Jóvenes Con Futuro

¿Cómo potenciar las competencias digitales para mejorar sus oportunidades?

Escuelas de segunda Oportunidad España

Fundación orange™

Fundación Orange, 2021
www.fundacionorange.es

Título: Jóvenes Con Futuro: ¿Cómo potenciar las competencias digitales para mejorar sus oportunidades?
Autoría: Fundación Orange y Asociación Española de Escuelas de Segunda Oportunidad
Fecha de cierre de edición: Marzo 2021
Diseño y maquetación: Innova Partners S.L.

© Ilustraciones de la obra: Orange
© Fotografías: Orange y Asociación Española de Escuelas de Segunda Oportunidad

Esta obra está sujeta a la licencia Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional de Creative Commons

Depósito legal: M-38337-2019

Contenido

0. Prólogo 05

1. Introducción 09

2. Contexto, objetivos y metodología 13

3. Situación actual del alumnado 19

3.1. Visión de los profesionales acerca del alumnado 21
3.2. Intereses y motivaciones del alumnado en el ámbito digital 26
3.3. Buenas prácticas para mejorar las competencias digitales 28

4. Situación actual de los profesionales 31

4.1. Nivel de competencias digitales y principales barreras 33
4.2. Necesidades específicas de formación digital 36

5. Situación actual de las entidades 39

5.1. Nivel y prioridades de digitalización 41
5.2. Estrategias de digitalización 42

6. Conclusiones y posibles líneas de acción 45

6.1. Líneas de actuación a nivel del aula 47
6.2. Líneas de actuación a nivel de la entidad 51

0

Prólogo

Daniel Morales Gutiérrez

Director de Fundación Orange y Responsabilidad Social Corporativa de Orange España.

orange Fundación

La Educación de Calidad es uno de los mayores retos a nivel global, un elemento primordial para la consecución de todos los ODS, siendo un derecho fundamental clave para alcanzar una sociedad más próspera y sostenible.

Consciente de ello, Orange, a través de su Fundación, quiere contribuir a la formación de las personas y la mejora de las expectativas laborales de las nuevas generaciones.

Para alcanzar este objetivo, resulta crucial proporcionar prácticas de calidad educativa, poner en valor la labor encomiable que están haciendo muchos y muchas docentes y generar puntos de encuentro de la comunidad para compartir estas experiencias. Es por ello que, desde 2017, la Fundación Orange es socia de la red de Escuelas de Segunda Oportunidad, siendo la primera empresa en asumir este rol.

Y es que, en la Fundación Orange, sabemos que la nueva era digital es compleja y requiere una educación flexible que permita fomentar la creatividad y el espíritu de innovación en los y las estudiantes, a la vez que les dote de las habilidades necesarias para desenvolverse en una época de cambios.

Así, bajo el marco “Jóvenes con Futuro”, promovemos iniciativas en el campo de la educación digital que generan oportunidades para las personas jóvenes, sobre todo entre las que, por diversos motivos, se encuentran en una situación social y educativa vulnerable.

Para contribuir a su inclusión digital, contamos también con varios programas específicos que consiguen integrar, a los centros educativos donde trabajamos, en un ecosistema que mejora los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como la motivación del alumnado.

En concreto, el programa GarageLab va dirigido a estudiantes con dificultades de adaptación y aprovechamiento en el sistema educativo tradicional. Este programa aumenta la motivación del alumnado, mejorando sus resultados académicos a través del entorno Fab Lab y el movimiento 'maker' y, de esta forma, ha logrado reducir la tasa de abandono escolar más de un 12% entre sus participantes.

Es por ello que ahora, junto a la Asociación Española de Escuelas de Segunda Oportunidad, queremos presentaros este estudio que concentra todo el trabajo desarrollado en nuestros GarageLab y en Escuelas de Segunda Oportunidad. Sin duda, una experiencia única y pionera en nuestro país que demuestra que aún se puede seguir innovando en el mundo de la educación, y conseguir uno de los principales retos que se plantea nuestra sociedad hoy día: motivar a los y las estudiantes para ofrecerles un futuro mejor.

Nuestro agradecimiento y admiración a estudiantes, docentes, y todas las personas y entidades que han contribuido de manera directa e indirecta en este estudio, ayudándonos a construir un futuro mejor para los y las jóvenes.

1

Introducción

José María Usón Claver

Miembro de la Junta Directiva de la Asociación Española de E2O.

La crisis de la COVID-19 ha puesto de relieve la importancia de las competencias digitales en nuestras vidas. Todas y todos hemos tenido que adaptarnos a una nueva realidad más digital para poder trabajar, aprender, divertirnos, incluso para mantener relación con familiares y amigos. Hemos tenido que adquirir nuevas competencias.

Al mismo tiempo, la crisis ha revelado grandes desigualdades, tanto en el acceso al mundo digital como en la falta de formación para usar sus recursos. Como siempre en tiempos de crisis, los colectivos más desfavorecidos han sido los más golpeados. Muchas personas jóvenes en una situación social y educativa vulnerable han tenido dificultades importantes para continuar su proceso formativo online. Esta brecha digital y vital es un verdadero reto al cual tenemos que aportar soluciones, de manera que este obstáculo se convierta en oportunidad y promueva una sociedad más inclusiva.

El estudio *Jóvenes Con Futuro: ¿Cómo potenciar las competencias digitales para mejorar sus oportunidades?* llevado a cabo por la Fundación Orange, en colaboración con la Asociación Española de Escuelas de Segunda Oportunidad, tiene aún más relevancia en este nuevo contexto. El análisis del nivel de digitalización de las Escuelas de Segunda Oportunidad (E2O) acreditadas permite entender mejor las necesidades del alumnado, del colectivo de profesionales y de las propias entidades. Además, identifica varias líneas de actuación para mejorar nuestra intervención.

Los resultados del estudio que se presentan en esta publicación nos invitan a aunar fuerzas y trabajar colectivamente para hacer frente a este desafío. La revolución digital está cambiando todas las dimensiones de nuestra sociedad y de nuestras vidas. Es importante y urgente apostar por las competencias digitales y fomentar la cultura digital para que todas y todos, incluidas las personas en situación de vulnerabilidad, podamos tener las mismas oportunidades.

2

Contexto, objetivos y metodología

Jóvenes Con Futuro es una de las principales líneas de actuación de la Fundación Orange y persigue que jóvenes en una situación social y educativa vulnerable puedan beneficiarse y hacer frente a los retos de la economía digital. Dentro de esta línea, la Fundación Orange ha lanzado un estudio para identificar nuevas vías que permitan favorecer la adquisición de competencias digitales del alumnado, de su profesorado y acometer la transformación digital de los propios centros.

Objetivos del estudio

- Analizar el **nivel de digitalización** de las Escuelas de Segunda Oportunidad (E2O) que trabajan con jóvenes en situación vulnerable desde una visión amplia y compleja, teniendo en cuenta tanto factores a nivel educativo, como a nivel de procesos e infraestructura. Para realizar este análisis se ha tenido en cuenta la oferta formativa de las E2O (cada escuela tiene su propia oferta), que abarca enseñanza reglada del sistema educativo (como la Formación Profesional Básica) y enseñanzas no regladas.
- Entender mejor el **punto de partida y las necesidades** del alumnado y los profesionales de las escuelas alrededor de la cultura digital y las competencias digitales
- Conocer las **estrategias actuales** de las entidades en materia de digitalización
- Identificar **buenas prácticas** para ayudar a las personas jóvenes a ser más digitales, empoderar a cada profesional y colaborar en el desarrollo de la cultura digital de las entidades

Las Escuelas de Segunda Oportunidad

Las **Escuelas de Segunda Oportunidad (E2O)** son una respuesta educativa eficaz para jóvenes (15-29 años) sin empleo y que han vivido dificultades en su escolarización ordinaria. En España tienen un modelo pedagógico basado en: una formación innovadora a través de itinerarios flexibles e individualizados que permiten una continuidad educativa; un acompañamiento integral con refuerzo en competencias básicas y laborales; un apoyo integral en demandas sociales y una especial atención a las personas jóvenes más vulnerables; una prioridad dada a la experiencia práctica mediante un vínculo estrecho con el mundo empresarial y una apuesta caracterizada por el trabajo en red. La Asociación Española de E2O ha desarrollado un proceso de acreditación E2O inclusivo y exigente, validado por una entidad independiente. Este sello de calidad conlleva un compromiso de mejora continua. Existen actualmente en España 43 E2O acreditadas que representan a 8.000 jóvenes. La Fundación Orange es socia colaboradora de la Asociación Española de E2O desde abril de 2017. Más información: www.e2oespana.org

Joven en el IV Encuentro Nacional de Escuelas de Segunda Oportunidad (Madrid, 2 de abril de 2019)

Cuadro I: Las Escuelas de Segunda Oportunidad acreditadas en España

33 E2O participantes en el estudio

QUE REPRESENTAN

7.182

Alumnos y alumnas

647

Profesionales permanentes

8

Comunidades autónomas

Andalucía, Aragón, Canarias, Cataluña, Madrid, Navarra, País Vasco, Valencia

Datos del curso 2018-2019

Metodología

El estudio se ha llevado a cabo en España entre los meses de octubre de 2019 y marzo de 2020. Ha constado de cuatro principales etapas, combinando la investigación de campo con la co-creación. Cada una de las etapas ha aportado conocimientos que se han usado como retroalimentación a fin de refinar iterativamente las siguientes etapas.

El estudio se ha llevado a cabo de forma colaborativa e involucrando activamente a diferentes actores del sector educativo y tecnológico. Por un lado, en el ámbito de las E2O, se ha involucrado tanto a profesionales -equipos directivos, profesorado y orientadores- como a alumnos y alumnas. Por otro lado, también se han implicado otros actores clave como expertos y expertas en el ámbito de la educación y la tecnología.

1

Cuestionario online

33 representantes E2O

Importancia y prioridades en la digitalización

Nivel de competencias digitales de alumnado y profesionales

Formación digital actual

Entrevistas a expertos

Investigación de buenas prácticas

2

Entrevistas en profundidad

5 E2O

Perfiles y necesidades de alumnado y profesionales

Metodologías

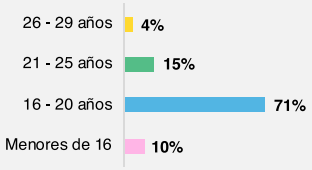
Resultados obtenidos, puntos fuertes y puntos de mejora

96%

del alumnado tiene entre 15 y 25 años

32%

del alumnado está compuesto por mujeres



Promedio del alumnado en las 33 E2O encuestadas

La selección de E2O para realizar las entrevistas en profundidad y visitas presenciales se ha realizado en base a varios criterios (nivel de digitalización, tamaño, localización, formaciones ofrecidas y alumnado) a fin de conformar un grupo representativo.

La información obtenida y presentada en este estudio pretende reflejar la realidad diversa y heterogénea de las E2O, sus profesionales y su alumnado, y se construye en base a opiniones y puntos de vista personales de los diferentes actores involucrados.

3

Visitas a E2O

3 centros

Entrevista a representantes dirección

Entrevistas a profesionales

Observaciones en el aula

Focus Group con alumnado

4

Taller de co-creación

20 participantes de diferentes sectores

Presentación estudio

Debates y lluvias de ideas

Co-creación de soluciones

3

Situación actual del alumnado

3.1.
Visión de los profesionales acerca del alumnado

Nivel de competencias digitales

Competencias digitales poco desarrolladas

A pesar de que el alumnado pertenece a una generación de nativos digitales, existe una falta de competencia digital importante tanto en el ámbito personal como en el profesional. Sus competencias digitales al llegar a las E2O se encuentran muy poco desarrolladas y prácticamente reducidas al uso de dispositivos móviles, principalmente con fines de entretenimiento. Aunque existen varios condicionantes, las principales razones de estas bajas competencias digitales son los contextos personales difíciles en los que se encuentran y la falta de autoconfianza, que a menudo se ven agravados por el hecho de que el alumnado suele tener una percepción más alta de sus competencias y conocimientos digitales que la que tiene el profesorado sobre las mismas, lo cual puede suponer una barrera cuando se intentan trabajar en el aula. Según la encuesta realizada a profesionales de diferentes E2O, ninguna de las competencias digitales supera los 2,5 puntos sobre 5 y cada una posee desafíos específicos (ver cuadro I).

Respecto a la necesidad de formación digital de los jóvenes, la mejora de la situación laboral y la búsqueda de empleo se sitúan como prioridad para la mayoría de profesionales. La totalidad de profesionales consultados percibe que las necesidades de formación digital de su alumnado son importantes, especialmente la mejora de la situación laboral y búsqueda de empleo, la cual es considerada como muy importante para un 69,7%.

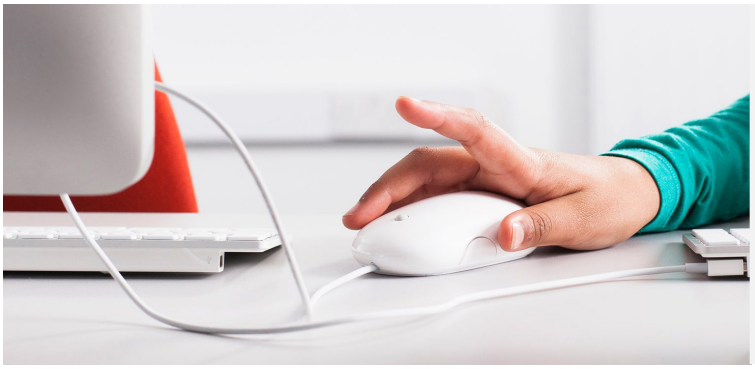
En general, se marcan objetivos muy bajos en su futuro, ya que no tienen la confianza en que podrán llegar a lo que se propongan

En la escuela trabajamos para que gradualmente su confianza aumente. Es muy relevante, ya que tienen inquietudes y ganas de aprender

El alumnado piensa que sabe mucho porque tiene un móvil en la mano todo el tiempo

Falta mucho para que las personas jóvenes estén realmente preparadas para el mundo laboral actual, la escuela actúa como un punto de partida

Opiniones de profesionales entrevistados durante las etapas 2 y 3



Necesidad de formación digital

100 %

de las E2O considera que las necesidades de formación digital son importantes, siendo la **mejora de la situación laboral y búsqueda de empleo muy importante para el 69,7%**

Necesidad de formación digital entre el alumnado en situación de vulnerabilidad, según los responsables de las 33 E2O encuestadas

Marco de competencias digitales medidas en la encuesta

2,2 / 5

Cultura digital

Redes sociales, ciudadanía digital, comunicación…

→ Utilizan la tecnología continuamente para fines de ocio, pero una minoría tiene **conciencia sobre el uso responsable, los riesgos de la red y sus obligaciones digitales.**

2,5 / 5

Básicas personales

Búsqueda y gestión de contenido online, gestiones administrativas online…

→ Las competencias digitales para realizar **gestiones administrativas online o gestionar su vida de manera más digital,** generalmente **no son muy altas**, debido a que no acostumbran a tener un **espacio** destinado para ese fin. Es común que estas áreas se trabajen desde **el empleo.**

2,2 / 5

Básicas profesionales

Ofimática, correo electrónico, búsqueda de empleo, formación online…

→ En herramientas básicas como la **ofimática** o el uso del **correo electrónico** el dominio es bajo, debido a que no se percibe **utilidad**, **aplicabilidad** y **oportunidades reales para su futuro**.

→ En las competencias relacionadas con la **búsqueda de empleo**, se perciben diferencias entre el perfil **pre-laboral**, con el que no se ha podido abordar aún, y el perfil **laboral** que lleva más tiempo en la entidad y **tiene un interés claramente más enfocado.**

1,4 / 5

Específicas del itinerario formativo

Making aplicado, ofimática avanzada, pantallas táctiles profesionales…

→ El nivel de competencias específicas es **heterogéneo** y **claramente ligado al tipo de itinerario;** muchos itinerarios van dirigidos a empleos poco digitales y por lo tanto no dan la oportunidad para trabajarlas.

1,2 / 5

Avanzadas en itinerarios más digitales

Desarrollo web y programación, diseño gráfico e ilustración digital, marketing digital…

→ En general son muy bajas porque **no es actualmente el foco de trabajo de las escuelas.**

Cuadro II: Nivel de competencias digitales del alumnado según los representantes de las 33 E2O encuestadas

Han nacido como nativos y nativas digitales, pero hay casos donde sólo crean cuentas de e-mail para crear una cuenta en Instagram

Una matricula online a veces es un mundo. Cualquier uso que no sea ocio, es un reto

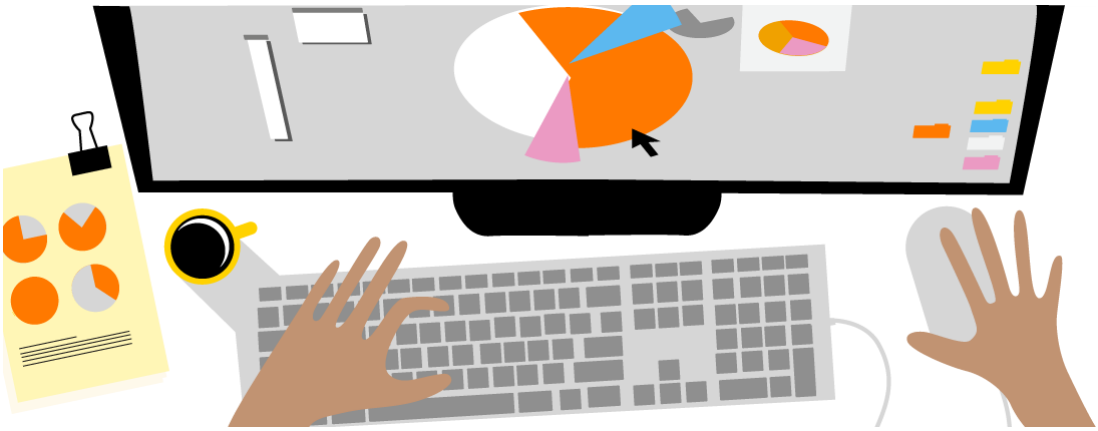
Trabajar en el ámbito digital es una de las asignaturas que más les motiva. Aún así la motivación es un reto, especialmente en el día a día o cuando se trabajan conceptos más largos

El alumnado mira el campo digital como un área muy grande y que requiere muchos estudios y ellos buscan la inmediatez: “Quiero trabajar”

Opiniones de profesionales entrevistados durante las etapas 2 y 3

Jóvenes con sus teléfonos móviles

Jóvenes y profesor en el aula digital



Nivel digital heterogéneo

81,8 %

de las E2O considera que el nivel de competencias digitales entre su alumnado es **heterogéneo**

Heterogeneidad en el nivel de competencias digitales del alumnado, según los responsables de las 33 E2O encuestadas

El nivel de partida es diferente, hay distintos niveles culturales y de idioma, el nivel económico marca el disponer o no de ordenador y conexión

Entre nuestros estudiantes existe una gran diversidad debido a sus niveles de formación e historias de vida, por lo tanto no podemos encontrar una única respuesta

Opiniones de profesionales entrevistados durante las etapas 2 y 3

Competencias digitales heterogéneas

Además de las competencias digitales poco desarrolladas, otra dificultad es la heterogeneidad de conocimiento digital entre los jóvenes. Un 81,8% de profesionales coincide en que existe un nivel dispar de competencias digitales entre su alumnado y lo atribuyen principalmente a la diversidad de circunstancias personales, acceso a equipamiento y dispositivos, y niveles de formación. En esta diversidad competencial se pueden identificar tres grupos principales de alumnado muy vinculados a sus circunstancias particulares, el uso que hacen de las herramientas digitales y la percepción que tienen con respecto al mundo digital.

El primer grupo, posee un nivel bajo de competencias digitales en gran parte debido a una accesibilidad muy baja a dispositivos. Se trata de jóvenes que no cuentan con ordenador, acceso a internet en su domicilio y a menudo disponen de terminales móviles muy básicos, sin acceso a internet.

El segundo grupo está compuesto por la mayoría de los alumnos. Son jóvenes que se desenvuelven en aspectos básicos como el correo electrónico o el uso ocasional de un procesador de textos y son hábiles en el manejo de las redes sociales en el móvil. Sin embargo, el uso de medios digitales se destina casi exclusivamente al entretenimiento y por lo general no creen que el mundo digital pueda ofrecerles oportunidades laborales.

El tercer grupo, a pesar de que también se caracteriza por un uso intensivo de dispositivos para el entretenimiento, se diferencia por utilizar algunas herramientas digitales con fines educativos y laborales.

Metodologías de aprendizaje actuales y nivel de motivación

En la mayoría de escuelas, se realiza formación de competencias digitales de manera implícita dentro de sus itinerarios formativos, mientras que solo en poco más de la mitad se hacen formaciones explícitas en competencias digitales. Un 96,7% de las E2O encuestadas realiza formación implícita en competencias digitales dentro de los itinerarios formativos, mientras que un 57,5% lleva a cabo formación explícita fuera de los itinerarios formativos. Pese a que en todas las escuelas se forma en competencias digitales básicas, a menudo se hace a través de metodologías de aprendizaje pasivo con contenidos poco ajustados a los intereses de los jóvenes.

En general, las competencias digitales básicas se trabajan a través de metodologías más tradicionales. Las competencias digitales más básicas como la cultura digital, las básicas personales y las básicas profesionales normalmente se trabajan a través de metodologías más tradicionales y pasivas, menos ajustadas a los intereses y necesidades de los alumnos y con las que acostumbra a ser más complicado potenciar su motivación.

Por el contrario, las competencias digitales más complejas acostumbran a trabajarse con metodologías más activas como el aprendizaje basado en proyectos. Las competencias digitales específicas se trabajan en las escuelas más desarrolladas digitalmente, a través de contenidos específicos dentro de los itinerarios, aunque normalmente se limita a itinerarios más digitales como por ejemplo electricidad, mecánica e informática. Las competencias digitales avanzadas no acostumbran a encontrarse dentro del enfoque de las E2O y por lo tanto están solo desarrolladas por una minoría de entidades, generalmente las de mayor tamaño.

Formación implícita o explícita

96,7 %

disponen de **formación implícita** en competencias digitales dentro de los itinerarios formativos

57,5 %

disponen de **formación explícita** en competencias digitales fuera de los itinerarios formativos

Tipologías de formación digital de las 33 E2O encuestadas

Cultura digital	→ En algunos casos se hacen talleres para el uso responsable, pero **no hay un marco** para trabajar de manera **sistematizada** lo preventivo, como temas de ciber-acoso o marca personal.
Básicas personales	→ **Creatividad y comunicación** utilizando **medios digitales**: se suele trabajar de manera más **puntual** y con **proyectos concretos**, a veces promovidos por terceros, lo que ha dado muy buenos resultados.
Básicas profesionales	→ En todas las E2O se dedican horas específicas a trabajar las **competencias básicas** (ofimática, e-mail…). En general, hay **poco interés y motivación** por parte del alumnado en trabajarlas, y en muchos casos hay una **falta de perspectiva** en para qué les sirve o va a servir. La **búsqueda de empleo** se trabaja de manera **paralela a la formación**, en la **orientación** profesional en tutorías individuales o grupales.
Específicas	→ En las E2O más digitalizadas se trabajan contenidos digitales **específicos de los itinerarios**, aunque normalmente solo en **itinerarios más digitales** como electricidad, mecánica, informática…
Avanzadas	→ Las **competencias avanzadas no son el foco** de las E2O y únicamente se trabajan en **centros de mayor tamaño**, donde se construyen itinerarios específicos para ello.

Cuadro III: Como se trabajan actualmente las competencias digitales en las E2O encuestadas y entrevistadas

Hay 2h semanales de informática para todos los itinerarios, donde trabajamos temas básicos como la ofimática

Los programas oficiales a menudo están desactualizados. Fuimos a una formación sobre cómo cambiarán los interruptores y así adelantarnos…

Aunque son casos minoritarios, cuando reconocemos perfiles TICs intentamos motivarlos y les dejamos claro que no hay un imposible

Opiniones de profesionales entrevistados durante las etapas 2 y 3

Principales barreras para la mejora de competencias digitales

Las principales barreras detectadas que dificultan la mejora de las competencias digitales de los jóvenes son de naturaleza personal y organizacional. A nivel individual tienen una baja autoconfianza, falta de motivación sobre formatos de aprendizaje existentes, falta de conocimiento sobre profesiones más digitales, uso excesivo de dispositivo móvil y desconocimiento sobre sus propias pasiones y motivaciones.

Baja autoconfianza

Los jóvenes llegan a las escuelas con la autoestima baja y con pocas expectativas de mejora. Es común que no se vean capaces para prosperar en lo digital y esto supone una gran barrera al aprendizaje.

Baja motivación

Especialmente al inicio, ya que vienen con poca motivación y la asistencia es baja. Necesitan actividades y contenidos prácticos, aplicables a la vida real, con resultados tangibles y que abran espacios para visibilizar su trabajo, especialmente entre sus pares.

Situaciones de necesidad inminente

Debido a las situaciones complejas que viven, estos jóvenes acostumbran a marcarse objetivos a más corto plazo, normalmente relacionados con la entrada al mercado laboral. A su vez, a menudo escuelas y profesionales priorizan dar solución a problemas de mayor urgencia. Esto merma la posibilidad de profundizar en lo digital, que pasa a un segundo plano.

Conocimiento de las propias pasiones y motivaciones

La identificación de pasiones e intereses personales es crucial para motivar al alumnado, aunque resulta complicado trabajarlo. Por un lado, existen pocos recursos educativos dirigidos a este público y basados en sus intereses. Por otro lado, la orientación vocacional, aunque a menudo se trabaja, a veces no se hace de una manera del todo formal y estructurada.

Conocimiento sobre profesiones más digitales

En general, hay poca consciencia acerca de las oportunidades en el área digital, con una falta de orientación profesional que integre por completo el componente digital y con pocas referencias sobre salidas laborales y educativas más digitales ofrecidas fuera de las entidades.

Uso del móvil

Podría ser una herramienta muy potente para trabajar temas digitales, ya que es el dispositivo con el que están más familiarizados y al que tienen más acceso fuera del aula. No obstante, actualmente sin reglas adecuadas es sobre todo una fuente de distracción en el aula que genera falta de foco en los contenidos e implica que en muchas escuelas se guarden los móviles durante las clases.

3.2.

Intereses y motivaciones del alumnado en el ámbito digital

Intereses aspiracionales

Los intereses de los jóvenes se acercan a competencias digitales específicas y avanzadas, y por lo general son aspiracionales. Los temas más recurrentes son la creación de videojuegos, impresión 3D, desarrollo de aplicaciones, corte láser. Ellos perciben que estos temas tienen proyección de futuro y representan una oportunidad para dejar una huella en el mundo.

A pesar de que hay entusiasmo para desarrollar estos temas, existe un bajo conocimiento, por un lado, acerca de los caminos para llegar a formarse en estas áreas y, por otro lado, del día a día y el trabajo cotidiano en estos campos así como el nivel de esfuerzo que puedan representar. Además, el nivel de convicción y determinación varía; hay unos pocos que sí apuestan por esta vía, aunque la mayoría percibe que no tendrá la oportunidad de desarrollarse en estas áreas debido en gran parte a la falta de auto-confianza.

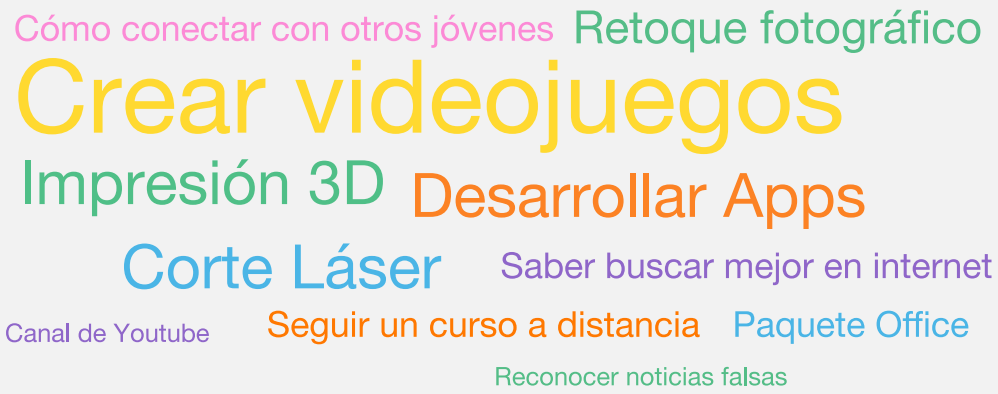
Cómo ya me gustan los videojuegos me animaría mucho más crearlos

Crear algo que el día de mañana la gente sepa que lo he creado yo

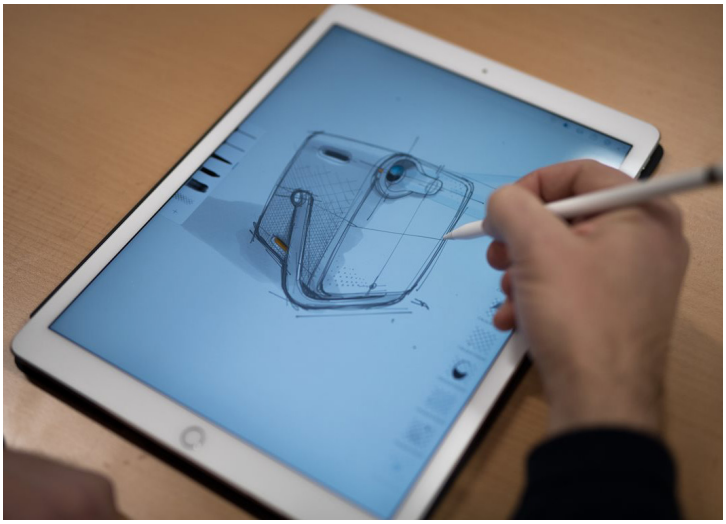
Estudiar a distancia me permitiría trabajar al mismo tiempo

Opiniones de jóvenes entrevistados durante las etapas 2 y 3

Competencias que les gustaría desarrollar, según el alumnado entrevistado



Cuadro IV: Competencias digitales más atractivas a desarrollar según el alumnado entrevistado en las etapas 2 y 3



Intereses aspiracionales del alumnado

Me gustaría hacer algo que ayude a los demás

¿Por qué voy a estudiar algo que no me sirva para trabajar?

Si los tutoriales de YouTube son en base a mis intereses, me gustan

Opiniones de jóvenes entrevistados durante las etapas 2 y 3

Proyectos reales y sobre sus intereses

La elaboración de proyectos y la gamificación son dos formas de aprender que les entusiasma. Se sienten motivados en aprender a través de proyectos prácticos y orientados a sus propios intereses, aunque necesitan ver la utilidad concreta de cada actividad formativa para querer seguir formándose. Asimismo, se sienten atraídos por la gamificación como técnica de aprendizaje, incluyendo desde pequeños juegos educativos en el móvil hasta competiciones y retos.

Maneras en que les gustaría aprender, según el alumnado entrevistado

Juegos en el móvil

Crear mi propio contenido

Usar RRSS

Proyectos sobre mis intereses

Resolver problemas reales

Mejorar mi entorno

Contenido aplicable a mi futuro trabajo

Competir por premios o retos

Cuadro V: Mejores maneras de aprender, según el alumnado entrevistado en las etapas 2 y 3

3.3.
Buenas prácticas para mejorar las competencias digitales

Los profesores trabajan de forma continua para aumentar la motivación del alumnado, lo que ha generado conocimiento importante en base a actividades concretas y probadas para el perfil particular del alumnado. Reconocen dos áreas principales que han permitido aumentar la motivación de los jóvenes: uso de la metodología de aprendizaje basado en proyectos (ABP) e impulso de la pedagogía digital.

Dos tendencias que ayudan...

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

Trabajar contenidos tanto digitales como no digitales a través del ABP acostumbra a incrementar de manera considerable la motivación del alumnado

- Permite una **aplicabilidad directa** de las herramientas que se están trabajando
- Promueve la **creación de contenido** por parte de los alumnos
- Permite trabajar las **competencias transversales** de manera implícita, pudiendo incidir así en temas cruciales como la **auto-confianza**

El profesorado ha experimentado con distintos enfoques para llevar a cabo el ABP. Se han incorporado actividades de investigación y creación, conectadas bajo temáticas marco y utilizando diferentes dispositivos para potenciar tanto el desarrollo personal como el profesional.

Pedagogía Digital

Trabajar contenidos no digitales con la ayuda de recursos y herramientas digitales a través de la pedagogía digital da la oportunidad de hacer más estimulante la transmisión de contenidos básicos, como por ejemplo las matemáticas, y al mismo tiempo entrena en el uso de los dispositivos digitales para otros fines

- La **gamificación** se adapta al perfil de los jóvenes y a la forma que naturalmente tienen de interactuar, integrando actividades como el aprendizaje interactivo por cápsulas y retos que les permiten ver su evolución.
- La **creación de contenido** a través de vídeos, YouTube y Blogs estimula el interés intrínseco de los jóvenes por expresar sus propios intereses.

Durante la realización del trabajo de campo algunos profesores han compartido algunas de las experiencias desarrollando proyectos con su alumnado que han dado buenos resultados:

Proyectos a la comunidad

ABRIR LA PELUQUERÍA AL BARRIO

El alumnado de peluquería abrió sus servicios al barrio para aportar a su entorno y al mismo tiempo aplicar los conocimientos adquiridos en la formación, incluyendo simulaciones para efectuar pagos a través de medios digitales.

Aprendizaje por proyectos

REALIZAR UN PLAN DE INDEPENDENCIA

El alumnado diseñó un plan de independencia que involucró aspectos como buscar un piso o calcular la compra semanal. Para llevarlo a cabo se trabajó de manera colaborativa a través de la investigación y desarrollo del proyecto usando el ordenador y preparando presentaciones y hojas de cálculo.

Creación de contenido

CREAR UN VIDEO RECETARIO

El alumnado de hostelería elaboró un video recetario en el sector hostelería que permitió incluir una capa digital en la formación, reemplazando formatos tradicionales por otros más cercanos a los jóvenes y trabajando competencias de manera transversal como la creatividad.

4

Situación actual de los profesionales

4.1.

Nivel de competencias digitales y principales barreras

Competencias digitales de nivel medio, pero con brecha digital

Las competencias digitales personales de los profesores están desarrolladas y lo mismo ocurre con las competencias relacionadas con la labor profesional, a pesar de que a veces puede estar algo desactualizadas. El resto de las competencias digitales requiere un mayor desarrollo. En el caso de la cultura digital, algunos profesionales no siempre están al día respecto a la cultura digital continuamente cambiante de los jóvenes, muy a menudo debido a la brecha generacional. Por otro lado, el nivel de competencias específicas es variable, por lo general más alto en itinerarios técnicos y más bajo en los poco técnicos como estética u hostelería. Las competencias avanzadas no suelen ser el foco de interés de las E2O y por lo tanto no están desarrolladas en la mayoría de centros, quedando reservadas a E2O con un posicionamiento más tecnológico de base y con una oferta formativa acorde a este posicionamiento (ver cuadro V).

A pesar de tener competencias digitales desarrolladas, un desafío importante es la percepción de cierta brecha digital. La mayoría de los profesionales coincide en la existencia de una brecha y la atribuyen a diferencias generacionales, aversión al cambio y diversidad de enfoques profesionales. Esta brecha se acentúa aún más entre profesorado y alumnado, creando una desconexión en la cultura digital de cada grupo y generando lagunas de comunicación entre ellos.

Más de la mitad de las E2O cuenta con profesionales especializados en lo digital, quienes hacen uso constante de herramientas digitales en el aula. Un 69,7% de las entidades dispone de profesionales con un perfil más especializado en lo digital, que a menudo se encarga del aula de informática y de las formaciones específicas en competencia digital. Un 69,7% de profesionales hace uso de medios digitales para apoyar su actividad profesional de forma semanal, mientras que un 30,3 % lo hace de forma diaria.

Perfiles digitales especializados

69,7 %

de las entidades disponen de profesionales con un **perfil más especializado** en lo digital. Este perfil a menudo es el encargado del aula de informática y/o de las formaciones específicas

Frecuencia de uso de medios digitales

uso de medios digitales para apoyar su actividad profesional

30,3 % diario

69,7 % semanal

Perfiles digitales especializados y frecuencia de uso de medios digitales en las 33 E2O encuestadas

Necesitamos formación para disminuir la brecha digital entre los profesionales

Hay una falta de conexión y de asimilación entre lo digital y lo tradicional. Por ejemplo, a veces los alumnos crean y venden manualidades: ¿Por qué no hacerlo con la impresora 3D? Muchos profesionales no relacionan

Opiniones de profesionales entrevistados durante las etapas 2 y 3

Competencias digitales de los profesionales

3,9 / 5

Cultura digital
Redes sociales, ciudadanía digital, comunicación…

→ Algunos profesionales están siempre al día especialmente con la **cultura digital particular de las personas jóvenes**, y sus riesgos.

4,4 / 5

Básicas personales
Búsqueda y gestión de contenido online, gestiones administrativas online…

→ No hay problema a nivel de competencias digital básicas.

4,4 / 5

Básicas profesionales
Ofimática, correo electrónico, búsqueda de empleo, formación online…

→ No hay problema a nivel de competencias básicas profesionales aunque en ciertos casos pueden estar algo **desactualizadas.**

2,6 / 5

Específicas del itinerario formativo
Making aplicado, ofimática avanzada, pantallas táctiles profesionales…

→ **Conocimiento variable**, más alto en profesionales de itinerarios técnicos, y generalmente bajo en los poco técnicos.

1,8 / 5

Avanzadas en itinerarios más digitales
Desarrollo web y programación, diseño gráfico e ilustración digital, marketing digital…

→ Generalmente no es su foco de interés, salvo los profesionales que trabajan con **tecnologías Maker y robótica.**

Cuadro VI: Nivel de competencias digitales de los profesionales según los representantes de las 33 E2O encuestadas

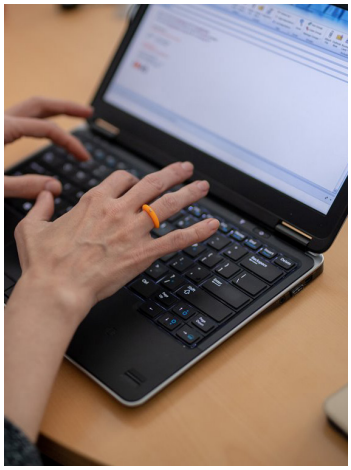
Los profesionales no relacionan los nuevos recursos digitales con lo que hacen en el aula

Se tiende a lo conocido. Por ejemplo, cuando instalamos la pizarra digital ellos querían mantener la antigua al mismo tiempo

Necesitamos formarnos para promover el uso de la tecnología y las herramientas digitales en el grado de madera, mueble y corcho

Me he formado en robótica por que veo que engancha a mis jóvenes

Opiniones de profesionales entrevistados durante las etapas 2 y 3



Uso de equipamiento versátil en el aula

Tecnologías Maker

Principales barreras para la mejora de competencias digitales de los profesores

Aunque sus competencias digitales están desarrolladas, los profesionales se ven enfrentados a algunas barreras para avanzar hacia una cultura más digital en el trabajo. Hay incertidumbre sobre el uso de herramientas digitales, una ausencia de cultura de formación continua y pocos contenidos adecuados a la realidad de las E2O, mientras que para algunos el área digital simplemente no es una prioridad en el desarrollo educativo de los jóvenes en situación de vulnerabilidad.

Estas barreras se ven agravadas por la falta de estrategias de formación sistematizadas, que normalmente son impulsadas por iniciativa propia o en espacios informales a nivel de entidad para compartir conocimiento. Es común que los profesionales no cuenten con espacios establecidos institucionalmente para actualizarse o formarse, y por lo tanto su desarrollo profesional ocurre por iniciativa propia y en su tiempo libre de forma online u offline.

Incertidumbre ante el cambio hacia la digitalización

El profesorado ve muchos obstáculos a la hora de digitalizar sus clases, en especial con el uso de nuevas herramientas digitales con las que no tienen experiencia en el aula. Esto genera una incertidumbre que frena el llevar a cabo nuevas iniciativas.

Para algunos el área digital no es una prioridad

Mientras que algunos profesionales perciben el desarrollo de competencias digitales de los jóvenes como una prioridad, otros lo dejan en segundo plano. El nivel de prioridad suele variar mucho en función de su rol con el alumnado - educativo o de orientación - y los objetivos de trabajo de competencias.

Contenidos poco adaptados a la realidad de los jóvenes

A menudo los profesionales se encuentran con dificultades para encontrar contenidos que se adecuen a la realidad de los jóvenes. Por ejemplo, algunos de los recursos adecuados a nivel formativo están dirigidos a alumnado de menor edad y por lo tanto con contenidos que no suelen interesar ni motivar a los jóvenes. Además, concretamente en el área digital, algunos de los programas clásicos de competencias digitales son percibidos como secos y poco motivadores para el alumnado.

Ausencia de una cultura de formación continua

A pesar de tener interés en formarse, por lo general no hay una cultura de formación continua tanto a nivel personal, por falta de tiempo fuera del horario laboral, como a nivel de entidad, donde a menudo no hay estrategias de formación continua más allá de la organización de acciones formativas ocasionales.

4.2.
Necesidades específicas de formación digital

Interés en cultura y pedagogía digital, metodologías activas e itinerarios del futuro

Los profesores coinciden en que necesitan formación para llevar la digitalización a sus aulas, identificándose cuatro principales áreas de interés: la potenciación de su cultura digital, el trabajo a través de metodologías activas, el fomento de la pedagogía digital y el trabajo de los itinerarios formativos con mayor foco en el futuro digitalizado del mercado laboral.

La formación en torno a la cultura digital se considera como un punto de partida, específicamente aquellas que renueven el conocimiento digital del profesorado y generen enlaces con los hábitos digitales de los jóvenes.

A pesar de que las metodologías activas y el ABP ya han sido implementadas con buenos resultados en varias E2O, hay mucho interés en continuar desarrollando esta área a fin de promover la motivación de los alumnos tanto dentro como fuera del ámbito digital.

La pedagogía digital se percibe como un método transformador del aprendizaje hacia uno más interactivo y estimulante para los jóvenes, centrándose en sacar provecho de las herramientas digitales dentro del aula. Por ejemplo, hay un gran interés en trabajar las competencias transversales a través de la fabricación digital, aunque los profesores creen que necesitarían formación tanto a nivel pedagógico como técnico.

Los profesionales quieren entender los cambios que se están produciendo en el mercado laboral para ser capaces de transmitir este conocimiento en sus aulas con un doble objetivo. Por un lado, quieren anticiparse a la digitalización de las profesiones impartidas, incluso en las menos digitales y, por otro lado, quieren identificar y conocer profesiones con cierto grado de digitalización accesibles para los jóvenes.

Hay que comenzar por los profesionales: ¿Cómo transmitiremos una cultura digital a los jóvenes si los profesionales no la tenemos?

Nos hemos formado en ABP y hemos tenido buenos resultados

Me gustaría profundizar en la filosofía Maker para desarrollar un pensamiento creativo en los jóvenes

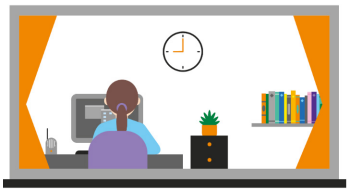
Aunque nos gustaría explorar las oportunidades que hay para los jóvenes, no lo hemos hecho por falta de tiempo y recursos

Opiniones de algunos profesionales entrevistados durante las etapas 2 y 3

Principales necesidades de formación percibidas, según los profesionales entrevistados

Contenido específico itinerarios
Derechos y obligaciones digitales
Cultura digital
Aprendizaje por proyectos
Aprendizaje colaborativo
Aprender a aprender
Pedagogía Digital
Filosofía Maker
Gamificación en el aula

Cuadro VII: Principales necesidades de formación percibidas, según los profesionales entrevistados en las etapas 2 y 3



Yo trabajo a tiempo completo y cuando me formo lo hago en mi tiempo libre

Prefiero online por la libertad que supone para formarse a ritmo propio y en los momentos oportunos

En internet hay muchos recursos pero encontrarlos y adaptarlos a mi clase toma tiempo

Opiniones de profesionales entrevistados durante las etapas 2 y 3

Como se forman depende mayoritariamente de cada profesional

En la gran mayoría de escuelas, no hay espacios establecidos institucionalmente para actualizarse o formarse y es común que los profesionales se actualicen o formen por iniciativa propia, con total autonomía.

- **Formación:** la modalidad online no funciona para todos, especialmente para profesionales en etapas tempranas de digitalización. Sin embargo, la mayor parte de los profesionales más digitales que se forman por su cuenta optan por la formación online

- **Recursos**: la mayoría de profesionales coincide en que hay una gran cantidad de recursos en línea para desarrollar dinámicas más innovadoras y/o que integren mayor componente digital. Sin embargo, hay poco material adaptado específicamente a la realidad de las E2O.

En algunos casos, las escuelas disponen de espacios para compartir conocimiento y buenas prácticas de manera interna. Sin embargo, estas iniciativas suelen ser informales, poco sistematizadas y/o de corta duración.

Claves para la formación continua

Existe voluntad por parte de los profesionales para formarse más, "a la carta" y de manera flexible en función de sus posibilidades. Algunas áreas determinantes para su formación hacen relación con el tipo de material y recursos, los formatos y duración de las formaciones y apoyo entre pares.

Una de los temas clave es el acceso a materiales y recursos adecuados a jóvenes en situación de vulnerabilidad. Por un lado, con material actualizado y adaptado a la realidad de las E2O que se enfoque en las necesidades y características de su alumnado. En un segundo nivel de prioridad se encuentra tener acceso a planes de acción y planificaciones concretas y probadas, con contenido diseñado para ser aplicado directamente en el aula a fin de simplificar el proceso de adaptación de contenidos.

La duración y formato de las formaciones también juega un papel relevante. Los profesionales prefieren formaciones breves y puntuales, con posibilidad de adaptación a su estructura horaria personal y compatible con la conciliación de la vida personal. Por otro lado, prefieren formaciones dinámicas e interactivas, entre las que los webinars, los tutoriales y las cápsulas informativas son los formatos más populares.

Otro tema relevante es la posibilidad de conectar con otros profesores durante las formaciones con el objetivo de poder intercambiar experiencias.

Sería ideal contar con material que ya venga adaptado

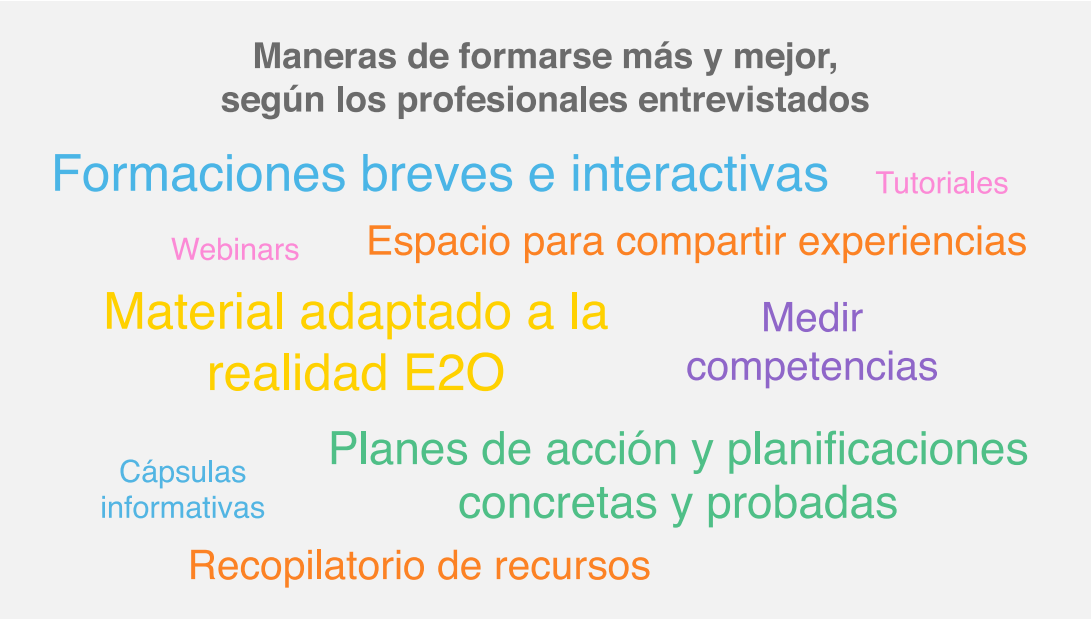
Hay muchas herramientas disponibles y a veces resulta difícil escoger

Las formaciones podrían ser a través de cápsulas informativas de 5 minutos

Aunque nos gustaría formarnos, a veces simplemente no tenemos tiempo

Me gustaría tener la oportunidad de compartir puntos de vista con otras E2O de manera continua

Opiniones de profesionales entrevistados durante las etapas 2 y 3



Cuadro VIII: Maneras de formarse más y mejor, según los profesionales entrevistados en las etapas 2 y 3

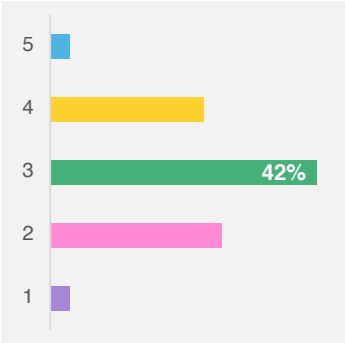
5

Situación actual de las entidades

5.1.
Nivel y prioridades de digitalización

Nivel de digitalización medio con múltiples barreras percibidas

A pesar de que la mayoría de los representantes de las E2O percibe que el nivel de digitalización es medio (42%), también observan que existen múltiples obstáculos para seguir avanzando. Las principales barreras hacia una educación más digital se atribuyen a la falta de recursos, lo que significa falta de financiación, infraestructura y equipamiento; la falta de formación digital de los profesionales; y por último la falta de interés y motivación de parte del alumnado.



Nivel de digitalización de las entidades, según las E2O encuestadas

Prioridades en la digitalización: equipamiento y formación, sobre todo a profesionales

El acceso a equipamiento adecuado, la formación de los profesionales y la formación del alumnado en competencias digitales básicas son aspectos prioritarios para las E2O. Los representantes coinciden en que existen tres áreas principales para mejorar la situación actual:

1. **Acceso a más equipamiento**. La falta de hardware y software es una realidad en las entidades que trabajan con jóvenes en situaciones de vulnerabilidad y supone una de las principales barreras para trabajar la brecha digital. A nivel de hardware, todas las E2O que han participado en el estudio disponen de al menos un aula equipada, aunque menos de la mitad dispone de equipamiento versátil que les permita llevar la capa digital al resto de aulas. Por último, menos de un tercio dispone de equipamiento específico para trabajar competencias más avanzadas, como espacios maker o talleres de diseño y serigrafía.
2. **Formación del profesorado.** La formación en **pedagogía digital y metodologías activas** se considera necesaria para lograr usar los recursos digitales, optimizar el aprendizaje y empoderar al alumnado, aunque también se considera importante disponer de **recursos digitales accesibles para utilizar en el aula**.
3. **Formación del alumnado.** En primera instancia, la formación en **competencias digitales profesionales** que permitan a los jóvenes posicionarse mejor en el mercado laboral y desarrollarse en su carrera, aunque también se considera importante la formación en **competencias personales** y **cultura digital** a fin de establecer nociones básicas que les permitan desenvolverse como ciudadanos digitales.

Nivel de equipamiento de hardware, según las E2O encuestadas

5.2.
Estrategias de digitalización

Estrategias de digitalización diversas y poco formalizadas

Los representantes de las E2O coinciden en la importancia de digitalizar sus entidades y trabajan para implementar mejoras en materia de digitalización en el sentido amplio de la palabra. Sin embargo, no siempre cuentan con una visión alineada ni una estrategia específica que se traduzcan en acciones efectivas a nivel de entidad.

Trabajar hacia una mayor digitalización del profesorado

Colaboración entre profesionales y entidades para implementar mejoras a nivel de digitalización

Objetivos y evaluación de competencias digitales

En la mayoría de E2O se evalúan algunos aspectos de la competencia digital del alumnado para facilitar su seguimiento, aunque en muy pocos casos se realiza una evaluación específica y desglosada, incluyendo las diversas facetas de la competencia digital.

Hemos creado una herramienta para evaluar la evolución competencial del alumnado

Digitalización de la formación por itinerarios formativos

Muchas E2O consideran necesario digitalizar los itinerarios formativos, aunque generalmente no se hace debido a la falta de tiempo o la ausencia de un rol específico que se encargue de impulsar iniciativas. Por otro lado, se observan niveles dispares de digitalización según los itinerarios formativos: aquellos más técnicos, como por ejemplo electricidad o madera, trabajan las competencias digitales en mayor grado que otros itinerarios menos técnicos como restauración o peluquería y estética.

Nos gustaría digitalizar las formaciones actuales, pero no tenemos tiempo y necesitamos un impulso

Pedagogía digital

Algunas E2O empiezan a utilizar herramientas digitales para dar contenido tanto específico como generalista, con muy buenos resultados cuando se hace a través del ABP y actividades gamificadas. Sin embargo, la imposibilidad de algunas escuelas de acceder a equipamiento y herramientas digitales en todas las clases supone un contratiempo para la integración de pedagogías digitales de manera sistematizada.

El ABP ha dado muy buenos resultados. Trabajamos la investigación y desarrollo de proyecto con ordenador, presentaciones y diálogo entre pares

Equipamiento

Como mencionado con anterioridad, la falta de equipamiento es percibido como una barrera importante para la educación digital, ya que muchas escuelas no tienen suficiente equipamiento para trabajar con dispositivos digitales en todas las sesiones, por lo que suele hacerse una vez por semana. Por otro lado, hay mucho interés en la creación de espacios maker para trabajar tanto las competencias digitales como las transversales.

Nos gustaría que la escuela estuviera completamente digitalizada para que el alumnado conviva día a día con las nuevas tecnologías

Formación de los profesionales

Algunas E2O impulsan acciones formativas puntuales a nivel interno y disponen de cápsulas formativas para compartir buenas prácticas entre los profesionales. Sin embargo, no suelen disponer de un plan de formación continua, el cual suele correr a cuenta propia del profesional.

Normalmente la formación responde más a las inquietudes personales y no a un sistema interno, principalmente por falta de capacidad

Digitalización de los procesos de la entidad

Las entidades más avanzadas digitalmente están llevando a cabo acciones para potenciar el desarrollo de las competencias digitales de forma transversal; lo digital no sólo se reduce a lo aprendido en el aula, si no que involucra las actividades cotidianas de los estudiantes. Más allá de la esfera educativa, también apuestan por digitalizar los procesos para mejorar la productividad.

Estamos digitalizando los procesos para que todo tenga un vínculo con lo digital. Por ejemplo, usamos códigos QR para las inscripciones y tenemos aulas informáticas de uso libre

6

Conclusiones y posibles líneas de actuación

Acompañar a los jóvenes en situación social y educativa vulnerable para mejorar y potenciar sus competencias digitales es esencial para que puedan hacer frente a los retos de la economía digital y beneficiarse de ella. Representantes de las E2O y expertos coinciden en la importancia de diseñar estrategias que abran caminos hacia una oferta educativa más digital para impulsar las competencias del alumnado y darles mejor proyección profesional.

Gracias al trabajo colectivo en este proyecto con el grupo de representantes de E2O y otros expertos, hemos identificado ocho líneas de actuación, cuatro a nivel de aula y del trabajo de cada profesional u orientador, y cuatro a nivel de la entidad y su proyecto colectivo. Para cada línea de actuación, ya existen buenas prácticas en algunas escuelas, pero todos coinciden que queda mucho camino por delante para sistematizar y generalizarlas.

6.1.
Líneas de actuación a nivel del aula

I. Entender el nivel de competencias digitales del alumnado

Entender el nivel de competencias digitales es un punto de partida esencial para definir un itinerario de aprendizaje en adecuación con el colectivo y con cada alumno. La evaluación debería ser explícita, amena y participativa, para permitir una toma de conciencia por parte del alumno sobre la importancia de las competencias digitales, referente a necesidades concretas de la vida personal y profesional (ver también cuadro IX y punto II). También la evaluación debería ir en consonancia a la progresión de cada alumno e integrando reflexiones sobre su vocación y las oportunidades de empleo (ver también punto III).

Cuadro IX: Entender y trabajar las competencias digitales por necesidades concretas y por proyectos

II. Trabajar las competencias digitales en base a necesidades y por proyectos

Para motivar al alumnado y crear relevancia, es fundamental trabajar las competencias digitales conectando contenidos curriculares con contextos reales a través de un aprendizaje activo y por proyectos, empezando por sus intereses personales y trabajando en necesidades concretas como construirse como ciudadano digital, entrar en el mercado laboral o ser digital en su empleo. La experiencia de algunas E2O, por ejemplo, vinculando proyectos con el desarrollo personal de sus alumnos o solucionando problemas concretos de su entorno cercano, ha dejado en evidencia que esta modalidad de enseñanza y aprendizaje consigue motivar y entusiasmar a los jóvenes. De esta manera, el aprendizaje de las competencias digitales gana en significado y se refuerza, generando un círculo virtuoso de aprendizaje (ver cuadro X).

Cuadro X: El círculo virtuoso del aprendizaje

> "Al transformar la modalidad de enseñanza y aprendizaje por uno más activo y al mismo tiempo conectar con los intereses genuinos de los jóvenes, se logra trabajar la autoconfianza a un nivel que empodera a los jóvenes para ir más lejos en su proyecto profesional"

Para ir más lejos, otro aspecto para conseguir este círculo virtuoso, podría ser un cambio de roles en el proceso de aprendizaje, donde la relación tradicional alumno/a-profesor/a se convierte en aprendizaje bidireccional. Esto permitiría incorporar procesos de aprendizaje auto gestionado e impulsar el desarrollo de competencias específicas en torno a las competencias digitales como por ejemplo la autonomía, el liderazgo o la resolución de problemas complejos.

III. Potenciar la vocación digital del alumnado

Cómo hemos visto, muchos jóvenes aspiran a empleos digitales, pero es necesario potenciar su vocación desde las aulas y generar confianza para que puedan llegar a materializarla. Esto es un esfuerzo que pasa por varias etapas, reforzando el perfil digital de los jóvenes en función de sus aspiraciones (ver cuadro XI).

4. Dar a conocer los nuevos empleos digitales y tecnológicos, por ejemplo a través de visitas o charlas inspiradoras, y acompañar a los jóvenes con vocación clara TIC hacia formaciones especializadas como la programación

3. En los itinerarios de formación de profesiones que se están digitalizando rápidamente como por ejemplo la mecánica, orientar la formación hacia nuevas oportunidades de empleo de mayor valor añadido (por ejemplo, la fabricación digital)

2. Impulsar las competencias de emprendimiento digital como por ejemplo saber promocionar cualquier tipo de negocio en canales online y redes sociales, o adoptar nuevas herramientas digitales. Estas competencias pueden ser útiles a la hora de emprender de forma autónoma, pero también ser valoradas positivamente por empleadores de empresas existentes

1. Conseguir un nivel adecuado de competencias digitales que asegure la empleabilidad de todos los jóvenes, ya que sin estos conocimientos hoy es difícil acceder a la mayoría de empleos, incluso los empleos de servicio o más manuales

Cuadro XI: Camino hacia las profesiones TIC

Para que este camino sea posible, es importante trabajar con el alumnado de acuerdo a sus intereses y desarrollar sus habilidades para aprender a aprender para ser más resilientes en el mercado laboral.

IV. Continuar formándose en metodologías de aprendizaje activo de competencias digitales

Para poder trabajar las competencias digitales en las líneas descritas en los puntos I a III, es imprescindible que los profesores y orientadores puedan continuar formándose y disponer de recursos metodológicos adecuados.

Los profesionales tienen voluntad para formarse, sin embargo necesitan ofertas formativas y recursos adaptados a sus necesidades. Por un lado, existe una alta demanda por contenidos y recursos adaptados a la realidad de su alumnado, como por ejemplo dinámicas para el aula, plantillas, ejemplos de proyectos o herramientas. Por el otro, formaciones que tomen en cuenta la escasa disponibilidad de tiempo y que posean un nivel de flexibilidad adecuada; por ejemplo, formaciones online con capacidad de acoger incluso a aquellos profesionales que requieran más apoyo al comienzo o comunidades de docentes para compartir visiones y buenas prácticas.

Aparte de la formación en metodologías de aprendizaje activo de competencias digitales, que es el núcleo central de esta propuesta, hay necesidades específicas de formación continua, según el perfil de cada profesor u orientador:

1. **Cultura digital:** ser más digital en su día a día y actualizarse en la evolución de la cultura digital en la sociedad, en particular el lenguaje de los jóvenes.

2. **Conocimientos digitales específicos en su área de especialidad:** orientar la formación profesional a la creciente digitalización de muchas profesiones y permitir a los alumnos anticiparse a los cambios por venir (ex. electricidad, mecánica, comercio…).

3. **Pedagogía digital:** formaciones y recursos para incorporar herramientas digitales y mejorar la experiencia de aprendizaje del alumnado, como por ejemplo la gamificación o el uso del móvil como herramienta de aprendizaje.

6.2.
Líneas de actuación a nivel de la entidad

V. Adoptar una visión y estrategia digital global

Para favorecer el desarrollo de competencias digitales y nuevas oportunidades profesionales para su alumnado, es fundamental que cada escuela desarrolle una visión global propia en línea con sus características y una estrategia digital explícita (ver cuadro XII).

Cuadro XII: Posibles componentes para formular una estrategia digital a nivel de entidad

Esta debería incluir todos los aspectos mencionados previamente, cómo la evaluación de las competencias digitales dentro de un marco común, las metodologías activas en el aula, la digitalización de los itinerarios, y posiblemente la creación de nuevos itinerarios emergentes para profesiones futuras con un importante componente digital (por ejemplo, ligadas a la fabricación digital o el internet de los objetos).

Se trata también de fomentar la cultura digital a nivel de todo el centro, lo que incluye los procesos de la entidad, cómo la gestión del conocimiento o la colaboración interna y externa.

VI. Diseñar aulas creativas y equipamientos más flexibles

Otro aspecto de la estrategia digital es la creación de aulas y equipamientos más flexibles, que permitan a profesores y alumnos trabajar las competencias digitales con las nuevas metodologías activas, experimentar y crear aplicando el círculo virtuoso de aprendizaje. Este aspecto puede estar condicionado por la limitación de recursos de cada centro, pero durante el estudio hemos observado medidas sencillas de flexibilización del aula, como por ejemplo la creación de "aulas de innovación" con una disposición diferente del mobiliario para facilitar la colaboración, espacios en los muros y materiales variados para la generación creativa, o un rincón adaptado para grabaciones multimedia. Se puede trabajar con ordenadores de mesa, aunque para más flexibilidad y colaboración es preferible favorecer dispositivos móviles. Cuando los recursos lo permitan, también se pueden ir añadiendo otros equipamientos, como por ejemplo alguna impresora 3D.

Aula GarageLabs con mobiliario flexible

VII. Facilitar la formación continua y el aprendizaje colaborativo de los profesores y orientadores

Es importante que las escuelas incorporen en sus estrategias la formación continua dentro y/o fuera de los centros en todos los aspectos comentados (ver también punto IV), dedicando espacios, tiempo y recursos a ella, y ayudando en la localización de cursos formativos adecuados. De esta manera, se apoya a los profesores y orientadores en su desarrollo personal y profesional y al mismo tiempo se acelera la transformación hacia una cultura más digital. También se ha visto que da buenos resultados fomentar el aprendizaje colaborativo entre profesionales de un mismo centro y entre entidades para generar y favorecer la adopción de buenas prácticas adaptadas a las necesidades específicas de jóvenes en situación vulnerable.

VIII. Abrir la escuela a la comunidad

Otro aspecto del aprendizaje colaborativo es la apertura de las escuelas a la comunidad con el principal objetivo de que las tendencias digitales lleguen de forma tangible al profesorado y al alumnado. Por ejemplo, invitando u organizando visitas a empresas digitales, o incluso colaborando en proyectos digitales del mundo real que fomenten el aprendizaje de los alumnos. De esta forma el aprendizaje se hace concreto y los jóvenes pueden ganar confianza y proyectarse hacia nuevos tipos de empleo.

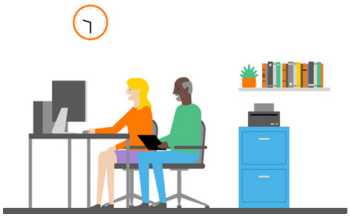
Para mejorar la competencia digital del alumnado es necesario transformar el modelo educativo hacia uno más práctico y participativo que vincule el contenido a la realidad de los jóvenes. Por un lado, basado en metodologías más activas que potencien la participación del alumnado y promuevan el aprender a aprender, como por ejemplo el trabajo por proyectos; por otro lado, con contenidos y formatos que conecten con el alumnado, relacionados con su día a día y sus necesidades, para que encuentren una mayor utilidad en el contenido y así incrementen su motivación hacia el aprendizaje. Un modelo de estas características puede llevar el aprendizaje hacia un círculo más virtuoso que multiplique las posibilidades de potenciar la vocación digital del alumnado en empleos más digitales. Para poner en marcha un modelo de estas características, es necesario entender el punto de partida del alumnado a través de una medición de su competencia digital pero también de las necesidades de aprendizaje alrededor de la misma.

Líneas de actuación a nivel del aula

Entender el nivel de competencias digitales del alumnado

Trabajar las competencias digitales en base a necesidades y por proyectos

Potenciar la vocación digital del alumnado



Continuar formándose en metodologías de aprendizaje activo de competencias digitales

Sin embargo, la mejora de la competencia digital del alumnado no es posible si únicamente promovemos acciones a nivel de aula; es necesario que las entidades se involucren de manera activa y determinen una visión global acerca de la digitalización, así como estrategias concretas para implementarla. Aunque la falta de equipamiento digital es una realidad en las aulas, existen estrategias alternativas para potenciar el aprendizaje activo de competencias digitales. Por ejemplo, abrir la escuela a la comunidad, colaborando con entidades cercanas que dispongan de equipamientos especializados, o transformar espacios en aulas creativas con equipamientos versátiles que permitan un aprendizaje más flexible. Por último, para garantizar la mejora de la competencia digital del alumnado es necesario que desde las entidades se apoye a los profesionales que trabajan con los jóvenes a formarse de manera continua y a crear un clima de colaboración y transmisión de conocimientos entre ellos.

Líneas de actuación a nivel de entidad

Adoptar una visión y estrategia digital global

Diseñar aulas creativas y equipamientos flexibles

Facilitar la formación continua y aprendizaje colaborativo de los profesores y orientadores

Abrir la escuela a la comunidad