

El uso de las TIC en el ocio y la formación de los jóvenes vulnerables

por Miguel MELENDRO ESTEFANÍA,
Francisco Javier GARCÍA CASTILLA
y Rosa GOIG MARTINEZ

Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)

1. Introducción

Una nueva generación se ha ido constituyendo con el nuevo milenio, la *Generación Y*, también conocida como *Generación Interactiva*, *Millennials* o *Generación del Milenio*, íntimamente relacionada, en el contexto europeo, con los denominados *jóvenes-adultos* (Bringué y Sádaba, 2009; Francese, 2003; Du Bois Reymond *et al.*, 2002). Una generación constituida por *nativos digitales* (Prensky, 2001), jóvenes que emplean los nuevos avances tecnológicos desde los primeros años de edad, que han aprendido y aprenden de forma diferente; una generación autónoma a través de las pantallas, autodidacta y que enseña a sus mayores (Bringué y Sádaba, 2009).

Las investigaciones sobre acceso y uso de las TIC relacionadas con la *Generación Interactiva* en nuestro país, resaltan que la mayor parte de la juventud dispone de ellas en su hogar. Las principales herramientas para comunicarse o acceder a la información son el ordenador, Internet y

el teléfono móvil, y dos son los usos más relevantes en los tiempos de ocio: como instrumentos de información, comunicación y relación, y como forma de entretenimiento.

En relación al primero de los usos, los jóvenes utilizan sistemas de comunicación virtual (blogs, wikis, foros, chats, comunidades virtuales) y redes sociales, en el ámbito del denominado *ocio digital social* u *ocio transmedia* (Viñals, Abad, y Aguilar, 2014; Colás, González y De Pablos, 2013). La participación en redes sociales también está vinculada al reconocimiento y construcción de la identidad social con sus iguales y a la socialización como forma de evitar el aislamiento social (Muros, Aragón y Bustos, 2013). En esta línea, el uso del teléfono móvil —*ocio digital móvil*— constituye una forma de comunicación muy extendida y utilizada no solo para hablar sino, también y sobre todo, para el envío de mensajes y WhatsApp (95% de los jóvenes) (Viñals, Abad, y Aguilar, 2014; Iab Spain,

2015). Cabe destacar que los usuarios jóvenes de aplicaciones de *Smartphone* relacionan su utilización con lo que ellos identifican con actividades de ocio, incluyendo entretenimiento (69%), uso de redes sociales (64%), comunicación (54,5%) y empleo en el tiempo libre (49,3%) (INTECO, 2011; Fundación Telefónica, 2012).

En cuanto al uso de las TIC como forma de entretenimiento, los videojuegos —como *ocio digital lúdico*—, constituyen una parte importante de los sistemas de entretenimiento digital (Viñals, Abad, y Aguilar, 2014). Se utilizan como modo de evasión y diversión, posibilitando la creación de grupos y actividades que fomentan las relaciones sociales, y también con otras motivaciones muy diversas, desde el interés por la autosuperación, la sensación de control o la competitividad, hasta el atractivo por vivir en mundos de fantasía e incluso el valor funcional del juego para ejercitarse o hacer deporte (INJUVE, 2012; Chicharro, 2014; Muros, Aragón y Bustos, 2013; Viñals, Abad, y Aguilar, 2014).

El atractivo de Internet para los jóvenes tiene que ver con todo lo mencionado anteriormente, y también con la rapidez en la obtención de respuestas, la recompensa inmediata y la interactividad. No obstante, el uso de las TIC también tiene sus riesgos, pues puede generar problemas emocionales y sociales, como el aislamiento, la ansiedad, la baja autoestima y pérdida de control, o la falta de privacidad, así como el acceso a contenidos inapropiados, la pérdida de intimidad y el uso fraudulento de identidades (Echeburúa y De Corral 2010; Muros, Aragón y Bustos, 2013; Carbonell *et al.* 2012). Otros riesgos tienen

que ver con el *ciberbullying* o *ciberacoso*, como una forma de maltrato constante a través de Internet o del móvil, favorecido principalmente por dos factores: «por un lado, la invisibilidad de los acosadores (*omni-ubicuidad*); por otro, la amplitud de escenario, ya que no hay un lugar específico donde se perpetran las agresiones y, por tanto, ningún lugar es seguro para la víctima» (Cerezo-Ramírez, 2012, 26).

2. TIC, jóvenes vulnerables y formación

El colectivo de jóvenes vulnerables es caracterizado por su «incapacidad para aprovechar las oportunidades, disponibles en distintos ámbitos socioeconómicos, para mejorar su situación de bienestar o impedir su deterioro» (Kaztman, 2000, 281). Por encontrarse, en definitiva, en un proceso que antecede a los fenómenos de exclusión social y que supone el riesgo a ser dañado ante el cambio o la permanencia de determinadas situaciones externas y/o internas (Busso, 2005, 16).

Si bien contamos con estudios actuales y numerosos sobre el uso de las TIC por parte de la población juvenil, encontramos escasa información sobre este tema en relación al colectivo de jóvenes vulnerables. Sabemos realmente poco acerca de las claves a partir de las cuales los jóvenes vulnerables se relacionan con las nuevas tecnologías, de cómo las perciben y cómo pueden ser realmente útiles para sus vidas. Una de las principales contribuciones de este trabajo tiene que ver, por tanto, con la aportación de información contrastada sobre este tema y su discusión en relación a los estudios existentes.

Como indican Ferreira, Pose y De Valenzuela (2015, 34):

«las tecnologías ejercen una gran influencia en cómo nos relacionamos, comunicamos, socializamos, jugamos ... y vivimos. Por ello, en el caso de la adolescencia, preocupa la dependencia que puede llegar a darse ante los dispositivos, la realidad virtual o la pasividad televisiva».

El uso de la Red, más individual y privatizado que participativo y compartido, se destaca como un primer elemento especialmente negativo en este sentido. Se plantea así, entre otros temas, el abordaje del nuevo y preocupante problema de los *hikikomori*, término con el que se designa a los jóvenes aislados socialmente y adictos a las *pantallas*. Jóvenes que han comenzado a ser usuarios de los servicios socioeducativos y que reflejan un primer y preocupante tipo de vulnerabilidad, con grave riesgo de exclusión. Jóvenes incapacitados para la vida social *tradicional*, que no salen de casa de sus padres, se encierran en sus habitaciones durante meses y dejan de asistir a clase o no buscan trabajo; que sienten mayor facilidad para ser *ellos mismos* comunicándose virtualmente (Kato *et al.*, 2012; Fernández-Montalvo *et al.*, 2015; López Vidales, 2005).

Por otra parte, si bien la destreza tecnológica y los tiempos de utilización de las TIC por parte de los jóvenes vulnerables son similares a las del resto de la población juvenil, no ocurre lo mismo con los contenidos de la información que se manejan. Uno de los aspectos más significativos y difíciles de superar en este sentido

tiene que ver con la denominada *tercera brecha digital*, que se utiliza para señalar las diferencias entre aquellos grupos que tienen acceso a contenidos digitales de calidad y aquellos que no (Goig, 2013). Hace referencia, como señala Lugo (2015), al capital cultural necesario para transformar la información circulante en conocimiento relevante, a la selección de contenidos y el carácter de los procesos de manejo e intercambio cotidiano de información a través de las TIC. El acceso entre otros a la *realidad aumentada* [1] o a la *narrativa transmedia* [2] son sustituidos frecuentemente, en el caso de los y las jóvenes vulnerables, por procesos de construcción de la realidad o por contenidos de bajo nivel de complejidad, poco elaborados, más lúdicos que formativos (Melendro, 2014) [3]. Y por una percepción del tiempo centrada en el sentido de inmediatez —característico de la adolescencia y la primera juventud— que dificulta el conocimiento más fundamentado, profundo y crítico de la realidad; el acceso a ella desde la madurez y el esfuerzo, (Ibáñez-Martín, 2013). En este sentido, otro de los riesgos actuales es el uso de las TIC para la práctica de un *ocio insano*, en el que muchos adolescentes y jóvenes emplean el móvil o la redes sociales para convocar celebraciones masivas e inmediatas en torno a bebidas alcohólicas o al denominado *botellón* (García-Castilla, 2014).

Partiendo de estos planteamientos, estudiar y caracterizar los tiempos de ocio de la juventud vulnerable se muestra como una cuestión clave, ya que en ellos se encuentra una de sus principales fuentes de inclusión social tras el fracaso en la escuela, sus enormes dificultades sociales y familiares y la ausencia de oportuni-

des en el ámbito laboral (Ferreira, Pose y De Valenzuela, 2015; Melendro, 2014).

El uso de las TIC, como nuevo e imprescindible territorio en el que los jóvenes han de transitar a la vida adulta, puede ofrecer interesantes oportunidades para salir de situaciones de riesgo si se plantea desde un enfoque positivo y resiliente, como apoyo a políticas y programas de prevención y protección (Haenens, Vandinck y Donoso, 2013) o, como señala Vaquero (2013), utilizando su alto potencial como mecanismo de empoderamiento.

Esto supone formar a los jóvenes vulnerables en la utilización de las herramientas tecnológicas y, especialmente, en el desarrollo de las competencias y conocimientos necesarios para un uso constructivo y crítico de las TIC. Una intervención que exige de los profesionales de la educación un buen conocimiento del entorno de estos jóvenes y del entorno virtual, a la vez que estar preparados para gestionar gran cantidad de información, en entornos flexibles en los que el conocimiento es compartido a través de diferentes modalidades de red (García Valcárcel y Tejedor, 2010).

3. Metodología

A partir de los planteamientos descritos, se aportan en este artículo los resultados del proyecto de investigación I+D *Resortes* [4], desarrollado entre los años 2012 y 2015 por siete universidades españolas de la Red Ociogune [5] con alumnado de educación secundaria postobligatoria de toda España. Este proyecto de investigación tiene como finalidad conocer e interpretar cómo inciden los tiempos educativos

y sociales en los procesos de socialización juvenil, analizando de qué forma y en qué grado afectan a su desarrollo individual y social, cuáles son sus problemas emergentes y las alternativas que deberán adoptarse para un desarrollo integral de su personalidad y de sus derechos cívicos.

El trabajo que presentamos parte de esta finalidad, y tiene como objetivo conocer e interpretar como incide el uso de las TIC en el ocio y la formación de los jóvenes vulnerables, así como aportar orientaciones sobre la intervención socioeducativa con ellos. Para ello hemos analizado los resultados de uno de los instrumentos aplicados en la investigación, el cuestionario para el alumnado. Este cuestionario se construyó *ad hoc* para la investigación y consta de 44 ítems distribuidos en siete dimensiones: alumnado (datos sociodemográficos), vida en el centro escolar, vida familiar, tiempo libre, salud y calidad de vida, estudios y mercado laboral en el futuro, emprendimiento y formación.

El cuestionario fue validado por 14 expertos, y también a través de una prueba piloto que se realizó con algo más del 10% de la muestra posterior, en ocho comunidades autónomas.

Para su aplicación final se realizó un muestreo aleatorio simple al conjunto de la población con afijación proporcional en cada una de las comunidades autónomas y en relación al tipo de estudios en centros públicos y privados: entre el 60% y el 70% en Bachillerato, entre el 20% y el 30% en FPGM (Formación Profesional de Grado Medio) y entre el 5% y el 10% en PCPI (Programas de Capacitación Profesional

Inicial). La distribución de la muestra es equitativa en función del género, próxima al 50% para un intervalo de edad entre 16 y 19 años. La muestra resultante fue de 1.764 estudiantes (Formación Profesional y Bachillerato), para un margen de confianza del 95% y un margen de error del 2,3%.

Para poder extraer y comparar resultados sobre jóvenes vulnerables, se procedió

a filtrar la muestra a partir de la combinación de 6 variables: *Estudios*, *Nota media*, *Ingresos familiares*, *Situación familiar*, *Situación profesional de madre y padre*, *Nivel de estudios de madre y padre* y *Satisfacción familiar del / de la joven*. Así se obtuvieron dos submuestras de *jóvenes vulnerables* —493 sujetos; 27,9% del total de la muestra— y *jóvenes no vulnerables* —1.271 sujetos; 72,1% del total de la muestra.

TABLA 1: *Muestra y submuestras por género.*

Género	Jóvenes vulnerables		Jóvenes No vulnerables		Total Jóvenes	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Mujer	191	38,7	694	54,6	885	50,2
Hombre	302	61,3	577	45,4	879	49,8
Total sobre la muestra	493	27,9	1.271	72,1	1.764	100

Se efectuaron análisis estadísticos descriptivos y correlacionales con el apoyo del programa SPSS v.19, tanto con la muestra general como con ambas submuestras. Para ello se contrastaron los usos y la formación relacionados con las TIC en el ocio de los jóvenes vulnerables y no vulnerables, a partir de varios ítems de las dimensiones *tiempo libre y emprendimiento y formación* del cuestionario, tal y como se refleja a continuación. Además, siguiendo a Viñals, Abad y Aguilar (2014) se ha clasificado el uso de las TIC para el ocio en tres categorías: *ocio digital social* (redes sociales, búsqueda de información en la Red, blogs, chats, comunidades virtuales), *ocio digital lúdico* (videojuegos y apuestas de juegos de azar *on line*) y *ocio digital móvil* (*smartphone*).

4. Análisis e interpretación de resultados

En este trabajo hemos pretendido aportar información sistemática sobre el uso de las TIC en el tiempo de ocio y en la formación de los jóvenes vulnerables de nuestro país. Para ello partimos de la descripción del perfil de los jóvenes investigados, haciendo un recorrido por los principales componentes de su tiempo de ocio y su formación en relación a las TIC, en contraste con la población de jóvenes que puede considerarse *no vulnerable*.

Es interesante constatar cómo en la propia composición de la muestra de jóvenes vulnerables, podemos encontrar tanto jóvenes en los niveles formativos superiores (Bachillerato) como en los in-

feriores (PCPI), lo que es coherente con el concepto de vulnerabilidad manejado en este trabajo, que hace referencia no tanto al riesgo, la dificultad social o la exclusión como a la predisposición a sufrirlos.

Así, los jóvenes vulnerables de nuestra investigación son mayoritariamente varones (61,3% de hombres frente a un 38,7% de mujeres), españoles de origen aunque los y las jóvenes procedentes de otros países prácticamente triplican en porcentaje a la población juvenil extranjera no vulnerable (10,4%, frente al 3,6%). Se trata de jóvenes en general con bajas calificaciones escolares (nota media inferior a 5) y con escasa disponibilidad económica (entre 6 y 20€ para jóvenes vulnerables, frente a una disponibilidad igual o mayor a los 51€ en los jóvenes no vulnerables), siendo mucho mayor la disponibilidad de los chicos que de las chicas.

En cuanto a la situación familiar, en el caso de los jóvenes vulnerables se duplica prácticamente su pertenencia a grupos familiares monoparentales en relación a la

población no vulnerable (34,7% frente al 18,7%), con una situación profesional familiar donde uno o los dos progenitores están desempleados. El 47% de los padres de la población de jóvenes vulnerables posee un nivel de estudios bajo (ningún estudio o estudios primarios) frente al 31% de los padres de jóvenes no vulnerables, que acumulan mayor proporción de estudios superiores.

En cuanto a la elección de actividades de ocio relacionadas con las TIC, se puede observar que de la muestra general hay un 14% de jóvenes (240 sujetos) que seleccionan este tipo de actividad entre sus tres primeras opciones. De ellos, 4,4% de jóvenes pertenecen al colectivo de jóvenes vulnerables y 9,6% al de jóvenes no vulnerables.

Es interesante constatar, por otra parte, que un 11,6% de la muestra general de jóvenes (202 sujetos) realiza exclusivamente actividades relacionadas con las TIC en su tiempo de ocio. Aunque el porcentaje no es elevado, sí indica una dependencia importante de las TIC, lo que podría incidir en un posible riesgo de adicción.

TABLA 2: *Preferencias de jóvenes vulnerables y no vulnerables sobre el uso de las TIC en tiempo de ocio según género.*

Tipo Ocio Digital	Vulnerables			No vulnerables		
	Total	Chicos	Chicas	Total	Chicos	Chicas
Ocio Digital Social	98	55	43	271	106	165
Ocio Digital Móvil	38	24	14	90	49	41
Ocio Digital Lúdico	82	72	10	142	138	4
Total	218	151	67	503	293	210

En relación a las tres variables identificadas como tipos de ocio, un primer ele-

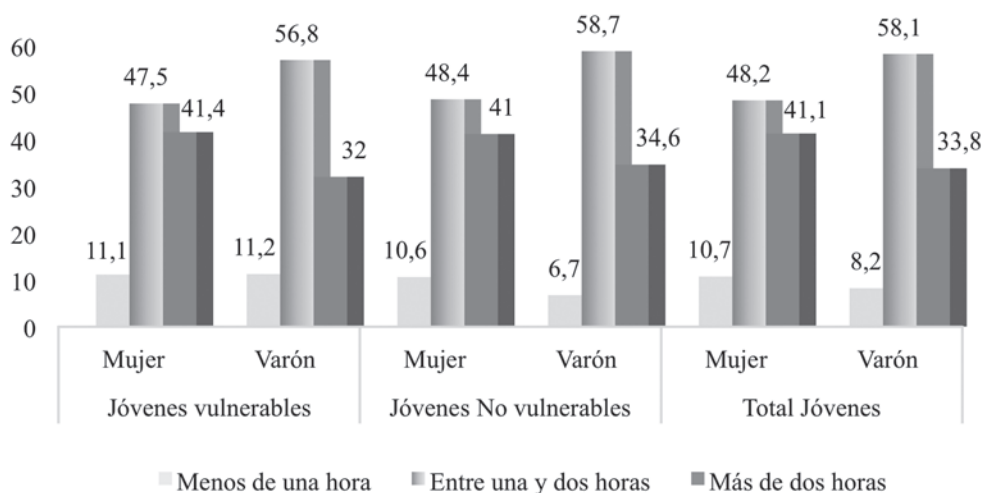
mento resulta significativo: el uso de las TIC por parte de la población juvenil vul-

nerable en función de su género. Se comprueba cómo, en términos generales, los chicos hacen un mayor uso de todas aquellas actividades relacionadas con el ocio digital, especialmente en lo que se refiere a la práctica del *ocio digital lúdico*, es decir, con los videojuegos y las apuestas de juegos de azar *on line* [6].

Como se puede observar en la Tabla 2 anterior, en cuanto al colectivo de jóvenes no vulnerables, podemos afirmar que existen diferencias significativas entre chicos y chicas en cuanto al uso de las TIC para la práctica de los diferentes tipos de ocio digital [7]. Algo que se confirma también si analizamos la muestra general (n=1.764) [8] y los datos disponibles sobre jóvenes vulnerables. En líneas generales

podemos afirmar que tanto en la población vulnerable como no vulnerable existen diferencias significativas entre chicos y chicas en relación al uso de las TIC para las actividades de ocio. En concreto estas diferencias se basan en que las chicas hacen un mayor uso de todo aquel ocio que tienen que ver con las redes sociales, comunidades virtuales, chats, búsqueda de información en Internet, blogs ... (*ocio digital social*), mientras que los chicos lo hacen más en los videojuegos, y en apuestas y juegos de azar *on line* (*ocio digital lúdico*). Y es relevante cómo este tipo de uso es menor significativamente en el caso de las jóvenes vulnerables, frente a las no vulnerables. En cuanto al uso del móvil destacan más los chicos pero las diferencias apenas son significativas. (Tabla 2)

GRÁFICO 1: *Tiempo uso TIC para el ocio de los Jóvenes vulnerables y no vulnerables.*



En cuanto a la frecuencia en el uso de las TIC, esta es bastante intensa ya que los y las jóvenes desarrollan cualquiera de los tipos de ocio digital, todos los días de

la semana, tanto en el caso de los jóvenes vulnerables como de los no vulnerables (94,6% y 93,6% respectivamente). Esto se refuerza con el dato de que el tiempo de

dedicación, cada vez que realizan la actividad de ocio digital, es de una o más horas para la inmensa mayoría de los jóvenes de ambos colectivos, vulnerables y no vulnerables (88,8% y 91,3 respectivamente) [9]. Unos datos que inciden necesariamente en ese 11,6% de la población juvenil investigada cuya opción única es el ocio digital, en la que la exclusividad y elevada frecuencia son descriptores próximos a la adicción.

La mayoría de los jóvenes, tanto vulnerables como no vulnerables, practican el ocio digital en soledad o en diferente compañía en proporciones similares. Por el tipo de ocio digital, curiosamente tanto los jóvenes vulnerables como los no vulnerables practican más el *ocio digital social* en soledad (42,2% y 62% respectivamente). En cuanto al *ocio digital lúdico*, los jóvenes vulnerables lo practican más con la familia y los jóvenes no vulnerables con sus iguales o con otras personas. En cuanto al *ocio digital móvil*, llama la atención que los jóvenes vulnerables no lo practican en ningún caso con sus familias, mientras que ésta es la compañía más frecuente para los jóvenes no vulnerables.

Tanto los jóvenes vulnerables como los no vulnerables consideran que la actividad de ocio digital que realizan es bastante o muy importante en su vida (69,4% y 77,6% respectivamente) y del mismo modo ambos colectivos se sienten bastante o muy satisfechos con sus actividades de ocio digital (83,5% en el caso de los jóvenes vulnerables y 92,4% en el de los jóvenes no vulnerables). Se puede apreciar, sin embargo, una diferencia significativa en esta última variable entre ambos colectivos ($\chi^2 = 36,968$; $p = .000$; $n = 1.437$), que

se explica por una menor satisfacción con las actividades de ocio digital por parte de los jóvenes vulnerables.

En cuanto a la pregunta sobre la adquisición de conocimientos y el grado de creatividad con el uso de las TIC en la práctica del ocio, no hay diferencias significativas entre los jóvenes vulnerables y no vulnerables, sintiendo que adquieren bastantes o muchos más conocimientos y que son bastante o más creativos el 60,1% de los jóvenes vulnerables y el 57,5% de los no vulnerables. Si relacionamos estas valoraciones con las que se ofrecen en las dos variables anteriores —importancia en su vida y grado de satisfacción con las TIC en el tiempo de ocio— vemos que la adquisición de conocimientos y la creatividad sólo explicarían una parte de esa satisfacción e importancia atribuida a este tipo de actividades.

En relación a ello, y a la posible existencia de una brecha digital relacionada con la adquisición de conocimientos y aprendizajes significativos para la vida a partir del uso de las TIC, se analizaron las percepciones sobre la formación recibida por parte de los jóvenes vulnerables y no vulnerables. Al analizar esta variable se observa, en la Tabla 3, que existen diferencias de medias significativas en el total de la muestra entre aquellos jóvenes que utilizan de forma prioritaria las TIC —como primera opción— en su tiempo de ocio y aquellos que no lo hacen. Ambos grupos (TIC-NoTIC) obtienen unas puntuaciones medias que presentan diferencias estadísticas significativas al considerar que es importante la presencia para su formación de las siguientes capacidades: lide-

razgo ($p=.023$), compromiso y motivación ($p=.000$), creatividad/innovación ($p=.034$), gestión de conflictos/crisis ($p=.002$), capacidad comunicativa ($p=.030$), capacidad de gestión del tiempo para el trabajo propio y del equipo ($p=.001$), y capacidad de búsqueda de recursos ($p=.010$). Se muestra una excepción intergrupala reflejada en la capacidad de negociación y toma de decisiones, cuya desviación típica es superior en aquellos que emplean el uso de la TIC (DT uso TIC 1ª opción = 1.207; DT no TIC = 1.060).

Sin embargo, según vemos en la Tabla 4 sobre la valoración por los jóvenes vul-

nerables de la presencia en su formación de capacidades relacionadas con el uso de las TIC, el grupo de jóvenes vulnerables solo consideran importante la presencia formativa en cuatro de las ocho capacidades: liderazgo ($p=.024$), gestión de conflictos/crisis ($p=.028$), capacidad comunicativa ($p=.001$), y capacidad de gestión del tiempo para el trabajo propio y del equipo ($p=.015$). Desechan o no le dan la misma importancia a la preparación de capacidades relacionadas con el compromiso y motivación, creatividad/innovación, capacidad de negociación y toma de decisiones, y la capacidad de búsqueda de recursos.

TABLA 3: Valoración de los jóvenes sobre la presencia en la formación de capacidades cuya respuesta estuvo o no relacionada con el uso de las TIC.

Capacidades Jóvenes vulnerables y no vulnerables	TICNOTIC 1ª opción	N	Media	Desv. típ.	¿Se asumen varianzas iguales?	Prueba T para la igualdad de medias		
						t	gl.	Sig.
Importancia en la formación liderazgo	Sí	462	3.03	1.270	Sí	-2.281	1690	.023**
	No	1230	3.18	1.123				
Importancia en la formación para el compromiso y la motivación	Sí	468	3.46	1.132	Sí	-5.135	1699	.000*
	No	1233	3.75	1.026				
Importancia en la formación para creatividad e innovación	Sí	467	3.36	1.223	Sí	-2.117	1698	.034**
	No	1233	3.49	1.098				
Importancia en la formación para la gestión de conflictos	Sí	465	3.05	1.202	Sí	-3.063	1691	.002*
	No	1228	3.24	1.108				

Capacidades Jóvenes vulnerables y no vulnerables	TICNOTIC 1ª opción	N	Media	Desv. típ.	¿Se asumen varianzas iguales?	Prueba T para la igualdad de medias		
						t	gl.	Sig.
Importancia en la formación que se da a la capacidad comunicativa	Sí	465	3.54	1.098	Sí	-2.169	1693	.030**
	No	1230	3.66	.984				
Importancia en la formación para la capacidad de negociación y toma de decisiones	Sí	466	3.39	1.207	No	-.637	1694	.524
	No	1230	3.43	1.160				
Importancia en la formación que se da a la gestión del tiempo para el trabajo propio y del equipo	Sí	464	3.29	1.155	Sí	-3.358	1691	.001*
	No	1229	3.49	1.047				
Importancia en la formación que se da a la capacidad de búsqueda de recursos	Sí	451	3.24	1.184	Sí	-2.581	1648	.010**
	No	1199	3.39	1.160				

*. La prueba es significativa en el nivel .01. **. La prueba es significativa en el nivel .05

TABLA 4: Valoración por los jóvenes vulnerables de la presencia en su formación de capacidades relacionadas con el uso de las TIC.

Capacidades Jóvenes vulnerables y no vulnerables	TICNOTIC 1ª opción	N	Media	Desv. típ.	¿Se asumen varianzas iguales?	Prueba T para la igualdad de medias		
						t	gl.	Sig.
Importancia en la formación liderazgo	Sí	87	2.76	1.200	Sí	-2.260	460	.024**
	No	375	3.10	1.279				

Capacidades Jóvenes vulnerables y no vulnerables	TICNOTIC 1ª opción	N	Media	Desv. típ.	¿Se asumen varianzas iguales?	Prueba T para la igualdad de medias		
						t	gl.	Sig.
Importancia en la formación para la gestión de conflictos	Sí	89	2.80	1.217	Sí	-2.207	463	.028**
	No	376	3.11	1.192				
Importancia en la formación que se da a la capacidad comunicativa	Sí	88	3.18	1.199	Sí	-3.414	463	.001*
	No	377	3.62	1.058				
Importancia en la formación que se da a la gestión del tiempo para el trabajo propio y del equipo	Sí	88	3.02	1.203	Sí	-2.433	462	.015**
	No	376	3.35	1.136				

*. La prueba es significativa en el nivel .01. **. La prueba es significativa en el nivel .05

5. Discusión y conclusiones

Frente a la tendencia a relacionar al colectivo de jóvenes vulnerables exclusivamente o de forma predominante solo con los riesgos asociados a su actividad, partimos aquí de la idea de que, en lo esencial, se comportan como el resto de sus pares. Efectivamente, como se concluye a partir del análisis realizado, los jóvenes vulnerables utilizan las TIC en muchos sentidos como el resto de jóvenes de su misma generación, aunque con algunos usos diferenciales que pueden suponer algún riesgo en el futuro.

Precisamente este uso de las TIC, en condiciones muy similares al resto de los jóvenes de su generación, supone una importante oportunidad para los y las jóve-

nes vulnerables, que sin embargo parten de posiciones mucho menos favorables en el ámbito de la enseñanza formal, del contexto familiar o del acceso al mundo laboral. En nuestro estudio encontramos en este sentido un uso muy similar del *ocio digital móvil*, en las frecuencias y los tiempos dedicados a las TIC, la importancia que se les concede, la satisfacción que producen, los conocimientos que se adquieren a partir de ellas e incluso en las diferencias de género asociadas a esos usos. Este último es un aspecto que merece ser destacado, que ya ha sido constatado en investigaciones anteriores [10] y que se corrobora en nuestro estudio. Por una parte, se constata que las jóvenes hacen un mayor uso del *ocio digital social*, de las redes sociales, comunidades virtua-

les, chats, búsqueda de información en Internet, blogs... mientras que los jóvenes hacen un mayor uso del *ocio digital lúdico*, de los videojuegos y apuestas y juegos de azar on line. Esto puede incidir en un mayor riesgo de la práctica de *ocio digital lúdico* relacionado con los videojuegos o las apuestas de juegos de azar on line [11].

Y resulta interesante comprobar cómo en nuestro estudio, las jóvenes vulnerables hacen de forma relevante menos uso del *ocio digital social* que las jóvenes no vulnerables. Un elemento más que, como veremos más adelante, avanza en la idea de un mayor aislamiento social de la población vulnerable en el uso de las TIC.

Efectivamente, encontramos una serie de elementos preocupantes en el uso de las TIC, que apuntan hacia posibles situaciones de riesgo en el futuro de estos jóvenes. Sin duda algunos de estos elementos tienen que ver con las características sociodemográficas del colectivo: escasa disponibilidad económica, nivel de estudios bajo de sus padres, mayor presencia de familias monoparentales, de población extranjera, pero encontramos también otros elementos que están directamente ligados al uso de las TIC.

Uno de ellos tiene que ver con la elevada frecuencia e intensidad en el uso de las TIC, todos los días de la semana y durante una o más horas, en la inmensa mayoría de los casos y tanto por parte de jóvenes vulnerables como no vulnerables. Una información que corrobora la ya existente en recientes estudios para la población juvenil en general, en concreto sobre el uso de las redes sociales (Iab Spain, 2013, 2014,

2015; Fundación Telefónica, 2012) [12]. Como señalan Ferreira, Pose y De Valenzuela (2015), los jóvenes procedentes de familias vulnerables con padres con bajo nivel de estudios, desempleo o empleo precario, dedicarían significativamente más tiempo (entre un 33% y un 41%) que el resto de los jóvenes de su edad al ocio electrónico, el uso de chats y redes sociales virtuales o del móvil como entretenimiento. Es relevante en este sentido también la elevada importancia que atribuyen en nuestra investigación tres de cada cuatro jóvenes a las actividades de ocio con TIC en su vida, junto al importante grado de satisfacción que sienten la inmensa mayoría de ellos con la práctica de estas actividades (84% de los jóvenes vulnerables y 92% de los jóvenes no vulnerables). Se detecta por último un grupo de jóvenes, el 11,6% de la muestra, para los que las TIC es el único espacio de ocio mencionado. Aunque el porcentaje no es elevado, sí indica una dependencia importante de las TIC, con el consiguiente riesgo de adicción. Riesgo que podría ser extensible al resto de jóvenes vulnerables a partir de la información facilitada.

A la exclusividad, la importancia atribuida, la elevada satisfacción y la elevada frecuencia en el uso de las TIC, se suma su práctica *en soledad*. Entre la mitad y un tercio de los jóvenes, especialmente las chicas, practican el ocio digital en soledad. Resulta llamativo, en relación a esto, como tanto los jóvenes vulnerables como los no vulnerables practican más el *ocio digital social* en soledad. En cuanto al *ocio digital móvil*, llama la atención que los jóvenes vulnerables no lo practican en ningún caso con sus familias, mientras

que ésta es la compañía más frecuente para los jóvenes no vulnerables.

Un último elemento preocupante tiene que ver con la formación de los jóvenes y el *capital cultural* del que disponen para transformar adecuadamente la información recibida, una capacidad básica en la era digital (Lugo, 2015). Si bien los jóvenes vulnerables parecen disponer de un acceso a recursos tecnológicos y un dominio de estos aceptable, se apunta una utilización más limitada en cuanto a la calidad de los contenidos elaborados y sobre todo, a su formación para transformarlos (Melendro, 2014). Así, de ocho capacidades presentes en la formación de los jóvenes que utilizan las TIC en su tiempo de ocio, los jóvenes vulnerables solo se reconocen formados en cuatro de ellas (liderazgo, gestión de conflictos/crisis, capacidad comunicativa y capacidad de gestión del tiempo para el trabajo propio y del equipo), mientras que quedan fuera de su valoración las capacidades de compromiso y motivación, creatividad e innovación, negociación y toma de decisiones, y para la búsqueda de recursos. Autores como Hermosilla y Torres (2012), y Martínez (2004) proponen la formación y/o capacitación de los jóvenes vulnerables a partir de una serie de elementos básicos —más allá de los meros aprendizajes instrumentales— para que puedan utilizar las TIC de forma inclusiva y transformadora, no meramente adaptativa y reproductora. Entre ellos, claramente relacionados con los ya indicados por los propios jóvenes, estos autores señalan la elaboración de las formas de comunicación personal y colectiva; el trabajo en equipo y la creación y desarrollo de rela-

ciones interpersonales que incentiven el respeto y la tolerancia, el debate y la reflexión. Aunque es destacable también la ausencia de otros elementos básicos como el aprendizaje sobre la selección y organización de la información, la construcción de conocimientos que ayuden a completar los ya adquiridos, la construcción de la identidad y el reconocimiento de ésta dentro de una identidad colectiva, o el sentido de la responsabilidad, la autonomía y el sentido estético.

Tras esta revisión y discusión de los aspectos más destacados de nuestra investigación, podemos concluir que en términos generales el punto de partida para la construcción de una atención socioeducativa de calidad en el uso de las TIC hacia el colectivo de jóvenes vulnerables es muy similar al que corresponde al resto de la población juvenil. Conviene sin embargo prestar una especial atención en este sentido a elementos como las diferencias de género, la elevada intensidad y frecuencia, el aislamiento y la exclusividad en el uso de las TIC en su tiempo de ocio, así como a la necesidad de completar las competencias y capacidades de estos jóvenes para que puedan hacer un uso adecuado de ellas. Estos serán elementos fundamentales orientadores de una acción social y educativa dirigida a este colectivo, y la base para futuros estudios que nos ayuden a profundizar en este ámbito de investigación.

Dirección para la correspondencia: Miguel Melendro Estefanía. Facultad de Educación. Despacho 222. UNED. C/Juan del Rosal 14. Madrid 28040. Email: mmelendro@edu.uned.es.

Fecha de recepción de la versión definitiva de este artículo: 1. XII. 2015.

Notas

- [1] Con el término *realidad aumentada*, BURBULES se refiere a «la interacción con otras personas a un clic de distancia... a cómo la integración con la tecnología se está entretrejiendo en la trama misma de la experiencia ordinaria». BURBULES, N. (2012) Ubiquitous Learning and the Future of Teaching, *Encounters*, 13, pp. 3-14.
- [2] Con la idea de *narrativa transmedia*, LAMB se refiere a la «articulación de un relato en diferentes plataformas escritas y audiovisuales, posibilitando diversas formas de experimentación que no son dependientes sino complementarias entre sí, pues en cada medio se desarrolla la historia de forma propia y particular». LAMB, A. (2011). Reading Redefined for a Transmedia Universe, *Learning & Leading with Technology*, November, pp. 12-17.
- [3] «Si bien no podemos hablar de brecha digital en sentido estricto entre estos jóvenes y el resto, ya que manejan la tecnología con soltura y acceden a espacios culturales y relacionales determinados, sí podemos hablar de ella cuando nos referimos al acceso a aprendizajes y contenidos más complejos y realmente útiles, productivos de cara a su futuro» (MELENDRO, 2014, 8).
- [4] El texto presentado se vincula al subproyecto *De los tiempos educativos a los tiempos sociales: Ocio, formación y empleo de los jóvenes en dificultad social* (EDU2012-39080-C07-07) incluido dentro del Proyecto de Investigación *De los tiempos educativos a los tiempos sociales: «La construcción cotidiana de la condición juvenil en una sociedad de redes. Problemáticas específicas y alternativas pedagógico-sociales»* (proyecto coordinado EDU2012-39080-C07-00), cofinanciado en el marco del Plan Nacional I+D+i con cargo a una ayuda del Ministerio de Economía y Competitividad, y por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER, 2007-2013)
- [5] Universidade de Santiago de Compostela, Universidad Nacional de Educación a Distancia, Universidad de Burgos, Universidad de La Rioja, Universitat de Barcelona, Universidad de Deusto y Universidad de Valencia.
- [6] Existe una relación significativa por género en aquellos jóvenes vulnerables que eligen en segunda opción ($\chi^2 = 8,115$; $p = .044$; $n = 493$) y en tercera opción TIC ($\chi^2 = 15,178$; $p = .002$; $n = 493$) actividades relacionadas con el uso de las TIC y el tipo de ocio, muy probablemente debido a *ocio digital lúdico*.
- [7] Existe una relación significativa entre aquellos jóvenes no vulnerables que eligen el tipo de ocio en su primer opción ($\chi^2 = 46,150$; $p = .000$; $n = 1.271$) relacionadas con el uso de la TIC en función del género; en segunda opción también encontramos diferencias ($\chi^2 = 40,930$; $p = .000$; $n = 1.271$) y lo mismo ocurre en tercera opción ($\chi^2 = 56,343$; $p = .000$; $n = 1.271$).
- [8] Siguiendo el orden de preferencias, en la primera opción las chicas hacen un mayor uso de las redes sociales... *ocio digital social* mientras que los chicos hacen un mayor uso del *ocio digital móvil* y del lúdico ($\chi^2 = 45,579$; $p = .000$; $n = 202$); en la segunda opción, sigue dándose esas mismas diferencias pero se acorta más aquel que tiene que ver con el uso digital de móvil ($\chi^2 = 40,461$; $p = .000$; $n = 241$); y en relación a la tercera opción las diferencias se mantienen ($\chi^2 = 63,720$; $p = .000$; $n = 278$).
- [9] Existe una relación entre el tiempo de uso de las TIC para el ocio en los jóvenes no vulnerables según género ($\chi^2 = 13,127$; $p = .001$; $n = 1.117$) al

producirse mayores diferencias en cuanto al tiempo destinado al ocio empleando las TIC. Los chicos invierten más tiempo de uso de las TIC en la franja de entre una y dos horas mientras que las chicas lo hacen en la franja de más de dos horas.

[10] Se ha constatado el uso diferencial de las TIC por géneros, con una mayor dedicación de las adolescentes y jóvenes a su utilización como medio de comunicación y relación, y de los adolescentes y jóvenes varones a una utilización más relacionada con el entretenimiento y el juego (FERNÁNDEZ-GARCÍA, POZA-VILCHES y FIORUCI, 2015; FERREIRA, POSE y DE VALENZUELA, 2015; FERNÁNDEZ-MONTALVO, PEÑALVA E IRAZABAL, 2015; VIÑALS, ABAD, y AGUILAR, 2014; BRINGUÉ y SÁDABA, 2009). En cuanto a los adolescentes, el 72% de ellos afirma que les gusta jugar a los videojuegos. El 62% de los jóvenes juega de forma habitual, dedicando una media de 5,2 horas a la semana (AEVI, 2015).

[11] El VI Informe basado en la Percepción social sobre el juego de azar en España 2015, realizado por la Fundación CODERE junto con la Universidad Carlos III de Madrid, afirma que el aumento de menores en juego de azar on line responde a una sobreexposición a Internet, respondiendo más a un perfil de internauta que juega que a un jugador online propiamente, lo que aumenta el riesgo de adicción a este tipo de consumo. Este mismo estudio indica que el 18% de los menores apuestan on-line, el 8% lo hace de forma más habitual y a edades más tempranas como los 13 años, lo que implicaría la utilización de identidades falsas para acceder a este tipo de juegos de azar on line (VV.AA., 2015)

[12] Sobre el uso de redes sociales virtuales, el 93% de los y las jóvenes dice acceder a diario, y el 87% lo hace varias veces al día. *Tuenti* se concibe como el entorno virtual propio de los jóve-

nes-adolescentes (14-16 años) y *Facebook* es la red social por excelencia de los jóvenes-adultos (16-24 años) (lab Spain, 2013, 2014, 2015). En cuanto a los internautas, el 68,3% de los internautas de entre 16 y 24 años tiene un teléfono inteligente, el 41,2% están 24 horas conectados, y 1 de cada 5 jóvenes se conecta una vez cuando ya están acostados (Fundación Telefónica, 2012).

Bibliografía

AEVI (2015) *Asociación española de videojuegos*. Ver <http://www.aevi.org.es/> (Consultado el 12.IV.2015).

BRINGUÉ, X. y SÁDABA, CH. (2009) *La generación interactiva en España. Niños y adolescentes ante las pantallas*, (Barcelona, Ariel y Fundación Telefónica).

BUSSO, G. (2005) Pobreza, exclusión y vulnerabilidad social. Usos, limitaciones y potencialidades para el diseño de políticas de desarrollo y de población, *VIII Jornadas Argentinas de Estudios de Población (AEPA)* (Buenos Aires, Tandil) pp. 1-39.

CARBONELL, X., CHAMARRO, A., GRIFFITHS, M., OBERST, U., CLADELLAS, R. y TALLARN, A. (2012) Uso problemático de Internet y móvil en adolescentes y jóvenes españoles, *Anales de Psicología*, 28:3, pp. 789-796.

CEREZO-RAMÍREZ, F. (2012) Psique: Bullying a través de las TIC, *Boletín Científico Sapiens Research*, 2:2, pp. 24-29.

CHICHARRO, M. (2014) Jóvenes, ficción televisiva y videojuegos: espectáculo, tensión y entretenimiento. Tendencias generales de consumo, *Revista de Estudios de Juventud*, 106, septiembre, pp. 77-92.

- COLÁS, P., GONZÁLEZ, T. y DE PABLOS, J. (2013) Juventud y redes sociales: Motivaciones y usos preferentes, *Comunicar*, 40:20, pp. 15-23.
- DU BOIS-REYMOND, M., STAUBER, B., POHL, A., PLUG, W. and WALTHER, A. (2002) How to avoid cooling out? Experiences of young people in their transitions to work across Europe, in *YOYO working paper 2, internet*. Ver www.iris-egris.de/yoyo (Consultado el 02.IV.2015).
- ECHEBURÚA, E. y DE CORRAL, P. (2010) Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto, *Adicciones*, 22:2, pp. 91-96.
- FERNÁNDEZ-GARCÍA, A., POZA-VILCHES, M. y FIORUCCI, M. (2015) Análisis metateórico sobre el ocio de la juventud con problemas sociales, *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 25, pp. 119-141.
- FERNÁNDEZ-MONTALVO, J., PEÑALVA, A. e IRAZABAL, I. (2015) Hábitos de uso y conductas de riesgo en Internet en la preadolescencia, *Comunicar*, 44:22, pp. 113-120.
- FERREIRA, J. P., POSE, H. y DE VALENZUELA, A. L. (2015) El ocio cotidiano de los estudiantes de educación secundaria en España, *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 25, pp. 25-49.
- FRANCESE, P. (2003) *Trend Ticker: Ahead of the Next Wave*. *AdvertisingAge*. Ver <http://adage.com/article/american-demographics/trend-ticker-ahead-wave/44208/> (Consultado el 20.IV.2015).
- FUNDACIÓN TELEFÓNICA (2012) *La sociedad de la información en España*. Ver http://www.fundaciontelefonica.com/artes_cultura/publicaciones-listado/pagina-item-publicaciones/?i-tempubli=176 (Consultado el 09.IV.2015).
- FUNDACIÓN TELEFÓNICA (2015) *La sociedad de la información en España*. Ver <http://www.fundaciontelefonica.com/2015/01/22/sie14-la-sociedad-de-la-informacion-en-espana-2014/> (Consultado el 11.IV.2015).
- GARCÍA VALCARCEL, A. y TEJEDOR, F. J. (2010) Evaluación de procesos de innovación escolar basados en el uso de las TIC desarrollados en la Comunidad de Castilla y León, *Revista de Educación*, 352, pp. 125-147.
- GARCÍA-CASTILLA, F. J. (2014) El Botellón: consecuencias, riesgos y aceptación social de un espacio de ocio en adolescentes y jóvenes. *Revista Sistema*, 235, pp. 81-98.
- GOIG, R M. (2013) El género como variable influyente en la formación pedagógica-tecnológica para la implementación de las TIC, en VV.AA. *Sociedad y Educación 3.0: espacio de innovación e investigación en igualdad* (Madrid, Dykinson) pp. 40-61.
- HAENENS, L., VANDONINCK, S. y DONOSO, V. (2013) *How to cope and build online resilience?* Ver <http://eprints.lse.ac.uk/48115/> (Consultado el 30.IV.2015).
- HERMOSILLA, J.M. y TORRES, L. (2012) Herramientas de intervención socioeducativa para la prevención de adicciones a las tecnologías de la información y comunicación, *Libro de Actas del I Congreso Virtual Internacional sobre Innovación pedagógica y Praxis Educativa*, pp. 1492-1504 (Sevilla, Universidad Pablo de Olavide).
- IAB SPAIN (2013) *IV Estudio anual Redes Sociales*. Ver <http://www.iabspain.net/wp-con>

- tent/uploads/downloads/2013/01/IV-estudio-anual-RRSS_reducida.pdf (Consultado el 25.IV.2015).
- IAB SPAIN (2014) *V Estudio anual Redes Sociales*. Ver <http://www.iabspain.net/wp-content/uploads/downloads/2014/04/V-Estudio-Anual-de-Redes-Sociales-versi%C3%B3n-reducida.pdf> (Consultado el 25.IV.2015).
- IAB SPAIN (2015) *VI Estudio Anual de Redes Sociales*. Ver http://es.slideshare.net/IAB_Spain/estudio-anual-de-redes-sociales-2015 (Consultado el 25.IV.2015).
- IBÁÑEZ-MARTÍN, J. A. (2013) Ética docente del siglo XXI: Nuevos desafíos, *Edetania*, 43, julio, pp. 17-31.
- INJUVE (2012) *Jóvenes e infotecnologías, entre nativos y digitales*. Ver <http://www.injuve.es/sites/default/files/Jovenes%20e%20infotecnologias.pdf> (Consultado el 22.IV.2015).
- INJUVE (2012) Videojuegos y juventud, *Revista de Estudios de Juventud*, 98, septiembre, pp. 1-186.
- INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA (2014) *Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares*. Ver http://www.ine.es/ss/Satellite?L=es_ES&c=INESeccion_C&cid=1259925528782&p=1254735110672&page-name=ProductosYServicios%2FPYSLayout¶m3=1259924822888 (Consultado el 11.IV.2015).
- INTECO (2011) *Estudio sobre hábitos seguros en el uso de smartphones por los niños y adolescentes españoles*. Ver <http://www.inteco.es/> (Consultado el 12.IV.2015).
- IÑIGO, I. y UGARTE, A.M. (2012) *Trayectorias de vulnerabilidad: Subjetividad y significaciones sociales en tácticas de enfrentamiento de crisis socioeconómicas en familias de la Región Metropolitana*. Ver http://www.desigualdades.cl/wp-content/uploads/2011/05/I%C3%91IGO_ISIDORA.pdf (Consultado el 10.V.2015).
- KATO, T.A. *et al.* (2012) Does the 'hikikomori' syndrome of social withdrawal exist outside Japan? A preliminary international investigation, *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 47, pp. 1061-1075.
- KAZTMAN, R. (2000) Notas sobre la medición de la vulnerabilidad social, en BID-Banco Mundial-CEPAL-IDEA, *La medición de la pobreza: métodos y aplicaciones* (Santiago de Chile, CEPAL) pp. 275-301.
- LÓPEZ VIDALES, N. (2005) Los medios audiovisuales en el tercer milenio. Atrapados en la tela de araña, *Telos. Cuadernos de Comunicación, Tecnología y Sociedad*, 62, pp. 72-80.
- LUGO, T. (2015) *Las Políticas TIC en América Latina: prioridad de las agendas educativas*. *Red Latinoamericana de Portales Educativos*. Ver <http://www.relpe.org/las-politicas-tic-en-america-latina-prioridad-de-las-agendas-educativas/> (Consultado el 28.IV.2015).
- MARTINEZ, A. (2004) La enseñanza y el aprendizaje de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la intervención socioeducativa, *Cuadernos de Trabajo Social*, 237: 17, pp. 237-253.
- MELENDRO, M. (2014) Transitar a la vida adulta cuando se es joven y vulnerable, *Metamorfosis. Revista del Centro Reina Sofía sobre Adolescentes y Juventud*, 1, pp. 31-43.

MOSQUERA, N. F., RENGIFO, N.A., VIDAL, Z. M. y MENJURA, M. I. (2013) Análisis de factores familiares y sociales asociados a vulnerabilidad, *Plumilla Educativa*, 12, pp. 136-161.

MUROS, B., ARAGÓN, Y. y BUSTOS, A. (2013) La ocupación del tiempo libre de jóvenes en el uso de videojuegos y redes, *Comunicar*, 40:20, pp. 31-39.

PRENSKY, M. (2001) Digital Natives, Digital Immigrants, *On the Horizon*, 9, p. 5.

SAID-HUNG, E. (2014) Jóvenes vulnerables y participación móvil en Colombia: estudio sobre el grado de participación y apropiación ciudadana entre beneficiarios de programas sociales, *Innovar*, 24:52, pp. 31-44.

VAQUERO, E. (2013) *Estudio sobre la resiliencia y las competencias digitales de los jóvenes adolescentes en situación de riesgo de exclusión social*, Departamento de Pedagogía y Psicología, Universidad de Lleida, Junio, (Tesis doctoral).

VIÑALS, A., ABAD, M. y AGUILAR, E. (2014) Jóvenes conectados: Una aproximación al ocio digital de los jóvenes españoles, *Revista Communication Papers*, 4, pp. 52-68.

VV.AA. (2015) *VI Informe Percepción social sobre el juego de azar en España 2015* (Madrid, Fundación CODERE y UC3M).

Resumen:

El uso de las TIC en el ocio y la formación de los jóvenes vulnerables

El objetivo de este artículo es aportar información específica sobre un ámbito escasamente abordado en investigación,

el uso de las TIC en el tiempo de ocio por parte de los jóvenes más vulnerables y su tratamiento socioeducativo. Para ello se ha analizado la información procedente de un cuestionario *ad hoc* aplicado a una muestra de 1.764 alumnos de Enseñanza Secundaria postobligatoria de todas las comunidades autónomas, 493 de ellos alumnos vulnerables. Los resultados indican que el uso de las TIC por parte de los jóvenes vulnerables es similar al del resto de la población juvenil; sin embargo, en el caso de los jóvenes vulnerables es necesario prestar una especial atención a la elevada intensidad y frecuencia, el aislamiento, la exclusividad de uso y las diferencias de género en su práctica de las TIC, elementos que acentúan significativamente su vulnerabilidad. Se detallan así mismo determinadas competencias a desarrollar con estos jóvenes para que hagan un uso inclusivo y transformador de las TIC, que les dé acceso a un capital cultural más relevante que los meros aprendizajes instrumentales.

Descriptor: Joven, vulnerable, desfavorecido, TIC, ocio, formación.

Summary:

The use of ICTs in leisure and vulnerable youth's training

This article's aim is to provide specific information about a field that has been poorly and marginally addressed on research, the use of ICTs during leisure time by the most vulnerable youth and their socio-educational treatment. In order to do so an analysis of the information obtained from an *ad hoc* questionnaire

has been made. This questionnaire was applied to a sample of 1.764 post-compulsory education students from all the Spanish regions, among which 493 were vulnerable. The outcomes show the use of ICTs by vulnerable youth is similar to the use made by the rest of young population. Nevertheless, in these cases it is necessary to pay special attention to the high intensity and frequency, the isolation and exclusivity of use and to the gen-

der differences in their practice of ICT, elements that increase significantly their vulnerability. Determined competences to develop are also detailed, to be used with these youth so they can make an inclusive and transforming use of ICTs, which gives them access to more relevant cultural capital than mere instrumental learning.

Key Words: Youth, vulnerable, disadvantaged, ICT, leisure, training.