



**Universitat de les
Illes Balears**

Grado de Educación Infantil
Facultad de Educación

Memoria del Trabajo de Fin de Grado

Inteligencia Emocional y TIC en el aprendizaje infantil

Año académico 2019-20

Melina Parra Cedeño

DNI de la alumna:

Trabajo tutelado por: Inmaculada Sureda García

Departamento de: Pedagogía Aplicada y Psicología de la Educación.

Se autoriza la Universidad a incluir este trabajo en el Repositorio Institucional para su consulta en acceso abierto y difusión en línea, con fines exclusivamente académicas y de investigación.	Autor		Tutor	
	Sí	No	Sí	No
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Palma de Mallorca, 15 de junio del 2020.

Resumen:

El estudio que se expone a continuación se efectuará a partir de una metodología cualitativa de tipo descriptiva centrada en el análisis, interpretación y explicación de diversos métodos y teorías, los cuales buscan abordar las bases para una educación socioemocional en menores de 6 años, a través de la implicación de docentes y familias. En consecuencia, se ofrecen una serie de recursos educativos y pedagógicos online que permitirán a los implicados del cuidado del menor conocer y poner en práctica estrategias efectivas para garantizar el bienestar integral del menor y del contexto donde se desarrolla.

Abstract:

The following study will be carried out based on a qualitative descriptive methodology focused on the analysis, interpretation and explanation of various methods and theories, which seek to address the bases for a socio-emotional education in children under 6 years of age, through participation. of teachers and families. Consequently, a series of online educational and pedagogical resources are offered that will allow those involved in the care of the minor to know and put into practice effective strategies to guarantee the comprehensive well-being of the minor and the context in which it develops.

Palabras claves:

Educación, Inteligencia Emocional, Tecnologías de la Información y la Comunicación.

ÍNDICE

1. Introducción.	5
1.1 Descripción.	5
1.2 Justificación.	5
2. Objetivos.	8
3. Marco Teórico.	9
3.1 Antecedentes y contexto Inteligencia Emocional	9
3.2 Antecedentes y contexto Tecnologías de la Información y la Comunicación.	13
3.3. El valor del Tercer Entorno en relación con la Educación Emocional.	14
3.3.1 Educación de familia y escuela para favorecer la conexión entre IE y TIC.	16
3.3.2 Nuevas Tecnologías recursos en situaciones de crisis. COVID-19.	21
4. Metodología.	23
5. Desarrollo de los contenidos	27
5.1 Documento informativo con recursos para promover la educación socioemocional en el ámbito familiar.	27
5.1.1 Recursos para trabajar habilidades Emocionales	27
5.1.2 Recursos para trabajar habilidades Sociales.	32
5.2 Guía con estrategias de información y formación docente para favorecer comunidades de aprendizaje que trabajen contenidos emocionales, a través de las TIC.	34
5.2.1 Estrategias de formación para <i>aprender con otros</i> .	34
5.2.2 Estrategias de formación para <i>aprender juntos</i>	35
5.2.3 Estrategias de formación para <i>aprender de manera autónoma</i> .	37
6. Conclusión	42
7. Referencias.	44

1. Introducción.

1.1 Descripción.

El objeto de estudio de esta investigación se centra en analizar de forma rigurosa diversas teorías relacionadas con el aprendizaje infantil y el desarrollo de la Inteligencia emocional, a través de las TIC, por consiguiente, indagaré en el campo de las ciencias de la educación, pedagógicas, psicológicas, tecnológicas entre otras, con la intención de trabajar dentro de un contexto multidisciplinar que me permita establecer un marco de referencia común de cara a los resultados finales. Asimismo, teniendo en cuenta el enfoque constructivista, expondré conceptos como Educación emocional, empatía, aprendizaje social o tercer entorno (Echeverría, 1998), además de analizar los diferentes factores que influyen en el desarrollo de la Inteligencia Emocional y Cognitiva de la población infantil.

Partiremos del contexto actual, el cual sabemos está sujeto a frecuentes cambios y adaptaciones, a causa de los avances vertiginosos que se producen a nivel tecnológico y social (Cádiz Deleito, 1993). En consecuencia, profundizaré en cómo las TIC están cambiando nuestra manera de relacionarnos, de interactuar y de empatizar con los demás.

Por ello, focalizaré mi atención en incógnitas y experiencias actuales a nivel local y estatal teniendo en cuenta investigaciones previas que servirán como precedente, para dar respuesta a los interrogantes existentes, así como también a los retos que se presentan en un futuro cada vez más próximo. Este análisis previo de la situación será contrastado, con estudios a nivel mundial referentes a la población infantil que resulta vulnerable debido a la incorrecta utilización de las TIC.

1.2 Justificación.

El fruto de esta investigación busca ofrecer orientaciones que contribuyan a enriquecer el proceso de aprendizaje en niños de entre 0 y 6 años, donde familia cumplen un papel fundamental. Mi intención es dar respuesta a diferentes incógnitas planteadas referente al impacto tecnológico en el aprendizaje infantil y por consiguiente ofrecer recursos que permitan trabajar estas dos áreas de forma transversal, dado que la inclusión de la educación emocional

en el entorno escolar todavía no se ha normalizado e incluirla en el contexto digital supone un reto aún mayor.

Considero necesario facilitar pautas que sirvan de orientación para toda la comunidad educativa, ante la realidad latente que supone la introducción de las TIC en nuestras vidas, en este sentido, Aguerrondo (1999) nos acerca al nuevo paradigma del mundo globalizado, donde expone que la escuela del siglo XXI tiene que responder a las necesidades del siglo XXI, pero ¿Cómo podemos educar las emociones teniendo en cuenta la tecnología? ¿Cuáles son los factores que influyen o que mejoran este proceso? ¿Qué papel juegan y qué implicación tienen las familias y los maestros?

En relación con lo anterior, la contribución de las familias y maestros dentro de este proceso se constituye como pilar (Aguilar et al., 2012) por lo tanto, será preciso proceder desde una perspectiva sistémica que implique a todos los agentes que participan en el desarrollo emocional del niño. A partir de esta y otras afirmaciones los argumentos que a continuación expondré, servirán para establecer un punto de equilibrio entre el desarrollo de la I.E. y las TIC, por ello tendremos en cuenta, entre otras variables, estudios como los del DSM-5 y su inclusión de los juegos online dentro de la categoría de trastornos conductuales no relacionados a sustancias, el cual deja en evidencia no solo el incremento de las situaciones de riesgo emocional, sino también el aislamiento o el mal uso de las TIC, por la falta de seguridad informática a la que están expuestos los menores (Cía, 2013). Cabe señalar, que los niños a lo largo de sus primeros años de vida deberían poder experimentar su entorno real e inmediato, puesto que están en una etapa de descubrimiento y qué mejor que realizarlo, a través de parámetros constructivistas donde puedan construir su aprendizaje explorando todos sus sentidos bajo experiencias reales y cotidianas.

En contraposición a lo anterior Barajas (2003) pone de manifiesto que hemos de considerar la implicación de las NT en el aprendizaje y define este planteamiento de la siguiente manera:

“Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) pueden proporcionar estímulos suficientes y apoyo para un proceso distribuido de estudio y facilitar la adquisición de un conocimiento de base específico para un dominio bien organizado, de estrategias de aprendizaje para resolución de problemas y de conocimientos metacognitivos y habilidades autorreguladoras" (citado por Mazzarella. 2008, p. 186).

Por lo tanto, mientras descubrimos hasta qué punto son efectivas o contraproducentes las TIC, despejaremos interrogantes como este, entendiendo que para poder adaptarnos a estos cambios e innovaciones el “elemento emocional es determinante” (Heredero & Ceballos, 2017).

2. Objetivos.

Viables:

- Indagar sobre los principales referentes teóricos relacionados con el ámbito de la Inteligencia Emocional y las TIC.
- Ofrecer a la comunidad educativa recursos que sirvan como herramienta pedagógica innovadora.

Concretos:

- Dar respuesta a los interrogantes planteados mediante el uso de metodologías que promueven el desarrollo de habilidades socioemocionales.
- Vincular a las familias y al personal docente en este proceso ofreciendo pautas para la Educación emocional de familia y escuela.
- Ofrecer orientaciones y recursos didácticos que trabajen las emociones y las TIC de forma transversal.

3. Marco Teórico.

3.1 Antecedentes y contexto Inteligencia Emocional

En el pasado, el término inteligencia se vinculaba exclusivamente a la capacidad cognitiva del individuo, donde no existía interés manifiesto por el tema emocional. El psicólogo Francis Galton en el año 1869, a través de sus estudios psicométricos la define como una “evolución de los individuos mejor adaptados al ambiente y relacionado exclusivamente al sistema nervioso y a sus diferencias individuales” (Mababu, 2009).

Llegado el año 1983, Howard Gardner publica el libro *Estructuras de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples* donde expone un modelo basado en 8 tipos de inteligencias. Establece ocho maneras diferentes de aprender, entre las que incluye la inteligencia intrapersonal e interpersonal, las cuales nos acercan a una primera definición de I.E. Para Gardner todas las inteligencias se pueden combinar, generando diferentes tipos de aprendizaje que nos hacen diferentes unos a otros. (citado por Sangrador Merino, 2019).

En consecuencia, la importancia de las emociones en el ámbito laboral y de investigación fue ganando impulso hasta que en 1990 Peter Salovey acuña por primera vez el término de IE en su artículo *Emotional Intelligence*. Cinco años más tarde el psicólogo Daniel Goleman realiza sus aportaciones popularizando este concepto y en 1998 lo reformula para definirlo de la siguiente manera (Salovey y Mayer, 1990).

“Capacidad para reconocer nuestros propios sentimientos y los de los demás, para motivarse y gestionar la emocionalidad en nosotros mismos y en las relaciones interpersonales” (cit. por García & Giménez, 2010)

Actualmente el estudio de la inteligencia puede ser dividido en seis etapas: estudios legos, preludio de estudios psicométricos, estudios psicométricos, jerarquización, pluralización y contextualización. “En el modelo de contextualización la inteligencia ya no se considera como un constructo social aislado”. A partir de ahí surge un nuevo enfoque de visión distribuida “El cual se centra en la relación de la persona con las cosas, con los objetos, en su ambiente inmediato (Trujillo y Rivas, 2005).

Por su parte Howard Gardner (como se cita en Cabral, 2012), a través del modelo de Inteligencias múltiples señala, además:

“La necesidad de mostrar también lo individual y única que la inteligencia vuelve al ser humano, ya que la forma en que cada uno desarrolle su potencial o los niveles que alcance en cada una de las inteligencias será completamente diferente a las de otro sujeto”.

Asimismo, incurre en la importancia de la Educación de la Inteligencia y argumenta que: “La descripción exacta y fielmente evolutiva de la inteligencia de cada persona está íntimamente relacionada con la necesidad de un régimen educativo que ayude a cada persona a alcanzar su máximo potencial en todas las disciplinas y oficios”.

Tal y como señala Gardner, es necesario atender las particularidades del aprendizaje de cada ser humano, ya que según Martínez (n.d.), numerosos estudios en neurociencia demuestran, que lo que experimentamos de forma individual dentro de cada experiencia genera sensaciones, que provocan cambios de tipo hormonal como la producción de oxitocina, la cual es la responsable de procesos críticos como el acercamiento y el apego, en este sentido la falta de atención o estimulación de las necesidades del niño puede afectar a su desarrollo cognitivo y condicionar el desarrollo de sus potencialidades, asimismo este autor afirma que:

“Toda sensación dará lugar a una emoción y el niño responderá en los términos emocionales o físicos que la sensación estimule [...] Dichas sensaciones quedarán ligadas a sentimientos y originarán preferencias [...] Una misma sensación no desencadena el mismo tipo de respuesta en todos los niños (tacto) ya que es diferente la forma de procesar un estímulo de acuerdo con diferentes características sensoriales (oído, sonido + - agudo)” (s.p.).

Por este motivo cabe mencionar la importancia de atender las necesidades emocionales de los niños para permitir su desarrollo cognitivo y social, mediante una educación que estimule estos procesos. Por ello, estableceremos un marco referencial de las competencias establecidas para atender dichas necesidades, a partir del modelo de Rafael Bisquerra en el que se mencionan habilidades o “capacidades” que buscan dar respuesta a esta problemática (Bisquerra et al. 2012).

Dicho esto, se establece la siguiente estructuración de las competencias emocionales (Bisquerra, 2003. p.23-26).

1. *Conciencia emocional*

Toma de conciencia de las propias emociones; dar nombre a las propias emociones, comprensión de las emociones de los demás.

2. *Regulación emocional*

Toma de conciencia de la interacción entre emoción, cognición y comportamiento; expresión emocional; capacidad para la regulación emocional; habilidades de afrontamiento; competencia para autogenerar emociones positivas.

3. *Autonomía personal (autogestión)*

Autoestima; actitud positiva; responsabilidad; análisis crítico de normas sociales; buscar ayuda y recursos; autoeficacia emocional.

4. *Inteligencia Interpersonal*

Dominar las habilidades sociales básicas; respeto por los demás; comunicación receptiva; comunicación expresiva; compartir emociones; comportamiento prosocial y cooperación; asertividad.

5. *Habilidades de vida y bienestar*

Identificación de problemas; fijar objetivos adaptativos; solución de conflictos; negociación; bienestar subjetivo y flour.

Es preciso recalcar, la importancia de estas competencias cuando nos referimos a la inteligencia, ya que esta es la condición que establece los límites con la inteligencia artificial a la que se refiere Lahoz-Beltrá (2010) en su libro *Bioinformática: Simulación, vida artificial e inteligencia artificial*. La cual añade, sirve para “explorar los mecanismos y estructuras responsables del funcionamiento de los seres vivos”. Éstas competencias nos permiten valorar

y comprender los sentimientos, los cuales se definen como rasgos identitarios de los seres humanos, ya que el desarrollo de las diferentes habilidades emocionales se producen de forma vivencial y en comunicación e interacción con los demás, sin embargo, la IA busca dar sentido a las diversas formas de comunicación que se generan en el contexto digital, donde los individuos también establecen relaciones y generan emociones, de modo que investigan sobre los mecanismos de codificación y programación del cerebro para poder extrapolar mediante combinaciones matemáticas las habilidades comunicativas del ser humano a las máquinas, por ello la IA toma como referencia métodos como la Programación Neuro Lingüística, donde los individuos pueden programar y organizar sus ideas con una determinada finalidad, entendiendo que su comportamiento está determinado por diferentes procesos neurológicos en el que el lenguaje juega un papel importante a la hora de comunicarnos y organizar nuestras ideas. Detrás de la PNL encontramos un manual de instrucciones de la conducta humana, donde se explica el modo en que nuestra mente capta la información, cómo funcionan los patrones de pensamiento, qué significado les damos a ciertas expresiones, es decir, la forma en que percibimos, procesamos y filtramos el mundo exterior a través del pensamiento, los sentidos (visual, auditiva, kinestésica) y el lenguaje. La PNL pone mucho énfasis en el análisis del lenguaje, ya que la forma de hablar transmite gran información de la forma en que se piensa y aprende del mundo exterior. También dedica atención a, cómo el pensamiento afecta el estado físico y viceversa., de ahí que actualmente se reconozca a un gran porcentaje de enfermedades de origen psicósomático (Arzate et al., 2008).

Podemos resumir que, para desarrollar la Inteligencia emocional, es preciso atender a una serie de factores personales e interpersonales que permitan la consecución y puesta en práctica de diferentes habilidades necesarias para conocer y gestionar nuestras emociones en relación con los demás y con el mundo que nos rodea. Asimismo, la educación de estas emociones a través del autoconocimiento, asertividad o empatía nos convertirán en seres emocionalmente más inteligentes siempre que se atienda el contexto donde se genera la información y cómo percibimos y procesamos esa información, atendiendo también las individualidades y los diferentes patrones de aprendizaje sensoriales que utilizan los niños (visual, auditivo, kinestésico).

3.2 Antecedentes y contexto Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Ya desde comienzos del siglo VI a. C. se debatía sobre lo que significa saber, de modo que se convirtió en un tema de discusión, llegando finalmente a la conclusión de lo que no significa saber.

“No equivale a capacidad de hacer, tampoco a utilidad; es decir, aceptaron que la utilidad no era saber, sino arte, que en griego es *techné*, y que la única forma de aprender una *techné* era con la práctica y la experiencia. Este término, combinado con el vocablo griego *logos* –que es la inteligencia que dirige, ordena y da armonía al devenir de los cambios que se producen, según Heráclito forma la palabra tecnología” (Citado por Ávila Díaz, 2013 p.216).

Por su parte Ávila Díaz (2013) señala que no es hasta la llegada de aportaciones como las del sociólogo Manuel Castells cuando escucharemos los términos información y comunicación asociados a la palabra tecnología. Así pues, en el año 1986 en su publicación *El desafío tecnológico España y las nuevas tecnologías*, nos acerca al término nuevas tecnologías (NT), para más tarde introducir el término tecnologías de la información (TI) en su artículo *Sociedad en red*, para hacer referencia a los cambios que se producen gracias a la información a la que estamos expuestos.

Para Castells las TIC se conciben como el universo de dos conjuntos, representados por las tradicionales Tecnologías de la Comunicación (TC) –constituidas principalmente por la radio, la televisión y la telefonía convencional– y por las Tecnologías de la Información (TI) caracterizadas por la digitalización de las tecnologías de registros de contenidos (informática, de las comunicaciones, telemática y de las interfaces) (Citado por Duarte, 2008).

Actualmente el término TIC se ha normalizado y es parte habitual de nuestras vidas, sin embargo, hemos de considerar la perspectiva global en cuanto su uso y utilización, ya que la falta de competencias sociales y emocionales de los individuos ha desencadenado el incremento de nuevas adicciones asociadas, por ejemplo, a los videojuegos en línea. Humphreys (2019) enfatiza en la decisión del CIE-11 de incluir esta nueva categoría diagnóstica en la clasificación de las adicciones no relacionadas a sustancias, la cual ha sido bien recibida por psicólogos y psiquiatras de todo el mundo, así pues, el Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales (DSM5) continua en esta línea y lo califica como *Internet gaming disorder* y considera que es una afección que merece ser estudiada de forma más exhaustiva. En efecto, se trata de un paso adelante en el campo de la investigación, no obstante, llama la atención la no

inclusión de la adicción a internet o a las nuevas tecnologías en su conjunto dentro del manual. (Cía, 2013).

Por su parte la OMS a través del boletín *Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos*, toma en consideración la importancia de haber incluido este trastorno dentro de la categoría de adicciones. El comunicado manifiesta que una manera de determinar el grado de adicción en una persona sucede cuando “Durante un periodo de al menos 12 meses, se muestra un comportamiento caracterizado por la pérdida del control sobre el tiempo que se pasa jugando, la mayor prioridad que adquiere el juego frente a otros intereses y actividades y la continuación de esta conducta a pesar de sus consecuencias negativas” (Humphreys, 2019).

Cabe resaltar la necesidad de estudiar e investigar los efectos contraproducentes de las TIC en la salud, pero también es preciso trabajar en un cambio de modelo social y cultural que restablezca los valores de la sociedad, con el objetivo de hacer frente a este tipo de conductas perjudiciales y de facilitar la interacción en el entorno digital o tercer entorno como lo denomina Echeverría (1998). Éste señala que es importante que se produzca este cambio por las siguientes razones:

“En primer lugar, porque posibilita nuevos procesos de aprendizaje y transmisión del conocimiento a través de las redes telemáticas. En segundo lugar, porque para ser activo en el nuevo espacio social se requieren nuevos conocimientos y destrezas que habrán de ser aprendidos en los procesos educativos. En tercer lugar, porque adaptar la escuela, la universidad y la formación al nuevo espacio social requiere crear un nuevo sistema de centros educativos, a distancia y en red, así como nuevos escenarios, instrumentos y métodos para los procesos educativos. Por estas razones básicas, a las que podrían añadirse otras, hay que replantearse profundamente la organización de las actividades educativas, implantando un nuevo sistema educativo en el tercer entorno” (Citado por Velandia et al., 2018, p 3).

3.3. El valor del Tercer Entorno en relación con la Educación Emocional.

La vida ha sido transformada por el espacio digital, donde la información juega un papel importante, gracias a ello el tercer entorno se ha expandido de forma considerable y cada vez más marca la vida cotidiana y los procesos de formación y aprendizaje, que se producen por ejemplo a través de los entornos virtuales de aprendizaje EVA (Belloch, 2009), donde no solo es importante la información que proporcionan los gobiernos, empresas o academias, sino

también la de los millones de usuarios que aportan su conocimiento e intervienen en una red compleja de intercambio de información de la que todos formamos parte (Echeverría, 1998).

Asimismo, afirma que buena parte de las acciones humanas básicas dependen de una adaptación previa al entorno natural y al entorno social, de forma que cuando el ser humano actúa en un medio artificial, como es el caso de los entornos telemáticos, hay que tener en cuenta los procesos de adaptación y aprendizaje necesarios para poder intervenir (Echeverría, 1998).

En este sentido, coincidiendo con la aportación de Bisquerra (2003) y su modelo competencial, tomaremos como referencia las *habilidades de vida y bienestar*, donde se deben *fijar objetivos adaptativos*, para establecer una relación con la idea de tercer entorno de Echeverría (1998) ya que, la sociedad actual entre otros aspectos necesita *adaptarse* progresivamente a ese complejo constructo social que posibilita la comunicación y las interacciones humanas en red, de forma respetuosa y responsable, teniendo en cuenta la implicación que tienen los aprendizajes que se producen en el entorno natural y urbano, para acceder al entorno digital, por ello la adaptación debe orientarse hacia la promoción de valores y habilidades dentro de sus contextos más próximos para utilizarlos posteriormente dentro del tercer entorno. Echeverría señala que el tercer entorno “no sólo es un nuevo medio de información y comunicación, sino también un espacio para la interacción, la memorización, el entretenimiento y la expresión de emociones y sentimientos”. Afirma que hemos de poder diferenciar los contextos en los que se produce la comunicación hoy en día ya que “Cuando se habla de la televisión, de los videos y de las redes telemáticas tipo Internet, suele decirse que estamos ante nuevos medios de información y comunicación. Eso es cierto, pero resulta insuficiente para analizar su impacto social”. Este autor hace referencia a las tecnologías de la información y las telecomunicaciones (NTIT) para mencionar la necesidad de crear un nuevo espacio social para las interrelaciones humanas y que propone denominar tercer entorno (E3), para distinguirlo de los entornos naturales (E1) y urbanos (E2) (Velandia et al. 2018, p 2-3).

En relación con los anterior, los padres y maestros deben comprometerse en contribuir a la creación y posterior adaptación de los diferentes espacios o escenarios educativos que se presentan en el tercer entorno, lo que implica un traslado y adaptación de los valores con los que enseñamos dentro del contexto inmediato al entorno digital. Estos espacios para la interacción se representan de la siguiente manera: *escenarios de estudio, escenarios para la docencia, escenarios para las interrelaciones y escenario para el juego y el entretenimiento*

(Echeverría, 1998).

3.3.1 Educación de familia y escuela para favorecer la conexión entre IE y TIC.

Para relacionar estos conceptos nos basaremos en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, la cual dispone en su artículo 6.4 que las Administraciones educativas establecerán el currículo de las distintas enseñanzas mínimas reguladas en la Ley.

Estas enseñanzas mínimas se contemplan en el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, en la que se determinan las siguientes áreas para ambos ciclos de Educación Infantil:

- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.
- Conocimiento del entorno.
- Lenguajes: comunicación y representación.

En relación con los contenidos del primer ciclo, estarán centrados en el desarrollo de habilidades emocionales y sociales y se basarán en el Decreto 71/2008 del 27 de junio, distribuidos en las siguientes áreas (Decreto 71/2008, Anexo 1).

- Área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal.

Bloque 1. El despertar de la identidad personal.

Aceptación y control progresivo de las emociones en situaciones habituales y desarrollo de sentimientos de seguridad y confianza en las relaciones interpersonales.

- Área de conocimiento del entorno.

Bloque 1. Interacción con el medio físico y natural.

Disfrute y satisfacción al realizar actividades al aire libre y en contacto con la naturaleza, desarrollando actitudes de cuidado.

- Área de Lenguaje: comunicación y representación.

Bloque 1. Comunicación verbal

Utilización progresivamente ajustada de la lengua oral en situaciones de comunicación habituales para denominar la realidad, comunicar necesidades y sentimientos, evocar experiencias, y como medio para regular la propia conducta y la de los demás.

Respecto a los contenidos del segundo ciclo, estarán centrados en el desarrollo de habilidades emocionales y sociales y se basarán en el Decreto 71/2008 del 27 de junio, distribuidos en las siguientes áreas (Decreto 71/2008, Anexo 1).

- Área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal.

Bloque 1. El cuerpo y a propia imagen

Asociación y verbalización progresiva de causas y consecuencias de emociones básicas, como amor, alegría, miedo, tristeza o rabia.

Bloque 3. La actividad y la vida cotidiana

Actitud progresivamente crítica ante mensajes difundidos por la publicidad que pueden afectar al bienestar propio y a la relación con los demás.

- Área de lenguaje.

Bloque 1. Lenguaje verbal.

Utilización y valoración progresiva de la lengua oral para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, expresar y comunicar ideas y sentimientos y como ayuda para regular la propia conducta y la de los demás.

Participación y escucha activa en situaciones habituales de comunicación, así como un acercamiento progresivo a la interpretación de mensajes, transmitidos por medios audiovisuales.

Uso, gradualmente autónomo, de diferentes soportes de la lengua escrita como libros, revistas, periódicos, ordenadores, carteles o etiquetas. Así como la utilización progresivamente ajustada de la información que proporcionan.

Interés para compartir interpretaciones, sensaciones y emociones provocadas por las producciones literarias

Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.

Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos como ordenador, periféricos, cámara o reproductores de sonido e imagen, como facilitadores de la comunicación.

Toma progresiva de conciencia de la necesidad de un uso moderado, crítico y significativo de los medios audiovisuales y de las tecnologías de la información y la comunicación.

Asimismo, tomaremos como referencia la *Convención sobre los derechos del niño* (1991) para mencionar los principales artículos relacionados con nuestro tema de estudio (UNICEF, 2016).

- Artículo 12 derecho a expresar su opinión y a que ésta se tenga en cuenta en todos los asuntos que le afectan.
- Artículo 13 derecho a buscar, recibir y difundir información, siempre que ello no vaya en menoscabo del derecho de otros
- Artículo 18 responsabilidad de los padres, ambos padres tienen obligaciones comunes en lo que respecta a la crianza y el desarrollo del niño.

Referente a *Save the Children* (2017) en su artículo “El acceso a las nuevas tecnologías de los menores de edad” se posicionan en favor a la infancia y exponen que “en una generación de nativos digitales, la educación resulta fundamental. El uso de las TIC ha de considerarse como un espacio para la acción positiva, como oportunidad donde la interactividad, las redes sociales, las culturas emergentes, los centros y comunidades educativas y las familias han de converger en una experiencia compartida. Para ello es fundamental la alfabetización digital basada en una ética de las relaciones. Todo ello se consigue a través de la educación, no limitando el acceso a la tecnología por razones de edad, discapacidad o una situación económica y social de vulnerabilidad.

Dicho esto y en cuanto a la responsabilidad de los padres para favorecer la conexión entre emociones y tecnología, éstos deberán garantizar la seguridad informática de sus hijos, teniendo en cuenta que en la etapa de infantil éste tipo de recursos suponen actividades dirigidas, donde se hace necesaria su intervención, para fomentar valores y habilidades emocionales que impliquen utilizar las TIC de forma responsable, de igual manera hay que valorar la edad del menor y las horas a las que está expuesto a las pantallas, puesto que durante sus primeros años su aprendizaje debe basarse en el juego y el movimiento. La OMS en un recurso en el que ofrece

pautas sobre actividad física, recomienda que los niños en su primer año de vida no tengan tiempo de pantalla y muy poco en el segundo, mientras que los de 2 años a 4 años, no debe pasar más de una hora al día (Humphreys, 2019). Esto nos acerca a la idea de que en los primeros años los niños deben aprender de su entorno más próximo, mientras los padres estudian de forma progresiva cuándo es necesario y bajo qué parámetros introducir las NT.

En consecuencia, es fundamental que las familias adquieran habilidades que les permitan abordar el uso de las TIC con sus hijos, ya que según el INE en su informe 2019, revela que el porcentaje de hogares que cuentan con mayor índice de acceso a internet son aquellos en los que conviven menores de edad. “El 86% de los hogares españoles tenía acceso a Internet en el año 2018. En los hogares con hijos dependientes los porcentajes son más elevados, con un 97% en los formados por 2 adultos con hijos dependientes y en los formados por 3 o más adultos con hijos dependientes un 96%.” (Instituto Nacional de Estadística, 2019).

En lo que se refiere a la UNESCO, afirma que el 95% de la población mundial cuenta con cobertura de red móvil de, al menos, 2G que le permite el acceso a internet, pero que, en el ámbito de las competencias digitales, tanto en los países en vías de desarrollo como en los países desarrollados, existen grandes desigualdades basadas en fracturas tales como el estatus socioeconómico, la raza, el género y la formación escolar (UNESCO, 2018).

Por lo tanto, observamos el incremento y facilidad con la que se puede ser usuario de internet, pero a la vez, entre otras variables evidenciamos la falta de competencias para abordar esta realidad. De modo que, la familia debe fomentar el desarrollo de habilidades sociales y emocionales preparando adecuadamente el contexto donde se desarrolla el menor dentro de su entorno natural (E1) y entorno urbano (E2), para ofrecer al niño habilidades que puedan poner posteriormente en práctica en el entorno digital (E3). Es necesario valorar esta perspectiva, puesto que si el niño se desarrolla en un ambiente agradable y que fomente conductas asertivas y prosociales le ayudarán a desenvolverse, tomar decisiones o regular su comportamiento de forma adecuada cuando interactúe en su contexto más próximo y cuando interactúe en el entorno digital (Echeverría, 1998).

En lo que se refiere a la labor docente, estará orientada hacia el uso de metodologías activas en las que el estudiante sea el protagonista y el constructor de su conocimiento, las cuales deben servir para fomentar la autonomía como la pedagogía inversa (*flipped classroom*)¹ o

¹ Método de enseñanza cuyo objetivo es que el alumno asuma un rol más activo en su proceso de aprendizaje.

metodologías para fomentar la colaboración como el aprendizaje cooperativo, aprendizaje por proyectos o creando equipos de investigación dentro del aula, ya que los niños pueden desarrollar mediante estas dinámicas, habilidades personales e interpersonales, que favorecen su desarrollo emocional y por ende una correcta adaptación al entorno social y digital.

Además los maestros deben considerar los recursos, técnicas e implementación de las NT, como herramienta para enriquecer los proyectos de aprendizaje donde se debe tener en cuenta el estado evolutivo del menor a la hora de enseñar, de forma que en el primer ciclo de infantil las primeras aproximaciones sean graduales y en correspondencia con su realidad inmediata, ya que los niños en sus primeros años deben centrarse principalmente en el conocimiento de sí mismo y de su entorno más próximo, sin embargo, en el segundo ciclo cuando el conocimiento se expanda a nuevos entornos, es posible trabajar a través de entornos virtuales de aprendizaje (EVA) los cuales se presentan como un nuevo escenario para dinamizar los proyectos y para que los estudiantes adquieran y compartan su conocimiento. Este tipo de plataforma digital cumple una serie de criterios de calidad a nivel, técnico, organizativo, creativo, comunicacional y didáctico, los cuales ofrecen un conjunto de herramientas y recursos de calidad que permiten al docente trabajar dentro del aula, a través de recursos alojados en la red como por ejemplo las *Webquest*² (Belloch, 2009).

Asimismo, el maestro debe valorar que el uso de NT va más allá de la reproducción de un video de *Youtube* o la visualización de un *Powerpoint*, que si bien, es importante conocer su uso y manejo, hemos de valorar que se tratan de tecnologías consolidadas con las que los niños están familiarizados. Si realmente queremos innovar debemos incidir en recursos tecnológicos emergentes que fomenten la adquisición y la aportación de nuevos estilos de aprendizaje, como es el caso del *software* de realidad aumentada *Sandbox* (Ar-Sandbox, 2020), el cual permite modificar el escenario de estudio para que los niños puedan trabajar de manera virtual a través del respeto, la comunicación o la autonomía al interactuar, por ejemplo a través de una caja de arena para formar ríos, montañas o simular la lluvia o diseñar su propio cuento con el cuaderno digital reutilizable *Rocketbook*, para favorecer el desarrollo del lenguaje a través de la creatividad, la autoconfianza o el reconocimiento de sus propias emociones. Hay que tener en cuenta que ya de por sí es complicado explicar algunos contenidos, de manera que en este caso

Consiste en que el alumno estudie los conceptos teóricos por sí mismo a través de diversas herramientas que el docente pone a su alcance (Berenguer, 2016).

² Actividad enfocada a la investigación, donde la información usada por los alumnos es, en su mayor parte, descargada de la Web. Literalmente, significa “investigación en la web”

las TIC se utilizarían como herramienta para facilitar los aprendizajes que los niños adquieren a diario en el (E1) y el (E2).

Estas orientaciones pueden ser de utilidad para afrontar los retos actuales, pero son los maestros quienes deben estar al día de los avances tecnológicos si quieren conseguir procesos innovadores, donde el desarrollo de competencias emocionales y sociales tanto de sí mismo como de los niños debe ser un requisito primordial. Asimismo, el docente debe atender los valores que implican la diversidad de estilos de aprendizaje que hay en el aula, ya sea por el ritmo de aprendizaje, el grado de dominio de las TIC o su acceso a ellas, para reducir la brecha digital a las que se le atribuyen entre otras cosas la falta de competencias de los usuarios.

3.3.2 Nuevas Tecnologías recursos en situaciones de crisis. COVID-19.

Cabe recalcar la educación de docentes y familias para desenvolverse en la cultura digital del tercer entorno y para que sean emocionalmente competentes como para desarrollar un espíritu crítico, delante de los diferentes escenarios donde se produce la información, así por ejemplo, con la llegada del virus *COVID-19* hemos podido observar la proliferación de engaños o noticias falsas en red, que han fomentado expectativas inciertas, sensación de ansiedad, entre otras conductas perjudiciales, debido a que muchos usuarios tienden a compartir información de fuentes inciertas o inexistentes, sobre vacunas o posibles soluciones gubernamentales, sin contrastar la información previamente. (Lázaro,2020).

Teniendo en cuenta el tercer entorno y las habilidades necesarias para acceder al mismo, podemos valorar el hecho de introducir nuevas herramientas que sirvan para que los maestros ofrezcan una educación que aborde las necesidades de la sociedad actual. Ya que la situación adversa presente debido a la pandemia del curso académico 2019-2020 ha propiciado que los docentes se reinventen con nuevas formas de comunicación a través de las NT. En este caso y concretamente en la etapa de infantil las plataformas tecnológicas como *Moodle* o *Edmodo*, requieren una normalización ya que, es una estrategia para que el maestro comparta la documentación y los contenidos trabajados en el aula tal y como se hace en diversas instituciones educativas o universidades. En este caso se trata de un modelo de aprendizaje basado en el *e-learning*³, el cual no solo se utiliza como método para la educación a distancia,

³ Modalidad de enseñanza-aprendizaje que consiste en el diseño, puesta en práctica y evaluación de un curso o plan formativo desarrollado a través de redes de ordenadores (Área y Adell, 2009).

sino como herramienta de enseñanza aprendizaje y de comunicación bidireccional entre familia y escuela.

Desde mi experiencia en el centro en el cual realicé el Prácticum II este tipo de cambios supuso un replanteamiento del modelo de trabajo, en el que ha sido necesario acudir a las TIC como el método más viable para compartir aprendizajes con los niños, sin embargo, ha sido evidente la dificultad para evaluar este proceso a distancia eficazmente, por lo que hay que incidir en que los maestros y en consecuencia las familias, adquieran las destrezas para normalizar este tipo de aprendizaje. En este sentido a través de la idea de aprendizaje colaborativo, con herramientas como *Google Drive* se pudieron implementar nuevos recursos que facilitaron el proceso. Cabe señalar, que ha sido una buena estrategia para atender las necesidades presentes y de reforzar las competencias sociales y colaborativas, ya que pese a los retos el grado de adaptación ha sido progresivo y favorable. La comunicación familia y escuela se produjo vía *WhatsApp* y vía blog, pero hubiese sido interesante contar con otro tipo de plataformas que permitiera englobar todas las propuestas, comunicados y mensajes en un mismo espacio.

4. Metodología.

Se ha llevado a cabo, a través de un enfoque globalizador en el que ha sido necesario realizar una revisión bibliográfica exhaustiva de herramientas, programas y espacios virtuales dirigidos a ofrecer información que permita el desarrollo de habilidades socioemocionales en padres y maestros y que sirvan de modelo para los aprendizajes que debe adquirir la población infantil menor de 6 años.

Por ello se han consultado diferentes bases de datos y repositorios electrónicos como el ofrecido por la Biblioteca de la Universidad, de entre las cuales encontramos: *Dialnet*, *Redalyc* o *Jstor* y de donde se han extraído las bases teóricas de este trabajo, en las que se incluyen publicaciones como, Educación Emocional y Competencias; Psicopedagogía de las Emociones; Tecnologías de la Información y la Comunicación desde una perspectiva social; Desarrollo de habilidades Metacognitivas con el uso de las TIC; El nuevo paradigma para la educación del siglo XXI entre otras.

Así pues, los descriptores utilizados en las búsquedas han sido: *Competencia emocional*; *Inteligencia Emocional*; *Educación Emocional*; *Inteligencia emocional* y *Nuevas Tecnologías*, *Tecnologías de la Información y la Comunicación*; *Competencia Digital*; *Educación Infantil*; además de llevar a cabo una búsqueda general de las principales organizaciones mundiales y nacionales que se encargan de estudiar la Inteligencia Emocional y las TIC.

El estudio se ha efectuado a partir de una metodología cualitativa de tipo descriptiva centrada en el análisis, interpretación y explicación de diversos métodos y teorías, que posteriormente serán contrastados, con la intención de establecer evidencias empíricas para esta investigación. Como todo análisis cualitativo, en la fase inicial fue necesario diseñar y reflexionar sobre el plan de trabajo para realizar la investigación, el cual se ha efectuado mediante la búsqueda de datos y documentos en diferentes bases de datos, de manera que una vez recolectada la información, dentro de la fase analítica se obtuvieron unos resultados importantes para establecer un marco referencial que permitieran concretar aquellos recursos y estrategias para promover el desarrollo de habilidades emocionales y sociales entre familia y escuela.

A continuación, observaremos un conjunto de programas y espacios virtuales que permiten informar y ofrecer recursos dirigidos a fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños, padres y docentes.

En primer lugar, se presentan los elementos establecidos para fomentar el desarrollo de estas habilidades dentro del contexto familiar, en el que lo primordial es la formación y educación infantil.

Desarrollo habilidades Emocionales en el contexto familiar.

Activilandia ¡qué sano es divertirse! se presenta como un espacio que cuenta con una serie de recursos educativos online para el entretenimiento de los niños en materia emocional, en este caso trabajaremos, a partir de uno de los documentos disponibles denominado *Emociones Saludables*, el cual cuenta con información y actividades para que los padres ayuden a entender y gestionar las emociones de los menores (Agencia Española de Consumo, Seguridad Alimentaria y Nutrición, 2013).

A su vez, el documento digital para *El Bienestar emocional en la infancia* denominado Guía para madres, padres y profesionales, tienen como finalidad enseñar las principales implicaciones del desarrollo psicológico y emocional de los niños tales como vinculación parental, parentalidad positiva, convivencia saludable, gestión y regulación emocional de los niños, entre otras (Garrido y Padial, 2019).

Asimismo, analizaremos la Guía para padres y madres para educar en positivo *¿Quién te quiere a ti?* la cual ofrece orientaciones para conocer y comprender el comportamiento de los niños según su edad; descubrir la importancia del vínculo en la relación paterno filial o afrontar y resolver conflictos (González y Román, 2012).

Por su parte la OMS mediante su espacio Web nos ofrece pautas sobre actividad física para niños menores de 5 años, la cual sirve para padres y maestros, como guía para atender las necesidades motrices de los menores y para erradicar conductas perjudiciales para su salud. (World Health Organization, 2019).

Desarrollo de habilidades sociales en el contexto familiar.

Para trabajar la parentalidad positiva la plataforma digital *Familias en positivo*, a través del apartado de recursos para las familias encontraremos una serie de orientaciones dirigidas a proteger a los menores en internet (Hochstadt, n.d.).

La Guía de Mediación Parental para un uso seguro y responsable de internet por parte de los menores pretende encaminar a las familias en el conocimiento de estrategias que impliquen el uso y acceso adecuado de las NT, teniendo en cuenta las relaciones que se establecen por medio de las mismas (Internet Segura for kids, 2019).

Por otra parte, se presentan una serie de recursos digitales que permiten la colaboración, la comunicación y el aprendizaje en red, por medio de los cuales los maestros, podrán adquirir habilidades socioemocionales, a través de una formación adecuada, que implica la puesta en práctica de estrategias educativas de calidad centradas en el niño.

Desarrollo de habilidades Socioemocionales en el contexto escolar.

A través del proyecto Procomún, en el apartado denominado *La aventura de aprender*, encontramos un conjunto de guías didácticas y proyectos colaborativos ofrecidos a través de una red abierta nacional de recursos online, donde los maestros podrán trabajar dentro de un espacio común de aprendizaje (INTEF, 2019).

La Dirección General de Primera Infancia, Innovación y Comunidad Educativa pone en marcha el programa EDUTECA IB, “Plataforma de préstamo de libros electrónicos y club de lectura” para las bibliotecas escolares de las Islas Baleares, el cual ofrece de forma virtual un plan lector para niños de 4, 5 y 6 años. Se trata de recursos educativos abiertos para el fomento de la lectura (Conselleria d’Educació, Recerca i Universitat, 2019).

Institut per a la primera infància. Apartado de orientación educativa, encontramos la guía *¿Me haces caso? El derecho de los niños a participar en las decisiones que los afectan*. Explican los derechos de participación de los menores, cómo se pone en práctica dicha participación, así como también las oportunidades de participación de los niños en el contexto familiar, social y escolar (Lansdown y Behn, 2005).

El *Marco común de competencia digital docente* atiende al desarrollo por parte de los docentes de una serie de competencias digitales como: Información e informatización

informativa; comunicación y colaboración; creación de contenidos digitales; seguridad informática y resolución de problemas (INTEF, 2017).

Por último, la Guía *Competencias y Estándares TIC desde la dimensión pedagógica* ofrece una serie de indicaciones que permiten el desarrollo de competencias TIC, donde las estrategias de formación docente responden a cuatro enfoques: Aprendiendo de otros, Aprendiendo con otros, Aprendiendo juntos y Aprendiendo de manera autónoma (Ochoa-Angrino et al., 2016).

5. Desarrollo de los contenidos.

5.1 Documento informativo con recursos para promover la educación socioemocional en el ámbito familiar.

Objetivos:

- Ofrecer material con orientaciones para que las familias puedan atender las necesidades socioemocionales del niño.
- Implicar a las familias en el conocimiento y puesta en práctica de estos contenidos.

A continuación, se exponen una serie de recursos online que servirán de guía que las familias puedan conocer en profundidad algunas de las habilidades necesarias para atender las necesidades sociales y emocionales de los menores. Los recursos se presentan en diferentes formatos y formas de aplicación, las cuales se detallan a continuación.

5.1.1 Recursos para trabajar habilidades Emocionales

Nombre	<i>Activilandia ¡Qué sano es divertirse!</i> Guía <i>Emociones saludables</i> : Información y actividades para entender y gestionar las emociones.
Formato	Documento portátil digital (<i>freeware</i>): PDF
Objetivo	<ul style="list-style-type: none">• Compartir con las familias técnicas e ideas para trabajar las emociones.• Considerar las emociones como fuente de desarrollo saludable del menor.
Edad	Contenido para trabajar con niños de 3 a 6 años.
Descripción	<p>Las familias partirán descubriendo qué son las emociones y qué funciones desempeñan cuando estamos alegres, tristes, sorprendidos, enfadados, con miedo o con asco.</p> <p>Dicho esto, podrán conocer cómo se manifiestan los diferentes tipos de respuestas emocionales en el niño tales como:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Respuesta cognitiva: pensamientos que acompañan la emoción.2. Respuesta fisiológica: los cambios que se producen en nuestro organismo.3. Elementos expresivos: gestos, posturas y todas las conductas motivadas por el proceso emocional. <p>Relacionado con la familia, se explica el rol que deben desempeñar cuando los niños se comunican y expresan sus primeras emociones, donde el adulto debe procurar el desarrollo de la conciencia emocional del menor, para que identifique sus emociones y las exprese de forma adecuada.</p> <p>Por otra parte, hacen referencia al alto coste que supone el estrés y la ansiedad en la salud y en las relaciones, de forma que la familia debe promover un estilo de vida que conlleve una correcta educación para la gestión emocional.</p> <p>Además, mencionan la importancia del autocontrol como mecanismo de gestión emocional,</p>

	<p>para prevenir problemas en la salud de tipo psicológico, físico y social.</p> <p>Finalmente describen las siguientes técnicas para la educación emocional de los menores como:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reconociendo emociones: pintando caras; nos miramos al espejo; ¿cómo me siento? 2. Relajación y contacto físico: técnicas de respiración profunda; masajes; practicar los abrazos. 3. Anticipación y mejor conocimiento de uno mismo: soy un detective (investigar qué le pasa justo antes de sentir enfado o tristeza). 4. Regulación emocional (gestión de la ira): mitos; ¿por qué me enfado?
Implicación teórica	<p>Sobre el desarrollo de la Inteligencia emocional Goleman señala que es la “Capacidad para reconocer nuestros propios sentimientos y los de los demás, para motivarse y gestionar la emocionalidad en nosotros mismos y en las relaciones interpersonales” (cit. por García & Giménez, 2010).</p>
Aplicación	<p>Este documento debe ser estudiado por las familias para entender que los niños primero deben aprender a gestionar sus emociones para posteriormente conseguir unas relaciones interpersonales saludables, además se debe considerar la parte lúdica del aprendizaje, por ello en la web <i>Activilandia ¡Qué sano es divertirse!</i> hay actividades que permiten el desarrollo de la Inteligencia Emocional, por medio del conocimiento de sí mismo, con propuestas como <i>Fuerza y poder, La máquina de latir</i> entre otras.</p>

Título	<i>El Bienestar emocional en la infancia: Guía para madres, padres y profesionales.</i>
Formato	Documento portátil digital (<i>freeware</i>): PDF
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> • Implicar a los padres en el bienestar emocional del menor • Tener en cuenta los contextos y la calidad de vida en la que se desarrolla el niño. • Ofrecer orientaciones que generen vínculos de apego paterno filial.
Edad	Guía informativa recomendada para niños de 0 a 6 años.
Descripción	<p>Esta guía parte con algunas de las características del vínculo afectivo que se establecen a través de la relación y la comunicación que se produce con el bebé desde el período prenatal. Continúan con una explicación detallada de cómo preparar el nacimiento y la crianza para favorecer el vínculo, a través del cariño y la disposición para atender las necesidades del bebé; la importancia de la sensibilidad de los padres a la hora interpretar y conocer su temperamento; cómo potenciar su salud cognitiva, psicomotriz y social mediante técnicas y juegos que estimulen su desarrollo y aprendizaje; recomendaciones para organizar los cuidados y la atención del bebé en la vida cotidiana u orientaciones sobre parentalidad</p>

	positiva en bebés prematuros. Por último, señalan algunas recomendaciones sobre la prevención y detección precoz de posibles problemas de salud mental, tales como: Trastorno del espectro autista; Trastorno de déficit e hiperactividad; Trastornos de conducta alimentaria o prevención de adicciones.
Implicación teórica	La familia debe fomentar el desarrollo de habilidades sociales y emocionales preparando adecuadamente el contexto donde se desarrolla el menor dentro de su entorno natural (E1) y entorno urbano (E2), para ofrecer al niño habilidades que puedan poner posteriormente en práctica en el entorno digital (E3) (Echeverría, 1998).
Aplicación	Teniendo en cuenta que debemos considerar el contexto donde se desarrolla el niño, en esta guía encontrarán con información detallada que permite abordar las diferentes realidades a las que se puede enfrentar una familia con la llegada de un bebé, teniendo en cuenta que las personas junto con sus actos, pueden condicionar su bienestar emocional, es por ello la importancia de los sucesos de la vida cotidiana y el contexto que le rodea, como un tema a valorar si queremos garantizar el bienestar integral del menor.

Nombre/Título	Guía para padres y madres para trabajar la parentalidad positiva: ¿Quién te quiere a ti?
Formato	Documento portátil digital (<i>freeware</i>): PDF
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> ● Conocer y entender a los niños y niñas según su edad. ● Ofrecer seguridad y confianza a los niños. ● Optar por la resolución de los problemas de forma positiva.
Edad	Contenidos para trabajar con niños de 0 a 6 años.
Características	<p>En el apartado conoce a tu hijo/a y comprenderás mejor su comportamiento encontramos:</p> <p>Bebés de 0-6 meses: Se describen los comportamientos más habituales tales como primeras rutinas, aprendizajes, gustos, comportamientos etc. Para ofrecer orientaciones sobre cómo responder a estos sucesos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El equilibrio y bienestar emocional y físico, así como el desarrollo de sus capacidades cognitivas dependen de la respuesta del adulto. 2. Los padres atenderán las demandas del menor lo antes posible, a través de la observación y el contacto cercano y continuo. 3. Los padres deben interactuar con el niño para estimular el desarrollo del lenguaje. 4. Establecer y mantener un entorno previsible y estructurado con pautas fijas que

	<p>aportan seguridad y favorecen su desarrollo.</p> <p>Niños de 12 a 36 meses: Se describen los comportamientos propios de estas edades tales como, primeros pasos, conocimiento del entorno, control de esfínteres, primeras emociones etc.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El niño debe poder explorar y conocer el medio en un entorno seguro. 2. Estimular su lenguaje hablando, contando cuentos y tratándolo con paciencia cuando se exprese. 3. Ayudar a manejar la frustración del niño con paciencia, ayudándole a verbalizar lo que siente y lo que sientes tú. 4. A partir de los 3 años se pueden introducir normas de convivencia en casa, siempre que sean claras y simples, que ayuden a controlar la impulsividad y a asumir responsabilidades. <p>Niños 3-6 años: El niño empieza a comprender progresivamente el mundo que le rodea (empatía), aumento del vocabulario, aprendizaje basado en el juego, primeros miedos y curiosidades por las cosas que le rodean.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. No censurar su curiosidad, interesarse por sus dudas y tratar de contestar sus preguntas. 2. Ayudar al desarrollo motor permitiendo al menor colaborar y enseñándole cómo hacer las cosas con paciencia (vestirse o servirse alimentos). 3. Enseñarle a tolerar frustraciones estableciendo normas y límites para que entienda que no siempre se puede conseguir todo lo que se quiere. <p>Asimismo, se describen una serie de apartados con orientaciones para trabajar lo siguientes contenidos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cómo garantizar un vínculo afectivo seguro? 2. Beneficios del vínculo seguro. 3. Claves para solucionar conflictos. 4. Mitos contrarios de la parentalidad positiva.
<p>Implicación teórica</p>	<p>Cada experiencia vivida por el niño genera sensaciones, que provocan cambios de tipo hormonal como la producción de oxitocina, la cual es la responsable de procesos críticos como el acercamiento y el apego, es por ello que la falta de atención o estimulación de las necesidades de sus necesidades puede afectar a su desarrollo cognitivo y condicionar el desarrollo de sus potencialidades (Martínez s.f).</p>
<p>Aplicación (Rol)</p>	<p>Los padres deben estar presentes y posibilitar el desarrollo del menor, a través de una conducta calmada, paciente, de observación y de escucha, con la intención de identificar las necesidades y brindar el apoyo emocional que su hijo/a necesita.</p> <p>Por ello la importancia de que las familias conozcan estas pautas de intervención para proporcionar un ambiente adecuado y positivo para el niño.</p>

Título	Diretrizes de las OMS sobre la actividad física, el comportamiento sedentario y el sueño para menores de 5 años
Formato	HTML Software de aplicación Web
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> ● Recomendar a las familias sobre la cantidad de tiempo que debe dedicar un niño menor de 5 años a la actividad física o a dormir para favorecer su salud y bienestar emocional. ● Orientar a las familias sobre el tiempo máximo que los niños deben dedicar a actividades sedentarias o ante una pantalla.
Edad	Menores de 5 años
Descripción	<p>Según estas recomendaciones, la actividad física, el comportamiento sedentario y el sueño se establecen a una edad temprana, por ello la necesidad de atender estos aspectos.</p> <p>Por ello figuran algunas directrices sobre el tiempo recomendado a los que debería estar expuesto un menor durante estos períodos.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Recomendaciones sobre actividad física: exponen criterios sobre ¿Qué cantidad de actividad física, medida con métodos objetivos y subjetivos, se asocia con indicadores de salud favorables? Relacionan la actividad física con el mejor desarrollo motor, cognitivo, psicosocial y salud cardio metabólica. 2. Recomendaciones sobre tiempo dedicado a actividades sedentarias: explican ¿Qué dosis o duración de comportamiento sedentario, se asocia con indicadores de salud favorables? Exponen que el tiempo de actividad sedentaria debe encaminarse hacia actividades que fomenten su desarrollo cognitivo, motor o psicosocial como jugar, cantar, dibujar, colorear, procurando que pase el menor tiempo posible delante de las pantallas. 3. Recomendaciones sobre el tiempo dedicado al sueño: ¿Qué duración del sueño se asocia con indicadores de salud favorable? Determinan que la duración breve del sueño se asocia a una menor autorregulación emocional, el deterioro del crecimiento, un mayor tiempo de exposición a las pantallas y a un mayor riesgo de lesiones. <p>Concluyen con unas recomendaciones generales en las que se establece que las combinaciones ideales para favorecer el desarrollo del menor son: menos sedentarismo y mayor actividad física; más sueño y menor tiempo de sedentarismo.</p>
Implicación teórica	Hay que valorar la edad del menor y las horas a las que está expuesto a las pantallas, puesto que durante sus primeros años su aprendizaje debe basarse en el juego y el movimiento. En la etapa de infantil este tipo de recursos suponen actividades dirigidas, donde se hace

	necesaria su intervención, para fomentar valores y habilidades emocionales que impliquen utilizar las TIC de forma responsable.
Aplicación	Es necesario garantizar períodos de actividad física en los niños que posibiliten su desarrollo motriz, asimismo proponer actividades como la lectura para aquellos períodos en los que el niño está inactivo, con la intención de alejarlo de las pantallas y que estas no afecten a la calidad de sueño y bienestar.

5.1.2 Recursos para trabajar habilidades Sociales.

Título	<i>Familias en positivo</i> . Guía completa para padres, para proteger a sus hijos en internet.
Formato	HTML Software de aplicación Web
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> ● Concientizar a los padres sobre el impacto de la tecnología en los niños. ● Conocer los contenidos a los que están expuestos los niños en la red como método para garantizar su bienestar físico y emocional.
Edad	A partir de 4 años
Descripción	<p>Señalan ocho áreas a las que se debe prestar atención cuando los menores navegan por el mundo online, además señalan que no son pautas sobre lo que se debe hacer ahora, sino un recurso al que se debe prestar atención a medida que los niños crecen.</p> <p>A continuación, se detallan brevemente las implicaciones de cada una de las áreas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Teléfonos móviles y app: donde afirman que la media de edad para acceder a ellos ronda los 10 años. 2. <i>Streaming</i> de contenido y televisores inteligentes: Son un buen recurso si se tiene en cuenta su valor educativo y el control paterno para su acceso. 3. Consolas para <i>gaming</i> y juegos online: Es importante tener cuidado con estos medios ya que los menores pueden encontrarse con peligros como acoso u ofrecer su información personal en la red. 4. Redes sociales: A pesar de no ser una preocupación en la etapa infantil es un factor a tener en cuenta cuando el niño esté cerca de los 8 años. 5. <i>Cyberbullying</i>: Este parámetro no se enmarca como objetivo a atender en menores de 6 años, pero es un factor a tener en cuenta cómo método de prevención y conocimiento de las familias. 6. Privacidad y seguridad de la información: A los padres les concierne el efecto del mundo online sobre la salud emocional y física de los niños, ya que son susceptibles

	<p>a diferentes amenazas que vulneran su seguridad.</p> <p>7. Visualización de contenido inapropiado en internet: Se debe tener presente que internet en un lugar abierto y público y los niños pueden encontrar contenidos para adultos que resultan desconcertantes para ellos.</p> <p>8. Los depredadores de internet: Cualquier usuario de internet puede sufrir algún tipo de acoso sexual. En niños menores de 6 años se puede empezar haciendo hincapié en aspectos como el uso responsable de internet para evitar estos sucesos en etapas posteriores.</p>
Implicación teórica	Buena parte de las acciones humanas básicas dependen de una adaptación previa al entorno natural y al entorno social, de forma que cuando el ser humano actúa en un medio artificial, como es el caso de los entornos telemáticos, hay que tener en cuenta los procesos de adaptación y aprendizaje necesarios para poder intervenir (Echeverría, 1998).
Aplicación	<p>Con esta guía los padres tendrán información para poder intervenir con sus hijos a la hora de que éstos hagan sus primeras aproximaciones a las TIC. Es necesario que las familias atiendan las necesidades del entorno más próximo del menor, pero además deben tener conocimiento previo de las implicaciones de las TIC en sus vidas para garantizar el bienestar emocional del niño, mientras le enseñan y explican progresivamente cuando sea necesario, cómo manejar estas herramientas.</p> <p>Mediante estas orientaciones se podrán adquirir habilidades para una correcta utilización de estos recursos, que servirán a su vez de punto de partida para introducir y adaptar al niño al mundo digital.</p>

Título	Guía de Mediación Parental: para un uso seguro de internet por parte de los menores.
Formato	Documento portátil digital (<i>freeware</i>): PDF
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ● Informar a las familias sobre estrategias que ayuden a prevenir riesgos en la red y a detectar y afrontar problemas. ● Ofrecer pautas que permitan el desarrollo de habilidades para proteger a los menores en internet.
Edad	0-6 años.
Descripción	<p>Ofrecen pautas sobre los siguientes temas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cómo nos adaptamos a cada edad?: afirman que la clave no está tanto en la edad, sino en el grado de autonomía, responsabilidad y madurez del menor. 2. A nivel técnico ¿qué podemos hacer?: La televisión, la videoconsola y algunos

	<p>juguetes con conexión poseen sus propias funciones de control, por lo que se deben configurar de acuerdo con su edad y sus capacidades.</p> <p>3. ¿Qué ocurre si los niños tienen un problema en internet?: conversar y escuchar creando un clima de confianza.</p> <p>4. ¿Dónde puedo informarme?: ofrecen un enlace con varios programas y guías sobre seguridad y uso de internet para padres, denominada Internet Segura for Kids.</p>
Implicación teórica	<p>Hemos de poder diferenciar los contextos en los que se produce la comunicación hoy en día ya que cuando se habla de la televisión, de los videos y de las redes telemáticas tipo Internet, suele decirse que estamos ante nuevos medios de información y comunicación. Eso es cierto, pero resulta insuficiente para analizar su impacto social.</p>
Aplicación	<p>El modelo y los contextos donde se producen los aprendizajes es cada vez más diferente y dinámico, lo que puede provocar incertidumbre en las familias por las implicaciones y limitaciones que supone la implementación de las TIC, por ello y a través de estas pautas se cuenta con la posibilidad de informarse para introducir y poner práctica métodos que tengan en cuenta las necesidades del niño en materia de TIC y de habilidades socioemocionales para acceder a las mismas.</p>

5.2 Guía con estrategias de información y formación docente para favorecer comunidades de aprendizaje que trabajen contenidos emocionales, a través de las TIC.

Objetivos:

- Informar y formar al maestro para que ofrezca una educación de calidad a sus alumnos.
- Ofrecer recursos que sirvan para enriquecer la labor docente, como método de desarrollo para trabajar habilidades socioemocionales a través de las NT

El maestro debe observar las aptitudes y necesidades del niño para descubrir qué tipo de recurso utilizar y qué estrategias de innovación y mejora introducir. Es necesario que el maestro tenga en cuenta las directrices que marca el currículum para atender las necesidades individuales y grupales de cada niño a la hora de poner en práctica y desarrollar estos contenidos.

5.2.1 Estrategias de formación para *aprender con otros*.

(foros, talleres, experiencias educativas (online) de otros centros).

Título	INTEF: proyecto Procomún <i>La aventura de aprender</i>
Formato	HTML Software de aplicación Web
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ● Presentar el conocimiento como una empresa colaborativa, colectiva, social y abierta, que permite el desarrollo de habilidades para la vida. ● Ofrecer recursos online que sirvan como herramienta pedagógica para los maestros.
Características	<p>La aventura de aprender es un espacio de encuentro alrededor de los aprendizajes que permiten descubrir las prácticas, atmósferas, espacios y agentes que hacen funcionar las comunidades.</p> <p>En la sección de experiencias encontramos diversos videos ordenados temáticamente donde se observan proyectos pedagógicos que presentan las vivencias y aprendizajes que se llevan a cabo en otros centros y lugares, como el Proyecto pedagógico libre y en la naturaleza denominado <i>Saltamontes</i>; el Proyecto de <i>robótica en la escuela infantil y primaria</i> o el Proyecto <i>en busca de la esencia</i> el cual recoge buenas prácticas sobre el diseño de los espacios destinados al aprendizaje de centros educativos de todo el mundo.</p> <p>Por otro lado, el maestro cuenta con la explicación de una serie de proyectos colaborativos donde explican cómo hacer una asamblea, cómo hacer un banco de tiempo, cómo hacer una unidad de compostaje o cómo hacer una biblioteca humana. Este material se presenta en forma de guías didácticas las cuales buscan conectar la actividad de las aulas con lo que ocurre fuera del contexto escolar.</p>
Implicación teórica	<p>La labor docente, estará orientada hacia el uso de metodologías activas en las que el estudiante sea el protagonista y el constructor de su conocimiento, las cuales deben servir para fomentar la autonomía como la pedagogía inversa o metodologías para fomentar la colaboración como el aprendizaje cooperativo, aprendizaje por proyectos o creando equipos de investigación dentro del aula, ya que los niños pueden desarrollar mediante estas dinámicas, habilidades personales e interpersonales, que favorecen su desarrollo emocional y por ende una correcta adaptación al entorno social y digital.</p>
Rol docente	<p>Las nuevas tecnologías ofrecen la posibilidad de innovar y mejorar la práctica docente, por lo que esta estrategia sirve para que el maestro conozca otras experiencias educativas que sirvan para orientar su práctica hacia al desarrollo del niño en la sociedad.</p>

5.2.2 Estrategias de formación para *aprender juntos*.

(marco común de comunicación en red; webs para que los maestros compartan sus conocimientos y experiencias con otros docentes).

Título	EDUCATECA IB
Formato	HTML Software de aplicación Web: Biblioteca Digital
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ● Ofrecer material abierto online para alumnos y maestros. ● Fomentar el hábito lector.
Características	<p>Este espacio se divide en dos partes, mediante la biblioteca digital los docentes y alumnos pueden centrarse en la búsqueda de material para consultarlo o consumirlo de manera individual, ya sea por temas o mediante su propio buscador. Por otro lado, tenemos el Plan Lector que sirve como espacio de aprendizaje común e interactivo, ya que medida que avanza la lectura se proponen ejercicios o preguntas relacionadas con el cuento.</p> <p>Para poder acceder a EDUTECA IB, el centro educativo debe tramitar el alta de todo el profesorado y el alumnado interesado en este recurso, para disfrutar de libros, cómics, novelas o cuentos centrados en temas como arte, música, lengua, literatura, matemáticas, tecnología etc.</p> <p>Por su parte para trabajar el Plan Lector el maestro debe proponer el cuento que se trabajará de forma cooperativa intentando que los menores adquieran amor y hábito por la lectura a través de una serie de cuentos/historias que tratan de temas como la amistad, la felicidad, la inclusión, el amor, entre otros.</p> <p>En relación con los ejercicios que propone este plan, el docente podrá añadir o modificar su contenido en función de las necesidades presentes, así como también crear su propio plan lector para compartirlo con los demás usuarios. Además, el docente podrá observar el desarrollo y evolución del niño dentro del plan en el espacio destinado para mostrar sus progresos de forma estadística.</p>
Implicación teórica	<p>Cabe señalar la importancia de la lectura como método de expresión y regulación emocional del menor, por ello uno de los contenidos del currículum señala que en el segundo ciclo de infantil el aprendizaje debe estar encaminado hacia el “Interés para compartir interpretaciones, sensaciones y emociones provocadas por las producciones literarias” así como la “Utilización y valoración progresiva de la lengua oral para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, expresar y comunicar ideas y sentimientos y como ayuda para regular la propia conducta y la de los demás”</p>
Rol docente	<p>Se debe tener en cuenta que este medio es una biblioteca como cualquier otra con la diferencia que es más respetuosa con el medio ambiente ya que sus recursos se reúnen de forma digital. Es una forma de agilizar y facilitar el acceso a los contenidos necesarios para trabajar la expresión y la comunicación por medio de la lectura.</p>

5.2.3 Estrategias de formación para *aprender de manera autónoma*.

(Videos educativos, tutoriales, guías instructivas, cursos online abiertos) Construye su conocimiento activando, sosteniendo y procesando la información.

Título	Guía ¿Me haces caso?
Formato	Documento portátil digital (<i>freeware</i>): PDF
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar al niño y tomar en serio sus opiniones. • Promover y poner en práctica estrategias que fomenten la participación en niños menores de 8 años.
Características	<p>Esta guía se presenta en siete capítulos que buscan promover el derecho de los niños “pequeños” a ser escuchados de forma que puedan ofrecer su opinión a través de la participación.</p> <p>Capítulo 1 La noción de participación: en este apartado exponen que los niños empiezan a desarrollar habilidades y competencias necesarias para participar desde que nacen, pero señalan que la receptividad y el respeto que demuestran los adultos que se ocupan de su cuidado y el entorno que los rodea pueden incrementar y apoyar el desarrollo de dichas facultades y características personales.</p> <p>Capítulo 2 Argumentos a favor de la participación de los niños pequeños: la participación promueve el desarrollo del niño; protege mejor a los niños ya que les permite manifestar sus puntos de vista y contribuir a su propia protección; produce mejores resultados en cuanto a que hoy en día se valora más la infancia, ya que se le concede más protagonismo; refuerza la democracia y promueve un derecho humano fundamental.</p> <p>Capítulo 3 ¿Cómo se pone en práctica la participación?: la participación por parte del menor implica que sea escuchado y que sus decisiones sean tomadas en serio, donde se valora el contexto inmediato y las actividades en las que el niño puede establecer una participación activa.</p> <p>Capítulo 4 Grados de participación: cuanto más grande sea el nivel participativo del menor mayor serán sus capacidades para influir en lo que le sucede y contará con más oportunidades para su desarrollo personal. Estos niveles se presentan en forma de procesos consultivos, procesos participativos y procesos autónomos.</p> <p>Capítulo 5 Oportunidades para la participación de los niños pequeños en los distintos ámbitos: dentro del contexto familiar, en los contextos relacionados con la primera infancia, en la escuela, en la sanidad y en las comunidades locales.</p> <p>Capítulo 6 ¿Cómo se mide la participación?: no es una respuesta sencilla, pero actualmente existe interés en desarrollar criterios o indicadores que contribuyan en este sentido, así por ejemplo señalan que se pueden valorar aspectos como el alcance o grado de la participación del niño (¿Qué estamos haciendo?), los criterios de calidad para la promoción de una participación eficaz (¿Cómo lo estamos haciendo?) y el impacto de la participación en el</p>

	<p>niño y su contexto (¿Por qué los estamos haciendo?).</p> <p>Capítulo 7 Matriz para medir la participación infantil: presentan un ejemplo ilustrativo en forma de tablas, las cuales reflejan cómo pueden aplicarse los criterios para obtener un cuadro general del alcance, la calidad y el impacto de la participación infantil.</p>
Implicación teórica	<p>La <i>Convención sobre los derechos del niño</i> (1991) menciona en su Artículo 12 que todo niño tiene derecho a expresar su opinión y a que ésta se tenga en cuenta en todos los asuntos que le afectan, asimismo en el Artículo 13 señalan el niño tiene derecho a buscar, recibir y difundir información, siempre que ello no vaya en menoscabo del derecho de otros.</p>
Rol docente	<p>Se debe ofrecer un contexto que fomente la participación, el diálogo, la escucha activa por medio de interacciones comunicativas que sean de un alto grado de calidad ya sea por su contenido, como por los valores, habilidades y competencias que se producen cuando el niño participa.</p>

Título	<p>Marco Común de Competencia Digital Docente</p>
Formato	<p>Documento portátil digital (<i>freeware</i>): PDF</p>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ● Posibilitar que los profesores conozcan, ayuden a desarrollar y evalúen la competencia digital de los alumnos. ● Facilitar una referencia común con descriptores de la competencia digital para profesores y formadores. ● Ayudar a que el docente tenga la competencia digital necesaria para usar recursos digitales en sus tareas docentes. ● Influir para que se produzca un cambio metodológico tanto en el uso de los medios tecnológicos como en la metodología educativa en general.
Características	<p>En este Marco se establecen las cinco áreas que componen la Competencia Digital Docente:</p> <p>Área 1. Información y alfabetización informacional: Identificar, localizar, obtener, almacenar, organizar y analizar información digital, datos y contenidos digitales, evaluando su finalidad y relevancia para las tareas docentes.</p> <p>Área 2. Comunicación y colaboración: Comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes; conciencia intercultural.</p> <p>Área 3. Creación de contenidos digitales: Crear y editar contenidos digitales nuevos, integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.</p>

	<p>Área 4. Seguridad: Protección de información y datos personales, protección de la identidad digital, protección de los contenidos digitales, medidas de seguridad y uso responsable y seguro de la tecnología.</p> <p>Área 5. Resolución de problemas: Identificar necesidades de uso de recursos digitales, tomar decisiones informadas sobre las herramientas digitales más apropiadas según el propósito o la necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, usar las tecnologías de forma creativa, resolver problemas técnicos, actualizar su propia competencia y la de otros.</p> <p>Además, establece tres dimensiones en cada una de las competencias de las cinco áreas que lo componen. La primera dimensión es básica, y en ella se incluyen los niveles A1 y A2. La segunda dimensión es intermedia, en la cual se incluyen los niveles B1 y B2. Por último, la tercera dimensión es avanzada, y la misma incluye los niveles C1 y C2. Esta estructura está diseñada para identificar el nivel de competencia digital de un docente, estableciendo así, un nivel progresivo de desarrollo y autonomía que parte desde el nivel A1 y continúa hasta el nivel máximo, C2.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● A1 Nivel básico: posee un nivel de competencia básico y requiere apoyo para poder desarrollar su competencia digital. ● A2 Nivel básico: cuenta con un nivel de competencia básico, aunque con cierto nivel de autonomía y con un apoyo apropiado, puede desarrollar su competencia digital. ● B1 Nivel intermedio: nivel de competencia intermedio, por lo que, la persona por sí misma y resolviendo problemas sencillos, puede desarrollar su competencia digital. ● B2 Nivel intermedio: de forma independiente, respondiendo a sus necesidades y resolviendo problemas bien definidos, puede desarrollar su competencia digital. ● C1 Nivel avanzado: nivel de competencia avanzado, por lo que puede guiar a otras personas para desarrollar su competencia digital. ● C2 Nivel avanzado: respondiendo a sus necesidades y a las de otras personas, puede desarrollar su competencia digital en contextos complejos.
<p>Implicación teórica</p>	<p>Son los maestros quienes deben estar al día de los avances y las implicaciones tecnológicas si quieren conseguir procesos innovadores, que den cobertura al desarrollo de las competencias emocionales y digitales tanto de sí mismo como de los niños. Asimismo, por medio de este recurso se busca reducir la brecha digital a las que se le atribuyen entre otras cosas la falta de competencias de los usuarios que utilizan las TIC.</p>
<p>Rol docente</p>	<p>La formación docente dentro del contexto tecnológico repercutirá en una educación digital efectiva que permitirá asumir los retos y las nuevas formas de llevar a la práctica los aprendizajes.</p>

	El papel del docente debe centrarse en el aprendizaje autónomo y posterior fomento de habilidades que ayuden crear nuevos modelos de acceso y uso de las TIC y que sirvan de referencia para toda la comunidad educativa.
--	---

Título	Guía Competencias y Estándares TIC desde la dimensión pedagógica
Formato	Documento portátil digital (<i>freeware</i>): PDF
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Trascender el uso de las TIC y centrarse en la práctica docente como el proceso más importante a transformar. • Ofrecer este material como referente de formación para el mejoramiento de la calidad educativa en instituciones educativas en cualquier nivel de formación, desde un abordaje de niveles de apropiación de las TIC y sus usos educativos.
Características	<p>En primer lugar se describen los elementos del contexto donde señalan el impacto y el rol de las TIC en el ámbito educativo; la relación entre la Educación de Calidad y la incorporación de las TIC donde exponen debe desaparecer el interrogante sobre cuál es su impacto, para establecer un nuevo interrogante en torno a cómo las usamos para incrementar la calidad educativa; el uso reflexivo de las TIC y la formación docente en habilidades necesarias para el siglo XXI tales como: Pensamiento crítico, pensamiento creativo, comunicación, colaboración, habilidades psicoeducativas, habilidades vocacionales y de liderazgo, habilidades colaborativas y cooperativas.</p> <p>En cuanto al modelo competencial se establece que el objetivo de un plan de formación fundamentado en la apropiación de las TIC debe partir del desarrollo de una serie de competencias en el uso educativo de ellas. En este caso, se privilegian las competencias relacionadas con el diseño, la implementación y la evaluación de espacios educativos significativos mediados por TIC. Entre las diferentes fases de apropiación de las TIC se encuentran la integración, la reorientación y la evolución. Además, dicho modelo ha sido enriquecido considerando dos aspectos: 1) las competencias diferenciadas para diseñar, implementar y evaluar escenarios educativos apoyados en TIC, y 2) se describen niveles de conocimiento, utilización y transformación de prácticas educativas con apoyo de las TIC. La inclusión de estas dos dimensiones agrega profundidad al análisis por fases de la apropiación de las TIC en escenarios educativos y permite una comprensión más cercana de lo que ocurre en contextos educativos reales.</p> <p>Por otra parte, se establece una ruta formativa que consta de cinco fases las cuales buscan facilitar a las instituciones educativas y sus docentes un proceso de formación acorde a las necesidades y nivel de apropiación de las TIC:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fase 1: valoración del nivel de apropiación de las TIC en las prácticas educativas. • Fase 2: reflexión e instrucción en el uso de las TIC para la promoción de procesos

	<p>de enseñanza y aprendizaje significativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Fase 3: uso guiado de prácticas educativas apoyadas en TIC. ● Fase 4: revisión de los resultados de la implementación de la práctica educativa apoyada en TIC. ● Fase 5: sistematización de prácticas educativas apoyadas en TIC exitosas. <p>Por último, hacen referencia a los métodos de evaluación de prácticas docentes a partir de los niveles de apropiación, los cuales incluyen aspectos a analizar como la definición de objetivos, las unidades de trabajo y prácticas educativas, las fuentes de información, las técnicas de recolección de la información entre otros.</p>
Implicación teórica	<p>Actualmente el término TIC se ha normalizado y es parte habitual de nuestras vidas, sin embargo, hemos de considerar la perspectiva global en cuanto su uso y utilización, ya que la falta de competencias sociales y emocionales de los individuos ha desencadenado el incremento de nuevas adicciones asociadas, por ejemplo, a los videojuegos en línea.</p>
Rol docente	<p>En necesario valorar de qué manera el maestro puede mejorar e innovar su práctica...</p>

6. Conclusión.

Antes que nada, debemos partir remarcando la importancia de continuar con la investigación y el estudio sobre la influencia e importancia de las emociones en nuestras vidas, debido a que se trata de un aspecto determinante para desenvolvemos y adaptarnos al entorno y conseguir ciudadanos emocionalmente más inteligentes, tal y como menciona Bisquerra (2003) al hablar de las competencias necesarias para la vida, éstas deben conllevar al desarrollo de habilidades en el niño que posibilite la regulación de sus emociones y le ayude a contrastar lo que ya sabe mediante una participación activa y a través de conductas prosociales y positivas como la empatía, la asertividad, el espíritu crítico, la autoconciencia o la resolución de conflictos.

Relacionado con los recursos expuestos en este trabajo, en su conjunto representan un punto de partida para fomentar el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en aquellos ambientes donde conviven, aprenden y se desarrollan todos aquellos niños con edades comprendidas entre cero y seis años, donde los referentes dentro del contexto familiar y escolar son los encargados de adecuar y preparar el entorno del niño, para conseguir, tal y como señala Echeverría (1998) abordar de forma eficaz los nuevos escenarios donde se producen los aprendizajes y la comunicación, así como para enfrentar los retos y carencias en materia de emociones y tecnología, entendiendo que las emociones son fundamentales para prevenir conductas negativas, adictivas o perjudiciales.

En cuanto a las guías para las familias centradas en el desarrollo de habilidades emocionales, ofrecen estrategias para construir un entorno con relaciones y emociones saludables a través de la implicación y participación por parte del adulto, donde el desarrollo de habilidades personales e interpersonales en el menor se convierten en la finalidad principal. Por ello la necesidad de que los padres o tutores adquieran unos conocimientos básicos para ayudar al niño a enfrentar sus necesidades individuales y las que se presentan en relación con los demás, por lo que es importante conocer el estado emocional del menor, siendo esto un precedente para llevar a cabo intervenciones más respetuosas, donde éste se sienta seguro y arropado para expresarse y comunicarse de forma efectiva, con los demás y dentro de los diferentes contextos.

Por su parte las guías para fomentar habilidades sociales se imponen como un recurso que aborda la realidad latente que supone el uso y acceso de las TIC, por este motivo, las familias no deben descuidar a los niños en este sentido, ya que incluso si las NT se utilizan como método

lúdico, dinámico e interactivo, debemos considerar su sentido educativo al establecer pautas para un uso de forma responsable.

En cuanto a los maestros, necesitan dejar a un lado los miedos y reticencias que rodean las NT, ya que éstas tarde o temprano se verán normalizadas, de forma que es necesario una mayor implicación por parte del profesorado para alcanzar los objetivos que hagan frente a las necesidades de sus alumnos, por tanto cada una de estas estrategias son una puerta abierta para invitarnos a formar parte del tercer entorno y aprender a trabajar de forma cooperativa por medio de las NT, teniendo en cuenta que el aprendizaje en red es uno de los requisitos principales para interactuar, enriquecer y compartir conocimientos.

La comunidad educativa debe considerar que el problema no son los estudiantes y el uso que hacen de las TIC, sino la visión que tenemos sobre ellos y el tipo de actividades que les proponemos, ya que en ocasiones se determina lo que es bueno y adecuado para el niño, mientras se obvia la realidad presente, hecho que se constata a través de la falta de competencias para acceder a las tecnologías, utilizadas en ocasiones como método de distracción. Necesitamos formar a toda la comunidad educativa de forma que permita un desarrollo y un uso adecuado de las TIC, de forma que se adapten correctamente al espacio digital en el que conviven, promoviendo nuestra inteligencia emocional al sentirnos incluidos y adaptados al sistema ya que siempre contamos con herramientas innovadoras o que han evolucionado para ayudar a enfrentarnos a los nuevos retos tecnológicos que se presenten.

Debemos considerar que hablar de emociones no solo significa decir cómo te sientes, sino que se trata de un entramado, en el que se necesita observar y reflexionar más en profundidad sin dejar pasar los pequeños momentos, ya que cualquier lugar, escenario o ambiente puede convertirse en una fuente infinita de conocimientos. Debemos crear historias, juegos, momentos y sonrisas, pero también estrategias tecnológicas innovadoras que permitan perpetuar las tan importantes relaciones sociales como apoyo esencial del menor, a través de la formación y el traspaso de valores por parte de maestros y familias que ayuden a crear nuevas formas de aprender y adaptarse a esas NT.

Estas orientaciones si bien permiten dar respuestas no se tratan de recetas definitivas ya que las familias y maestros deben prepararse teniendo en cuenta su realidad, para cubrir las necesidades emocionales y tecnológicas que conlleva la normalización de las TIC.

7. Referencias.

- Agencia Española de Consumo, Seguridad Alimentaria y Nutrición. (2013) Activilandia: ¿Qué sano es divertirse!
Disponible en: <http://www.activilandia.aecosan.msssi.gob.es/observatorio.html>
- Aguerrondo, I. (1999). El Nuevo Paradigma de la Educación para el siglo XXI. OEI. Programas. Desarrollo Escolar y Administración Educativa, 13
- Ávila Díaz, W. D. (2013). Hacia una reflexión histórica de las TIC. Hallazgos, 10(1794–3841), 213–233.
Disponible en: <http://www.redalyc.org>.
- Área, M., & Adell, J. (2009). E-Learning: Enseñar y Aprender en Espacios Virtuales Manuel. Tecnología Educativa. La Formación Del Profesorado En La Era de Internet, enero 2009, 391–424.
- Ar-sandbox (2020). KinectSandbox (1.9) [software]. Disponible en: <https://ar-sandbox.eu/>
- Arzate Gordillo, J., Rocha Bernabé, M. D. R., & Cruz Hernández, H. (2008). Las TIC's y la PNL como Apoyo para la Creación de Nuevos Ambientes de Aprendizaje en una Asignatura Técnica [PDF] Disponible en: <https://www.repositoriodigital.ipn.mx>
- Belloch, C. (2009). Entornos Virtuales de Aprendizaje. [PDF] Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia, 1–9. Disponible en: <http://www.uv.es>
- Berenguer, C. (2016). Acerca de la utilidad del aula invertida o flipped classroom. XIV Jornadas de Redes de Investigación En Docencia Universitaria., 1466–1480. Disponible en: <http://rua.ua.es>
- Bisquerra, R. (2003). Educación Emocional Y Competencias. Revista de Investigación Educativa, 21, 7–43.
Disponible en: <http://revistas.um.es>.
- Bisquerra, Rafael (Coord.) Punset, Eduard; Mora, Francisco; García Navarro, Esther; López-Cassà, Èlia; Pérez-González, Juan Carlos; Lantieri, Linda; Nambiar, Madhavi; Aguilera, Pilar; Segovia, Nieves; Planells, Octavi. (2012). ¿Cómo educar las emociones? La inteligencia emocional en la infancia y la adolescencia. Esplugues de Llobregat (Barcelona). Disponible en: <https://www.faroshsjd.net>
- Cabral, S. C. (2012). Desarrollo de la relación entre inteligencia emocional y los problemas de convivencia: estudio clínico y experimental. Editorial Visión Libros. Madrid. Disponible en: <https://books.google.es> ISBN 8490111030, 9788490111031
- Cádiz Deleito, J. (1993). Ciclos del desarrollo tecnológico. Arbor: Ciencia, Pensamiento y Cultura, 566, 59-98. ISSN. 0210-1963
- Cía, Alfredo H. (2013). Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. Revista de

- Neuro-Psiquiatría, 76(4),210-217. ISSN: 0034-8597. Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3720/372036946004>
- Conselleria d'Educació, Recerca i Universitat. (2019). EDUTECA IB. Recuperado de:
<https://eduteca.biblioescolaib.cat/>
- Decreto 71/2008, 27 de junio, por el que se establece el currículum de Educación Infantil.
- Duarte, E. S. (2008). Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) desde una perspectiva social. XII, 155–162.
- Echeverría, J. (1998). Teletecnologías, espacios de interacción y valores. *Teorema: Revista Internacional De Filosofía*, 17(3), 11-25. Recuperado el: 13 de abril de 2020 de: www.jstor.org/stable/43047297
- García, M., & Giménez, S. (2010). La inteligencia emocional y sus principales modelos: propuesta de un modelo integrador. *Espiral Cuadernos Del Profesorado*, 3(6), 4. ISSN-e 1988-7701
- Garrido P. A., & Padial E. M. (2019). El bienestar emocional en la infancia. Guía para padres, madres y profesionales [PDF]. Sevilla. Consejería de Salud y Familias. Disponible en:
<https://www.observatoriodelainfancia.es>
- González, R., Román, Y. (2012, junio). ¿Quién te quiere a ti? Guía para padres y madres: cómo educar en positivo. [Archivo PDF]. Madrid. Save the Children. Recuperado de:
<https://www.savethechildren.es/publicaciones>
- Herebero, E. S., & Ceballos, M. del P. G. (2017). Desarrollo de la inteligencia interpersonal e intrapersonal en educación primaria a partir del uso de tecnologías de información y comunicación: estudio de casos. *Notandum*, 175–188
- Hochstadt, A. (n.d.). Guía Completa para Padres – Protege a tus Hijos en Internet [Blog]. Recuperado de:
<https://es.vpnmentor.com/blog/guia-completa-para-padres-protege-tus-hijos-en-internet/>
- Humphreys, G. (2019). Sharpening the focus on gaming disorder. *Bulletin of the World Health Organization*, 97(6), 382–383. Disponible en: <https://doi.org/10.2471/BLT.19.020619>
- Instituto Nacional de Estadística. (2019). Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares Año 2019. 1–4. [PDF] Disponible en: <https://www.ine.es>
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (2019). La aventura de aprender: Guías. Disponible en: <http://laaventuradeaprender.intef.es/guias>
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado. (2017). Marco Común de Competencia Digital Docente. [PDF]. Disponible en: <https://aprende.intef.es>

- Internet Segura for kids (2019). Guía de mediación parental: para un uso seguro y responsable de Internet por parte de los menores [PDF]. Madrid. Instituto Nacional de Ciberseguridad. Disponible en: <https://www.observatoriodelainfancia.es>
- Lansdown, G., & Behn, C. P. (2005, mayo). ¿Me haces caso?: el derecho de los niños pequeños a participar en las decisiones que los afectan. Institut per a l'Educació i la Primera Infància. Disponible en: <http://www.caib.es/sites/primerainfancia>
- Lahoz-Beltrá, R. (2010). Bioinformática: Simulación, vida artificial e inteligencia artificial. Ediciones Díaz de Santos. Disponible en: <https://books.google.es> ISBN 8479781815, 9788479781811
- Lázaro F. (21 de abril de 2020). Una orden interna de la Guardia Civil pidió recopilar bulos y 'fake news' "susceptibles" de generar "desafección" al Gobierno. Diario El Mundo. Disponible en: <https://www.elmundo.es>
- Ley orgánica de Educación 2/2006, de 3 de mayo, Boletín oficial del Estado, 106(4), 17158 17207.
- Mababu, R. (2009). La influencia de Charles Darwin en el Estudio de las Diferencias Individuales, de Francis Galton. Revista de Historia de La Psicología, 30(2), 215–222. ISSN 0211-0040
- Aguilar Ramos, M.d.C. y Leiva Olivencia, J.J. (2012). La participación de las familias en las escuelas TIC: análisis y reflexiones educativas. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 40, 7-19
- Martínez, R. M. G. (2012). El uso de la WebQuest como recurso didáctico innovador en el 2º ciclo de Educación Infantil. Revista Electrónica de Investigación y docencia (REID), (7).
- Martínez, J. (n.d.). Pediatría-Neurociencia-Inteligencia Emocional (3).
- Mazzarella, C. (2008). Desarrollo de habilidades Metacognitivas con el uso de las TIC. Investigación y Postgrado, 23(2), 175–204. ISSN 1316-0087
- Ochoa-Angrino, S., Caicedo-Tamayo, A. M., Montes-González, J. A., & Chávez-Vescance, J. D. (2016). Competencias y estándares TIC desde la dimensión pedagógica. Pontificia Universidad Javeriana de Cali, 77. [PDF] Disponible en: <http://www.unesco.org>
- Park, Y. (2019). DQ Global Standards Report 2019 Digital Intelligence. 1–61. Disponible en: <https://www.dqinstitute.org>
- Salovey, P., & Mayer, J. (1990). Inteligencia emocional. Imaginación, Conocimiento y Personalidad, 9(3), 185-211
- Sangrador Merino, J. (2019). Actividades de aula para el desarrollo de la Inteligencia Emocional mediante TIC (tesis de maestría). Universidad de Valladolid, España.

- Save the Children. (2017). Acceso de las Nuevas Tecnologías de los menores de edad [PDF]. Disponible en:
<https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- UNESCO. (2018) Las competencias digitales son esenciales para el empleo y la inclusión social. Disponible en:
<https://es.unesco.org>
- UNICEF. (2016). Convención de los Derechos del Niño. Disponible en: <https://www.un.org/es>
- Trujillo Flores, M. M., & Rivas Tovar, L. A. (2005). Orígenes, evolución y modelos de inteligencia emocional. *Innovar: Revista de Ciencias Administrativas y Sociales*, 15(25), 9–24. ISSN 0121-5051
- Velandia, L. N. M., Gómez, L. A. P., Piragauta, J. D., Herrera, F. S., Aros, C. G., Bello, G. P., (2018). Las TIC en la educación. *El Papel de Las Tic En La Transformación de La Sociedad*, 11–32. Disponible en:
<https://doi.org/10.2307/j.ctv11wjdp.4>
- World Health Organization. (2019). WHO Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 year of age. In World Health Organization. Disponible en: <https://apps.who.int/iris>