

Número 46 (junio 2021)

INICIO / PARTICIPACIÓN Y CIUDADANÍA ACTIVA DE LOS JÓVENES A TRAVÉS DE INTERNET Y LAS REDES SOCIALES. UN ESTUDIO INTERNACIONAL

Participación y ciudadanía activa de los jóvenes a través de Internet y las redes sociales. Un estudio internacional

🚩 Versió catalana

</> Metadatos

Alexandra Theben

Open Evidence Research Group
Universitat Oberta de Catalunya

atheben@uoc.edu

Daniel Aranda Juárez

Profesor de los Estudios de Ciencias de la
Información y de la Comunicación
Universitat Oberta de Catalunya

daranda@uoc.edu

Francisco Lupiáñez-Villanueva

Profesor de los Estudios de Ciencias de la
Información y de la Comunicación
Open Evidence Research
Group Universitat Oberta de Catalunya

flupianez@uoc.edu



Alexandra Theben



Ismael Peña-López

Francisco Lupiáñez Villanueva

Profesor de los Estudios de Derecho y
Ciencia Política
Universitat Oberta de Catalunya

ipena@uoc.edu

Federica Porcu

Investigadora independiente

fp.federicaporcu@gmail.com



Ismael Peña-López

DOI: <https://dx.doi.org/10.1344/BiD2020.46.02>

Cita recomendada

Theben, Alexandra; Aranda Juárez, Daniel; Lupiáñez Villanueva, Francisco; Peña López, Ismael; Porcu, Federica (2021). "Participación y ciudadanía activa de los jóvenes a través de Internet y las redes sociales. Un estudio internacional". *BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació*, núm. 46 (juny). <<http://bid.ub.edu/es/46/theben.htm>>. DOI: <https://dx.doi.org/10.1344/BiD2020.46.02> [Consulta: 22-06-2021].

Resumen

Objetivo: el estudio explora cómo Internet y los medios sociales potencian una ciudadanía activa y la participación política de los jóvenes.

Metodología: el estudio incluye una revisión de la literatura y un análisis de un inventario de buenas prácticas en el ámbito de la educación sociocultural juvenil que implementan el uso de Internet y las redes sociales.

Resultados: el análisis revela que las entidades socioculturales pueden tener un papel vital de apoyo al ejercicio de la ciudadanía activa y la participación de los jóvenes en el contexto digital. Los jóvenes necesitan estar equipados con habilidades y competencias que son requisito necesario para poder aprovechar al máximo los beneficios de Internet y los medios sociales. Esto se presenta especialmente relevante a la hora de disminuir la brecha de participación política y cultural. Dadas las características de la educación

sociocultural para dar apoyo a jóvenes en su rol como ciudadanos activos y críticos, las políticas deberían poner más énfasis y apoyo en la creación de métodos de trabajo juvenil innovadores.

Resum

Objectius: l'estudi explora com Internet i els mitjans socials potencien una ciutadania activa i la participació política dels joves.

Metodologia: l'estudi inclou una revisió de la literatura i una anàlisi d'un inventari de bones pràctiques en l'àmbit de l'educació sociocultural juvenil que implementen l'ús d'Internet i les xarxes socials.

Resultats: l'anàlisi revela que les entitats socioculturals poden tenir un paper vital de suport a l'exercici de la ciutadania activa i la participació dels joves en el context digital. Els joves necessiten estar equipats amb habilitats i competències que són requisit necessari per poder aprofitar al màxim els beneficis d'Internet i els mitjans socials. Això es presenta especialment rellevant a l'hora de disminuir la bretxa de participació política i cultural. Ateses les característiques de l'educació sociocultural per donar suport a joves en el seu rol com a ciutadans actius i crítics, les polítiques haurien de posar més èmfasi i suport en la creació de mètodes de treball juvenil innovadors.

Abstract

Objectives: The study explores how the Internet and social media promote active citizenship and political participation among young people.

Methodology: Literature review and analysis of an inventory of good practices in the area of youth sociocultural education with regard to the use of the Internet and social networks.

Results: Sociocultural entities can provide important guidance for young people in the practice of active citizenship and the participation in the digital context. Young people need specific skills in order to take full advantage of the benefits of the Internet and social media, especially with regard to reducing the gap in their political and cultural participation. Given the potential of sociocultural education to help young people develop as active and critical citizens, policies should place more emphasis on the creation of innovative methods of youth employment.

Palabras clave: Jóvenes, Comunidades virtuales, Internet, Participación social, Política de información, Uso de la información, Cultura, Política

Keywords: Youth, Virtual communities, Internet, Social participation, Information policy, Information use, Culture, Politics

1 Introducción

Internet constituye un aspecto importante de la vida de los jóvenes y el uso de las tecnologías digitales por los niños desde una edad muy temprana se ha convertido en una práctica habitual. A pesar de que a la población joven se la supone preparada para la adopción de nuevas tecnologías, existen variaciones importantes en lo que respecta a sus niveles de habilidad y competencia. El contexto actual de superabundancia de información instantánea, de interactividad global y de múltiples plataformas digitales (Thoman; Jolls, 2004) requiere políticas de alfabetización digital que hoy no han sido ampliamente consensuadas. No existe un acuerdo político y social sobre el conjunto de competencias y habilidades centrales necesarias para explotar plenamente los beneficios de Internet y las tecnologías digitales.

La competencia digital parece ser un concepto "impreciso", que no está bien definido, que sigue emergiendo, con significados que varían según distintos enfoques y autores especializados (Ilomäki [et al.], 2016). Sin embargo, es un término estrictamente político por naturaleza. Refleja creencias y deseos sobre futuras habilidades que se consideran necesarias para educar ciudadanos activos. Mihailidis y Thevenin (2013) analizan la alfabetización mediática como una competencia central para alcanzar una ciudadanía efectiva. Sugieren que, en una era de mayor dependencia de los medios digitales y sociales para satisfacer las necesidades de información y comunicación en todas las edades, los ciudadanos deben poder analizar y acceder de forma crítica a una corriente de información constante y diversa sobre la cual basar su participación democrática. Al aprender a leer de manera crítica los mensajes de los medios, los ciudadanos están desarrollando habilidades para recopilar información precisa y relevante sobre su sociedad y cuestionar la autoridad (tanto textual como institucional). En tiempos de diseminación de falsas noticias y desinformación, la capacidad de evaluar críticamente el contenido en línea indudablemente constituye una condición previa fundamental para participar en una sociedad democrática.

Hobbs (2010) utiliza el concepto de "alfabetización digital y mediática" como una constelación de habilidades vitales que son necesarias para la plena participación en una sociedad saturada de medios y rica en información. Su propuesta contempla las habilidades relacionadas con el pensamiento crítico y el análisis, así como las competencias esenciales relacionadas también con la capacidad de usar ordenadores, redes sociales e Internet. Estas competencias de alfabetización digital y mediática tienen un enorme valor práctico, ya que facilitan un uso beneficioso de Internet. Tanto la alfabetización digital como la mediática se basan en la misma habilidad central: el pensamiento crítico. Sin embargo, existen diferencias importantes en cómo se han abordado tradicionalmente las dos desde un punto de vista educativo. Mientras que la alfabetización mediática generalmente se asociaba con enseñar a los jóvenes a ser consumidores de medios críticamente comprometidos, la alfabetización digital se refería más a las habilidades que permiten a los jóvenes participar en medios digitales de forma crítica, segura y ética. Lo que queda claro es que las competencias adquiridas con la alfabetización digital y mediática no solo fortalecen la capacidad de las personas para interactuar con la información

como consumidores y productores, sino que también ayudan a abordar los riesgos potenciales relacionados con los medios digitales a través de la reflexión crítica. Esto resulta particularmente importante a la hora de identificar contenido antidemocrático, pero también la resiliencia en las prácticas radicales que, cada vez más, tienen lugar en entornos y medios en línea. En particular, la educación digital y la alfabetización mediática se asocian con beneficios en la calidad y la cantidad de actividades en línea que mejoran el capital social y cultural (Levy [et al.], 2015) y con mayores niveles de exposición en línea que permiten a los jóvenes obtener perspectivas e ideas más diversas (Kahne [et al.], 2011).

Por consiguiente, las iniciativas de alfabetización mediática deben basarse en una aproximación comprensiva de los resultados asociados a ellas (Mihailidis, 2009). Estos enfoques están alineados con las afirmaciones de que la adopción de modelos más interactivos, contextuales, motivadores y atractivos de educación cívica apoya el fomento de la participación digital de los jóvenes (Themistokleous; Avraamidou, 2016).

El aprendizaje no formal y la educación establecida mediante actividades socioeducativas tienen un gran papel a la hora de proporcionar oportunidades para la participación de los jóvenes, pero también pueden desempeñar un papel crucial en la educación de habilidades y mentalidades necesarias para garantizar que los beneficios sociales y económicos de la explotación de las tecnologías de la información y la comunicación son acordes con un uso seguro.

La educación sociocultural puede desarrollarse en distintos escenarios y dirigirse a diferentes grupos objetivos, pero existe una característica común entre todas las iniciativas: suelen aproximarse a los jóvenes como una población distinta, con necesidades y aspiraciones diferentes a las de los niños o los adultos. El objetivo principal de las entidades socioeducativas juveniles es apoyar el desarrollo personal de los jóvenes con vistas a su empoderamiento, emancipación, responsabilidad y tolerancia. La educación sociocultural ha tenido que adaptarse en los últimos tiempos debido a la paulatina digitalización del contexto social. Así, sus métodos de intervención dirigidos a jóvenes se han visto drásticamente afectados por este nuevo contexto, lo que ha supuesto un desafío tanto metodológico como conceptual. En este sentido, el grupo de expertos sobre digitalización para jóvenes¹ definió la educación sociocultural digital como la incorporación "de manera proactiva de los medios digitales y la tecnología en el trabajo con los jóvenes". Si bien existen diferencias considerables con respecto a la aceptación y el uso de los medios sociales y digitales en el sector socioeducativo (Comisión Europea, 2015), existen diversas iniciativas innovadoras que han ido apareciendo en los últimos años.

Por lo tanto, nuestro objetivo es analizar la contribución de la educación sociocultural para estimular la participación de los jóvenes y la ciudadanía activa a través de Internet y las redes sociales. Exploramos cómo los usos cotidianos que realizan los jóvenes en Internet y las redes sociales pueden ser utilizados para fomentar una ciudadanía activa y una participación crítica. La educación sociocultural en el contexto juvenil comprende cualquier acción dirigida a los jóvenes con respecto a las actividades en las que participan voluntariamente, diseñadas para apoyar su desarrollo personal y social a través del aprendizaje no formal. La educación sociocultural proporciona espacios para la socialización política y el desarrollo ciudadano y ofrece diversas actividades específicamente dirigidas a la participación, la participación crítica en la vida pública

y el activismo social (Comisión Europea, 2015). Los trabajadores juveniles pueden desempeñar un papel vital en la construcción de la capacidad de los jóvenes para considerar los riesgos y las consecuencias, tomar decisiones informadas, asumir responsabilidades y pueden mejorar esta tarea ayudando a los jóvenes a evaluar y negociar los riesgos al usar la tecnología. Para esto necesitan una mentalidad ágil, estar dispuestos a probar cosas nuevas y aprender tanto del éxito como del fracaso de contribuir a transmitir alfabetización digital y habilidades del siglo xxi a los jóvenes (Comisión Europea, 2018).

2 Metodología

Para analizar la contribución de la educación sociocultural para estimular la participación de los jóvenes y la ciudadanía activa a través de Internet y las redes sociales se ha realizado un análisis de las prácticas recogidas en el estudio "Study on the Impact of the Internet and Social Media on Youth Participation and Youth Work"(Theben [et al.], 2018a). Las prácticas recogidas en este estudio se seleccionaron sobre la base de proyectos financiados por el programa Erasmus+ y el cumplimiento de los siguientes criterios: (1) presentar herramientas y métodos innovadores basados en Internet y las redes sociales en actividades de trabajo con jóvenes; (2) equipar a los trabajadores con habilidades y competencias (capacidad) para responder a las necesidades de los jóvenes; (3) tener un gran impacto y alcance en los jóvenes; (4) se caracterizan por ser estructuras organizativas que son sostenibles y permiten la transferibilidad. El inventario está organizado para reflejar cuatro temas clave diferentes (inclusión, ciudadanía activa, alfabetización digital y mediática y empoderamiento) en contextos de aprendizaje informal, todos los cuales se refieren al uso de herramientas y métodos basados en Internet y redes sociales en actividades de trabajo juvenil.

Las prácticas se identificaron por medio de una investigación documental de la información pública disponible en Internet, un cuestionario en el que se recogía información sobre la iniciativa, su impacto y su contexto, además de información adicional sobre otras posibles iniciativas (véase Theben [et al.], 2018b) y veintiuna entrevistas en profundidad. La información fue compilada entre mayo y septiembre de 2017. El inventario recoge una amplia gama de iniciativas derivadas de una muestra representativa de países Erasmus+ y refleja la diversidad de la educación sociocultural juvenil. Incluye buenas prácticas sobre la capacitación de los trabajadores juveniles en el campo del desarrollo de habilidades y competencias relacionadas con nuevas tecnologías y la alfabetización mediática, así como sobre métodos y herramientas eficaces de aprendizaje y enseñanza basados en Internet.

Este trabajo se basa en los hallazgos del inventario de prácticas recopilado y los analiza a la luz de la literatura relevante.

3 Resultados

Como los estilos de vida de los jóvenes están tan arraigados en la tecnología, la adopción de Internet y las herramientas basadas en los medios sociales en las actividades con los jóvenes se considera indispensable (Harvey, 2016). Los usos más comunes de Internet y las herramientas basadas en los medios sociales en el trabajo con los jóvenes y en el contexto de la educación sociocultural se relacionan con la comunicación con los jóvenes: difundir información, asesorar y orientar, apoyar las actividades autogestionadas de los jóvenes, y la educación mediática (Verke, 2015). Sin embargo, el uso de herramientas y medios digitales en el trabajo con jóvenes a menudo simplemente actúa como complemento de otras actividades.

La mayoría de las prácticas utilizan las redes sociales (95%) y otras herramientas digitales (68%). El inventario demuestra la naturaleza multidimensional de incorporar herramientas y métodos basados en Internet y redes sociales para ayudar a empoderar a los jóvenes y facilitar su participación en la sociedad democrática, proporcionándoles habilidades y competencias que van desde habilidades sociales, como trabajar en equipo, hasta habilidades más técnicas, como la creación de contenido, las prácticas de codificación y la reflexión crítica y el comportamiento respetuoso en línea.

HERRAMIENTAS	PORCENTAJE
Redes sociales	95 %
Herramientas digitales	68 %
Plataformas en línea	47 %
Aplicación móvil	18 %
Software abierto	3 %

Tabla 1. Herramientas basadas en Internet y redes sociales (n=62)

Respecto a las principales herramientas aplicadas en las iniciativas, una gran mayoría hace uso de las plataformas de redes sociales. Pueden incluir sitios web, blogs, Facebook, Twitter, Instagram, YouTube, Google+, LinkedIn, WhatsApp, Pinterest, Flickr, Vimeo, código QR o Hashtag (#), que se utilizan tanto para la comunicación externa como interna. La comunicación externa incluye todo tipo de actividades que contribuyen a difundir la información sobre el proyecto, sus actividades y, especialmente, sus eventos, utilizando otras herramientas digitales, por ejemplo, seminarios web o MOOC. La comunicación interna basada en las redes sociales está relacionada con la creación de grupos privados a través de Facebook o WhatsApp utilizados para coordinar actividades.

CATEGORÍA	HERRAMIENTAS
-----------	--------------

Redes sociales	Website, Blog, Facebook, Twitter, Instagram, YouTube, Snapchat, Google+, LinkedIn, WhatsApp, Pinterest, Flickr, Vimeo, QR code, Ask.fm, #, Tumblr, SlideShare, Dribbble
Herramientas digitales	Webinars, MOOC, Podcasts, eBooks, Newsletter, Skype, Minecraft, Giphy, Pixlr, Adobe Connect, Scrach, PowToon, Brabbl, Tricider, Etherpad, Windows Movie Maker, Ping, Evernote, Web Conference tools, Online Toolbox, Digital Storytelling, Project Management Tools, Online Radio, Twitch.tv, Marktplatz.bewegung.jetzt (fòrum de deliberació), Abstimmen.bewegung.jetzt (sistema de votació en línia), Mattermost (eina de comunicació interna), Trello, Giphy GIF Maker
Plataformas en línea	eParticipation, e-Learning, ePartool, eTwinning, Coding platforms, NING, GitHub, GameBox, Online libraries, Step Green (eParticipation SaaS platform), YPart participation platform, Habbo, Padlet, Community forum, Monithon Platform, Change.org, Wikis, Video Story Books
Aplicación móvil	Geocaching
Software abierto	OPIN software

Tabla 2. Herramientas utilizadas en el trabajo juvenil

Un elemento común de las iniciativas es la provisión de enfoques y modelos específicos que sean motivadores y atractivos para los jóvenes. Estos enfoques específicos permiten un mayor alcance a los grupos desfavorecidos, ya que pueden responder a las necesidades y circunstancias específicas de cada grupo.

TEMA	PORCENTAJE
Inclusión	10 %
Empoderamiento	26 %
Ciudadanía activa	27 %
Alfabetización digital y mediática	18 %

Tabla 3. Temas cubiertos (n=62)

Todas las iniciativas analizadas respaldan el dominio de ciertas competencias relacionadas con la alfabetización digital y mediática a través de la formación y la práctica, lo que tiene un importante efecto de empoderamiento. En particular, pueden ayudar a nivelar el campo de juego en lo que respecta a las actividades de mejora de capital del uso de Internet. Aceptan que los jóvenes se conviertan en agentes de cambio, a la vez que abren un camino hacia la inclusión. Al mismo tiempo, la participación en actividades socioculturales ayuda a los jóvenes a adquirir habilidades interpersonales, capacidades para trabajar en equipo, de gestión y organización y de conflictos, conciencia intercultural, liderazgo, planificación, organización, coordinación y habilidades prácticas para resolver problemas, autoconfianza, disciplina y responsabilidad. Aprovechar las oportunidades de Internet y las herramientas basadas en las redes sociales puede aumentar aún más el alcance y el impacto de las iniciativas. Los jóvenes pueden actuar como multiplicadores y e-facilitadores que transfieren sus conocimientos adquiridos a un público más amplio.

4 Discusión y conclusión

El hecho de que Internet y las redes sociales desempeñan un papel omnipresente en la vida de los jóvenes está ampliamente documentado. La creciente disponibilidad, portabilidad e interconexión de los medios digitales ha instaurado a estas tecnologías como la actividad de ocio más utilizada por los jóvenes y las plataformas de redes sociales se han constituido como espacios privilegiados de socialización (Sánchez-Navarro; Aranda, 2012; McKerlich; Ives; McGreal, 2013; Mihailidis, 2014). Los medios digitales aprovechan las necesidades de los jóvenes para conectarse e interactuar, lo que ha establecido el uso de las tecnologías digitales como la actividad de ocio más utilizada entre los jóvenes. Dado que las prácticas fuera de línea de los jóvenes se reproducen a través de nuevos medios usando enfoques novedosos (McKerlich; Ives; McGreal, 2013), estas plataformas y herramientas ofrecen un potencial único para ayudar a las personas a construir y mantener relaciones y conocimiento (Helsper; Eynon, 2010; Mihailidis, 2014).

Este estudio ha demostrado las diversas formas en las que el uso de Internet y las redes sociales en el trabajo con jóvenes puede apoyar la participación de los jóvenes. En un intento por estudiar el compromiso de los jóvenes y el uso de una amplia gama de medios, Van Kruistum, Leseman y De Haan (2014) sostienen que las propiedades tecnológicas de los nuevos medios sincrónicos (es decir, mensajería instantánea, sitios de redes sociales, cámaras web y juegos en línea de multijugador) aprovechan una necesidad básica que tienen los jóvenes, que consiste en interactuar en tiempo real con otras personas significativas, de igual manera que sucede con la interacción tradicional cara a cara. Por lo tanto, los nuevos medios sincrónicos son preferibles a las alternativas asincrónicas que ofrecen menor o ninguna posibilidad de interacción (es decir, correo electrónico, software de edición de fotos, clips de YouTube, televisión). Esto se confirma en otros estudios, que encuentran que las redes sociales a menudo se utilizan como un recurso para satisfacer las necesidades tanto psicológicas como sociales (Colás-Bravo; González-Ramírez; De Pablos-Pons, 2013; Mihailidis, 2014).

Al igual que su papel como espacios de socialización, Internet y las redes sociales se han desarrollado como lugares para el compromiso cívico y político. Este contexto tecnológico ha facilitado y promovido nuevas oportunidades para que los jóvenes aprovechen los nuevos medios para acceder a información, hacer circular o producir contenido, investigar, movilizarse, participar en debates o compartir ideas. Como sugiere Clark (2015), las plataformas de redes sociales como Snapchat, Twitter, Facebook, Tumblr e Instagram comparten varias características: como plataformas comerciales, se puede acceder fácilmente a ellas mediante teléfonos inteligentes, ordenadores portátiles o tabletas; permiten publicaciones instantáneas y en tiempo real que pueden consistir en comunicaciones rápidas, fotos compartidas o respuestas cortas.

Las redes sociales se consideran una puerta de entrada a Internet para muchos que anteriormente estaban "excluidos digitalmente" (Correa, 2015). Una noción común es que la brecha digital que se manifiesta como una brecha social de acceso a Internet casi se ha cerrado por completo, al menos para los adolescentes (Bohmann; Schupp, 2016). Sin embargo, la familiaridad del adolescente con la nueva tecnología no significa que las desigualdades no influyan en la forma en la que se utiliza Internet (Micheli, 2016). Por el contrario, ha surgido una nueva brecha digital producida por las características sociodemográficas con respecto al propósito específico para el que se utilizan los nuevos medios y tecnologías. Como ocurre con las anteriores brechas, su desigual impacto depende del lado de la brecha en el que uno se sitúa, donde diferentes usos pueden tener resultados beneficiosos o desfavorables para sus distintos sujetos (Park, 2012).

La importancia de Internet y su "para qué" ha recibido considerable atención entre los académicos. Algunos estudios afirman que son los antecedentes familiares de los adolescentes los principales elementos que determinan un buen uso de Internet para "actividades que mejoran el capital" social y cultural (Micheli, 2016), como la búsqueda de información y la obtención de conocimiento sobre temas específicos (Livingstone; Helsper, 2007; Van Dijk, 2005), la posesión de habilidades digitales (Hargittai, 2010) y la participación en "comunidades de prácticas" o "aprendizaje informal" a través de la creación y el intercambio de contenido generado por el usuario (Hargittai; Walejko, 2008).

La información se considera la primera etapa y es la forma más utilizada de participación política entre jóvenes (Álvaro; Rubio, 2016). Dado su monumental capacidad como fuente primaria de información (Macafee; De Simone, 2012), Internet y las redes sociales facilitan una mayor exposición general de los jóvenes a diferentes perspectivas sobre temas cívicos y políticos (Middaugh; Bowyer; Kahne, 2016).

Existe un amplio consenso acerca de que los usos informativos de Internet tienen efectos positivos en diversas dimensiones del compromiso democrático (Boulianne, 2015). Los jóvenes de hoy tienen acceso a una amplia gama de información y conversación política que va más allá de sus padres, maestros y compañeros geográficamente cercanos, lo que aumenta la conciencia de los jóvenes (Josh [et al.], 2006) y su posible participación (Middaugh; Bowyer; Kahne, 2016; Coffé; Chapman, 2016). Sin embargo, los jóvenes deben estar equipados con una serie de competencias y habilidades para explotar por completo los beneficios de Internet y las redes sociales. Estos no solo se relacionan con las habilidades técnicas que les permiten acceder, usar

y producir contenido, sino también con habilidades que les permiten reflexionar y analizar de forma crítica el contenido de los medios. Esto resulta particularmente relevante con miras a brindar igualdad de oportunidades para los jóvenes a fin de mejorar los niveles de uso de Internet para mejorar el capital social y cultural y disminuir la brecha de participación. La autoeficacia, que aumenta con la educación, se considera un impulsor clave de todas las formas de creación de contenido, que claramente difiere según la edad, el sexo y la educación. Por lo tanto, si bien parece que los medios digitales están nivelando el campo de juego cuando se trata de la exposición al contenido, a la información, dedicarse más a actividades de mejora de capital social y cultural y "actividades creativas" ofrecidas por la tecnología digital sigue distribuyéndose de forma desigual dependiendo del entorno social (Hargittai; Walejko, 2008, p.256) con efectos diferenciales sobre el compromiso democrático.

Las ventajas de que los propios jóvenes preparen a los jóvenes para las nuevas oportunidades y desafíos generados por las tecnologías digitales con el objetivo de desarrollar habilidades digitales y alfabetización mediática están ampliamente documentadas en la literatura (Kahne [et al.], 2011; Levy [et al.], 2015; Davies; Cranston, 2008). La educación diferencial y de alfabetización mediática se asocia con ganancias en la calidad y cantidad de actividades en línea que mejoran el capital (Levy [et al.], 2015) y con niveles más altos de exposición en línea a diversas perspectivas (Kahne [et al.], 2011). Las nuevas formas de cultura participativa, como el compromiso cívico, pueden beneficiarse en gran medida de los dispositivos sociotécnicos en contextos informales de aprendizaje (Ranieri; Rosa; Manca, 2016). La flexibilidad en las actividades que se realizan en centros socioculturales con los jóvenes permite a los trabajadores juveniles involucrarse con aquellos en situaciones cotidianas en las que los jóvenes aprenden, lo que permite y refuerza cierto tipo de dinámicas socioculturales digitales. Dado que la participación de los jóvenes tiene lugar a menudo fuera de las instituciones y los entornos de participación formal (Peña-López, 2014), la incidencia de las políticas públicas de trabajo juvenil en estos entornos refuerza los beneficios de estas intervenciones más allá de las estrategias más tradicionales en este ámbito. Esto fomenta el uso de métodos múltiples y principalmente informales que están vinculados a la experiencia y el contexto de los jóvenes, incluida una mayor atención a la importancia de Internet y las redes sociales como nuevos espacios de socialización y participación.

Teniendo en cuenta los cambios en el panorama de los medios digitales, los responsables políticos tanto en el ámbito de la Unión Europea como en el nacional se enfrentan a varios desafíos para adaptar las políticas que fomentan el compromiso y la ciudadanía activa de los jóvenes. La importancia de las asociaciones y entidades socioculturales dentro de la política nacional y europea está en constante aumento y los nuevos documentos de política, tanto a nivel europeo como nacional, están asignando continuamente nuevos roles y tareas al sector sociocultural: debería mejorar la inclusión social, construir la sociedad civil, mejorar la empleabilidad, o bien prevenir los riesgos para la salud, entre otros (Comisión Europea, 2015).

Los responsables políticos a nivel europeo reconocen que los métodos de aprendizaje no formal e informal penetran cada vez más en la educación formal, a la vez que las escuelas cooperan frecuentemente con organizaciones socioculturales para ciertas actividades extracurriculares, pero también actividades que forman parte del proceso de educación formal. Si bien esta

proximidad puede tener una serie de ventajas para el desarrollo y el aprendizaje juvenil, en algunos casos la educación sociocultural se debería centrar en algunos sectores juveniles, en particular aquellos que tienen una experiencia negativa en la educación escolar.

Dados los méritos de la educación sociocultural en apoyar a los jóvenes para que se conviertan en ciudadanos activos y comprometidos en decisiones y acciones que los afectan no solo a ellos sino también a su comunidad, los encargados de formular políticas deben dedicar especial atención y apoyo a la creación de métodos innovadores. El trabajo con los jóvenes en contextos socioculturales debe incluir las herramientas digitales que respalden la mejora de las prácticas ya existentes, pero se necesita dar un paso más: no podemos únicamente trabajar y fomentar la ciudadanía activa y crítica de nuestros jóvenes en los espacios tradicionales, la educación sociocultural tiene que poblar un mundo digital, un mundo en el que nuestros jóvenes son protagonistas en su contexto cotidiano. La principal conclusión o denominador común que hemos encontrado en esta investigación es que las iniciativas que obtienen buenos resultados utilizan las TIC para eliminar barreras o igualar el terreno de participación (con lo que se reduce la brecha de conocimiento), crean nuevas plataformas y proyectos compartidos por comunidades amplias y multisectoriales, cuyos productos y resultados causan un impacto positivo en la comunidad y, al mismo tiempo, logran niveles razonables de (auto)sostenibilidad económica y, sobre todo, social.

En 1970, Tichenor y otros mostraron cómo el consumo de medios masivos no necesariamente tenía un impacto positivo distribuido de manera uniforme en el conocimiento de las personas. Por el contrario, el impacto dependía del punto de partida, y era mucho más significativo en los segmentos de la sociedad con más educación. Por lo tanto, la exposición a la información dependía del contexto socioeconómico y cultural, y no se sumaba a los niveles de conocimiento preexistentes de la población, pero tenía un efecto multiplicador: a las personas educadas les iría mejor, a las personas sin educación les iría peor.

Una vez que las personas se encuentran en (más o menos) buenas condiciones para ser ciudadanos activos, lo que suele surgir de forma natural es que se coordinen para promover colectivamente las iniciativas. Cuanto más entrelazados están estos ciudadanos y sus respectivos colectivos, más resistentes, sostenibles, escalables y replicables son sus iniciativas. Si las condiciones básicas son un requisito para nivelar la participación y así evitar los resultados no deseados de la brecha de conocimiento, un tejido social adecuado aumenta las posibilidades de éxito de una iniciativa social dada.

Los ciudadanos generalmente son parte de diferentes colectivos y los colectivos generalmente operan en diferentes niveles o capas. Las redes contribuyen al intercambio de conocimiento entre individuos dispersos y colectivos que de otro modo actuarían como nodos aislados. Así, en una primera fase son necesarias políticas de equidad que permitan fortalecer el tejido social gracias a una concurrencia de actores ahora más igualitaria. En segunda instancia, son necesarias iniciativas para afianzar ese tejido social y hacerlo efectivo: la institucionalización de las políticas permite concentrar el potencial distribuido de las redes para fijarlo en las estructuras del sistema, al estilo de los modelos de innovación de cuádruple hélice.

En general, todo se reduce a que cualquier intervención social debe tener una razón de ser, un propósito colectivo. Las intervenciones que fomentan las competencias digitales o la competencia democrática son insuficientes para conseguir este propósito si el objetivo de la intervención en sí es únicamente un desarrollo de tales habilidades. Por el contrario, son más eficientes las intervenciones que apuntan a la acción cultural, al compromiso político o a la inclusión social y que incorporan, ahora como instrumentos, la adquisición de habilidades digitales o democráticas. Estas iniciativas en las que las competencias son instrumento para un fin social son mucho más fácilmente aceptadas por la comunidad, que aprovechará el poder de su red para colectivamente apropiarse de las nuevas capacidades y habilidades para aumentar el poder de su red.

Este estudio ha sido financiado por organismos públicos: la Agencia Ejecutiva en el ámbito Educativo, Audiovisual y Cultural (EACEA) de la Comisión Europea bajo el llamado a licitación número EACEA/2016/09 y el Proyecto I+D aprobado en la convocatoria 2018 de "Proyectos de I+D+i de generación del conocimiento" del programa estatal de generación de conocimiento y fortalecimiento científico y tecnológico del sistema de I+D+i. Referencia: PGC2018-095123-B-I00.

Bibliografía

Álvaro, A.; Rubio, R. (2016). "Las TIC en la participación política de los jóvenes". Instituto de la Juventud.

<https://issuu.com/injuve/docs/tic_participacionpolitica>.

Bohmann, B. S.; Schupp, J. (2016). "IT and communication technologies dominate adolescent downtime". *DIW economic bulletin*, no. 48, p. 558–568.

Boulianne, S. (2015). "Online news, civic awareness, and engagement in civic and political life". *New media & society*, vol. 18, no. 9, p. 1840–1856.

Clark, L. S. (2015). "Participants on the Margins: #BlackLivesMatter and the Role That Shared Artefacts of Engagement Played Among Minoritized Political Newcomers on Snapchat, Facebook, and Twitter". *International journal of communication*, vol. 10, p. 235–253.

Coffé, H.; Chapman, H. (2016). "Changing Facebook profile pictures as part of a campaign: who does it and why". *Journal of youth studies*, vol. 19, no. 4, p. 483–500.

Colás-Bravo, P.; González-Ramírez, T.; De Pablos-Pons, J. (2013). "Youth and social networks: motivations and preferred uses". *Comunicar - Revista científica de comunicación y educación*, n.º 40, p. 15–23.

Comissió Europea (2018). "Developing digital youth work. Policy recommendations, training needs and good practice examples. For youth workers and decisionmakers". Expert group set up under the European Union Work Plan for Youth for 2016–2018. Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2017.

- (2015). "Quality Youth Work. A common framework for the further development of youth work". Expert Group on Youth Work Quality Systems in the EU Member States. Brussels: European Commission.
- Correa, T. (2015). "Digital skills and social media use: how Internet skills are related to different types of Facebook use among 'digital natives'". *Information, communication & society*, vol. 19, no. 8, p. 1095–1107.
- Davies, T.; Cranston, P. (2008). "Youth Work and Social Networking". The National Youth Agency. <<http://www.nya.org.uk/wp-content/uploads/2014/06/Youth-Work-and-Social-Networking-Final-Report-August-2008.pdf>>.
- Hargittai, E. (2010). "Digital Na(t)ives? Variation in internet skills and uses among members of the 'net Generation'". *Sociological inquiry*, vol. 80, no. 1, p. 92–113.
- Hargittai, E.; Walejko, G. (2008). "The participation divide: Content creation and sharing in the digital age". *Information, communication & society*, vol. 11, no. 2, p. 239–256.
- Harvey, C. (2016). *Using ICT, digital and social media in youth work*. National Youth Council of Ireland. <<http://www.youth.ie/sites/youth.ie/files/International%20report%20final.pdf>>.
- Helsper, E. J.; Eynon, R. (2010). "Digital natives: where is the evidence?". *British educational research journal*, vol. 36, no. 3, p. 503–520.
- Hobbs, R. (2010). *Digital and media literacy – A Plan of Action*. Washington, D.C.: The Aspen Institute. <https://www.aspeninstitute.org/wp-content/uploads/2010/11/Digital_and_Media_Literacy.pdf>.
- Illomäki, L. et al. (2016). "Digital competence – an emergent boundary concept for policy and educational research". *Education and information technologies*, vol. 21, no. 3, p. 655–679.
- Josh, P. et al. (2006). "America's Youth and Community Engagement How Use of Mass Media Is Related to Civic Activity and Political Awareness in 14- to 22-Year-Olds". *Communication research*, vol. 33, no. 3, p. 115–135.
- Kahne, J.; Middaugh, E.; Lee, N.-J.; Feezell, J. T. (2011). "Youth online activity and exposure to diverse perspectives". *New media and society*, vol. 14, no. 3, p. 492–512. DOI: 10.1177/1461444811420271.
- Levy, B. L.; Journell, W.; He, Y.; Towns, B. (2015). "Students blogging about politics: A study of students' political engagement and a teacher's pedagogy during a semester-long political blog assignment". *Computers and education*, vol. 88, p. 64–71.
- Livingstone, S.; Helsper, E. (2007). "Gradations in digital inclusion: children, young people and the digital divide". *New media & society*, vol. 9, no. 4, p. 671–696. DOI: 10.1177/1461444807080335.
- Macafee, T.; De Simone, J. J. (2012). "Killing the bill online? Pathways to young people's protest engagement via social media". *Cyberpsychology, behaviour, and social networking*, vol. 15, no. 11, p. 579–584.

- McKerlich, R.; Ives, C.; McGreal, R. (2013). "The Effect of Social Network Sites on Adolescents' Social and Academic Development: Current Theories and Controversies". *International review of research in open and distance learning*, vol. 14, no. 4, p. 90–103.
- Micheli, M. (2016). "Social networking sites and low-income teenagers: between opportunity and inequality". *Information, communication & society*, vol. 19, no. 5, p. 1–17.
- Middaugh, E.; Bowyer, B.; Kahne, J. (2016). "U Suk?! Participatory Media and Youth Experiences with Political Discourse". *Youth & society*, vol. 49, no. 7, p. 902–922.
- Mihailidis, P. (2009). "Media Literacy: Empowering Youth Worldwide". *Report for the Center for International Media Assistance*, 2019.
- Mihailidis, P.; Thevenin, B. (2013). "Media Literacy as a Core Competency for Engaged Citizenship in Participatory Democracy". *American behavioral scientist*, vol. 57, no. 11, p. 1611–1622.
- Mihailidis, P. (2014). "The civic-social media disconnect: exploring perceptions of social media for engagement in the daily life of college students". *Information, communication & society*, vol. 17, no. 9, p. 1059–1071.
- Park, S. (2012). "Dimensions of digital media literacy and the relationship with social exclusion". *Media international Australia incorporating culture and policy*, vol. 142, no. 1, p. 87–100.
- Peña-López, I. (2014). "Casual politics: del clicktivismo a los movimientos emergentes y el reconocimiento de patrones". En: Cotarelo, R.; Olmeda, J. A. (ed.). *La democracia del siglo XXI. Política, medios de comunicación, internet y redes sociales*. Madrid: Centro de Estudios Políticos y Constitucionales, p. 211–229.
- Ranieri, M.; Rosa, A.; Manca, S. (2016). "Unlocking the Potential of Social Media for Participation, Content Creation and e-Engagement. Students' Perspectives and Empowerment". En: Brown, E. L.; Krasteva, A.; Ranieri, M. (ed.). *E-learning and Social Media: Education and Citizenship for the Digital 21st Century*. Charlotte, NC: Information Age Publishing, p. 223–248.
- Sánchez-Navarro, J.; Aranda, D. (2012). "Messenger and social network sites as tools for sociability, leisure and informal learning for Spanish young people". *European journal of communication*, vol. 28, no. 1, p. 67–75.
- Theben, A.; Porcu, F.; Peña-López, I.; Luipáñez-Villanueva, F. (2018a). *Study on the Impact of the Internet and Social Media on Youth Participation and Youth Work. Final Report*. Publications Office of the European Union.
- Theben, A.; Porcu, F.; Peña-López, I.; Luipáñez-Villanueva, F. (2018b). "Annex 1. Inventory of Good Practices". *Study on the Impact of the Internet and Social Media on Youth Participation and Youth Work*. Publications Office of the European Union.
- Themistokleous, S.; Avraamidou, L. (2016). "The role of online games in promoting young adults' civic engagement". *Educational media international*, vol. 53, no. 1, p. 53–67.
- Thoman, E.; Jolls, T. (2004). "Media Literacy: A National Priority for a Changing World". *American behavioral scientist*, vol. 48, no. 1.

Tichenor, P. J.; Donohue, G. A.; Olien, C. N. (1970). "Mass media flow and differential growth in knowledge". *Public opinion quarterly*, vol. 34, no. 2, p. 159–170.

Van Dijk, J. A. G. M. (2005). *The Deepening Divide, Inequality in the Information Society*. Thousand Oaks CA, London, New Delhi: Sage Publications.

Van Kruistum, C.; Leseman, P. P.; De Haan, M. (2014). "Youth media lifestyles". *Human communication research*, vol. 40, no. 4, p. 508–529.

Verke (2015). "Digital Media in Finnish Youth Work". *National Report of the Screenagers International, developing digital youth work, Erasmus+*.

<<https://www.verke.org/wp-content/uploads/2017/10/Taking-youth-work-to-the-digital-world.pdf>>.

Notas

¹ Configuración establecida por el Plan de Trabajo de la Unión Europea para la Juventud 2016–2018.

Apéndice 1. Cuestionario en línea

INTRODUCTORY QUESTIONS

A. Personal details

Name:

Surname:

Organisation:

Country:

Your role in the initiative (if applicable):

Contact details (email):

Location/geographic scope:

Target audience:

B. Basic Initiative data

Title:

Starting date/end date:

Location/geographic scope:

Number of people involved in the implementation:

Target audience:

Sources of Funding:

PART A: DESCRIPTION OF THE INITIATIVE

Q1. Short description of the initiative

Q2. What is/was the main objective/challenge addressed?

Q3. What is the geographical scope of the practice (e.g. local, regional, national, international) and envisaged reach?

Q4. Which are the target group (s) and their main needs addressed by the initiative?

--

Q5. Does the initiative enable an increased outreach to young people from disadvantaged groups? If yes, what do their situations relate to? (multiple answers are accepted) If no, move to Q6.

Disability	
Health problems	
Educational difficulties	
Economic obstacles	
Cultural differences	
Social obstacles	
Geographic obstacles	
Other – Please specify	

Q6. Please describe briefly the role/activities of youth workers in this initiative.

--

Q7. What internet and social media-based tools are/were used in the youth work activities of this initiative? (e.g. online games, #, QR Code, Instagram, Twitter, FB, Geocaching, WhatsApp, etc.) Please, mention the tools and briefly illustrate their role

Q8. What specific (digital) competences and skills are required from youth workers to use new technologies in the activities with young people (related to political participation, active citizenship, democratic engagement and the like) in this initiative?

Q9. What other key competences are needed by youth workers for the activities with young people (related to political participation, active citizenship, democratic engagement and the like) in this initiative?

Q10. Was any training or capacity building for youth workers provided to increase the use of new technologies in their work with young people?

PART B: IMPACT OF THE INITIATIVE

Q11. What is the impact of the initiative on young people's (digital) skills and competence?
Please describe briefly.

Q12. What is the impact of the initiative on young people's media literacy? Please describe briefly.

Q13. How do you evaluate the overall impact on young people in terms of active citizenship and participation?

Q14. What are the key messages and lessons learned to take away from the initiative experience?

PART C: SOCIO-ECONOMIC CONTEXT

Q15. To what extent has the practice been influenced by regulatory and policy frameworks?

	1- Not at all	2	3	4	5- Very much
National youth policy and programmes					
EU youth policy and programmes					
International or cross-sectional cooperation programmes					

Please comment on your selection:

Q16. What is the geographical scope of the practice (e.g. local, regional, national, international) and envisaged reach? Do you think the practice can be replicated/adapted elsewhere?

Please comment.

Q17. To what extent do you think the following barriers could inhibit the transferability of the practice?

	1- Not at all	2	3	4	5- Very much
Technical barriers					
Practical barriers					
Organisational barriers					
Regulatory barriers					

Please explain your considerations.

PART D: ADDITIONAL INFORMATION USEFUL FOR THE STUDY

Q18. Could you provide us with a list of **other initiatives/practices that you believe relevant for the current study**? We would be grateful if you could point us towards key contacts in these initiatives.

■ I agree that my name and email address is published in the final report of the study on the Impact of the Internet and Social Media on Youth Participation and Youth Work conducted for the European Commission Education, Audiovisual and Culture Executive Agency (EACEA).

Articulos similares en BiD

- Característiques situacionals del comportament informacional durant el confinament per la COVID-19 : resultats d'una enquesta (<http://bid.ub.edu/es/45/montesi.htm>). Montesi, Michela. (2020)

Articulos similares en Temària

- Bibliotecas, información y golpe de estado : teoría en el contexto relacionado con la crisis política en Honduras (<http://revistas.ucm.es/index.php/RGID/art224>). Meneses Tello, Felipe. (2011)

- La desposseïció de dades d'usuaris i la privacitat en l'ús de videojocs : el cas de Steam (<http://bid.ub.edu/41/planells.htm>). Planells de la Maza, Antonio José. (2018)
- Revistes electròniques, comunicació científica i biblioteques (<http://bid.ub.edu/06keefe1.htm>). Keefer, Alice. (2001)
- Els vídeos a les xarxes socials i els blogs corporatius : anàlisi dels perfils de les biblioteques públiques catalanes durant el primer mes de confinament de la COVID-19 (<http://bid.ub.edu/45/bote.htm>). Boté Vericat, Juan José; Sola Martínez, María José. (2020)
- Adolescents que construeixen la seva imatge digital a les xarxes socials : aprenentatges informals, competències transmèdia i perfils professionals (<http://bid.ub.edu/45/masanet.htm>). Masanet, Maria-Jose; Márquez, Israel; Pires, Fernanda; Lanzeni, Débora. (2020)
- Políticas de información en las administraciones de la comunidad autónoma de La Rioja (<http://revistas.um.es/analesdoc/article/view/10000>). Muñoz Cañavate, Antonio. (2005)
- Biblioteca pública y servicio de información a la comunidad : propuestas por una mayor integración (<http://revistas.um.es/analesdoc/article/view/10000>). Omella i Claparols, Ester. (2003)
- Un estudio sobre políticas de información en las regiones españolas : el uso del web en la administración regional (<http://revistas.ucm.es/inf/02104210/articulo/10000>). Muñoz Cañavate, Antonio. (2000)
- La enseñanza multimedia de la documentación cinematográfica (<http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/10000>). López Yepes, Alfonso. (1999)

Articulos del mismo autor en Temària

Theben, Alexandra (http://www.temaria.net/lista.php?base=temaria&opcio=veure&campo_1=creator&texto_1=Theben%2C+Alexandra), Aranda Juárez,

Daniel (http://www.temaria.net/lista.php?base=temaria&opcio=veure&campo_1=creator&texto_1=Aranda+Ju%C3%A1rez%2C+Daniel),

Lupiáñez Villanueva, Francisco (http://www.temaria.net/lista.php?base=temaria&opcio=veure&campo_1=creator&texto_1=Lupi%C3%A1%C3%B1ez+Villanueva%2C+Pe%C3%B1a+L%C3%B3pez+Ismael),

Peña López, Ismael (http://www.temaria.net/lista.php?base=temaria&opcio=veure&campo_1=creator&texto_1=Pe%C3%B1a+L%C3%B3pez%2C+Ismael),

Porcu, Federica (http://www.temaria.net/lista.php?base=temaria&opcio=veure&campo_1=creator&texto_1=Porcu%2C+Federica)

[más información (http://www.temaria.net/similares.php?fichero=theben.htm&preferente=1575-5886&rev_preferente=BiD)]



Inicio de sesión (</es/user/login?destination=node/618>)

Facultat d'Informació i Mitjans Audiovisuals (UB) (<http://www.ub.edu/biblio>)

Carrer Melcior de Palau 140, 08014-Barcelona

Grados (<http://www.ub.edu/biblio/futurs/>)

Másteres (<http://www.ub.edu/biblio/masters/masters.html>)

Doctorado (<http://www.ub.edu/biblio/doctorat-dinformacio-i-documentacio-./doctorat-dinformacio-i-documentacio-en-la-societat-del-coneixement.html>)

Otros estudios (<http://www.ub.edu/biblio/cursos-de-formacio-continuada/altra-oferta-formativa.html>)

Investigación (<http://www.ub.edu/biblio/recerca/7.html>)

Estudios de Ciencias de la Información

y de la Comunicación de la UOC

(http://www.uoc.edu/portal/es/estudis_arees/ciencias_informacio_comunicacio/docencia/index.html)

Rambla del Poble Nou, 156, 08018-Barcelona (publicacions@uoc.edu (<mailto:publicacions@uoc.edu>))

Oferta formativa (<https://estudios.uoc.edu/es/comunicacion-informacion>)

Conoce la UOC (<https://www.uoc.edu/portal/es/universitat/index.html>)

Investigación e innovación (<https://research.uoc.edu/portal/es/ri/index.html>)

Estudia en la UOC (<https://estudios.uoc.edu/>)
