

HERRAMIENTAS PARA UNA RELACIÓN JUSTA Y DIGNA DE LA INFANCIA CON LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES

*Tools for a fair and dignified relationship between children and digital
technologies*

Ana Ancheta-Arrabal

Ana.Ancheta@uv.es
<https://orcid.org/0000-0002-9833-242X>

Donatella Donato

Donatella.Donato@uv.es
<https://orcid.org/0000-0001-7376-0930>

Ángel San Martín Alonso

Angel.Sanmartin@uv.es
<https://orcid.org/0000-0003-3565-4250>
Universitat de València (España)

541

Recibido: 01/05/2024
Revisado: 04/06/2024
Evaluado: 30/11/2024
Aceptado: 02/12/2024

Resumen

En este texto se exponen las claves estratégicas y pedagógicas de un trabajo orientado a mejorar de forma contextualizada la relación de las y los menores con las tecnologías digitales. Se pretende reestablecer una relación más sostenible y equitativa, de modo que la relación con estos medios no interfiera

negativamente ni en la relación entre iguales, ni con sus familias ni con el adecuado rendimiento académico. La propuesta forma parte de un proyecto Erasmus Plus y, por tanto, se ha desarrollado en coordinación con otro grupo de investigación. Tras la fase inicial de diseño, se implementó en un CEIP implicando a toda la comunidad escolar. Proceso que se desarrolló en el curso escolar 2022/23 y fue seguido con algunas herramientas evaluativas. Como resultados más relevantes destacan que su implementación en las escuelas puede ser eficaz para contrarrestar las dificultades de aprendizaje, el abandono escolar prematuro y el bajo dominio de las habilidades básicas, así como los agentes implicados consideran que el uso de herramientas didácticas creadas como parte del proyecto tiene un impacto positivo en su desarrollo profesional.

Abstract

This paper sets out the strategic and pedagogical keys of work aimed at improving, in a contextualized way, the relationship between minors and digital technologies. The aim is to reestablish a more sustainable and equitable relationship, so that the relationship with these media does not negatively interfere with the relationship between equals, with their families, or with adequate academic performance. The proposal is a product of an Erasmus Plus project and, therefore, has been developed in coordination with another research group. After the initial design phase, it was implemented in a primary education setting involving the entire school community. This process was developed in the 2022/23 school year, and it was followed with some evaluation tools. The most relevant results highlight that its implementation in schools can be effective in counteracting learning difficulties, premature school leaving and poor mastery of basic skills, as well as the agents involved consider that the use of these teaching tools created as part of the project have a positive impact on their professional development.

Palabras Clave: Educación primaria, recursos pedagógicos, tecnologías digitales, habilidades blandas.

Keywords: Primary education pedagogical tool, digital technologies, soft skills.

Nadie libera a nadie, ni nadie se libera solo. Los hombres se liberan en comunión.

Paulo Freire

Introducción y propósito

Desde hace algún tiempo un grupo de profesoras y profesores de la *Fundacja Rozwoju Osobistego Przyszań* (Polonia) y de la Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación de la Universitat de València (España), junto a varios centros escolares, comparten un proyecto de trabajo en torno a las tecnologías digitales. El propósito fundamental es implementar estrategias orientadas a reducir la toxicidad de las relaciones con los dispositivos digitales desarrollando un conjunto de recursos didácticos (*Tool Kit*) centradas en el desarrollo de las competencias personales y sociales y la adquisición de conocimientos sobre el uso sostenible de la tecnología y, como consecuencia de ello, mejorar el aprendizaje de las y los estudiantes. Las actividades se desarrollan en torno a un proyecto Erasmus Plus titulado: *Technology is everywhere! Where is the balance?*¹ El propósito fundamental del proyecto fue elaborar una serie de herramientas para fomentar en la infancia y la adolescencia un conocimiento emancipador y sostenible en su relación con estas tecnologías. Propósito que se concretó en objetivos como:

- Desarrollar un conjunto de herramientas didácticas para satisfacer los requisitos de las escuelas primarias actuales en el contexto de la lucha contra las desigualdades de aprendizaje, el abandono escolar prematuro y los bajos niveles de competencia en habilidades básicas.
- Promover la idea de una mayor implicación de las familias del alumnado de primaria en el proceso de desarrollo de las habilidades blandas de sus hijos e hijas.
- Fortalecer el desarrollo profesional de los docentes de educación primaria y el potencial de cooperación internacional de las organizaciones involucradas en el proyecto.

Sin embargo, mientras se trabajaba en la fase final del proyecto escribiendo el informe y las conclusiones, aparecieron titulares como el siguiente: “Más de 900 familias piden que el Congreso prohíba el uso del móvil a los menores de 16 años” (*El Periódico*, 6/11/2023). Cualquiera fuera la línea editorial de los medios, ya fueran escritos, radiofónicos, audiovisuales o en las llamadas redes sociales, se habla y comentan estas propuestas de prohibición, pero también los manifiestos promovidos por profesorado de primaria y secundaria y hasta el manifiesto mundial de científicos y científicas contra la inteligencia artificial. De modo que el debate público bascula entre la permisividad para que los más jóvenes accedan a estos dispositivos y la postura más dura que apuesta por la cancelación casi total.

En el espacio perfilado entre ambos extremos emerge un relato que, apoyándose en estudios de audiencia, escruta y califica la relación de los y las más jóvenes con estos medios. Incluso con demasiada frecuencia se les culpabiliza del mal uso que puedan hacer de ellos. Motivo por el cual parece necesario redirigir la atención hacia el contexto en el que gestan los patrones seguidos por las jóvenes generaciones cuando interactúan con los medios digitales. Las teorías clásicas, predominantemente de corte funcionalista, mantenían que esta mediación la ejercían las tecnologías de la información y la comunicación (cine, prensa, radio, televisión, etc.). Sin embargo, también es posible pensar que la mediación es cultural y se ejerce en y desde el contexto que envuelve tanto a los dispositivos como a quienes los manejan, sin ocultar la responsabilidad del sector productivo. Giro que implica descolonizar el planteamiento metodológico con el que se analiza la citada interacción, lo cual requiere a su vez apoyarse en otras corrientes de pensamiento, como las sostenidas por autores como Freire, Giroux, Bronfenbrenner, Vygotsky, Bruner o Buckingham, entre otros.

Cambio de perspectiva

De acuerdo con este último planteamiento, el proyecto que no ocupa apuesta por empoderar al eslabón más débil de la cadena que es la ciudadanía que interacciona con dispositivos tecnológicos de distinto tipo. De ahí que el proyecto se haya centrado en elaborar una “caja de herramientas” (*Tool Kit*)

con las que fortalecer al sector de usuarios más joven, bajo el supuesto que la toma de conciencia les permitirá hacer un uso más sostenible, al tiempo que más justo, más responsable y a la vez más respetuoso con la dignidad de las personas implicadas (Ancheta-Arrabal et al, 2023). No se trata de prohibir, culpabilizar o aplicar terapias ante conductas calificadas como no deseables, sino de dotar a los individuos de recursos culturales y conceptuales para reestructurar la relación con los nuevos medios que ofrece la economía digital de las tecnologías (Miller, 2023; pp. 7 y ss).

A propósito de cómo se teje la relación de los más jóvenes con las tecnologías, resulta relevante un primer dato extraído de un estudio muy reciente, en el que se constata que tanto los chicos como las chicas recurren en mayor proporción al grupo de iguales para tratar cuestiones relativas a los recursos tecnológicos, pero el porcentaje de quienes actúan de este modo solo es un poco superior al de quienes no hablan ni consultan con nadie (opción preferida por las chicas en mayor medida que los chicos). En cualquier caso, estas dos modalidades de mediar con las tecnologías obtienen porcentajes significativamente superiores al de quienes reconocen que recurren a sus padres o madres que, a su vez, supera en bastantes puntos al de quienes recurren al profesorado. Por esta opción se inclinan los chicos de clase social acomodada y en un porcentaje ligeramente superior al de las chicas (Megías Quirós, 2024, pp. 27 y ss).

Según diferentes sociedades pediátricas, el uso de la televisión, las tabletas y los ordenadores debería ser adecuado a la edad del infante, además de estar supervisado por las personas responsables a su cargo para evitar el uso inadecuado. A pesar de ello, se ha demostrado que el período pandémico y post-pandémico ha favorecido un mayor acceso de los menores a los dispositivos digitales, debido a su empleo intensivo en las actividades escolares, durante el confinamiento y fuera de él, lo que ha exacerbado las manifestaciones psicopatológicas debido a la pérdida de control de los impulsos y la poca capacidad de adherirse a actividades más saludables y placenteras (Oliveira et al., 2023; Efrana, 2021; Rodríguez & Acosta, 2021; Boris, 2021). De hecho, hay varios estudios que destacan cómo el uso cada vez más precoz de los dispositivos digitales puede afectar al aprendizaje, al ritmo circadiano del sueño, a la obesidad, a la vista, a la atención, a la ansiedad y a la irritabilidad, y puede provocar dolores de cuello y hombros, llevar al

aislamiento social y convertirse en una verdadera adicción (Wentworth y Middleton, 2014; Uzun y Kilis, 2019; Al-Kandari y Al-Sejari, 2021; Tabroni et al., 2022). Por tanto, el exceso de conexión sería especialmente perjudicial para la salud psicofísica del infante.

En otro orden, es necesario mantener una comunicación efectiva con los niños y adolescentes, ya que una buena relación, apoyo y educación afectiva también puede ayudar a fomentar el uso correcto de las tecnologías digitales. Es fundamental establecer normas y límites claros en el uso de los dispositivos multimedia (nunca en la mesa, nunca mientras se hacen los deberes, a no ser que sea una ayuda para el estudio, nunca en momentos en los que la familia está reunida, nunca antes de acostarse) que se apliquen en primer lugar a los adultos (Ramis Assens, A. 2020). Además, las familias deberían evitar utilizar los medios de comunicación como principal herramienta para regular las emociones de sus hijos, sobre todo en el caso de aquellos con un carácter más difícil, ya que esto podría correlacionarse con el desarrollo de estrategias problemáticas en el uso de la tecnología (Coyne et al., 2021). Resulta especialmente eficaz la creación de redes entre educadores con el objetivo de apoyar y proteger a los menores del aislamiento, la pérdida de control y las dificultades para establecer relaciones con sus iguales, ya que Internet representa a menudo un refugio, especialmente para los sujetos más tímidos, y la adicción puede estar causada sobre todo por el aburrimiento y la soledad.

546

En este sentido, existe un creciente interés por las llamadas *soft skills* (habilidades interpersonales) para el alumnado de todos los niveles educativos (Ancheta-Arrabal y Uzarska-Bachmura, 2022). El uso del término alude a una variedad de cualidades, rasgos, valores y atributos bastante diferenciados, así como constructos. De modo que se pueden definir las habilidades para la vida como cualidades personales que están estrechamente relacionadas con el desarrollo social y emocional de las personas y son atributos que pueden ser maleables mediante intervenciones educativas específicas.

La palabra destreza se refiere a la capacidad de utilizar el propio conocimiento de manera efectiva en la ejecución y realización de una tarea, es decir, lo que el conocimiento pone en acción (saber hacer y saber que, respectivamente), y, por tanto, ambos (conocimiento y destreza) se consideran "mutuamente

constitutivos" (Orlikowski, 2002). En concreto, las habilidades para la vida son capacidades que hay que aprender para relacionarse con los demás y hacer frente a los problemas, presiones y tensiones de la vida cotidiana. Estas habilidades pueden ser innumerables y de naturaleza diversa en virtud del contexto sociocultural en el que se ejerciten. La Organización Mundial de la Salud ha definido un núcleo fundamental de habilidades que deben representar el centro de cualquier programa destinado a promover el bienestar socioafectivo de infantes y adolescentes, independientemente del contexto (OMS, 2004).

Articulación de una modalidad de intervención y estrategias contrahegemónicas de actuación.

De acuerdo con lo expuesto anteriormente, se diseñó un itinerario formativo poniendo el énfasis en recursos que potenciaran la creatividad y además resultaran flexibles para adaptarlos al contexto. La propuesta se estructura en tres módulos: el primero de carácter formativo sobre el uso sostenible de la tecnología y alternativas saludables de ocio en comunidad; un segundo módulo dirigido al entrenamiento en habilidades sociales y personales y comunicativas; y el tercero sobre el uso constructivo del tiempo libre.

547

Esta subdivisión no pretende ofrecer un modelo rígido, preestablecido y con caminos predefinidos, sino proporcionar una serie de propuestas que puedan utilizarse de forma creativa y adaptarse al contexto estructuradas en fases:

- a) Motivación que involucra a los estudiantes creando interés y expectativas;
- b) Exploración que introduce a los participantes en el conocimiento y la información sobre el tema presentado;
- c) Procesamiento con el objetivo de esta fase de sistematizar, organizar y preparar la información y el material recogido en la fase anterior;
- d) La implementación de las actividades y grupos o foros de discusión.
- e) La última fase de evaluación como momento de comparación e intercambio.

Los módulos para niños de 6 a 9 años (semejantes a los dirigidos al tramo de 10 a 14 años implementado por la *Fundacja*, para el alumnado de primaria se focaliza sobre las siguientes habilidades vitales:

- a) Comunicación eficaz: el arte de utilizar las palabras para expresar lo que pensamos.
- b) Gestión del estrés: aprender a afrontar los retos que nos agitan sin estar a merced de ellos.
- c) Autoconciencia: aprender más sobre quiénes somos y cómo podemos llegar a ser.
- d) Habilidades de negociación y gestión de conflictos: aprender a argumentar bien para construir la paz y mantener a raya toda forma de violencia y destrucción.
- e) Habilidades de toma de decisiones y resolución de problemas: superando los problemas que nos obstaculizan eligiendo caminos que nos permitan ir más allá de nuestros límites.
- f) Gestión emocional: identificar y expresar lo que sentimos para que lo entiendan quienes nos rodean.
- g) Pensamiento crítico: construir una visión del mundo que nos guíe hacia lo que es bueno para nosotros y para los demás.
- h) Empatía, la capacidad de comprender las emociones y estados de ánimo de quienes nos rodean.

El módulo 1 se centra en el uso sostenible de los dispositivos digitales y en el conocimiento de los riesgos básicos del uso de Internet. Para los niños y niñas más pequeños (6-9 años), se comenzó con la lectura de algunos libros ilustrados para leer en familia y en la escuela, que no sólo advierten sobre la necesidad de un uso responsable y consciente de los dispositivos electrónicos, sino que también nos invitan a mantenernos en contacto con nosotros mismos. Las actividades del módulo 2 se orientan al desarrollo de algunas habilidades socioemocionales. Los objetivos son adquirir la capacidad de reconocer y experimentar positivamente las emociones no deseadas, poner en práctica la autoestima y comunicarse positivamente. Teniendo en cuenta cuatro emociones básicas (alegría, tristeza, ira, miedo), se investigan cinco habilidades: reconocer la expresión facial de las emociones; identificar las

emociones a partir de las señales corporales; reconocer las emociones asociadas a los acontecimientos; poner en práctica estrategias de afrontamiento; desarrollar la competencia metacognitiva. En la segunda parte de este módulo, se presentan una serie de propuestas de juegos individuales y en grupo, sencillos y flexibles, dirigidos a reforzar la autoestima, aumentar la autoeficacia, la motivación, las capacidades críticas, la confianza, la autoexpresión, la autoaceptación, la conciencia corporal y la autonomía personal. Los juegos y actividades propuestos, dados sus objetivos, pueden llevarse a cabo en la escuela, pero también en el resto de los entornos socioculturales en los que se desenvuelven los y las menores.

El propósito del módulo 3 es implicar a niños/as y jóvenes, pero también a las familias y a los propios centros escolares, en actividades atractivas y seguras. La educación en el ocio activo constructivo tiene que ver con el bienestar, la seguridad y la salud de todos, superando estereotipos culturales y de género e implementando la inclusión. La comunidad educativa se comprometerá a difundir una agenda cultural y de ocio que tenga en cuenta los intereses de los menores y, para ello, se anima a las familias a compartir periódicamente ideas sobre posibles actividades, a conocer las distintas opciones que se ofrecen en el entorno local y alternativos a las pantallas. Utilizar el tiempo libre como oportunidad para renovar la relación entre los agentes educativos, ofrece la posibilidad de devolver a todos la belleza, sentido de la aventura, responsabilidad y autonomía que contribuyen al bienestar colectivo.

A partir de esta propuesta formativa y sabiendo que es un proceso que se extiende a lo largo del tiempo vital de los individuos, se trabajaron las habilidades para la vida como tarea permanente. Además, el entorno escolar permite desarrollar estas habilidades de manera informal, cotidiana y planificada dentro de un itinerario estructurado. El material elaborado (*Tool Kit*) en el marco del proyecto Erasmus Plus entre los dos grupos implicados, ofrece muchas ideas para llevar a cabo sesiones de trabajo útiles para potenciar el encuentro y diálogo entre las personas pequeñas y grandes, estudiantes y docentes, así como las familias. Las herramientas pedagógicas incluidas en el *Tool Kit* y con las que trabajaron los dos grupos, fueron las siguientes:

- Contenidos/Plan de estudios sobre la prevención de dependencias.
- Programa de actividades para las clases.
- Cuestionarios de medición y autovaloración.
- Tutoriales para docentes y familias.

El proceso de implementación se desarrolló en distintas fases, de manera que se pudiera ir observando y evaluando tanto las herramientas como la recepción que le brindaban estudiantes, docentes y familias, procedimientos que se perfilan en el siguiente apartado.

Planteamiento metodológico

El compromiso nuclear del proyecto es partir del respeto y de la confianza plena hacia las y los menores y no de lo contrario, como se mantiene en los postulados clásicos. De modo que cuando se les proporcionan herramientas que les permitan conocer y manejar las habilidades blandas, entonces pueden mejorar el uso de la tecnología y su dedicación a sus otras tareas, incluidas las escolares. Este planteamiento se concreta en el siguiente objetivo: prevenir la disminución del rendimiento escolar atribuido al hipotético mal uso de los dispositivos tecnológicos, en particular de los ordenadores y los teléfonos móviles, mediante el manejo de las habilidades blandas (resiliencia, reflexividad, empatía, trabajo colaborativo, autoeficacia, creatividad y comunicación eficaz) del estudiantado de 6 a 9 años. Objetivo general que se concreta en:

- a) La propuesta de un conjunto de actividades en los tres módulos ya señalados y que el profesorado podrá personalizar en función de las características específicas de los niños/niñas y de sus necesidades.
- b) El diseño de un tutorial sobre el uso sostenible de la tecnología para docentes y otro para las familias.
- c) Analizar cómo y cuándo utiliza el alumnado las tecnologías y su nivel de conciencia respecto a las competencias interpersonales.

Procedimiento: en marzo de 2022 el grupo polaco y el español comienzan planificando las tareas a realizar en el año de duración contemplado en el Erasmus Plus. Se acuerda que en los primeros meses del curso 2022/23 se debían diseñar y testear los materiales en las aulas que debían formar parte de la Tool Kit, además de pasar una encuesta preliminar para identificar el estado de la cuestión. Así mismo en la fase preliminar se contactó con un CEIP en la provincia de Valencia y otro de secundaria en Polonia, porque a partir de este momento los dos grupos trabajaron de forma independiente, dada la peculiaridad de los respectivos centros.

De modo que lo expuesto en este texto se refiere principalmente al grupo de Valencia que trabajó con niños y niñas de Ed. Primaria. No obstante, ambos grupos siguieron fases muy semejantes: una vez contactado con el centro, se le expuso al claustro y a las familias los propósitos del proyecto, de inmediato se pasó a ensayar en las aulas las herramientas diseñadas para el *Tool Kit*. A lo largo de este proceso se aplicaron distintas estrategias con las que recabar datos y evidencias sobre las repercusiones que las herramientas generaban en la comunidad escolar que nos servía de referencia. Había que observar si mejoraba entre los menores el uso de los dispositivos digitales e incluso si se concentraban más en las tareas académicas. Los materiales y las evidencias obtenidas en el desarrollo de la experiencia fueron expuestas y debatidas en un seminario con el profesorado, las familias y otros profesionales de la educación, todo lo cual fue orientado a la metaevaluación del proyecto.

Participantes: en el diseño y desarrollo del proyecto, como ya se ha señalado, participaron dos grupos de trabajo, uno en Valencia y el otro en Polonia, con supuestos y dinámicas compartidas. Si bien el grupo de Valencia se ocupaba de los escolares de 6 a 9 años, mientras que la *Fundacja Rozwoju Osobistego Przyszań* trabajó con el tramo de edad 10 a 14 años. Por tanto, en este texto solo se manejan las evidencias y aportaciones referidas al tramo de los más jóvenes. El centro escolar con el que se ha colaborado es público y ubicado en una población no muy alejado de la ciudad de Valencia. La colaboración con este centro, sus estudiantes, familias y profesorado se prolongó durante el período que va desde septiembre de 2022 hasta la finalización del mismo mes de 2023.

Recogida de evidencias: el planteamiento no era realizar propiamente una evaluación de la intervención realizada ni de los aprendizajes adquiridos, sino tratar de captar las pautas seguidas por estos escolares en la relación con los dispositivos digitales. Para alcanzar este propósito se manejaron recursos como la entrevista, la observación pasando por un breve cuestionario, participación en un blog o la fotografía. Los materiales recogidos fueron y siguen considerándose desde el enfoque del análisis crítico del discurso a fin de comprender tanto la dimensión ideológica como pragmática con las que se construyen las interacciones con estos dispositivos.

Discusión de los hallazgos más relevantes

Tal como se señalaba en los primeros párrafos del texto, la temática abordada aquí es vidriosa por sus múltiples implicaciones y tiene muchos flecos con repercusiones muy distintas. De ahí que este apartado lo exponamos a partir de las evidencias obtenidas en el trabajo de campo, con independencia del instrumento con el que se hayan recogido. A continuación, se recogen algunos de los testimonios más significativos en torno a los cuatro ámbitos sobre los que gira el proyecto. Se cierra esta breve muestra con una reflexión transversal sobre las posiciones manifestadas por el profesorado y las familias.

Respecto al profesorado

El profesorado de enseñanza Primaria se ve cargado de funciones que muchas veces son cuestiones que no sólo afectan al ámbito escolar, sino al familiar y/o social, pero que inciden en su labor profesional en cuestiones de contenidos, actitudes del alumnado y clima de la clase. Por tanto, recibir unos materiales que están dedicados a un área cada día más importante y que no sólo se pueden aplicar a contenidos, sino a hábitos y actitudes es facilitarles la labor (R1).

En ese sentido, considero que el profesorado de educación primaria tiene que ser crítico con el uso de las herramientas digitales y debe asumir una responsabilidad en el manejo de estas por parte del alumnado. La formación del profesorado debe tener en consideración el bienestar digital de la infancia como es un aspecto crítico en la educación actual, dado el crecimiento

constante de la tecnología y su impacto en la vida de los y las estudiantes. Por tanto, considero que el Tool Kit presentado sí que favorece la mejora de la práctica profesional del profesorado de primaria (R2).

Respecto a las familias

El material destinado a familias debería tener un formato esquemático, visual, sencillo de leer y consultar, que facilite su lectura y comprensión por personas no habituadas a la lectura o iniciadas en el lenguaje técnico (R5).

Las herramientas presentadas por los y las profesionales, en mi opinión, creo que no solo son valiosas para afrontar los nuevos retos que se nos presentan en el aula, sino que, además, para las familias, puede suponer un recurso de apoyo a las adversidades que van surgiendo en las diferentes etapas educativas de sus hijos e hijas. Además, lo interesante del Tool Kit, es la capacidad de adaptación que tiene a las diferentes necesidades del alumnado al que va dirigido, entre otros, es decir, no se centran en un uso puro, sino que la combinación o la hibridez están presentes en cada uno de los apartados mostrados (R3).

Pertinencia de las herramientas del Tool Kit

Si. El material presentado, graduado para distintas edades, permitirá trabajar la atención y concentración del alumnado. El grupo de trabajo conoce la problemática actual de la infancia y adolescencia con el uso y abuso de móviles y otros instrumentos que pueden ayudar en la vida diaria pero su abuso está condicionado la realización de tareas escolares y las relaciones sociales entre personas de la misma edad o distinta, incluso dentro del marco familiar (R1).

(...) el Tool Kit proporciona un enfoque completo para abordar el abuso de la tecnología entre los estudiantes, no solo mediante la educación en el aula, sino también involucrando a las familias y midiendo el progreso a través de cuestionarios. Si se implementa de manera efectiva, puede tener un impacto positivo en la prevención de la disminución de los resultados de aprendizaje del alumnado que hace un uso abusivo de la tecnología (R2).

Respecto a las soft skills

Por su parte, la mejora de las soft skills es algo esencial para el desarrollo integral de la infancia y para prepararlos para una vida adulta exitosa y satisfactoria. Estas habilidades no son relevantes únicamente en el entorno académico, sino que también son críticas en el ámbito personal, social y profesional. Por lo tanto, es importante que la educación enfoque el desarrollo de estas habilidades desde una edad temprana (R2).

Destacaría, por ejemplo, la sesión de “Una bonita sorpresa” o el “Mapa de las emociones”, que son sesiones que pueden ramificar en otros ejercicios y adaptarse a las diferentes materias. En este tipo de actividades sería interesante, en primer lugar, trabajarlo de manera individual, para que cada alumno o alumna reflexionar sobre aquello que se ha propuesto, después debatir en pequeño grupo 5-6 personas como máximo y, posteriormente, quizá, un o una representante de cada grupo comente a todo el grupo en su conjunto sobre las situaciones que ha salido de los diferentes miembros a nivel general y, ya una vez expuesto cada uno de los grupos y, por último poder hacer un cierre con una agrupación de situaciones, canciones o textos, relacionados con las emociones. De esta manera, es probable que aquellas personas que les pueda costar más hablar en público se sientan más seguras iniciando la actividad en un grupo más reducido (R3).

En definitiva, las herramientas incluidas en el *Tool Kit* contribuyeron entre los y las escolares de Primaria del centro estudiado, a fomentar estrategias de enseñanza interdisciplinarias, transversales y metacognitivas, útiles para: reconocer los propósitos de la tarea y las consiguientes prioridades; identificar y mejorar las capacidades y recursos internos; gestionar las emociones para aumentar la autoeficacia, la autonomía y la autoestima, dar valor a uno mismo, a los demás y al contexto escolar. Fuertemente entrelazado con el proyecto de formación en la articulación de todas sus fases y de las diferentes actividades propuestas, el sistema de seguimiento y evaluación tuvo un papel estratégico de control y verificación, pero también de evaluación de las intervenciones realizadas. La recolección de información a través de la administración de una encuesta tuvo como objetivo sondear la percepción de la calidad y efectividad del kit de herramientas presentado a los participantes en el seminario de

capacitación para su uso. La investigación cualitativa se centró en algunos indicadores como: expectativas sobre la utilidad del *kit* de herramientas, satisfacción con los distintos aspectos del material didáctico propuesto (organización general, contenidos, materiales, metodologías utilizadas, etc.), puntos fuertes y débiles, propuestas y sugerencias.

Consideraciones finales

En función de lo planteado el primer objetivo, cabe resaltar a partir de lo manifestado por las y los participantes que la sinergia de acciones coordinadas entre escuela y familia es fundamental en el proceso de fortalecimiento de las *Soft Skills*, con el objetivo de formar una ciudadanía responsable en los entornos digitales, además del desarrollo armonioso de las habilidades socioemocionales.

En cuanto al segundo objetivo y en términos generales, el tutorial diseñado fue muy bien acogido entre el profesorado y las familias puesto que les facilitaba una relación más relajada y consciente de los recursos recogidos en la caja de herramientas, sobre todo por el énfasis puesto en la dimensión dialógica con los distintos agentes. La reflexión compartida sobre los recursos permitió que el contexto se convirtiera en un factor determinante tanto para el diseño como para la interpretación de las recomendaciones o comentarios vertidos en el tutorial, según se mencionó al principio de este trabajo.

Por lo que se refiere al tercer objetivo cabe destacar que docentes y familias, como también detectan las encuestas sobre las prácticas de uso de estas tecnologías, las chicas y chicos manejan intensivamente los dispositivos digitales, sin reparar demasiado en la naturaleza del espacio en el que interactúan con ellos. A raíz de lo cual también hay bastante consenso entre quienes han participado en el trabajo, que resulta imprescindible coordinar las actuaciones entre todos los agentes que rodean a la parte más joven de la sociedad y de forma contextualizada. Pues es ahí donde las *soft skills* se muestran más eficientes en el modelado de un uso responsable y emancipador de las tecnologías digitales, tanto dentro como fuera del aula.

Pero estas actuaciones de naturaleza más pedagógica no pueden ocultar la necesidad de intervenir en los ámbitos político y cultural, haciéndoles ver a las y los menores que tales herramientas son producto y consecuencia de un modelo económico nada sostenible ni respetuoso con el medio ambiente (extracción de los minerales con los que se producen). En coherencia con este modelo se producen y difunden contenidos culturales con un significativo grado de toxicidad en sus relaciones, como los contenidos que circulan por las redes, los modelos de vestir, los gustos musicales, etc. Sin duda, sobre cómo se construyen y reproducen estas pautas de consumo entre los y las más jóvenes, es algo sobre lo que conviene seguir indagando. Es decir, también se ha de estudiar cómo las grandes agencias de comunicación manejan las *soft skills* para cautivar a la ciudadanía.

Referencias Bibliográficas

- Al-Kandari, Y. Y., & Al-Sejari, M. M. (2021). Social isolation, social support and their relationship with smartphone addiction. *Information, Communication & Society*, 24(13), 1925-1943.
<https://doi.org/10.1080/1369118X.2020.1749698>
- Ancheta-Arrabal, A., Donato, D., Giménez, N (2023). La competencia digital y el uso responsable de herramientas digitales en la educación obligatoria. diseño de una propuesta pedagógica para la innovación. In B. Berral Ortiz; J. A. Martínez Domingo; D. Álvarez Ferrándiz & J. J. Victoria Maldonado (eds.) *Investigación e innovación educativa en contextos diferenciados* (pp.869-880). Dykinson.
- Ancheta-Arrabal, A., & Uzarska-Bachmura, M. (2022). La realidad hipertecnológica de la infancia y el equilibrio con la LifeComp. *Cuadernos de pedagogía*, 528.
- Boris, I. M. S. (2021). Psychological impact of the COVID-19 in children and adolescents. *MediSan*, 25(01), 123-141.
- Buckingham, D. (2019). *The media education manifesto*. John Wiley & Sons.
- Colombo, F. (2020). *Ecologia dei media. Manifesto per una comunicazione gentile*. Vita e pensiero, Milano.
- Coyne, S. M., Shawcroft, J., Gale, M., Gentile, D. A., Etherington, J. T., Holmgren, H., & Stockdale, L. (2021). Tantrums, toddlers and technology:

- Temperament, media emotion regulation, and problematic media use in early childhood. *Computers in Human Behavior*, 120, 106762. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106762>
- Díaz-López, A., Mirete-Ruiz, A. B., & Maquilón-Sánchez, J. (2021). Adolescents' perceptions of their problematic use of ICT: relationship with study time and academic performance. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(12), 6673. <https://doi.org/10.3390/ijerph18126673>
- Efriana, L. (2021). Problems of online learning during Covid-19 pandemic in EFL classroom and the solution. *JELITA*, 2(1), 38-47. <https://jurnal.stkipmb.ac.id/index.php/jelita/article/view/74>
- Fasoli, M. (2019). *Il benessere digitale*. Il Mulino.
- Lancini, M. (2015). *Adolescenti navigati*. Edizioni Centro Studi Erickson.
- Lancini, M., & Cirillo, L. (2022). *Figli di internet: Come aiutarli a crescere tra narcisismo, sexting, cyberbullismo e ritiro sociale*. Edizioni Centro Studi Erickson
- McDaniel, B. T., & Radesky, J. S. (2018). Technoference: Parent distraction with technology and associations with child behavior problems. *Child development*, 89(1), 100-109. <https://doi.org/10.1111/cdev.12822>
- Megías Quirós, I. (2024). *Desde el lado oscuro de los hábitos tecnológicos*. Fad-Juventid.
- Miller, C. (2023). *La guerra de los chips. La gran lucha por el dominio mundial*. Península.
- Oliveira, I. C., de Mello, M., Consulín, V., de Miranda Sartori, A. C., Martineli, G. F., da Silva Diana, G., ... & Covizzi, U. D. S. (2023). Analysis of the increase in technology addiction during the Covid-19 pandemic and its consequences in childhood. *International Seven Journal of Health Research*, 2(2), 134-153. <https://doi.org/10.56238/isevjhv2n2-009>
- OMS, (2004). *Invertir en salud mental*. Trad. Itzhak Levav. Ginebra: Organización Mundial de la Salud.
- Orlikowski, W. J. (2002). Knowing in practice: Enacting a collective capability in distributed organizing. *Organization science*, 13(3), 249-273. <https://doi.org/10.1287/orsc.13.3.249.2776>
- Ramis Assens, A. (2020). *De 0 a 3, res de pantalles?* Eumo Editorial.
- Rodríguez, I. D. C., & Acosta, A. M. (2021). Social isolation, technology and mental health. *Multimed*, 25(5).

- Tabroni, I., Husniyah, H., Sapitri, L., & Azzahra, Y. (2022). Impact of technological advancements on the establishment of characteristics of children. *East Asian Journal of Multidisciplinary Research*, 1(1), 27-32. <https://journal.formosapublisher.org/index.php/eajmr/article/view/41>
- Uzun, A. M., & Kilis, S. (2019). Does persistent involvement in media and technology lead to lower academic performance? Evaluating media and technology use in relation to multitasking, self-regulation and academic performance. *Computers in human Behavior*, 90, 196-203. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.08.045>
- Wentworth, D. K., & Middleton, J. H. (2014). Technology use and academic performance. *Computers & Education*, 78, 306-311. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.06.012>

ⁱ Para más información, ver. <https://www.froprzystan.com/erasmus/technology-is-eveywhere-where-is-the-balance-spanish>