

## IV

*(Información)*

## INFORMACIÓN PROCEDENTE DE LAS INSTITUCIONES, ÓRGANOS Y ORGANISMOS DE LA UNIÓN EUROPEA

## CONSEJO

**Conclusiones del Consejo y de los Representantes de los Gobiernos de los Estados miembros, reunidos en el seno del Consejo, sobre el trabajo digital en el ámbito de la juventud**

(2019/C 414/02)

EL CONSEJO DE LA UNIÓN EUROPEA Y LOS REPRESENTANTES DE LOS GOBIERNOS DE LOS ESTADOS MIEMBROS, REUNIDOS EN EL SENO DEL CONSEJO,

RECONOCIENDO LO SIGUIENTE:

1. Las Conclusiones del Consejo sobre trabajo inteligente en el ámbito de la juventud contribuyen al desarrollo innovador del trabajo en el ámbito de la juventud en Europa, y se debe poner mayor empeño para seguir por esta senda.
2. La alfabetización digital y otras aptitudes propias del siglo XXI desempeñan un papel crucial en la independencia, integración social, empleabilidad y vida cotidiana de los jóvenes. Ellos tienen diversas competencias que les permiten funcionar en un entorno digitalizado. Sin embargo, todos los jóvenes tendrán que adoptar un enfoque ágil, flexible y crítico respecto de la tecnología digital en su futura vida laboral y cotidiana.
3. Es preciso cerrar la brecha digital <sup>(1)</sup>. Todos los jóvenes, independientemente de su procedencia, deben tener las mismas oportunidades para mejorar sus competencias digitales <sup>(2)</sup>.
4. El trabajo digital en el ámbito de la juventud puede contribuir a la consecución de las Metas de la Juventud Europea <sup>(3)</sup>.
5. Es preciso abordar la brecha de género en las competencias digitales y en la participación en actividades digitales, así como los estereotipos relacionados con la utilización de las tecnologías digitales.
6. El trabajo en el ámbito de la juventud tiene un gran potencial para posibilitar un aprendizaje experimental en un entorno no formal, así como para implicar a los jóvenes en actividades que mejoren sus competencias digitales y su alfabetización mediática. Asimismo, el trabajo en el ámbito de la juventud puede involucrar a jóvenes que corren el riesgo de quedar rezagados en una sociedad digitalizada.
7. Los planteamientos, objetivos, principios y límites profesionales del trabajo en el ámbito de la juventud deben entenderse en el contexto de la digitalización, y su repercusión ha de evaluarse desde ese ángulo.
8. El trabajo en el ámbito de la juventud capacita a los jóvenes para ser activos y creativos en la sociedad digital, tomar decisiones motivadas con conocimiento de causa y asumir la responsabilidad y el control de su identidad digital. Asimismo, el trabajo en el ámbito de la juventud puede ayudar a los jóvenes a enfrentarse a riesgos en línea relacionados con la conducta, el contenido, el contacto y la actividad comercial <sup>(4)</sup>, como la incitación al odio, el ciberacoso, la desinformación y la propaganda.

<sup>(1)</sup> La «brecha digital» incluye expresamente el acceso a las TIC, así como las aptitudes conexas que son necesarias para participar en la sociedad de la información.

<sup>(2)</sup> La «brecha digital» puede clasificarse por sexo, edad, nivel educativo, renta, grupo social o situación geográfica.

<sup>(3)</sup> Anexo 3 de la Estrategia de la UE para la Juventud 2019-2027

<sup>(4)</sup> <https://www.childnet.com/ufiles/Supporting-Young-People-Online.pdf>

9. Con frecuencia se ha interpretado que la digitalización del trabajo en el ámbito de la juventud consiste en la utilización de los medios sociales, pero están surgiendo rápidamente nuevas tecnologías digitales. La inteligencia artificial, la realidad virtual, la robótica y la tecnología de la cadena de bloques, entre otras, están afectando a nuestras sociedades en un sentido que trasciende la esfera de la comunicación. No solo se precisan las competencias digitales básicas, sino que también son importantes las competencias digitales específicas que potencian la empleabilidad de los jóvenes. El trabajo en el ámbito de la juventud debe poder hacer frente a los desafíos de convergencia entre los entornos digitales y físicos, y beneficiarse de las oportunidades que brinda la transformación digital, afrontando al mismo tiempo los desafíos que plantean los servicios.
10. El trabajo en el ámbito de la juventud también se ha visto influido por los rápidos avances registrados en los últimos años en los medios y tecnologías digitales. Con todo, un número considerable de trabajadores en el ámbito de la juventud carece de competencias y conocimientos digitales que permitan aprovechar al máximo las tecnologías digitales a la hora de ejercer un trabajo de alta calidad en el ámbito de la juventud, y ello por motivos económicos, estructurales, materiales o administrativos.
11. En muchos documentos estratégicos sobre la juventud se echa en falta una visión de futuro respecto del modo en que la digitalización va a afectar a la sociedad, a los jóvenes y al trabajo en el ámbito de la juventud. Asimismo, muchas estrategias carecen de un enfoque holístico para desarrollar el trabajo en el ámbito de la juventud en la era digital.

INVITAN A LOS ESTADOS MIEMBROS A QUE, CONFORME AL PRINCIPIO DE SUBSIDIARIEDAD Y EN LOS NIVELES ADECUADOS:

12. Fomenten y elaboren políticas y estrategias en el ámbito de la juventud que traten de ser proactivas con respecto al desarrollo tecnológico y la digitalización. A la hora de diseñar políticas que afecten a la vida de los jóvenes, se debe tener en cuenta y evaluar el impacto de la digitalización en las sociedades, en particular en las prácticas y servicios del trabajo en el ámbito de la juventud. Con ese fin, conviene intensificar la cooperación intersectorial entre los sectores de actuación y las partes interesadas correspondientes.
13. Integren en sus estrategias en el ámbito de la juventud o en otros planes pertinentes de actuación, cuando proceda, objetivos claros y medidas concretas para desarrollar y llevar a la práctica el trabajo digital en el ámbito de la juventud y para evaluar su repercusión en los jóvenes y en el trabajo en el ámbito de la juventud. Esos objetivos deben basarse en conocimientos, pruebas y datos referentes a las competencias digitales de los jóvenes y a las necesidades de los servicios que aporta el trabajo en el ámbito de la juventud.
14. Fomenten que el trabajo y las organizaciones en el ámbito de la juventud persigan dichos objetivos desarrollando sus actividades y servicios digitales de acuerdo con sus intereses y necesidades específicos, y que utilicen metodologías innovadoras que coadyuven a lograr resultados en el trabajo en el ámbito de la juventud, también digital.
15. Estudien, cuando proceda, planteamientos experimentales e innovadores, así como nuevos modelos de cooperación, con objeto de ofrecer actividades y servicios del trabajo en el ámbito de la juventud.
16. Establezcan orientaciones, invirtiendo en ellas, para crear capacidades digitales entre los trabajadores en el ámbito de la juventud, las organizaciones juveniles y las organizaciones dedicadas a dicho trabajo, en caso necesario. El trabajo digital en el ámbito de la juventud podría integrarse tanto en los planes de estudio profesionales para los trabajadores en el ámbito de la juventud como en la formación de voluntariado, e incorporarse a la educación y formación continuas.
17. Animen a los trabajadores en el ámbito de la juventud y a los jóvenes a incrementar y mejorar sus competencias digitales en un proceso de coaprendizaje.
18. Fomenten el uso de materiales existentes <sup>(5)</sup> y elaboren nuevos materiales para el trabajo digital en el ámbito de la juventud, así como medios de formación para los trabajadores en ese ámbito, recurriendo, entre otras cosas, a la lista de necesidades de formación propuesta por el grupo de expertos <sup>(6)</sup> creado en el marco del Plan de Trabajo de la Unión Europea para la Juventud 2016-2018. Organicen, además, sesiones de formación sobre el desarrollo estratégico del trabajo digital en el ámbito de la juventud.

<sup>(5)</sup> Por ejemplo, el conjunto de recursos SALTO para la formación y el trabajo en el ámbito de la juventud: <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/>

<sup>(6)</sup> Las necesidades de formación definidas por el grupo de expertos en «riesgos, oportunidades y efectos de la digitalización para los jóvenes, el trabajo en el ámbito de la juventud y las políticas de juventud» son las siguientes: 1. Digitalización de la sociedad; 2. Planificación, diseño y evaluación del trabajo digital en el ámbito de la juventud; 3. Información y alfabetización de datos; 4. Comunicación; 5. Creatividad digital; 6. Seguridad; y 7. Reflexión y evaluación (<https://publications.europa.eu/s/fouj>)

19. Creen el espacio y las condiciones para una experimentación conducente a la elaboración de instrumentos y servicios digitales en el trabajo en el ámbito de la juventud, y reúnan ese trabajo, la investigación en la materia y el sector de las TIC para concebir prácticas satisfactorias de trabajo digital en el ámbito de la juventud y poner en común experiencias.
20. Ofrezcan oportunidades para que los jóvenes practiquen y mejoren sus competencias digitales en diversos entornos del trabajo en ese ámbito, en particular los campos clave de competencia digital enumerados en el Marco de competencias digitales DigComp 2.1: alfabetización en información y datos; comunicación y colaboración; creación de contenidos; seguridad; y resolución de problemas. Las modalidades de aprendizaje pueden ser de tipo experimental o consistir en tutoría inversa y cooperación intergeneracional.
21. Capaciten a los jóvenes, en particular a aquellos que se sienten ignorados o que tienen menos oportunidades, para que participen activamente en los procesos democráticos de toma de decisiones, como el Diálogo de la UE con la Juventud, involucrándolos en formas digitales de participación democrática, o en otras formas innovadoras y alternativas.
22. Consideren todas las barreras, entre ellas todas las formas de discriminación y creación de estereotipos de género, que pudieran afectar negativamente a las oportunidades y la motivación de los jóvenes para adquirir competencias digitales a lo largo de toda su trayectoria educativa, formativa y profesional, así como para elegir estudios y carreras profesionales en la ciencia, la tecnología, el arte, la ingeniería y las matemáticas.
23. Fortalezcan la función que desempeña el trabajo en el ámbito de la juventud a la hora de apoyar el uso creativo de la tecnología por parte de los jóvenes, y ofrezcan a estos las aptitudes necesarias para ser consumidores críticos y creadores activos en un sentido tecnológico.
24. Fomenten, mediante el uso de tecnologías digitales, un mejor acceso de los jóvenes a los servicios del trabajo en el ámbito de la juventud, en particular de los jóvenes que tienen menos oportunidades y de aquellos que viven en zonas rurales y alejadas o en las cuales no es posible un acceso presencial.

INVITAN A LOS ESTADOS MIEMBROS Y A LA COMISIÓN A QUE, EN SUS RESPECTIVOS ÁMBITOS DE COMPETENCIA:

25. Fomenten el intercambio de las mejores prácticas en relación con la elaboración y aplicación de las estrategias digitales, en particular aprovechando las oportunidades que ofrecen Erasmus+ y otros instrumentos de financiación pertinentes de la UE.
26. Promuevan y utilicen las plataformas digitales y físicas existentes para las actividades de aprendizaje entre iguales referentes al empleo de la tecnología digital, ya sea como herramienta, actividad o contenido, en el trabajo en el ámbito de la juventud.
27. Organicen actos que congreguen a jóvenes, trabajadores en el ámbito de la juventud, expertos, investigadores y representantes del sector de las TIC, con objeto de innovar en nuevos modos y enfoques del uso de la tecnología en el trabajo en el ámbito de la juventud.
28. Fomenten y apoyen la investigación en toda Europa con el fin de potenciar los conocimientos sobre el impacto que tiene la digitalización en los jóvenes y en el trabajo en el ámbito de la juventud.
29. Mejoren las competencias digitales mediante el aprendizaje y la formación no formales, teniendo en cuenta el proceso de actualización del Plan de Acción de Educación Digital con vistas a hacerlo extensivo al trabajo en el ámbito de la juventud.

*Anexo del ANEXO***A. Referencias**

Al adoptar las presentes Conclusiones, el Consejo tiene en cuenta los siguientes documentos:

1. Conclusiones del Consejo sobre trabajo inteligente en el ámbito de la juventud (2017/C 418/02)
2. Conclusiones del Consejo sobre la protección de los niños en el mundo digital (2011/C 372/15)
3. Grupo de expertos en «riesgos, oportunidades y efectos de la digitalización para los jóvenes, el trabajo en el ámbito de la juventud y las políticas de juventud», creado en el marco del Plan de Trabajo de la Unión Europea para la Juventud 2016-2018: Desarrollo del trabajo digital en el ámbito de la juventud: recomendaciones de actuación y necesidades de formación (2017)
4. Comisión Europea, DigComp 2.1: Marco europeo de competencias digitales para los ciudadanos, con ocho niveles de competencia y ejemplos de utilización (2017)
5. Comunicación de la Comisión sobre el Plan de Acción de Educación Digital [COM(2018) 22 final]
6. Comunicación de la Comisión sobre una estrategia europea en favor de una Internet más adecuada para los niños [COM(2012) 196 final]
7. Comisión Europea: Estudio sobre el impacto de internet y las redes sociales en la participación de los jóvenes y en el trabajo en el ámbito de la juventud (2018)
8. Resolución del Consejo de la Unión Europea y los Representantes de los Gobiernos de los Estados miembros, reunidos en el Consejo, sobre un marco para la cooperación europea en el ámbito de la juventud: la Estrategia de la Unión Europea para la Juventud 2019-2027 (2018/C 456/01)
9. Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos y por el que se deroga la Directiva 95/46/CE (Reglamento general de protección de datos) (DO L 119 de 4.5.2016, p. 1/88)
10. Recomendación del Consejo relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente (2018/C 189/01)
11. Informe del Instituto Europeo de la Igualdad de Género: «Igualdad de género y juventud: oportunidades y riesgos de la digitalización» (14348/18 ADD 2)
12. La generación de la pantalla: uso de las TIC y de los medios digitales y sociales en el trabajo en el ámbito de la juventud. Panorama de resultados de investigaciones en Austria, Dinamarca, Finlandia, Irlanda del Norte y la República de Irlanda (2016)
13. Informe del simposio de la Asociación UE-Consejo de Europa por la Juventud: Unir los puntos: jóvenes, inclusión social y digitalización (Tallin, 26 a 28 de junio de 2018)

**B. Definiciones**

A efectos de las presentes Conclusiones del Consejo:

- Las «competencias digitales» implican el uso seguro, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, en el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas. Incluyen [...] la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la alfabetización mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la propiedad intelectual, [...] la resolución de problemas y el pensamiento crítico. (Fuente: Recomendación del Consejo relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente (2018/C 189/01))
- El «trabajo digital en el ámbito de la juventud» supone usar o abordar activamente las tecnologías y los medios digitales en el trabajo con jóvenes. Las tecnologías y los medios digitales pueden ser un instrumento, una actividad o un contenido del trabajo en el ámbito de la juventud. El trabajo digital en el ámbito de la juventud no es un método de trabajo en el ámbito de la juventud. El trabajo digital en el ámbito de la juventud puede incorporarse a cualquier entorno de trabajo con jóvenes y tiene los mismos objetivos que el trabajo en el ámbito de la juventud en general. El trabajo digital en el ámbito de la juventud puede tener lugar de forma presencial o en entornos en línea, o puede alternar ambas posibilidades. El trabajo digital en el ámbito de la juventud se sustenta sobre la misma ética, los mismos valores y los mismos principios que el trabajo en el ámbito de la juventud. (Fuente: <https://publications.europa.eu/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>)

- 
- La «brecha digital» se refiere a la separación entre quienes tienen acceso a internet y pueden utilizar los nuevos servicios que ofrece la World Wide Web y quienes están excluidos de esos servicios. En un nivel básico, la participación de ciudadanos y empresas en la sociedad de la información depende del acceso a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), es decir, de la presencia de dispositivos electrónicos, como los ordenadores, y las conexiones a internet. El término incluye expresamente el acceso a las TIC, así como las aptitudes conexas que son necesarias para participar en la sociedad de la información. La brecha digital puede clasificarse con arreglo a criterios que describen la diferente participación por sexo, edad, nivel educativo, renta, grupo social o situación geográfica. (Fuente: [https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Glossary:Digital\\_divide](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Glossary:Digital_divide))
-