

# RESUMEN DE TESIS / THESIS ABSTRACT

---

## COMPETENCIAS DE LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL PARA LA GENERACIÓN NET

Rodrigo Moriche, M.P. (2014). Universidad Autónoma de Madrid. (De Miguel Badesa, S., dir.)

En las actuales sociedades del conocimiento, aparece la denominada generación net, jóvenes que se caracterizan principalmente por su relación con la tecnología, y con habilidades de pensamiento y procesamiento de la información que les distingue de anteriores generaciones. Este nuevo enfoque demanda nuevos ambientes de aprendizaje a los que también debe atender la Animación Sociocultural (ASC) formando en competencias tecnológicas que se adecuen a esta realidad. El objetivo principal de nuestra investigación consiste por un lado, en la identificación del valor e importancia que conceden las Escuelas de Ocio y Tiempo Libre (EOyTL), formadores y alumnado de dichas Escuelas a la formación en competencias tecnológicas en los cursos de Monitor de Ocio y Tiempo Libre (MOyTL), y por otro, la necesidad de ofrecer una formación en competencias tecnológicas para la generación net en sus actividades de ocio.

El marco teórico que justifica nuestra investigación se basa en tres aspectos clave: En primer lugar, la evolución del término ASC en Europa y la aportación española, pasando por un análisis del término distinguiendo y encontrando nexos de unión con concep-

Youth in knowledge societies are characterized primarily by its relationship with technology, and the thinking and processing information skills that distinguishes them from previous generations, so they are called net generation. This approach requires include technological skills in Socio-Cultural Animation training. The main objective of our research is on the one hand, detect the value and the importance that Schools of Leisure and Free Time, their trainers and students give to training in technological skills in Leisure and Free Time Monitor courses, and secondly, the need to provide technological skills to net generation for their leisure activities.

The research is justified on three key aspects: First, the evolution of Socio-Cultural Animation in Europe and the Spanish contribution, through comparing with concepts such as community development, non formal education, popular education and lifelong learning, establishing a new conceptual map of the word. We focus on the relationship between Socio-Cultural Animation and entertainment technology, and how this type of entertainment has changed space and temporal notions.

tos como desarrollo comunitario, educación no formal, educación popular y educación permanente, estableciendo un mapa conceptual del término que se adapta a la realidad más actual. En este mismo apartado nos centramos en la relación existente entre ASC y ocio tecnológico, y cómo este tipo de ocio ha modificado las nociones espaciales y temporales.

Otro de los aspectos clave son los aspectos formativos. Nos fijamos en los niveles formativos de Técnico en Animación Sociocultural (TASOC), a nivel universitario el Grado en Educación Social, que junto con la formación de las EOyTL, aportan un valor añadido a la ASC. A partir de este punto analizamos el valor de las competencias tecnológicas en el marco europeo, con la Estrategia de Lisboa y el marco estratégico Europa 2020 se muestran iniciativas que potencian el aprendizaje no formal y priorizan las competencias y la cultura digital. Añadimos las aportaciones en el panorama nacional de las cualificaciones profesionales establecidas por el INCUAL, y los estándares de competencias tecnológicas que establece la organización ISTE para estudiantes y la UNESCO para docentes.

Como último aspecto establecemos un marco acerca de las políticas de juventud donde nos centramos en lo que supone ser joven hoy, y cómo las políticas europeas dibujan un panorama positivo hacia la educación no formal y la tecnología como elementos para el desarrollo y la evolución futura de la juventud y por ende de la sociedad.

Nuestra investigación está realizada en el ámbito nacional con una muestra representativa de la población y estratificada que consta de: 25 Escuelas de Animación, 95 formadores, 350 alumnos de EOyTL, y 579 jóvenes. La información fue recogida durante el año 2012, mediante tres instrumentos: un cuestionario validado con ítems abiertos y cerrados, varios grupos de discusión con expertos y una entrevista. La información ha sido tratada con el programa estadístico SPSS y los datos de tipo cualitativo se han analizado a partir del establecimiento de categorías significativas y su triangulación.

Hemos utilizado de manera complementaria metodología cuantitativa y cualitativa, con el fin de describir, comprender y explicar los fenómenos objeto de análisis. Se han obtenido datos generales relacionados con los programas de formación, que han permitido identificar e interpretar su relación con las TICs,

Another key aspect is training. We look at the educational levels of Sociocultural Animation Technician (TASOC), the Social Education Degree, and the train in Schools of Leisure and Free Time that add value to the Socio-Cultural Animation. We analyze the value of technological competence in the European framework, with the Lisbon Strategy and the Europe 2020 strategic framework initiatives that enhance non-formal learning and prioritize the skills and digital culture. We add the contributions on the national scene of professional qualifications established by the INCUAL, and technological skills standards for students established by ISTE and the competency standards published by UNESCO.

Finally we establish a framework on youth policies: what it means to be young today, how European policies paint a positive outlook towards non-formal education and technology as tools for development and the youth and therefore society development.

We present a Spanish research, that a representative sample of the population and stratified comprising: 25 Schools of Leisure and Free Time, 95 trainers, 350 students of Schools of Leisure and Free Time, and 579 young people. The information was collected in 2012 by three instruments: a questionnaire validated with open and closed items, several discussions group with experts and interview. The information has been processed with SPSS and qualitative data used from the establishment of meaningful categories and triangulation.

We used complementarily quantitative and qualitative methodology, in order to describe, understand and explain the phenomena under analysis. General data have been obtained regarding the training programs, which have allowed to identify and interpret their relationship with Information and Communication Technologies (ICT), in addition to analyzing findings, attitudes, level of achievement and satisfaction of students and young professionals for training Leisure and Free Time Monitor courses, to collecting usage habits of the net generation.

The traditional and specialized in the world of Socio-Cultural Animation character, and potential problems arising from the coordinated use of resources, different positions according to specialty, training and diverse backgrounds of each profes-

además de analizar apreciaciones, actitudes, nivel de logro y satisfacción de profesionales y jóvenes estudiantes de los cursos de MOyTL, además de recoger hábitos de uso de la generación net.

El carácter tradicional y especializado en el mundo de la ASC, y los posibles problemas derivados del uso coordinado de recursos, posturas distintas según especialidades, formación y procedencias diversas de cada profesional o dificultades de organización, tal como se refleja en nuestra investigación, provoca que, con más frecuencia de la deseada, el alumnado reciban una formación orientada a los estándares tradicionales en este mundo académico y laboral.

Sorprende la utilización precoz y el aprendizaje autónomo en el manejo de los recursos tecnológicos por la generación net. Las relaciones o intercambio de información que mantienen con iguales de manera continua, se producen mayoritariamente por medio de recursos tecnológicos como internet y móvil, no orientándose a la búsqueda de información relevante para la ampliación de conocimientos académicos o culturales.

La realidad descrita nos muestra que, en ASC y en el ámbito concreto de la formación para el OyTL, no se contemplan competencias TICs en los programas oficiales. Sin embargo entre los profesionales que trabajan en este ámbito, existe una predisposición positiva en base a sus respuestas, hacia la necesidad de formación en la utilización de recursos metodológicos y estrategias interdisciplinares y cognitivas relacionadas con las TICs como innovación, ampliación de conocimientos y ejercicio responsable de la ciudadanía digital en entornos europeos.

sional or organizational difficulties, as reflected in our research, causes that students receive targeted to traditional standards in the academic and workforce training.

It is a surprise the early use and independent learning in the management of technology resources for the net generation. Relationships or maintain information exchange with equal continuously, are mainly produced through technological resources such as internet and mobile, not oriented to finding relevant information for the expansion of academic and cultural knowledge.

The results shows that no ICT skills are covered in Socio-Cultural Animation in the specific area of training in Leisure and Free Time. But the professionals are interesting in training. They want to know about the use of resources and interdisciplinary methodological and cognitive strategies related to ICT and innovation, expansion of knowledge and responsible exercise digital citizenship in European settings.

*Ángela L. de Valenzuela Bandín*

UNIVERSIDAD DE SANTIAGO DE COMPOSTELA, ESPAÑA