



**DICIPASS**  
European Digital Citizenship Pass  
for Youth Empowerment and Participation

RESULTADO DE IO1

# INFORME COMPARATIVO



## CIUDADANÍA DIGITAL Y TRABAJO JUVENIL

 Erasmus+

COMPILACIÓN / PAULIUS PAKUTINSKAS  
DISEÑO / MARINA BYKOVA  
PRODUCCIÓN / VŠJ PASAULIO PILIEČIŲ AKADEMIJA



<b>Índice comparativo transnacional .....</b>	<b>3</b>
Resumen de la investigación .....	3
Regulación e integración de la ciudadanía digital .....	6
<b>Conclusiones .....</b>	<b>11</b>
Percepción de la ciudadanía digital .....	13
<b>Conclusiones .....</b>	<b>19</b>
Prioridades de aprendizaje adicionales.....	24
<b>Conclusiones .....</b>	<b>27</b>
<b>Conclusiones y recomendaciones .....</b>	<b>28</b>
Conclusiones consolidadas .....	28
Recomendaciones consolidadas .....	32

# Índice comparativo transnacional

## Resumen de la investigación

El análisis transnacional de los seis Estados miembros de la UE incluidos en el estudio - Grecia, Irlanda, Alemania, España, Chipre y Lituania - incluyó tanto la opinión de los jóvenes como los comentarios del trabajo de los jóvenes y el análisis de las iniciativas, así como la investigación documental de las estadísticas de los países y la Agenda Digital. El estudio fue realizado por los socios del proyecto:

**Irlanda** - CCS DIGITAL EDUCATION LIMITED

**Alemania** - CULTURE GOES EUROPE (CGE)- SOZIOKULTURELLE INITIATIVE ERFURT EV

**Grecia** - UNIVERSITY OF PIRAEUS RESEARCH CENTER

**Lituania** - VSI PASAULIO PILIECIU AKADEMIJA

**Chipre** - A & A Emphasys Interactive Solutions Ltd

**España** - Associacio Programes Educatius Open Europe

El **objetivo** principal de este estudio es:

- seguir investigando el panorama actual en los países socios en relación con los 5 aspectos clave:

- (1)** los perfiles de los jóvenes y los trabajadores juveniles en relación con la ciudadanía digital,
- (2)** las estrategias/políticas a nivel nacional y de la UE en relación con la promoción de la ciudadanía digital en el aprendizaje formal/no formal,
- (3)** el brindar oportunidades de formación a los jóvenes trabajadores del sector público y privado en el ámbito concreto,
- (4)** la conformidad de las políticas/prácticas nacionales con las estrategias e iniciativas de la UE/Consejo de Europa en las esferas que se examinan aquí,

(5) las necesidades digitales de los trabajadores de la juventud y los jóvenes. La innovación: El carácter innovador de esta propuesta de resultados

## IVESTIGACIÓN DE ESTUDIO

### Visión general

Una encuesta online fue el principal instrumento utilizado para realizar investigaciones sobre el terreno acerca de las necesidades de los jóvenes en las esferas abarcadas por el proyecto: desarrollo digital, colaboración online, necesidades digitales de los jóvenes y trabajadores juveniles, oportunidades de formación, estrategias y políticas digitales. El grupo destinatario de las encuestas fue el de los jóvenes y los trabajadores juveniles de diversos grupos de edad de 16 a 35 años o más. La encuesta tenía por objeto reunir datos demográficos y personales sobre los encuestados, sus conocimientos actuales en materia de tecnología de la información y las comunicaciones, información sobre la suficiencia de sus conocimientos digitales y sus necesidades.

### Metodología

Se utilizó una herramienta de encuesta online. El equipo del proyecto acordó un conjunto de preguntas y se creó una versión en inglés de la encuesta. Esta fue luego adaptada por el correspondiente socio del proyecto al griego, lituano, alemán, inglés y español. Las preguntas de la encuesta reunieron datos relativos a:

- **Información personal**, – incluyendo sexo, edad, área temática
- **Cuestiones educativas y económicas** – incluido el nivel de educación
- **Competencias digitales** - Uso actual de las áreas de habilidades y formas de obtener conocimientos
- **Intereses vocacionales/aspiraciones** - situación laboral, capacidad para el desempeño de las necesidades digitales; conocimientos actuales en áreas previamente establecidas

Las conclusiones del estudio se exportaron luego y se realizaron análisis a nivel de país en hojas de cálculo. A continuación, se agregaron las conclusiones para comparar los países y hacer un promedio entre ellos. Debido al diferente tamaño de las muestras de los países, el promedio entre países se calculó generalmente utilizando el valor porcentual de los países. Se creó un documento común de análisis de múltiples conglomerados. Se reunieron las principales conclusiones y se creó el Índice Transnacional con fines de difusión.

Las principales fuentes de información fueron la información reunida por los asociados sobre políticas, estrategias e iniciativas existentes en sus países, el marcador de la agenda digital, encuestas de jóvenes y trabajadores juveniles y entrevistas de grupos seleccionados.

También se utilizó la investigación de documental o la investigación secundaria. Los países del proyecto realizaron investigaciones documentales nacionales y reunieron datos pertinentes para el proyecto a partir de los recursos nacionales existentes. En el resultado, los datos reunidos se utilizaron para crear tendencias y perspectivas consolidadas para el Índice Transnacional.

## Regulación e integración de la ciudadanía digital

Tanto la ciudadanía digital como las políticas de uso aceptable son necesarias para proporcionar dirección, educación y apoyo, así como parámetros claros para los jóvenes y los trabajadores juveniles. Tal vez sea necesario actualizar las políticas de uso aceptable, pero éstas siguen desempeñando un papel en la identificación de una dirección clara. Las políticas de ciudadanía digital cumplen la importante función de preparar a los jóvenes, los trabajadores sociales, los interesados y las organizaciones para una sociedad cambiada y en evolución. Las políticas de ciudadanía digital sirven de base para apoyar y orientar la enseñanza del aprendizaje de la ciudadanía digital. Si bien la enseñanza de la ciudadanía digital no está plenamente formalizada en los planes de estudios (en el contexto de los países asociados), se observa un ligero avance hacia ella en los países socios (**Alemania, Lituania, España, Chipre, Irlanda**). Las secciones que tratan de la soltura digital y tecnológica se encuentran en el marco de la **Agenda Digital para Europa (DAE)**, que ha sido seguida y aplicada progresivamente por los países socios. Es una de las siete iniciativas emblemáticas de la estrategia Europa 2020. Se centra en las tecnologías modernas y los servicios online que permitirán a Europa crear puestos de trabajo y promover la prosperidad económica. Su objetivo es mejorar la vida cotidiana de los ciudadanos y las empresas de la UE de diversas maneras.

La **Agenda Digital 2014-2017, la Estrategia Europea para el Mercado Único Digital** y la **Estrategia de la UE para la Juventud** han venido desempeñando un papel importante en la conformación y estructuración de la agenda de la ciudadanía digital dentro de los países asociados y sus estrategias nacionales (Alemania, Lituania, España, Chipre, Irlanda, Grecia). Aunque las estrategias digitales nacionales de todos los socios difieren y hacen hincapié en distintas esferas de interés, hay varias esferas de interés importantes que son comunes a todos los Estados. Las principales esferas de interés de las estrategias digitales son las siguientes:

- (1) Habilidades y motivación de los ciudadanos para usar las TIC;
- (2) Desarrollo del contenido electrónico;
- (3) La infraestructura de las TIC.

Los Programas Digitales Nacionales (según los datos de la investigación de documental) se basan en el supuesto de que sólo un desarrollo equilibrado de todas estas áreas puede conducir a un desarrollo rápido y sostenible de la sociedad de la información y dar lugar a la consecución de los objetivos previsto en la Agenda Digital para Europa. Hay 6 objetivos generalizados que también son comunes a todas las estrategias nacionales:

1. Reducir la brecha digital de los residentes y alentarlos a adquirir conocimientos y aptitudes que les permitan utilizar plenamente y con éxito las TIC;
2. Crear nuevos servicios públicos y administrativos online tecnológicamente avanzados y alentar a los residentes a utilizarlos;
3. Utilizar las TIC en la promoción de la cultura y el idioma;
4. Promover la utilización de las TIC para el desarrollo empresarial;
5. Desarrollar redes de comunicaciones electrónicas de banda ancha en zonas insuficientemente atendidas;
6. Garantizar una infraestructura de TIC segura, fiable e interactiva.

También es importante mencionar que el principal objetivo de todas las estrategias nacionales en materia de tecnología digital es presentar una serie de medidas y objetivos para alentar a los ciudadanos y las empresas a participar en una sociedad con capacidad digital. En particular:

- Profesores; para que los niños adquieran y mejoren sus habilidades digitales, es necesario mejorar la calificación de los profesores – [Alemania](#), [Lituania](#), [Irlanda](#), [Grecia](#).
- Jóvenes que no tienen empleo, educación o formación (NINIs) – [España](#), [Alemania](#), [Lituania](#), [Irlanda](#), [Grecia](#), [Chipre](#).
- Residentes rurales; residentes que padecen una división regional – [Lituania](#), [Irlanda](#), [Chipre](#).
- Población con bajos ingresos; más de tres cuartas partes de la población del país utilizan Internet, pero con mayor frecuencia se trata de población con altos ingresos que vive en las ciudades más grandes del país – [España](#), [Lituania](#), [Irlanda](#),

## Chipre

- Las personas discapacitadas – [Lituania](#), [Irlanda](#), [Chipre](#).

Otro aspecto importante que vale la pena mencionar es que existen otras regulaciones nacionales y estrategias de integración de (para) las políticas de juventud entre los países asociados que han sido descubiertas durante la investigación documental de **DICIPASS4YOUTH**. Estas partes interesadas, iniciativas, actividades y programas se correlacionan con los objetivos dentro de los marcos de las Estrategias Digitales Nacionales y cubren las áreas de enfoque y hacen cumplir los procesos de digitalización para alcanzar las metas del programa:

**Chipre** - Recientemente se han elaborado en Chipre programas y actividades organizados por el Ministerio de Comercio, la Fundación para la Promoción de la Investigación y la Universidad de Chipre relacionados con el aumento del acceso de los jóvenes a la tecnología digital. Se han organizado iniciativas al más alto nivel con fondos públicos a fin de promover la cultura empresarial en la comunidad digital. En esos programas se respalda la ciudadanía digital y se hace hincapié en la necesidad de una ciudadanía activa mediante la tecnología digital. Con el fin de integrar a los jóvenes en el mercado laboral, el Gobierno elaboró medidas de empleo para los jóvenes dando prioridad a la tecnología de la información y la tecnología en general. Además, las políticas de juventud refuerzan la importancia del funcionamiento de los órganos de representación de los jóvenes, como el Parlamento de los Jóvenes y los Niños, el Programa del Parlamento de los Jóvenes, la Cámara de Representantes de los Jóvenes, así como los Consejos de la Juventud como el Consejo de la Juventud de Chipre, los Consejos Municipales de la Juventud y los sindicatos de estudiantes de enseñanza superior. Asociaciones como la Junta de la Juventud de Chipre iniciaron actividades de promoción de los derechos de los jóvenes, haciendo campaña para la protección de los derechos humanos en línea y desarrollando la participación y la ciudadanía de los jóvenes en línea, incluidos los procesos de gobernanza de Internet.

**Alemania** - En 2019 se puso en marcha un pacto digital para las escuelas (**DigitalPakt Schule**) un plan en virtud del cual el Gobierno Federal y los Länder están equipando a las escuelas con tecnología digital de alta calidad. Durante un período de cinco años, el Gobierno Federal proporcionará un total de cinco mil millones de euros; con al menos otros quinientos millones de

euros procedentes de los Länder, el total es de al menos 5.500 millones de euros. Las escuelas pueden solicitar financiación al gobierno de los respectivos Länder. Para hacer posible este sistema, las cámaras altas (Bundesrat) y bajas (Bundestag) del parlamento enmendaron el artículo 104c de la Ley Fundamental de Alemania (Grundgesetz). El objetivo es crear "infraestructuras de educación digital" mediante la construcción de nubes escolares, por ejemplo, y facilitar y mejorar la enseñanza usando medios digitales. Está previsto que el acuerdo "DigitalPakt School 2019 to 2024" se aplique en diferentes municipios de Alemania; entre ellos, Turingia. Las subvenciones sirven para promover las inversiones de los estados federales y los municipios (asociaciones de municipios) en la infraestructura municipal de las escuelas de enseñanza general y las escuelas de formación profesional de patrocinio público, así como en la infraestructura, de conformidad con la legislación de los países, de las escuelas equivalentes de patrocinio privado. La consideración de las organizaciones independientes se basa en su cuota de participación en el número de estudiantes en todo el país. En el caso de las escuelas de propiedad privada, la autoridad escolar asume los derechos y obligaciones de los municipios en virtud de este acuerdo.

**Grecia** - En 2019, Grecia puso en marcha un proyecto para aumentar la conciencia digital; el proyecto Action Synergy<sup>1</sup>. Este proyecto piloto tenía por objeto empoderar a los jóvenes mediante la ciudadanía digital, el pensamiento crítico y la alfabetización mediática, de modo que pudieran crecer como líderes digitales seguros y responsables. En el marco del proyecto, se elaboró una guía para maestros y padres, que ha sido adaptada por Action Synergy para que se ajuste al contexto griego<sup>2</sup>.

**Irlanda** - El Consejo Nacional de la Juventud de Irlanda (NYCI), que es el órgano representativo de las organizaciones juveniles voluntarias, también promueve la integración de elementos digitales en la vida cotidiana<sup>3</sup>. Más concretamente, el NYCI ha elaborado un Plan Estratégico 2018-202, en el que se establecen diversos indicadores y medidas relacionadas con el trabajo digital de los jóvenes. Una de las medidas previstas por el Instituto Nacional de la Juventud es prestar apoyo a las organizaciones juveniles en la esfera de la labor digital para la juventud, mediante un conjunto de actividades de capacitación en esa esfera y ofrecer información sobre las políticas y prácticas pertinentes. Además, la NYCI procura promover su

labor con el Gobierno de Irlanda y otros organismos en la esfera de la labor digital para la juventud y mejorar la participación del sector en la promoción de más oportunidades para los jóvenes<sup>4</sup>. La NYCI también desarrolla varias oportunidades de formación y organiza eventos relacionados con la promoción del trabajo digital para jóvenes<sup>5</sup>. Aparte de los Consejos de la Juventud que desarrollan

---

<sup>1</sup> Young Digital Leaders(<http://action.gr/home/projects/citizenship-education/young-digital-leaders/> )

<sup>2</sup> Young Digital Leaders – Guide (<http://action.gr/wp-content/uploads/2019/01/Parent-Guide-2019-Greece-Greek.pdf> }

<sup>3</sup> Digital Youth Council, “About”, (Recuperado desde <https://www.youth.ie/about/>, 10/2/2020).

<sup>4</sup> Meister Daniel, Lowry Elaine, *STRATEGIC PLAN 2018-2022*, National Youth Council of Ireland, Dublin, 2018, (Recuperado desde: [https://www.youth.ie/wp-content/uploads/2019/01/NYCI\\_StrategicPlan\\_2018-2022.pdf](https://www.youth.ie/wp-content/uploads/2019/01/NYCI_StrategicPlan_2018-2022.pdf), 10/2/2020).

<sup>5</sup>NYCI, “Training & Events”, (Recuperado desde <https://www.youth.ie/training-and-events/>, 10/2/2020).

varias medidas destinadas a promover la participación digital de los jóvenes, el Ministro de Asuntos de Infancia y Juventud también ha puesto en marcha una Estrategia Nacional para la Juventud (2015-2020), con la intención de apoyar a los jóvenes para que desarrollen su máximo potencial y también facilitar su transición de la infancia a la edad adulta. En lo que respecta a su participación digital, la estrategia se centra en la promoción del uso de nuevas tecnologías y el apoyo a la adquisición de conocimientos digitales por parte de los jóvenes, con el respaldo también de la aplicación del Plan de Acción sobre las aptitudes en materia de tecnología de la información y las comunicaciones<sup>6</sup>.

**Lituania** - La Coalición Digital Nacional, recientemente establecida en Lituania, se reúne con los interesados más activos en materia de conocimientos sobre las TIC. En virtud del memorando, firmado el 7 de noviembre de 2013 en Vilna, las instituciones, empresas y organizaciones que coordinan la promoción de una sociedad basada en el conocimiento en Lituania, que promueven y desarrollan las aptitudes digitales de los jóvenes y la comunidad en general y que capacitan a los profesionales de las TIC, convinieron en formar la Coalición Digital Nacional para la Promoción de las Aptitudes Digitales para el Empleo en Lituania (denominada en adelante "la Coalición Nacional") y en cooperar en la ejecución del programa de desarrollo de la sociedad de la información 2014-2020 Agenda Digital para Lituania a fin de aumentar el empleo y lograr una utilización más eficaz del potencial digital. Los socios de la Coalición Nacional acuerdan los siguientes objetivos:

1. Reducir sustancialmente la escasez de profesionales de las tecnologías de la información, mejorar las condiciones para que los empleados de los sectores público y privado, así como todos los habitantes, aprendan y mejoren continuamente los conocimientos necesarios en materia de tecnologías de la información y las comunicaciones para el trabajo, el establecimiento de empresas de tecnologías de la información y el desarrollo del mercado digital.
2. Atraer a más jóvenes para que elijan los estudios y profesiones relacionados con las TIC y otras ciencias, para garantizar la adquisición de conocimientos digitales también al aprender otras profesiones.

### 3. Concienciar al público sobre la importancia de las habilidades y competencias digitales.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Department of Children and Youth Affairs, *NATIONAL YOUTH STRATEGY 2015–2020*, Publicaciones del Gobierno, Dublín, 2015, (Recuperado de: <https://www.youth.ie/wp-content/uploads/2019/04/20151008NatYouthStrat2015to2020.pdf>, 10/2/2020)

<sup>7</sup> Más información sobre las tareas y actividades aquí: <http://www.skaitmeninekoalicia.lt/en/>

## Declaraciones finales

La digitalización ha traído una serie de cambios fundamentales en la forma en que vivimos nuestras vidas y ha penetrado sin problemas en todos los aspectos de las sociedades postindustriales. El avance de la tecnología en los últimos años ha impactado no sólo en la sociedad sino también en la economía de los estados. Este rápido crecimiento de la digitalización condujo a los gobiernos a ajustarse a los cambios que la tecnología trae consigo y a crear reformas nacionales que tienen como objetivo utilizar la tecnología para mejorar el acceso en línea en beneficio de los ciudadanos, las empresas y los empleados. Para asegurar la transformación efectiva en la era digital, es necesario promover la ciudadanía digital. Específicamente, la ciudadanía digital se refiere a la gran responsabilidad que tienen tanto los ciudadanos como los gobiernos de utilizar la tecnología de manera responsable. La Unión Europea ha desarrollado en los últimos años acciones para promover la educación de la ciudadanía digital, incluyendo la seguridad y la protección de los ciudadanos en el entorno digital.

En Irlanda, Lituania, Chipre, Grecia, España y Alemania se han elaborado numerosas estrategias para incorporar la ciudadanía digital, principalmente mediante la aplicación de medidas relacionadas con la participación digital de los ciudadanos. En particular, las estrategias digitales nacionales se comprometen a alentar a los ciudadanos a participar en una sociedad digitalmente habilitada, mediante la creación de muchas iniciativas relacionadas con la capacitación para la adopción digital y el desarrollo de aptitudes digitales.

Además, hay varias buenas prácticas de iniciativas, programas y actividades entre los países socios, por ejemplo, el Consejo Digital de la Juventud y el Consejo Nacional de la Juventud de **Irlanda** (NYCI), a Junta de la Juventud de **Chipre**, los Jóvenes Líderes Digitales (**Grecia**), el Pacto Digital para las Escuelas (DigitalPakt Schule -**Alemania**) que se centran en acciones relacionadas con la juventud y el trabajo de los jóvenes.

No obstante, es esencial que se elaboren más programas y políticas, dirigidos también a los jóvenes con menos oportunidades (como los NINIs), ya que es posible que carezcan de conocimientos en materia de competencias digitales y que no tengan acceso en condiciones de

igualdad a los recursos y las herramientas para mejorarlas. Para estos grupos desfavorecidos que luchan contra la exclusión social, su participación digital, dado que vivimos en la era digital, es esencial para garantizar su inclusión social y, por tanto, su compromiso activo en la sociedad.

En la esfera del trabajo con los jóvenes también se necesitan políticas y estrategias de integración. Sobre la base de los datos reunidos, hasta la fecha sólo se han integrado a un nivel moderado tres elementos del marco de competencias de ciudadanía digital entre los países asociados. Otros elementos siguen estando apenas integrados a nivel nacional. De acuerdo con los resultados de los encuestados (trabajadores juveniles): ***La garantía de la seguridad del equipo informático y de los datos personales mientras se está en línea, el respeto de los derechos y las responsabilidades en el mundo digital y la utilización eficaz de las tecnologías digitales basada en la conciencia crítica*** son los elementos que con mayor probabilidad se integrarán a diario o en las prácticas cotidianas de trabajo de los jóvenes entre los países asociados.

Sólo **3 elementos** de 9 con el nivel de integración 50% de 100% indica una baja integración práctica entre los trabajadores juveniles. Los educadores y trabajadores juveniles no informan y practican suficientemente el marco de competencias de la ciudadanía digital.

Los datos tienen importantes repercusiones en la formulación del marco de aprendizaje de la ciudadanía digital, ya que el objetivo es proporcionar nuevos marcos de aprendizaje para los educadores y los trabajadores jóvenes con detalles sobre los nueve elementos de la ciudadanía digital. Estos elementos deberían enseñarse e incorporarse en sus políticas de entorno laboral y normas de rendimiento en relación con el uso de la tecnología. Además, los trabajadores deberían utilizar la información ya proporcionada incluida en los programas nacionales para introducir a sus grupos destinatarios en los conceptos de ciudadanía digital, ayudando a construir el puente entre los educadores y las diferentes generaciones en la era actual de expansión del uso de la tecnología educativa.

## Percepción de la ciudadanía digital

La ciudadanía digital puede definirse como las normas de comportamiento con respecto al uso de la tecnología. Como una forma de entender la complejidad de la ciudadanía digital y los problemas de uso, abuso y mal uso de la tecnología, hemos identificado nueve áreas generales de comportamiento que conforman la ciudadanía digital: 1. Etiqueta: normas de conducta o procedimiento electrónico; 2. Comunicación: intercambio electrónico de información; 3. Educación: proceso de enseñanza y aprendizaje de la tecnología y su uso; 4. Acceso: participación electrónica plena en la sociedad; 5. Comercio: compraventa electrónica de bienes; 6. Responsabilidad: responsabilidad electrónica por acciones y hechos; 7. Derechos: aquellas libertades que se extienden a todos en un mundo digital; 8. Seguridad: bienestar físico en un mundo de tecnología digital; 9. Seguridad (autoprotección): precauciones electrónicas para garantizar la seguridad..

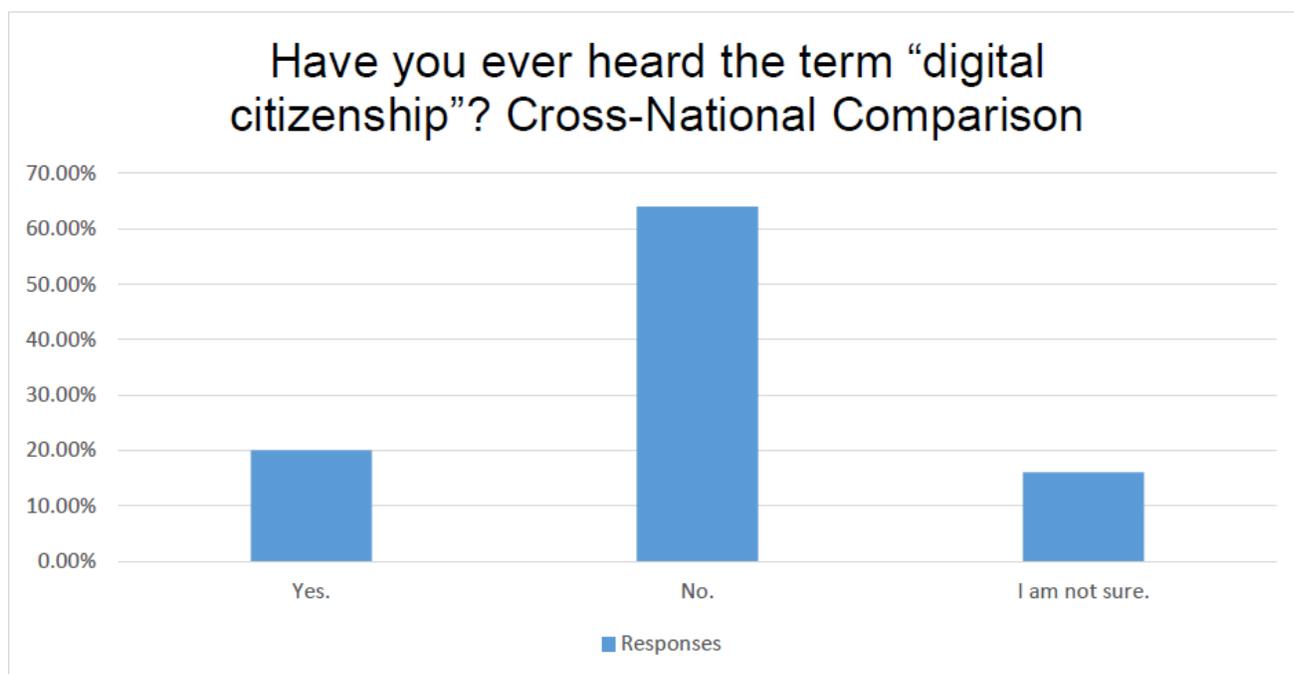
La ciudadanía digital implica varios niveles de responsabilidad en la tecnología. Algunas cuestiones pueden preocupar más a los dirigentes tecnológicos, mientras que otras pueden preocupar más a los profesores, los trabajadores juveniles y los jóvenes. Los temas dentro de la ciudadanía digital son amplios y variados, por lo que no existe una percepción definitiva de la ciudadanía digital. La siguiente narrativa también se refleja muy bien en los resultados de este índice.

Algunas notas antes del análisis y comparación de los datos. Las respuestas de los encuestados son muy similares a las de los jóvenes, por lo que la yuxtaposición y combinación de los resultados era inevitable. De acuerdo con estos datos, también es muy difícil establecer una narrativa recta del significado de la ciudadanía digital. Aunque algunas respuestas son diferentes, algunas son sinónimas de otras, algunas pueden ser llamadas como extensiones de definiciones fundacionales, podemos establecer un marco de 3 niveles basados en las respuestas:

- 1) **Participación activa** (participación en acciones virtuales, actividades sociales) y e. votación
- 2) **Seguridad virtual** (protección virtual, robo de identidad, seguridad electrónica, documentos electrónicos, visado electrónico)
- 3) **Dimensión social** (redes sociales, navegación, conocimiento global, comportamiento

responsable).

En base a los informes de los países (Grecia, Lituania, Alemania, Chipre y España) también podemos destacar las palabras clave más utilizadas y referidas de la ciudadanía digital: protección virtual (40%), voto y ciudadanía electrónicos en consecuencia (30%), comunicación digital (30%). Los jóvenes y los trabajadores juveniles demuestran un adecuado conocimiento y comprensión sobre la ciudadanía digital, aunque alrededor del 70% de todos los participantes (incluidos los trabajadores juveniles y los jóvenes) nunca han oído hablar del término ciudadanía digital.



## Prioridades y necesidades de las competencias digitales

La investigación y la práctica sugieren diferentes definiciones y clasificaciones de las habilidades y competencias digitales (DSC). Una clasificación emergente en la UE identifica tres categorías principales de DSC para estudiantes/ciudadanos: **Habilidades digitales específicas del trabajo, Habilidades digitales para profesionales de las TIC y Competencia digital**. Esta última, en el marco del proyecto DICIPASS4YOUTH, es el área de interés. **Competencia digital**: también denominada alfabetización digital, abarca un conjunto de aptitudes digitales básicas que abarcan la alfabetización en materia de información y datos, la comunicación y la colaboración en línea, la creación de contenidos digitales, la seguridad y la solución de problemas <sup>8</sup>. La competencia digital <sup>9</sup> se refiere a la capacidad de aplicar esas aptitudes digitales (conocimientos y actitudes) de manera segura, crítica y responsable en un contexto definido (por ejemplo, la educación). Desde 2006, la competencia digital es una de las ocho competencias clave de la UE para el aprendizaje permanente.

Como ya se ha mencionado, hay 9 elementos clave de la ciudadanía digital. Dado que la educación está en el corazón de cualquier sociedad, los estudiantes, los trabajadores juveniles, los jóvenes son los que deben ser educados en el uso de la tecnología de manera responsable, garantizando la seguridad del entorno en línea para las generaciones venideras. Por consiguiente, los aspectos de la ciudadanía digital giran en torno a su uso de la tecnología con diversos fines. Por lo tanto, es fundamental señalar los elementos más importantes y proporcionar un conjunto adecuado de conocimientos a fin de ayudar a los trabajadores jóvenes y a los jóvenes a hacer frente a los desafíos digitales de hoy en día. Se ha pedido a los trabajadores juveniles y a los jóvenes que prioricen y escojan hasta 3 elementos de la siguiente lista:

---

<sup>8</sup> Por ejemplo, la utilización de ordenadores y dispositivos informáticos móviles para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información; la comunicación y la participación en redes virtuales de colaboración; el uso seguro y crítico de los medios sociales y de la Internet en general.

<sup>9</sup> La competencia es definida formalmente por la Cedefop como la "capacidad de utilizar conocimientos, habilidades y capacidades personales, sociales y/o metodológicas, en situaciones de trabajo o estudio y en el desarrollo profesional y personal" (p. 20), [www.cedefop.europa.eu/it/publications-and-resources/publications/4117](http://www.cedefop.europa.eu/it/publications-and-resources/publications/4117)

1. La igual de acceso a las tecnologías digitales y a los recursos online para todos los jóvenes a pesar de su situación socioeconómica, discapacidad, obstáculos geográficos y otros factores (Acceso Digital)
2. Uso cuidadoso, responsable y seguro de las posibilidades de compra online (Comercio Digital)
3. Uso cuidadoso, responsable y seguro de las posibilidades de compra online) (Comunicación Digital)
4. Utilización eficaz de las tecnologías digitales basada en la conciencia y la comprensión críticas (Alfabetización Digital)
5. Comprender y seguir las normas éticas de conducta o de procedimiento en un entorno (Etiqueta Digital)
6. Comprender y cumplir los requisitos legales en un entorno digital (por ejemplo, evitar sitios de piratería, plagio, etc.) (Derecho Digital)
7. Respeto de los derechos y responsabilidades en el mundo digital (Derechos Digitales y Responsabilidades)
8. Bienestar físico y psicológico en un mundo de tecnología digital (Salud digital y Bienestar)
9. Garantizar la seguridad del hardware y de los datos personales mientras se está online (Seguridad Digital)

## Los jóvenes

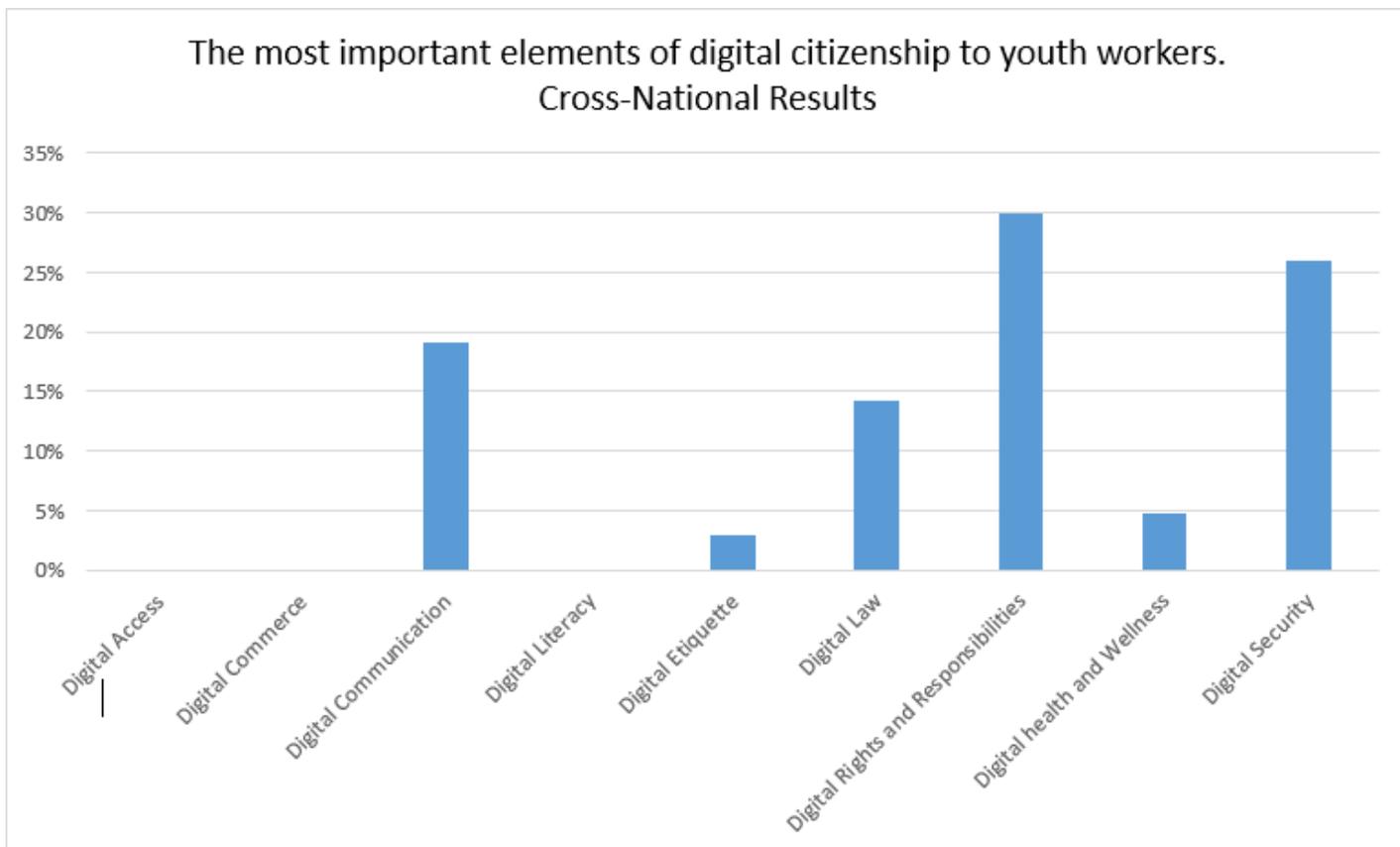
Según los jóvenes de **Lituania** *la comunicación digital, el acceso digital y la seguridad digital* son los tres elementos principales. Estos elementos obtuvieron más del 50% de los votos y recibieron comentarios durante el grupo de discusión. Mientras en **Chipre** - *Acceso Digital (62%); Comunicación Digital (40%); Seguridad Digital (54%)*. En **Alemania** las respuestas a esta pregunta fueron diversas; la mayoría de los encuestados (casi el 60%) eligió la primera opción "Acceso igualitario a las tecnologías digitales y a los recursos en línea para todos los jóvenes a pesar de su condición socioeconómica, discapacidad, obstáculos geográficos y otros factores (*Acceso Digital*)". El segundo porcentaje más alto fue para la cuarta opción (casi el 44%) "Utilización eficaz de las tecnologías digitales basada en la conciencia y la comprensión críticas (*Alfabetización digital*)". Los resultados de **España** revelan que la principal preocupación de los

participantes se relaciona con la inclusión social y la igualdad en términos de acceso a la tecnología digital (*Acceso Digital*). Como se ha señalado en la investigación anterior, la brecha digital sigue siendo un problema en España y contribuye a aumentar las desigualdades entre su población. Además, los participantes se preocupan por la seguridad online (*Seguridad Digital*) al utilizar herramientas digitales como las redes sociales, lo que se relaciona con las otras preocupaciones de mayor rango que son los *Derechos y Responsabilidades* en el mundo online, la alfabetización digital y el pensamiento crítico. En **Grecia**, la seguridad digital se destaca como la característica más importante (aprox. 65%), seguida del acceso digital (aprox. 56%) y la comunicación digital (aprox. 50%).

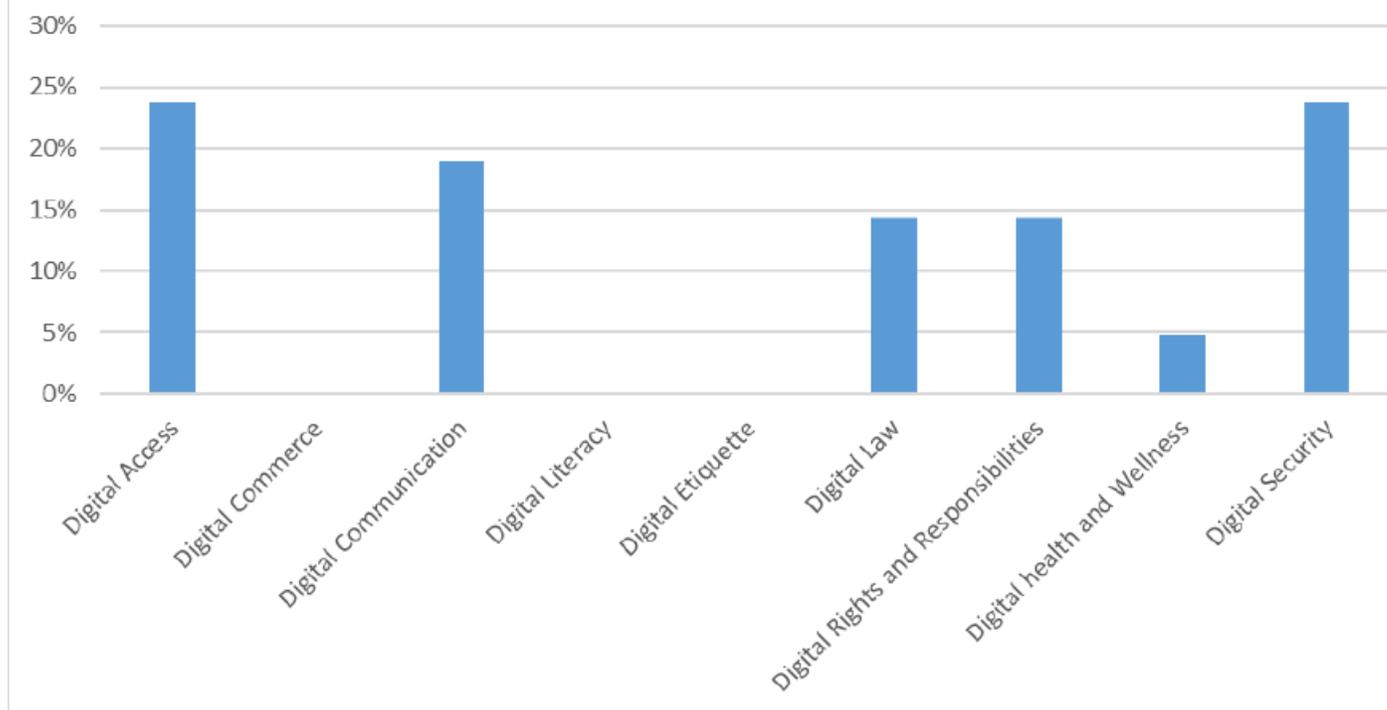
## Trabajadores juveniles

La recopilación de datos (la investigación cualitativa y cuantitativa) de los países del proyecto (Chipre, Grecia, Lituania, Alemania y España) pone de relieve varias opciones de vanguardia entre los trabajadores juveniles. Basándose en la encuesta realizada en **Alemania**, los trabajadores juveniles piensan que el aspecto más importante de la ciudadanía digital es la **Seguridad Digital** y los **Derechos Digitales** en contraste con los jóvenes que para ellos el aspecto más importante es el **Acceso Digital**. Además, durante el debate del grupo de reflexión, el aspecto de la **Seguridad Digital**, el **Acceso Digital** y la **Comunicación Digital** son los elementos más importantes en la educación y el trabajo de los jóvenes. Mientras en **Lituania** basándose en los datos, hay dos opciones principales entre los trabajadores de la juventud Uso cuidadoso, responsable y seguro de las herramientas de comunicación digital (correo electrónico, mensajería, blogs, redes sociales) (**Comunicación digital**) y elemento de Acceso igualitario a las tecnologías digitales y recursos en línea para todos los jóvenes a pesar de su condición socioeconómica, discapacidad, obstáculos geográficos y otros factores (**Acceso digital**). El tercer elemento más importante de la ciudadanía digital en la línea de competencias según los trabajadores juveniles es el respeto de los derechos y responsabilidades en el mundo digital (**Derechos y Responsabilidades Digitales**). Los datos de **Chipre** muestran que, según los resultados de la encuesta online para jóvenes y trabajadores juveniles y el grupo de debate, los trabajadores juveniles carecen de conocimientos sobre la **Seguridad Digital**, **Ley Digital**, **Salud Digital**. Según la gran mayoría de los jóvenes, los elementos más importantes de la ciudadanía

digital son el **Acceso Digital**, **Comunicación Digital** y **Ley Digital**. **España**: la investigación aquí presentada muestra que en España existe una falta de igualdad en el **Acceso Digital** a las herramientas y recursos digitales, así como una fractura digital, lo que se traduce en una falta de conocimientos básicos y de alfabetización en el mundo digital. La mayoría de los jóvenes trabajadores de las diferentes encuestas y los grupos de discusión convinieron en que era necesario reforzar la educación relativa a las competencias digitales, así como los aspectos relacionados con la ciudadanía digital. Los resultados en **Grecia** mostraron que los jóvenes excluían la **Comunicación Digital**, **Seguridad Digital** y **Ley Digital**, mientras que los jóvenes trabajadores juveniles mostraron preocupaciones y necesidades en relación con los **Derechos y Responsabilidades Digitales**, **Seguridad Digital** y **Acceso Digital**.



## The most important elements of digital citizenship to young people. Cross-National Results



### Conclusiones

Hoy en día, se pide a los maestros y a los trabajadores juveniles que apoyen el tránsito de la enseñanza al aprendizaje, que creen recursos digitales, incluidos recursos educativos abiertos, que utilicen las tecnologías digitales para el desarrollo profesional y que ellos mismos desempeñen nuevas funciones en relación con estos cambios. Por estas razones, los países del proyecto iniciaron una investigación de datos cualitativos y cuantitativos a fin de averiguar las tendencias digitales dominantes entre los trabajadores de la juventud y los jóvenes y poner de relieve las necesidades de competencias/competencias digitales. A continuación, se presentan los aspectos más destacados de los datos:

La comparación entre países muestra claramente tres elementos importantes entre todos

los socios que recogen datos en el ámbito sobre los jóvenes. **Acceso Digital** (23.81 % de todas las opciones disponibles) y la **Seguridad Digital** (23.81%) iguen siendo los elementos más importantes. Como tercer elemento más importante en la escala de prioridades – **Comunicación Digital** (19.05%). Los trabajadores juveniles por otro lado – **Derechos y Responsabilidades Digitales** (30% de todas las opciones), **Comunicación Digital** (19.05%) y **Seguridad Digital** (26%).

En general, el **29%** de los trabajadores jóvenes, según los datos, dijo que la integración de la ciudadanía digital en el trabajo de los jóvenes es **importante**, y más del **49%** de todos los encuestados estuvieron de acuerdo en que la importancia de esta integración de los planes de estudios digitales es mucho mayor y la consideraron **muy importante**.

**Acceso digital** implica la capacidad de conectarse con otros o acceder a la información mediante la tecnología. Se necesitan (sobre la base de los datos) instrucciones sobre cómo encontrar información valiosa y segura en la Internet, cómo ayudar a las comunidades desfavorecidas a utilizar ordenadores u otros recursos para aumentar su acceso digital.

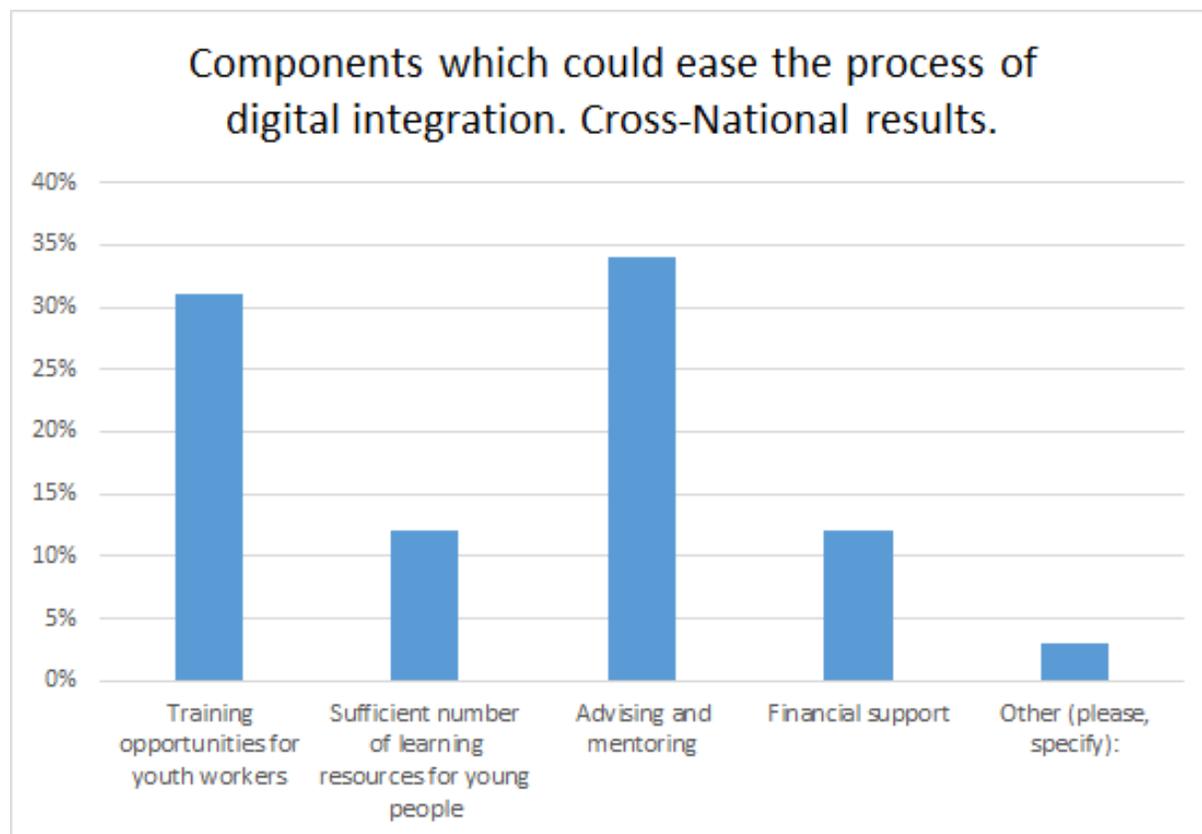
**Seguridad digital**— indica la necesidad de mantenerse seguro online. Aunque Internet puede ser un excelente recurso, los trabajadores juveniles, los estudiantes y los jóvenes deben saber cómo evitar los virus, las estafas o los extraños en línea. Las lecciones de seguridad en Internet, los materiales de aprendizaje y los cursos podrían incluir cualquier cosa, desde por qué la privacidad en línea es importante hasta qué hacer si se encuentran con un acosador cibernético o un extraño.

Las opciones que tienen los jóvenes y los trabajadores juveniles para **comunicarse** online son mayores que nunca. El texto, el correo electrónico, los medios sociales y los juegos en línea son todas formas que pueden interactuar digitalmente con otros. Por esta razón, es importante enseñar cómo comunicarse de forma segura y efectiva online.

El proceso de integración sin problemas de la agenda de la ciudadanía digital es una cuestión compleja y requiere la participación equitativa de todos los actores. El progreso digital necesita plataformas de aprendizaje de amplia base, una mejor gobernanza, recursos y el pleno apoyo de los organismos públicos. El aprendizaje digitalizado está reduciendo los costos, es más fácil y rápido de establecer y proporciona una enorme facilidad de acceso. Este tipo de cultura

del aprendizaje se centra, principalmente, en la colaboración y la comunicación.

Por lo tanto, en esta investigación se pidió a los encuestados de todos los países asociados que identificaran las cuestiones prácticas, sociales y económicas que causaban el bajo nivel de integración del concepto de digitalización la ciudadanía. En otras palabras, se pidió a los encuestados (trabajadores juveniles) que identificaran y nombraran los principales componentes que impulsarían el proceso de integración digital. Basándose en los datos de los países del proyecto (Lituania, Chipre, Grecia, Alemania y España), **el asesoramiento y la tutoría** (34%) y las **oportunidades de formación** (31%) son dos de los componentes más deseados, que según los encuestados podrían facilitar el proceso de integración.



## Prioridades de aprendizaje adicionales

Los instrumentos de aprendizaje y la tecnología permiten a los jóvenes y a los trabajadores juveniles desarrollar aptitudes de aprendizaje autodirigido eficaces. Son capaces de identificar lo que necesitan aprender, encontrar y utilizar recursos online, aplicar la información sobre el problema en cuestión e incluso evaluar la retroalimentación resultante. Esto aumenta su eficiencia y productividad. Además de hacer participar a los jóvenes y a los trabajadores juveniles, las herramientas y la tecnología de aprendizaje digital agudizan las aptitudes de pensamiento crítico, que son la base para el desarrollo del razonamiento analítico.

Aunque hay muchos recursos y herramientas que están disponibles y son gratuitos para todos, no hay suficientes cursos de orientación in situ, cursos de aprendizaje, conferencias o seminarios prácticos sobre la Ciudadanía Digital. Los datos, recogidos a través de esta investigación, muestran que el porcentaje medio de **jóvenes** las personas que estarían interesadas y que probablemente asistan a un curso relacionado con la Ciudadanía Digital está por encima del 70%.

<b>72%</b>	Cyprus 72%
	Lithuania 58%
	Germany 81%
	Spain 78%
Young people who would be interested	

En el campo del trabajo con jóvenes, según los datos, el resultado es aún más positivo y va más allá del 80% de todos los encuestados.

<b>88%</b>	Cyprus 80%
	Lithuania 100%
	Germany 87%
	Spain 87%
Youth workers who would be interested	

Los datos reunidos muestran que el marco de la competencia digital (en el contexto de los países socios) sigue siendo un elemento innovador dentro de los planes de estudio de los programas de educación o del programa de aprendizaje no formal y sigue siendo un campo de aprendizaje interesante para los trabajadores de la juventud y los jóvenes.

El elevado número de jóvenes, trabajadores juveniles, especialistas y educadores también hace suponer que existen diversos obstáculos sistémicos, prácticos y de acceso social. En otras palabras, el resumen de las observaciones de los encuestados pone de relieve el hecho de que la ciudadanía digital no es un tema de práctica cotidiana al que se pueda acceder fácilmente en los países del proyecto. Los resultados de la investigación apoyan esta tendencia:

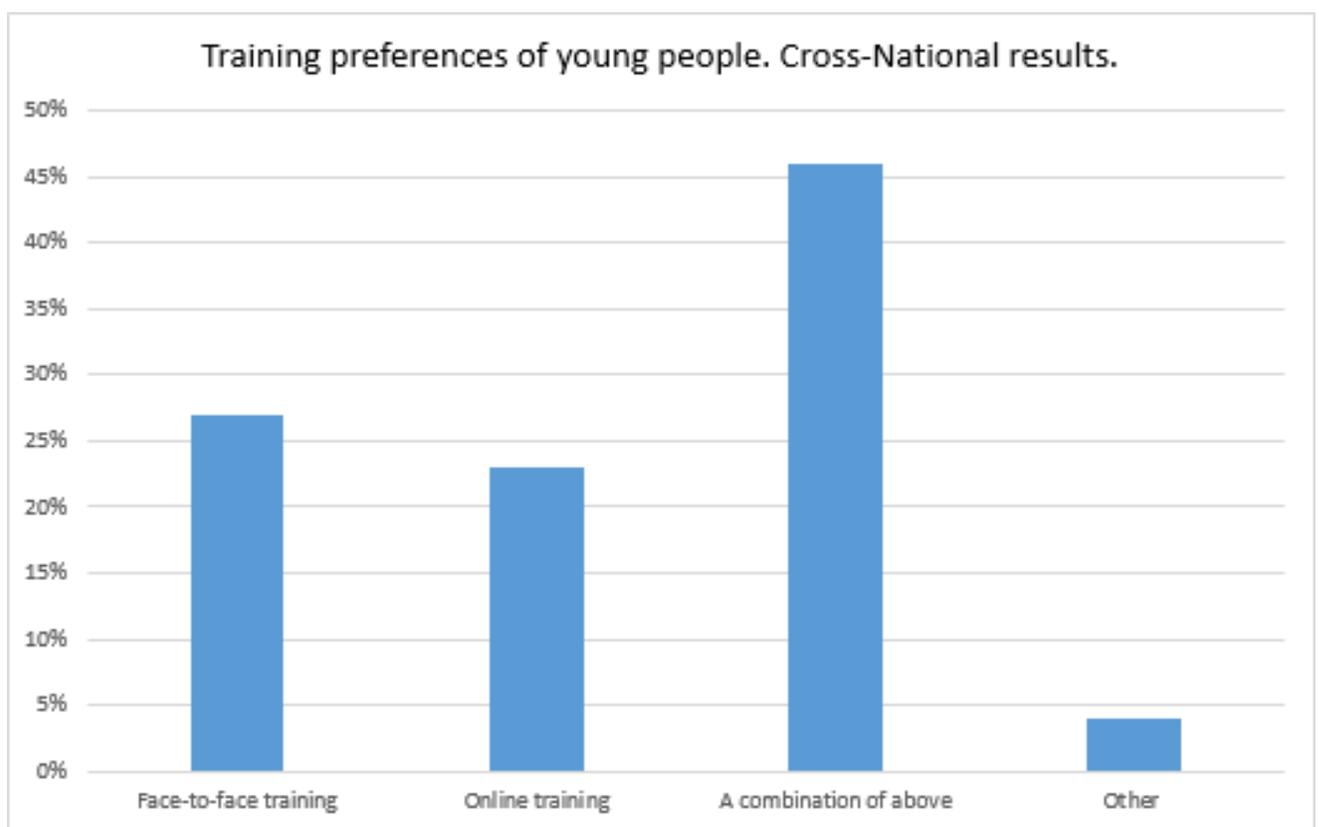
Alrededor del 78% en Chipre, el 100% de los encuestados en Lituania, el 89% en España y la mayoría de los **jóvenes** (87.5%) de Alemania respondieron que nunca habían participado en un curso de formación, taller o evento relacionado con la Ciudadanía Digital. En el ámbito del **trabajo juvenil** las cifras son similares: 71% en Alemania, 89% en España, 79% en Chipre y Lituania con un 70%.

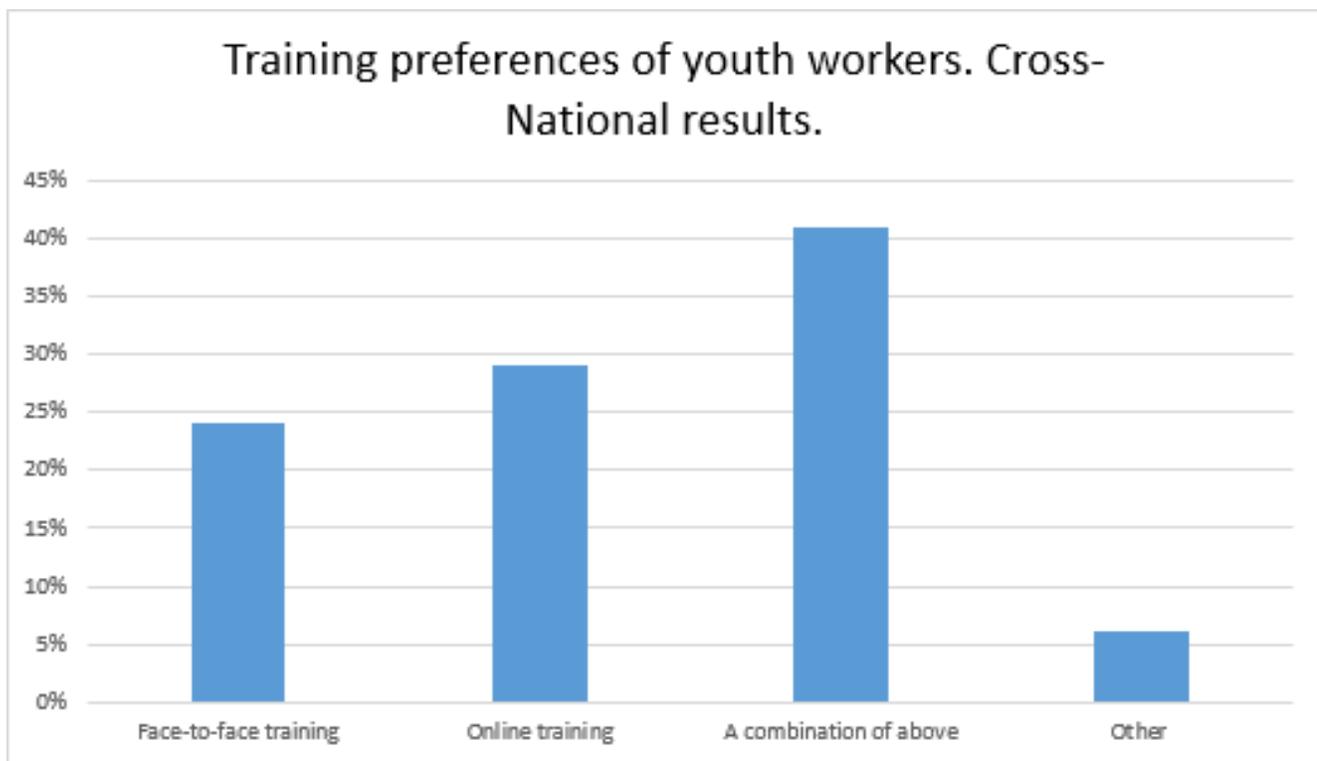
También es importante identificar métodos y enfoques de aprendizaje adecuados. Los enfoques, que son herramientas ineficaces de enseñanza y tutoría, también pueden causar problemas de pasividad y baja asistencia. Los conocimientos y la información deben impartirse de la manera más favorable para los participantes. Por esta razón, el análisis de datos del proyecto DICIPASS4YOUTH, incluyó una sección de Aprendizaje Adicional en la que nuestros encuestados pudieron expresar sus preferencias hacia diferentes métodos y estrategias de aprendizaje. Sobre la base de los datos recopilados de **Chipre, Lituania, Alemania, España y Grecia**, la mayor preferencia por el método de capacitación es una combinación de capacitación online y capacitación presencial. Esta opción en todos los países obtuvo alrededor del 50% de apoyo. La segunda opción entre los jóvenes es la formación presencial. Esta opción resultó con el porcentaje de 27 y dejó la formación online por debajo con el porcentaje de 23.

Los métodos y opciones de aprendizaje son cruciales para el éxito del trabajo con los jóvenes. Es decir, los componentes instructivos de la planificación en la enseñanza, la dirección y la tutoría dependen de la selección de los materiales de enseñanza y de las formas en que se entrega cierta

información. Por lo tanto, es muy importante adaptarse a las necesidades de los trabajadores juveniles y aportar las formas más adecuadas para aprender sobre la Ciudadanía Digital.

Según la investigación, existe una tendencia similar a aprender sobre la Ciudadanía Digital utilizando un enfoque combinado (combinación de aprendizaje presencial y formación online). Como la segunda preferencia en el campo del trabajo con jóvenes es la formación online (29%) y por debajo de la formación presencial (24%)





## Conclusiones

Existe una clara tendencia entre los trabajadores juveniles y los jóvenes en el sentido de los métodos de formación. Sobre la base de los datos recogidos, **la combinación de la formación presencial y la formación online** sigue siendo la preferencia número uno entre todos los encuestados. Ello implica y presupone que los trabajadores sociales y los jóvenes desean una dinámica, un enfoque interdisciplinario y una combinación de diferentes oportunidades de aprendizaje. Los datos también muestran que la formación en línea es un enfoque de aprendizaje sencillo para los jóvenes y los trabajadores jóvenes y cuenta con un fuerte apoyo en las encuestas. Según los comentarios y especificaciones de la categoría "Otros" de los cuestionarios, el método de **aprendizaje presencial** es un método anticuado, a menos que haya elementos digitales, prácticas innovadoras que hagan el proceso de aprendizaje más atractivo, menos aburrido y más sencillo...

## Conclusiones y recomendaciones

### Conclusiones consolidadas

- Aunque en los países asociados las actividades relacionadas con la alfabetización de los jóvenes en materia de TIC y la ciudadanía digital se llevan a cabo tanto en organizaciones educativas formales como no formales, ONG y bibliotecas públicas, PIAP, así como en instituciones de nivel de planificación estratégica, la educación formal (y no formal) no es capaz de cambiar tan rápido como se requiere según las necesidades de los jóvenes y los trabajadores juveniles de hoy en día. Según los datos recogidos, el acceso digital, la comunicación digital, el comercio digital, la alfabetización digital, la etiqueta digital, el derecho digital, los derechos y responsabilidades digitales, la salud y el bienestar y la seguridad digital son los temas recomendados para incluir en la agenda escolar y en los procesos de aprendizaje informal. En este caso, la educación informal (iniciativas, programas y acciones sociales) también es muy bienvenida y esperada por los jóvenes.
- En Irlanda, Lituania, Chipre, Grecia, España y Alemania se han elaborado numerosas estrategias para incorporar la ciudadanía digital, principalmente mediante la aplicación de medidas relacionadas con la participación digital de los ciudadanos. En particular, las estrategias digitales nacionales se comprometen a alentar a los ciudadanos a participar en una sociedad digitalmente habilitada, mediante la creación de muchas iniciativas relacionadas con la formación para la incorporación de la tecnología digital y el desarrollo de aptitudes digitales.

Existen varias buenas prácticas de iniciativas, programas y actividades entre los países socios, por ejemplo, el Consejo Digital de la Juventud y el Consejo Nacional de la Juventud de **Irlanda** (NYCI), la Junta de la Juventud de **Chipre**, los Jóvenes Líderes Digitales (**Grecia**), el Pacto Digital para las Escuelas (DigitalPakt Schule - **Alemania**) que se centran en acciones relacionadas con la juventud y el trabajo juvenil. Sin embargo, es esencial que se desarrollen más programas y políticas, dirigiéndose también a los jóvenes con menos

oportunidades (como los NINIs), ya que es posible que carezcan de conocimientos en competencias digitales y que no tengan un acceso igualitario a recursos y herramientas para mejorarlos. Para estos grupos desfavorecidos que luchan contra la exclusión social, su participación digital, dado que vivimos en la era digital, es esencial para garantizar su inclusión social y, por tanto, su compromiso activo en la sociedad.

- Los datos reunidos y los análisis transnacionales tienen importantes repercusiones en la formulación del marco de aprendizaje de la ciudadanía digital, ya que el objetivo es proporcionar nuevos marcos de aprendizaje para los educadores y los trabajadores jóvenes con detalles sobre los nueve elementos de la ciudadanía digital. Estos elementos deberían enseñarse e incorporarse en las políticas de su entorno laboral y en las normas de rendimiento relativas al uso de la tecnología. Además, ustedes, los trabajadores, deberían utilizar la información ya proporcionada incluida en los programas nacionales para introducir a sus grupos destinatarios en los conceptos de ciudadanía digital, ayudando a construir el puente entre los educadores y las diferentes generaciones en la era actual de expansión del uso de la tecnología educativa.
- La comparación entre países mostró claramente tres elementos importantes entre todos los socios que reunieron datos sobre el campo de los jóvenes. El **Acceso Digital** (23.81 % de todas las opciones disponibles) y la **Seguridad Digital** (23.81%) siguen siendo los elementos más importantes. Como tercer elemento más importante en la escala de prioridades – **Comunicación Digital** (19.05%). Los trabajadores juveniles por otro lado– **Derechos y Responsabilidades Digitales** (30% de todas las opciones), la **Comunicación Digital** (19.05%) y la **Seguridad Digital** (26%).
- En general, el **29%** de los trabajadores juveniles, según los datos, dijo que la integración de la ciudadanía digital en el trabajo de los jóvenes es **importante** y más del **49%** de todos los encuestados estuvieron de acuerdo en que la importancia de esta integración de los planes de estudios digitales es mucho mayor y la evaluaron como **muy importante**.

- Del informe se desprende que la búsqueda en Internet, los medios sociales, la comunicación y el intercambio de archivos son las habilidades que los jóvenes perciben que tienen. De los datos cuantitativos también se desprende que, en particular, las aptitudes y los elementos de ciudadanía digital necesarios para la inclusión de los jóvenes y el trabajo de los jóvenes en general.
- Los trabajadores juveniles y los jóvenes carecen de conocimientos sobre los derechos y responsabilidades digitales, y se esfuerzan por comprender la etiqueta digital y las posibles amenazas a la seguridad virtual.
- Aunque hay muchos recursos y herramientas que están disponibles y son gratuitos para todos, no hay suficientes cursos de orientación in situ, cursos de aprendizaje, conferencias o seminarios prácticos sobre la Ciudadanía Digital. Los datos, recogidos a través de esta investigación, muestran que el porcentaje medio de jóvenes que estarían interesados y que probablemente asistirían a un curso relacionado con la Ciudadanía Digital es superior al 70%.

<b>72%</b>	Cyprus 72%
	Lithuania 58%
	Germany 81%
	Spain 78%
Young people who would be interested	

- En el campo del trabajo juvenil, según los datos, el resultado es aún más positivo y va más allá del 80% de todos los encuestados.

<b>88%</b>	Cyprus 80%
	Lithuania 100%
	Germany 87%
	Spain 87%
Youth workers who would be interested	

Los datos recabados mostraron que el marco de competencia digital (en el contexto de los países asociados) sigue siendo un elemento innovador dentro de los planes de estudio de la educación o agenda de aprendizaje no formal y sigue siendo un campo de

aprendizaje interesante para los trabajadores de la juventud y los jóvenes. El sólido número de jóvenes, trabajadores de la juventud, especialistas y educadores también creó una suposición de que existen varios obstáculos sistémicos, prácticos y de acceso social. En otras palabras, en el resumen de las observaciones de los encuestados se destaca el hecho de que la ciudadanía digital no es un tema de práctica cotidiana al que se pueda acceder fácilmente en los países del proyecto.

- La introducción y la orientación hacia el término y la estrategia de la ciudadanía digital son procesos muy deseados y recomendados: ni la mayoría de los trabajadores juveniles están familiarizados con el término y las posibilidades, ni hay muchas herramientas de aprendizaje específicamente enfocadas.
- Con el rápido auge de la tecnología digital y su creciente uso en los negocios, la educación y la cultura, es importante asegurarse de que todos puedan comprender y participar en las habilidades digitales. La alfabetización digital es vital para el crecimiento económico, la creación de empleo y el uso diario. Alrededor del **70%** de los trabajadores jóvenes de Lituania, Chipre, Alemania, Grecia y España se enfrentaron a **dificultades para adquirir conocimientos y aptitudes en materia de tecnología de la información y las comunicaciones**. La mitad de los jóvenes consideran que sus conocimientos en materia de TIC son insuficientes en las principales esferas de productividad. La promoción de las tecnologías digitales y del concepto de ciudadanía digital puede ser un motor fundamental de la competitividad y la innovación en los sectores de los medios de comunicación, la información y la tecnología de las comunicaciones.
- También hay una clara tendencia entre los trabajadores de la juventud y los jóvenes en el sentido de los métodos de formación. Sobre la base de los datos recopilados, **a la combinación de la formación presencial y la formación online** sigue siendo la preferencia número uno entre todos los encuestados. Ello implica y presupone que los trabajadores sociales y los jóvenes desean una dinámica, un enfoque interdisciplinario y una combinación de diferentes oportunidades de aprendizaje. Los datos también muestran

que la **formación online** es un enfoque de aprendizaje fácil de usar entre los jóvenes y los trabajadores juveniles y cuenta con un fuerte apoyo en las encuestas. Según los comentarios y especificaciones de la categoría "Otros" de los cuestionarios -el método de aprendizaje presencial es un viejo método de moda a menos que haya elementos digitales, prácticas innovadoras que hagan el proceso de aprendizaje más atractivo, menos aburrido y más fácil-.

## Recomendaciones consolidadas

- Los trabajadores juveniles deben estar informados sobre las habilidades en materia de TIC y ciudadanía digital necesarias para cumplir las tareas laborales en el trabajo con jóvenes y tener la capacidad de acceder a los recursos para obtenerlas/mejorarlas. Desarrollar los conocimientos de TIC necesarios para las normas laborales, crear oportunidades y herramientas para que los jóvenes descubran su preparación para el trabajo, utilizarlos en actividades de orientación profesional, capacitar a los jóvenes para que se conviertan en ciudadanos sociales y virtuales activos, aportar el conjunto de valores y responsabilidades digitales. Desarrollar y promover modelos de reconocimiento y certificación de los conocimientos de las TIC a nivel nacional.
- Los programas de aprendizaje y formación en materia de TIC deberían incluir un programa de estudios claramente estructurado, aceptable a nivel mundial, y temas basados en las tecnologías de aprendizaje electrónico. Es importante incluir un método de validación en los programas de capacitación para evaluar también sus conocimientos y aptitudes.
- También es importante proporcionar cuestionarios y estadísticas sobre los niveles de conocimientos en materia de TIC a los empleados públicos, los profesores y los estudiantes de todos los niveles educativos. Además, el marco de la alfabetización digital debería incluir módulos como la inclusión electrónica, el ciudadano electrónico, la pequeña y mediana empresa electrónica, la sociedad electrónica y tener en cuenta el

predominio de los medios sociales.

Debe prestarse más apoyo a las organizaciones de formación no académica que velan por cubrir las lagunas en materia de conocimientos sobre las TIC y la Agenda Digital para Europa y alientan a las instituciones de formación profesional académica a que contribuyan a este proceso de aprendizaje a lo largo de toda la vida impartiendo cursos abiertos. Alentar a que se utilicen ampliamente formas masivas de cursos de formación como la educación a distancia y el MOOC. Desarrollar e implementar modelos rápidos de formación y reciclaje en TIC.

- También es importante proporcionar a los jóvenes vulnerables nuevas formas de aprendizaje y mejorar sus aptitudes, promoviendo la inclusión en el mercado laboral, la participación activa en la vida social, política, económica y cultural de las sociedades virtuales en las que viven, y promover soluciones de autoempleo, incluidos los instrumentos de la economía social.
- A fin de atraer a los jóvenes a cursos de capacitación en ciudadanía digital como DICIPASS4YOUTH, el contenido destinado a los jóvenes (en lo que respecta a las oportunidades de aprendizaje) debería diseñarse de manera atractiva y fácil de utilizar. El contenido debe contener diferentes medios (audio, video, etc.) también debe ser alcanzado por los jóvenes utilizando su entorno virtual diario.
- Los enfoques innovadores para alentar a los jóvenes a adquirir/mejorar las aptitudes digitales deberían basarse y centrarse en la orientación profesional y la educación, con lo que se aumentaría la conciencia de los jóvenes sobre la importancia de las aptitudes electrónicas en todos los ámbitos.
- Sobre la base de varios índices nacionales, se sugirió también que se utilizara un método de aprendizaje con aplicaciones que incluyeran juegos, cuestionarios y vídeos en

combinación para ayudar a educar sobre el uso ético de Internet.

- Las iniciativas creativas para la formación no formal en materia de TIC deben integrarse e introducirse más fácilmente en el sistema de educación formal.
- Más campañas de sensibilización de la sociedad sobre la importancia de las aptitudes en materia de TIC y el programa de ciudadanía digital para el trabajo de los jóvenes y la importancia y las perspectivas en materia de TIC que se necesitan en Lituania, Grecia, España y Alemania.
- Las campañas de sensibilización sobre las aptitudes y los valores de la ciudadanía digital para los jóvenes deberían ampliarse a los padres, los maestros, los trabajadores juveniles intersectoriales y los consultores de carrera.
- Los programas que interesarían a los jóvenes **(1)** tienen que estar más relacionados con los futuros trabajos - menos teóricos y más prácticos, **(2)** tienen que darles nuevos conocimientos que no creen tener ya y **(3)** los métodos de aprendizaje tienen que estar más ajustados a su tiempo y necesidades. Por supuesto, no debemos olvidarnos de continuar con las campañas públicas de sensibilización sobre la importancia de los conocimientos digitales.
- Además, es necesario aumentar la conciencia sobre las aptitudes y los conocimientos digitales que poseen los jóvenes y los trabajadores jóvenes. Los creadores del programa DICIPASS4YOUTH, ya sean de instituciones formales o no formales, tienen que estar más conectados con los trabajadores juveniles y los jóvenes para que puedan entender qué tipo de conocimientos y habilidades en TIC necesitan en el sector real.
- También hay una creciente importancia del comportamiento ético y empático online. Los ciudadanos digitales necesitan saber no sólo cómo utilizar Internet y los medios de

comunicación de manera competente, ser conscientes de sus derechos y responsabilidades y cómo protegerse a sí mismos en línea; también necesitan relacionarse socialmente y con empatía con los demás. Por esta razón, conceptos como el comportamiento ético o la empatía online son cada vez más evidentes y deben aparecer con mayor frecuencia en los programas y prácticas de ciudadanía digital.

- Sobre la base de los datos empíricos reunidos a través de la investigación, hay pocas competencias digitales principales que los jóvenes y los trabajadores jóvenes identifiquen como altamente deseables. Estas competencias presuponen un marco que podría seguirse para fortalecer las habilidades digitales y crear programas de aprendizaje:
  - **Acceso Digital** implica la capacidad de conectarse con otros o acceder a la información mediante la tecnología. Existe la necesidad (basada en los datos) de instrucciones sobre cómo encontrar información valiosa y segura en la Internet, cómo ayudar a las comunidades desfavorecidas a utilizar ordenadores u otros recursos para aumentar su acceso digital.
  - **Seguridad Digital**— indica la necesidad de mantenerse seguro online. Aunque Internet puede ser un excelente recurso, los trabajadores juveniles, los estudiantes y los jóvenes deben saber cómo evitar los virus, las estafas o los extraños en línea. Las lecciones de seguridad en Internet, los materiales de aprendizaje y los cursos podrían incluir cualquier cosa, desde por qué la privacidad en línea es importante hasta qué hacer si se encuentran con un ciber acosador o un extraño.
  - Las opciones que tienen los jóvenes y los trabajadores juveniles para comunicarse en línea son mayores que nunca. El texto, el correo electrónico, los medios sociales y los juegos en línea son todas formas que pueden interactuar digitalmente con otros. Por esta razón, es importante enseñar cómo comunicarse de manera segura y efectiva en línea.



**DICIPASS**  
European Digital Citizenship Pass  
for Youth Empowerment and Participation

PR. NR. 2019-1-DE04-KA205-017888



## PROJECT INFORMATION

PROJECT ACRONYM: DICIPASS4YOUTH

PROJECT TITLE: DIGITAL CITIZENSHIP FOR YOUTH: EUROPEAN DIGITAL CITIZENSHIP PASS FOR YOUTH EMPOWERMENT AND PARTICIPATION

PROJECT REFERENCE: 2019-1-DE04-KA205-017888

PROGRAM: KEY ACTION 2 COOPERATION FOR INNOVATION AND EXCHANGE OF GOOD PRACTICE

WEBSITE: [HTTP://DICIPASS.EU/](http://dicipass.eu/)

CONSORTIUM:



**Erasmus+**

THE EUROPEAN COMMISSION SUPPORT FOR THE PRODUCTION OF THIS PUBLICATION DOES NOT CONSTITUTE AN ENDORSEMENT OF THE CONTENTS WHICH REFLECTS THE VIEWS ONLY OF THE AUTHORS, AND THE COMMISSION CANNOT BE HELD RESPONSIBLE FOR ANY USE WHICH MAY BE MADE OF THE INFORMATION CONTAINED THEREIN.

