) observamos

una juventud en dificultad social para la que estas acciones individuales en la red significan la posibilidad de encontrar refugio a su compleja situación personal y familiar. Atendiendo a esta revelación, uno de los hallazgos del estudio es el que evidencia que, desde la intimidad de su domicilio, este colectivo social disfruta de unas experiencias de ocio digital para las que inventa personajes idealizados que se pueden asociar a la pérdida de la noción de la realidad sostenida, como señalan Echeburúa y Corral (2010, p. 92) en “autoengaño o fantasía”. Esta fórmula de distracción online, mantiene a los más vulnerables enganchados a la red a través de un ocio pasivo y de calidad cuestionable que les nutre de diversión fácil, como alertaba el estudio Lebrero *et al.* (2014) pero, como ha desvelado esta investigación, en este colectivo se caracteriza además, por la reproducción de estereotipos sociales asociados a la moda, imitación de roles poco educativos, consumismo o el aumento de los juegos de apuestas deportivas y de azar mediante la utilización del elemento más significativo de la cultura digital del momento, el Smartphone. (INE, 2019; Pastor *et al.*, 2018).

Parece evidente que uno de los responsables de esta situación es, sin duda, el contexto familiar en el que los jóvenes en dificultad social han desarrollado su idea de ocio. En él, se reconoce un modelo educativo de ocio digital poco formativo, descuidado y permisible como el expuesto por Vasco-González (2018, p. 91) para el uso de las TIC en entornos de dificultad, que no favorece la aproximación de los jóvenes a experiencias de ocio digital con posibilidades para el crecimiento personal y el desarrollo de valores sociales más vinculadas al concepto de ocio en el siglo XXI.

No obstante, frente a esta realidad, la investigación evidencia, en las prácticas de ocio digital de este grupo social, las posibilidades educativas basadas en el poder para la comunicación y la socialización atribuido a las redes sociales (Ballesteros y Picazo, 2018) concretadas, en el colectivo, a través de aplicaciones como WhatsApp o Facebook.

Con ello la investigación pone al descubierto, el potencial de las experiencias de ocio digital para el desarrollo de prácticas de ocio que permitan, a los jóvenes en dificultad social, escapar de la hostilidad vivida en la realidad analógica a través de procesos de interacción que, en el escenario virtual, les ayuden a mejorar sus capacidades comunicativas y habilidades sociales, implicando el desarrollo de valores asociados al concepto de ocio actual como creatividad, libertad e independencia que mejoran su autoestima influyendo, significativamente, en sus oportunidades de inclusión.

Este potencial de las experiencias de ocio digital como elemento inclusivo, desvela las alternativas educativas que nos planteábamos en los objetivos. Así la investigación pone de manifiesto, la necesidad de que tales opciones se sirvan de las capacidades innatas que los jóvenes muestran en el entorno tecnológico (Prensky, 2001, 2011) para implementar un modelo educativo de ocio digital, cuyo propósito esencial, es el reconocimiento del joven como protagonista fundamental de su proceso educativo (Melendro, González y Bravo, 2013). De este modo, la intervención será efectiva, en tanto se organice a través de un enfoque educativo articulado en actividades lúdicas que se implementen a través de dispositivos digitales y que se contextualicen sobre los intereses, preferencias, participación y motivación de los jóvenes a los que se dirige la acción educativa. Para ello la investigación aporta, como elementos fundamentales, los siguientes principios.

- Estudiar e identificar las necesidades del colectivo como grupo social, de forma que se pueda contextualizar la intervención educativa.
- Operar en los escenarios virtuales, de acuerdo con las necesidades detectadas.
- Conocer el potencial educativo del ocio, para sostener la intervención en el entorno digital, desde el enfoque que le otorga valor educativo para el desarrollo integral de los jóvenes que participan.

Las alternativas educativas para el ocio digital cambian los escenarios tradicionales en los que se sostenía la intervención educativa en contextos sociales, por los entornos virtuales en los que los jóvenes interaccionan, tomando por nombre: e-EFIS, por su vinculación con las estrategias flexibles de intervención socioeducativa desarrolladas por Melendro (2007, p. 143, 2010) y Melendro *et al.* (2013).

En este nuevo contexto virtual, tal como pone de relieve la investigación presentada, la intervención participa en la mejora de las habilidades sociales de los jóvenes con los que interactúa. El motivo, como hemos descubierto, es que se concibe como un sistema de trabajo para el aprendizaje cooperativo fundamentado en la participación y comunicación de los protagonistas para responder, desde su perspectiva e intereses personales, a las demandas que plantean a través de su propia experiencia de ocio online. En este sentido, la capacidad para identificar sus propias necesidades les ayuda a ganar en autonomía y confianza en sí mismos y revela el desarrollo de cualidades vinculadas con la Sociedad del Conocimiento evidenciando las posibilidades, de las experiencias

de ocio digital, como herramienta educativa para la inclusión de los jóvenes vulnerables en la sociedad contemporánea.

Cabe señalar que la principal limitación del estudio planteado es la rapidez con la que cambia el comportamiento de los jóvenes en las redes,

algo que requiere la actualización constante. Limitación que, por otro lado, ofrece la oportunidad de explorar otros espacios de investigación cuyos informantes sean los principales protagonistas de esta investigación, los jóvenes en dificultad social.

Referencias

- Ballesteros, J.C. & Picazo L (2018). *Las TIC y su influencia en la socialización de adolescentes*. Madrid. Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD). Retrieved from https://www.fad.es/wp-content/uploads/2019/05/investigacion_conectados_2018.pdf
- Cabero, J. & Marín, 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>
- Castro, R. Vargas, E., & Huerta, C. G. (2019). Variables que discriminan a las víctimas y no víctimas de ciberacoso en adolescentes. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 10(19), 173-190. Doi: http://dx.doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v10i19.652
- Cuenca, M. (2014). Ocio Valioso. *Documentos de Estudio de Ocio*, 52. Bilbao. Universidad de Deusto.
- Darvin, R. & Salandro, L. (2019). La clase social y las alfabetizaciones digitales desiguales de la juventud/Social class and unequal digital literacies of youth. *Revista de Educación*, (16), 29-53.
- Echeburúa, E. & Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías ya las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones: Revista de psicología del alcohol*, 22 (2), 91-96.
- Feuer, M.J., Towne, L., & Shavelson, R.J. (2002). Scientific Culture and Educational Research. *Educational Researcher*, 8 (31), 4-14.
- Gros B. (2003). Nuevos medios para las nuevas formas de aprendizaje. El uso del video juego en la enseñanza. *Red digital, revista de Tecnologías de información y Comunicación Educativas* 3. Ministerio de Educación, cultura y deporte.
- Instituto Nacional de Estadística (2019). *Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares*. Retrieved from https://www.ine.es/prensa/tich_2019.pdf
- Lebrero, M.ª P., Páez, J. & 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.
- Lázaro-Fernández, Y. & Bru-Ronda, C. (2016). Ocio y Cohesión social a lo largo de la vida. *Revista de psicología del deporte*, (25), 2, 73-77.
- López-Noguero, F., Sarrate., M.ª L & Lebrero, M.ª P. (2016). El Ocio de los jóvenes en situación de vulnerabilidad. Análisis discursivo. *Revista española de pedagogía*, 74, (263) 127-145.
- Madariaga, A. & Romero, S. (2016). Barreras percibidas entre los jóvenes para no participar en actividades de ocio. *Revista de Psicología del Deporte*, 25(4), 21-26.
- Morata, T., Palasí, E., Marzo, M., & Pulido, M. Á. (2019). Estándares de calidad de cohesión social en los territorios en el marco de las organizaciones de ocio educativo y acción sociocultural. *Educación social. Revista d'intervenció socioeducativa*, (73).
- Melendro M., González, A. & Rodríguez, A.E. (2013). Estrategias eficaces de intervención socioeducativa con adolescentes en riesgo social. *Pedagogía social revista interuniversitaria*, (22), 105-121.
- 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.
- Palma, M. G. (2019). Educación y exclusión digital: los falsos nativos digitales. *Revista de Estudios Socioeducativos. ReSed*, (7).
- Pastor, Y., Martín, R. & Montes. M. (2018). Patrones de uso, control parental y acceso a la información de los adolescentes en la red. *Estudios Sobre El Mensaje Periodístico*, 25(2), 995-1012.
- Prensky, M (2011). *Enseñar a los nativos digitales*. Madrid. SM.
- Prensky, M. (2001). Digital Native, Digital Immigrants. *On the Horizont* 9 (5), 1-6.
- Ricoy, M.ª C. & Ameneiros, A. (2016). Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos: Una perspectiva de género. *Revista Complutense de Educación* 27, (3), 1291-1308. Doi: http://dx.doi.org/10.5209/rev_RCED.2016.v27.n3.48445

- Rivera, V. P. (2018). Sociedad digital y ciudadanía: un nuevo marco de análisis. En Rivera V, P & Lindín C. (ed.) *Tecnologías digitales para transformar la sociedad*. (pp. 145-153) Albacete. Liber Libro Ediciones Universidad de Barcelona.
- San Martín, D. (2014). Teoría fundamentada y Atlas. Ti: recursos metodológicos para la investigación educativa. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 16, (1), 104-122.
- Sosa, C. D., Bonet, J. I. C., Correa, S. M. P., Zamora, G. L. H. & Prieto, P. (2019). El uso de las Nuevas Tecnologías (internet, redes sociales, videojuegos) en jóvenes: un estudio con población canaria. *Revista española de drogodependencias*, (44), 26-42.
- Terán D. R. (2018). *Análisis de las tendencias comunicacionales juveniles en la red social WhatsApp durante el primer semestre del 2018 y su incidencia en jóvenes de 15 a 20 años de la cooperativa Ficoa de Montalvo de Guayaquil*. (Tesis Doctoral) Universidad de Guayaquil.
- Tejada, E., Castaño, C. & Romero, A. (2019). Los hábitos de uso de las redes sociales preadolescentes. *RIED Revista Iberoamericana de Educación a Distancia* 22(2), 119-133. Doi: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.22.2.23245>
- Vasco-González, M. (2018). *Ocio digital, sociedad de la Información y Jóvenes en dificultad social: Experiencias educativas en contextos virtuales*. (Tesis doctoral). UNED.
- Vasco-González, M. y Pérez, G. (2017). Ocio Digital en los jóvenes en dificultad social. *Bordón*, 69, (2) 147-160.
- Viñals, B. A., & Cuenca, A. J. (2016). Ocio entre pares en la era digital: percepción del ocio conectado juvenil. *Revista de psicología del deporte*, 25(4), 61-65.
- Zermeño, A.I. (2019). Inclusión digital para la inclusión social. Marco para un modelo de ingeniería social participativa/ Digital inclusion for social inclusion. Framework for a participatory social engineering model. *Brazilian Journal of Development*, 5(5), 4022- 4031.

CÓMO CITAR ESTE ARTÍCULO

Vasco-González, M., Goig, R., & García, M. (2020). Percepción de los educadores sociales sobre el ocio digital educativo para la inclusión de los jóvenes en dificultad social. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 36, 97-110. DOI: 10.7179/PSRI_2020.36.06

DIRECCIÓN DE LOS AUTORES

MARGARITA VASCO GONZÁLEZ. E-mail: margavasco@gmail.com

ROSA GOIG MARTÍNEZ. E-mail: rngoig@edu.uned.es

MARTA GARCÍA PÉREZ. E-mail: marta.garciaperez1@educa.madrid.org

PERFIL ACADÉMICO

MARGARITA VASCO GONZÁLEZ. Doctora en Educación y Máster en Intervención Socioeducativa en Contextos Sociales. Actualmente es profesora del Máster de Formación del Profesorado en la Facultad de Educación de la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR)

Líneas de investigación Juventud, dificultad social y Tecnologías aplicadas a la educación.

Colabora con el Grupo Internacional de Investigación sobre Inclusión Social y Derechos Humanos (TABA International Research Group)

ROSA GOIG MARTÍNEZ. Doctora en Pedagogía. Profesora del Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación, en la Facultad de Educación (UNED).

Actualmente ocupa el cargo de Coordinadora del Grado en Pedagogía. Forma parte del Grupo Internacional de Investigación sobre Inclusión Social y Derechos Humanos (TABA International Research Group)

MARTA GARCÍA PÉREZ. Licenciada en Ciencias Biológicas por la Universidad Complutense y en Ciencias Ambientales por la UNED. Estancia de Investigación en la Universidad de Copenhague (Dinamarca) 2006/07. Profesora de Educación y Bachillerato en Centros Bilingües. Cuenta con publicaciones en línea de investigación con jóvenes en dificultad social y temas ambientales