
Oportunidad del mercado laboral para la juventud en el nivel superior con una transformación en la educación digital

Labour Market Opportunity for Youth at the Higher Level with a Transformation in Digital Education

Olga Regina Rosas Tolentino,¹ Paola Quintanilla Ortiz,² Daniel Antonio López Lunagómez³ y Raúl de la Fuente Izaguirre⁴

Sumario: 1. Introducción, 2. Desarrollo, 2.1 Antecedentes, 2.2 Juventud: una nueva generación de ciudadanos, 2.3 Combinación espacio físico y virtual, 2.4 Educación digital, 2.5 Oportunidades en el mercado laboral, 2.6 Transformación educativa, 3. Propuesta, 4. Conclusiones, Referencias

Resumen

Actualmente la juventud es uno de los temas interesantes, controversiales y de mayor interés para los casos de estudios sociales, donde la sociedad que se vive en nuestros días globalizados parecen estar revolucionándose, con el fin de encontrar la mejor forma de incursionar laboralmente en el mundo, coadyuvando con los conceptos de educación y oportunidades laborales. Dada la gran dinámica de tecnologías, se necesitan respuestas que señalen el impulso de la preparación y adquisición de habilidades con las que puedan contar jóvenes de una ciudad o zona para incorporarse en la fuerza productiva de un país y con ello contribuir a las múltiples brechas de trabajo. La relación entre las tecnologías, la transformación digital y la sociedad está llevando a las prácticas a favor de las técnicas digitales y/o nuevos horizontes de la innovación y el comienzo a nuevos enfoques tecnológicos que ofrezcan la creación de oportunidades de trabajo.

Palabras clave: juventud, oportunidades, educación digital, transformación, TIC

Abstract

Currently, youth is one of the interesting, controversial topics of greatest interest for social studies cases, where the society we are living in our globalized days seems to

¹ Profesora por asignatura Facultad de Contaduría y Administración. Universidad Veracruzana. Zona Xalapa.

² Profesora de tiempo completo en la Facultad de Contaduría y Administración. Universidad Veracruzana. Zona Xalapa.

³ Profesor de tiempo completo en la Facultad de Contaduría y Administración. Universidad Veracruzana. Zona Xalapa.

⁴ Profesor por asignatura Facultad de Contaduría y Administración. Universidad Veracruzana. Zona Xalapa.

be revolutionizing, in order to find the best way to enter the world of work current, contributing with the concepts of Education and employment opportunities. Given the great dynamics of Technologies, answers are needed that indicate the impulse of the preparation and learning of skills that young people in a city or area can count on to join the productive force of a country and thereby contribute to the multiple labor gaps. However, the relationship between Information Technologies, digital transformation and Society, is leading to practices in favor of digital techniques and / or new horizons of innovation and the beginning of new technological approaches that offer the creation of new technologies and new job opportunities.

Keywords: youth, opportunities, digital education, transformation, TIC

1. Introducción

Los cambios acelerados en el mundo de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) están impactando directamente en la sociedad, lo cual resulta en que se requiera de una preparación urgente en el campo digital con tecnología de fácil uso e intuitiva para todos los ciudadanos, principalmente para las personas de más edad, que no nacieron ni crecieron con las TIC y que algunos investigadores les han llamado “inmigrantes digitales”.

Esto no significa restarle importancia a la preparación de los más jóvenes que sí nacieron con estas tecnologías, a los que se les llama “nativos y ciudadanos digitales”. Estos han integrado las TIC con rapidez y facilidad a su vida diaria y con estas habilidades contribuyen al mejoramiento de su comunidad.

2. Desarrollo

2.1 Antecedentes

La necesidad de responder, desde la educación, a los desafíos planteados por la sociedad de la información y el conocimiento ha dado lugar a diversas investigaciones, reformas en distintos países y, en particular, para el estado de Veracruz, en México. Por eso a partir de una mezcla de arte, cultura, ciencia y tecnología, se está impulsando el concepto de ciudadanía digital en el desarrollo social de comunidades vulnerables y la formación de pobladores críticos.

Aunque no sea una gran conquista social, cabe señalar que los ciudadanos en general están incorporando nuevas maneras de incluirse, esta vez utilizando los medios digitales

de comunicación; por lo que cada vez es mayor la cantidad de personas (adultos mayores) que utilizan los celulares para informarse, consultar los temas de interés local, estatal y nacional.

Esta nueva cultura ha impedido tener una visión más clara en cuanto al papel que desempeña la educación digital, para incursión en diferentes ámbitos de la enseñanza y sus procesos.

Al realizar este artículo se pretende dar a conocer un panorama de la situación actual que vive el ciudadano común, respecto al uso de la tecnología de información y comunicación, y que se convierta en ciudadano digital.

2.2 Juventud: una nueva generación de ciudadanos

De acuerdo con Pérez (2004): la “Juventud es un concepto esquivo, construcción histórica y social y no exclusivamente una condición de edad”, que surge como resultado de un conjunto de prácticas complejas; por lo que es posible establecer múltiples concepciones culturales en las que se toca el tema de la juventud. Es por eso que se identifica como una polaridad, en la que la juventud aparece como sujeto de socialización (generación, sujeto o agente de cambio social) o bien como objeto de socialización (reproducción y afirmación del orden social vigente).

La Organización de las Naciones Unidas (ONU) ha definido como joven a: “Todas las personas se encuentran entre los 15 y los 24 años de edad”. Este parámetro ha sido utilizado por cada país para poder establecer una definición propia; por ejemplo, en México, el rango de edad de los jóvenes oscila entre los 15 y los 29 años.

Siguiendo a Serrano Pascual (1995):

La juventud puede ser definida como un estado o status, es decir como una posición social, a la que el joven se adscribe a partir de la edad. Esta posición en la estructura social se extiende a un modelo de comportamiento y una valoración, que parece convertirse en el comportamiento cultural de la actual sociedad, en la que ‘ser joven’ constituye un valor positivo.

La juventud, un estado temporal

El punto de partida es que “Ser joven es estar en la etapa de la vida que es la juventud”. Actualmente, al sujeto adulto que aún no ha logrado llegar a una perspectiva estable en su entorno social la sociedad le denomina joven, pero ya no cuenta con la práctica de la juventud. Por lo que cabe la probabilidad de darse un análisis entre la imagen cultural de la juventud y la experiencia de ser joven en la sociedad actual. Así, las posibilidades

de alcanzar el estatus de ciudadano pleno y autónomo, pudiendo ejercer plenamente todos los derechos correspondientes, en las mismas condiciones que cualquier otro ciudadano ha llegado a ser, para muchos jóvenes, una hipótesis poco digna a corto plazo.

Tecnología y sociedad

El ritmo alarmante en el que se está desarrollando la sociedad y la economía y en especial “Las tecnologías de la información y la comunicación”, exige estar a la vanguardia en contenidos y en adaptación a los cambios que se están dando en nuestros días, sobre todo para los jóvenes.

Tecnologías de la información y la comunicación

La evolución de las tecnologías se ha extendido en todos los niveles de estudio, lo que da como resultado un cambio en la forma de trabajar de las instituciones educativas. Internet ha llegado a cambiar la forma de desempeñarse de manera sustancial y paulatina en los jóvenes. La tecnología se ha convertido en parte inseparable de la vida social, laboral y recreativa de las personas y en especial de los jóvenes.

La comunicación por mensajes de texto es cada vez una actividad más frecuente; así como el uso de redes sociales y la posibilidad de organizar campañas, además de seguir los programas favoritos ya es una actividad común en los hogares de los jóvenes.

Así, en poco menos de una década, ese grupo pasó de las simples consultas o el uso lúdico de las tabletas móviles en la habitación; de la búsqueda de datos en bibliotecas a las tareas encomendadas y resueltas por internet, a la creación de grupos de estudio virtuales en actividades laborales necesarias para el buen desempeño de sus ocupaciones, dado que en un alto porcentaje de jóvenes estos cuentan con dispositivos móviles que les sirve para múltiples ocupaciones.

Capacidades profesionales y actitudes personales

La naturaleza cambiante de la sociedad y el trabajo hacen que cada vez sean necesarias más capacidades, además de las meramente profesionales. La complejidad de la organización del trabajo, el aumento de los tipos de tareas que se pide a los trabajadores que desempeñen, la introducción de patrones de trabajo flexibles y de métodos de trabajo en equipo exigen a los individuos capacidades más allá de las puramente técnicas. Algo que a sus predecesores no se les exigía. La gama de habilidades que se aplican al trabajo se amplía constantemente.

Los avances tecnológicos están transformando las relaciones interpersonales y con ello las estructuras que articulan la vida cotidiana. La información se convierte en materia prima

al ser más necesaria para la continua toma de decisiones, dando lugar a lo que Sennett ha denominado “el hombre flexible”, dispuesto a cambiar y a adaptarse rápidamente a los nuevos ámbitos relacionales.

2.3 Combinación espacio físico y virtual

Como señaló Quéau (1995), el paradigma tecno-económico ha comenzado a dar paso a una nueva representación en la que los espacios virtuales de alguna manera están sustituyendo a los espacios físicos, pues las técnicas virtuales permiten sumergirse en la imagen, actuar y trabajar en un universo tridimensional.

Desde este punto de vista, hablar de un espacio virtual y un espacio físico son dos realidades incompatibles, pues estos espacios virtuales no están pensados para un uso individual sino para la sociabilización. La llegada y popularización de la Web 2.0 ha acentuado este proceso y, como Subrahmanyam y otros (2006) han señalado, las herramientas tecnológicas ofrecen a los jóvenes nuevos espacios y tiempos virtuales, que facilitan el contacto con otras realidades e interactuar con personas que no están en su entorno cercano, pudiendo desarrollar sus opiniones, prejuicios y estereotipos sobre distintas facetas de la vida.

Y quizás en este punto es donde se visualiza una de las principales diferencias respecto al impacto de la tecnología en la vida de las distintas generaciones, puesto que para los nativos digitales no es posible separar la tecnología de su vida personal, ya que consideran el mundo virtual como parte esencial de su entorno natural y, por ello, tan real como el mundo físico.

Por ello Rushkoff (2005, p. 21) considera que el internet es un fenómeno social que permite a los jóvenes ser creadores de nuevos espacios que cruzan diversos campos y entornos. En estos entornos, los jóvenes están desarrollando propuestas innovadoras mediante la interconexión de elementos sociales, estilos de vida y capacidades que ofrece la tecnología (Ortega, 2012).

Por lo tanto, se trata de un acelerado proceso de transformación en el que estos jóvenes están llevando a cabo importantes cambios cognitivos, sociales y culturales que, de forma inevitable, van a verse reflejados en aspectos relevantes de nuestra sociedad como la educación, la economía y el empleo; la cultura, la política y la información.

La importancia de los cambios en los entornos educativos analiza el papel de la educación inclusiva y las tecnologías de la comunicación en la formación de los jóvenes, resaltando

la importancia de la creación de nuevas maneras de acceder a la información y hacer uso de ella, convirtiendo a las TIC en pilares esenciales en la definición de la inclusión social de todos los grupos, gracias al acceso y la apropiación de las tecnologías de la comunicación, con la consiguiente transformación cultural de toda la comunidad donde viven los jóvenes.

2.4 Educación digital

Por educación digital se entiende la educación presencial y a distancia que hace uso de tecnologías digitales y que tiene como objetivo la adquisición de competencias y habilidades para aprender a aprender, tanto de profesores como de estudiantes, en un proceso de formación permanente. La educación tradicional donde el maestro se paraba en frente de los alumnos y ellos sólo escuchaban la clase está dando un giro de 180 grados. Los actuales modelos educativos apelan a una participación directa de los estudiantes en el aprendizaje.

Con el arribo de las nuevas tecnologías, se vuelve necesario fomentar un pensamiento crítico en los jóvenes. Uno donde ellos tengan la capacidad para determinar qué contenido es funcional o tiene validez para su consulta. Su permanente contacto con el mundo digital los convierte en una generación autodidacta y con ímpetu de obtener conocimiento más allá del que se ofrece en las aulas.

Nadie sabe cómo y cuándo se manifestará este nuevo mundo de la educación digital, pero, de pronto, hay muchos indicios que anuncian el fin irremediamente de la educación tradicional. Todo es cuestión de adelantarse a ese momento, de prepararse para ofrecer soluciones a los nuevos problemas, algo semejante a lo que sucedió con el derrumbe del muro de Berlín. Se está convencido de la victoria de la libertad y la caída de las barreras que agobian la educación.

El destino dependerá de la libertad para aprender y enseñar que otorgarán las comunicaciones por encima de todas las fronteras físicas y mentales. Hay que reconocer que la introducción de las tecnologías digitales ha cambiado el proceso educativo, dando inicio a una educación globalizada. Se sabe que la educación es un servicio cuya demanda crece de manera rápida y exponencial, y que con ello se cuestiona la enseñanza tradicional que se ha vuelto liberal. Con lo que se percibe un desfase entre la transformación de la sociedad, la cultura, la política, la economía, etcétera. El hábito de aprender es lo que distingue al hombre civilizado.

La educación del tercer milenio deberá abandonar el aislamiento en el que se ha incurrido, renunciar a privilegios anacrónicos e integrarse a la nueva sociedad abierta y globalizada.

Gracias al avance de teorías pedagógicas y tecnológicas impulsadas por autores reconocidos en el ámbito de la educación a distancia, hoy es posible desarrollar un sistema de educación digital que servirá no sólo para mejorar el proceso de aprendizaje de aquellos estudiantes que decidan aprender a aprender a cualquier hora, en cualquier momento y en cualquier lugar, sino también de aquellos que decidan asistir a un aula de clase para continuar su proceso de formación.

2.5 Oportunidades en el mercado laboral

La inserción laboral en México, como en la mayoría de los países, depende mayormente de las oportunidades que tienen los jóvenes, las cuales obedecen a las políticas, los programas de fomento de inserción laboral juvenil y de la legislación laboral; en específico, de los diferentes contratos laborales existentes.

De acuerdo con las estadísticas publicadas por el INEGI (2020), en México concluir una carrera profesional no es garantía para obtener un empleo, ni mucho menos ser titulado de una licenciatura; al menos para el sector productivo no tiene mucha importancia, y es que el mayor de los retos que enfrentan los recién egresados de las universidades mexicanas es encontrar un empleo dentro del mercado laboral tan competido.

Desafortunadamente, la realidad en México es simple: la tasa de desempleo es más alta para los egresados universitarios que para los jóvenes que cuentan sólo con nivel de bachillerato. Asimismo, existe un desequilibrio entre las habilidades que ofrecen los recién egresados y las exigencias del sector laboral. Los empleadores dicen que los jóvenes recién egresados no son capaces de resolver un problema, de pensar y actuar de forma crítica.

Las principales causas del desempleo en los jóvenes egresados son la falta de experiencia, la búsqueda de un sueldo digno que muchos empleadores no quieren pagar, la falta de dominio en su área o disciplina y la ineficiencia en la capacitación.

El panorama que brinda nuestro país para los que están próximos a egresar es desalentador porque los universitarios sabrán que no basta con los conocimientos adquiridos para emplearse.

El Banco Mundial establece cinco fases en las que se debe invertir para impactar definitivamente en el futuro de los jóvenes:

- a. La necesidad de seguir estudiando,
- b. El inicio de la etapa laboral,
- c. Adoptar un estilo de vida saludable,

- d. Formar una familia, y
- e. Ejercer los derechos cívicos.

Al gobierno y a los jóvenes emprendedores les corresponde crear nuevas fuentes de empleo y, por supuesto, crear con iniciativa –talleres tecnológicos– que los haga superarse y salir adelante incursionando en el sector productivo.

2.6 Transformación educativa

La Constitución mexicana de 1917 estableció en su artículo tercero el derecho de todos los mexicanos a recibir educación por parte del Estado. La educación pública en México, además de ser gratuita y laica, ha tenido como aspiración preparar a las personas para enfrentar la vida en libertad, partiendo del valor cívico de la responsabilidad, y desarrollando a plenitud las facultades humanas. Entonces, como ahora, corresponde al Estado, junto con la sociedad, trabajar para que se cumpla esa meta. Hacia el último cuarto del siglo XX era evidente que el sistema nacional de educación estaba cerca de alcanzar una cobertura educativa de primaria para casi todos los mexicanos.

Las décadas que siguieron a la promulgación de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos atestiguan el esfuerzo del Estado posrevolucionario y de la sociedad por construir un sistema nacional de educación que lograra proveer de este servicio a todos los mexicanos. El sistema educativo nacional tiene una enorme complejidad, y sus alcances y límites sólo pueden entenderse mediante un conjunto amplio de indicadores. Ciertamente se han registrado importantes avances en materia educativa durante los últimos años. Se ha conseguido una cobertura cercana al 100% en educación primaria, y una tasa importante en secundaria, en media superior y en educación superior. Además, se ha fortalecido el sistema educativo a partir de cambios institucionales importantes como la introducción de la carrera magisterial en educación básica y los consejos de participación social en las escuelas.

El rezago educativo de la juventud impide avanzar con un mejor ritmo en lo referente a crecimiento económico y superación de la pobreza. Este rezago afecta el logro de otros objetivos nacionales como el apego a la legalidad, que debería ser cultivado como parte integral de la formación en las sucesivas etapas de la educación de los jóvenes.

La principal riqueza de un país son sus hombres y sus mujeres; las naciones que han logrado el verdadero mejoramiento de las condiciones de vida de su población se distinguen por haber puesto especial esmero en proveer de una educación de calidad, relevante tanto para la vida como para el desempeño en el mundo productivo. Por lo que hoy, en

un mundo cada vez más competitivo, todos los jóvenes, el gobierno, los maestros y los padres de familia coinciden en que el conocimiento se ha transformado en el factor más importante para incrementar la competitividad del país.

3. Propuesta

Actualmente se pueden encontrar muchas propuestas en el mundo para combatir el rezago y sobre todo las faltas de oportunidades en el sector productivo y laboral. Es por eso que se sugiere la siguiente temática: el fortalecimiento en la vinculación entre el sistema educativo con el sector laboral, para que se favorezca la disposición y las habilidades de los jóvenes y sus competencias para el empleo o el autoempleo, al apoyar el emprendimiento de talleres tecnológicos para adultos mayores y con ello ayudar al sector productivo de manera directa; de esta forma, los jóvenes podrán ingresar al mercado laboral, si así lo desean, continuar con sus estudios y/o combinar ambas posibilidades.

Establecer formas para que los jóvenes egresados logren acreditar sus competencias laborales o adoptar el programa “Jóvenes construyendo el futuro” permitirá que obtengan becas para buscar mecanismos de flexibilización y/o vinculación en la oferta laboral impulsando el desarrollo y manejo de las tecnologías de la información y la comunicación en el sistema educativo, y apoyando la inserción de adultos en la sociedad del conocimiento y ampliando sus capacidades para la vida.

Es por ello que se sugiere la creación de acciones para la instalación de talleres educativos que fortalecerán la actualización de los conocimientos respecto al uso de tecnologías, que resulta fundamental para lograr una presencia cada vez más exitosa de los ciudadanos (adultos mayores) en la sociedad global del conocimiento incluyendo, desde luego, la educación, la capacitación y el desarrollo de una cultura informática.

Si bien la alfabetización digital es un recurso educativo que todavía tiene un índice bajo de utilización en adultos mayores, los jóvenes harán esfuerzos para convertir a un adulto mayor en un alfabetizado digital para que el manejo de equipo y herramientas tecnológicas cubran a todas sus necesidades y este cuente con las habilidades mínimas para afrontar los cambios tecnológicos en la actualidad.

4. Conclusiones

El propósito es convertir a la educación superior en un verdadero motor para alcanzar mejores niveles de vida, con capacidad para transmitir, generar y aplicar conocimientos y lograr una inserción ventajosa en la emergente economía del conocimiento.

Igualmente se procura que quienes dejaron la educación o la formación integral antes de que se introdujeran las nuevas tecnologías tengan la oportunidad de adquirirlas, mediante el impulso de talleres tecnológicos para adultos mayores y con ellos promover la alfabetización digital dirigida por jóvenes que están incursionando en el sector productivo laboral.

Otro reto es superar la desvinculación entre la educación media superior y superior y el sistema productivo laboral donde los jóvenes pueden incursionar como emprendedores en la creación de talleres tecnológicos, y con ello empezar a involucrarse formalmente en un empleo o autoempleo.

Referencias

- Battro, A. (2000). La educación digital, una nueva era del Conocimiento. Emecé editores. <http://www.tecnologiaparatodos.com.ar/bajar/ed.pdf>
- Cerda, A. (2005). Alfabetización Digital en el adulto mayor. ¿En el camino de la Inclusión Social? [tesis para obtener el grado de magíster, Universidad de Chile] Repositorio académico de la Universidad de Chile. https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/105997/cerda_a.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Gracia Hernández, M (2015, 15 de julio). México, un país de jóvenes con faltas de oportunidades. Milenio. <https://www.milenio.com/opinion/maximiliano-gracia-hernandez/la-economia-del-tunel/mexico-un-pais-de-jovenes-con-falta-de-oportunidades>
- Injuve (2021, 1° de enero). Programa Nacional de la Juventud. <https://www.gob.mx/imjuve/acciones-y-programas/programa-nacional-de-juventud-projuventud>
- México Digital. (2018). Programa Piloto de Inclusión y Alfabetización Digital. Gobierno de México. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/162190/PROGRAMA_PILOTO_DE_INCLUSION_Y_ALFABETIZACION_DIGITAL_PIAD_.pdf
- Pérez, A. M. (2004). Los jóvenes y el trabajo. Un estudio sobre representaciones sociales. Don Bosco Argentina. https://donbosco.org.ar/uploads/recursos/recursos_archivos_655_1342.pdf
- Pérez, R. (Junio de 2018). La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 8(16). https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672018000100847
- Plan Nacional de Desarrollo (2007). Poder Ejecutivo Federal. Gobierno de México. <https://paot.org.mx/centro/programas/federal/07/pnd07-12.pdf>
- Quéau, P. (1995). Lo virtual, virtudes y vertigos. Paidós.
- Rueda, E. (2010). La situación laboral de los jóvenes en México. Instituto de Investigaciones Jurídicas. <http://englishbulletin.adapt.it/docs/rueda.pdf>