



Una invitación a reflexionar sobre el uso de la tecnología en las aulas, la familia, la sociedad y los efectos que está produciendo en niños, adolescentes y jóvenes.

## RESUMEN DE LA JORNADA SOBRE “EL BUEN USO DE LAS PANTALLAS”

Más de 200 personas en la sesión matinal y 110 en los grupos de reflexión de la tarde, han participado en la jornada educativa dedicada al buen uso de la tecnología y a los problemas y situaciones que su uso indiscriminado provoca en la población infantil y juvenil.

**En este enlace se puede ver el video resumen de la jornada matinal:**

[Página Web del Ayuntamiento de Alcobendas](#)

Profesionales de la educación, familias, AMPAS, estudiantes y asociaciones han podido escuchar a distintos expertos contestar a la pregunta "*¿Pantallas tóxicas?*". En la jornada ha habido una amplia representación de la Comunidad educativa de Alcobendas y los directores de centros educativos han participado activamente.

El Viceconsejero de Organización Educativa de la Comunidad de Madrid, José Carlos Borreguero y la alcaldesa, Rocío García Alcántara, han inaugurado esta jornada, amplia por su duración y multidisciplinar por la diversidad de los expertos convocados.

La alcaldesa ha subrayado el compromiso de Alcobendas con el bienestar emocional de sus alumnos y el trabajo continuado que se realiza desde todos los servicios educativos para la prevención de los problemas que las pantallas provocan.

César Antonio Molina ha abierto la jornada con una ponencia titulada "*La colonización de la educación*": aplicar el sustantivo "colonización" al uso tecnológico ha planteado a los participantes una reflexión sobre la dicotomía del bien y el mal en la tecnología. La ponencia del conocido ensayista, filósofo y escritor ha servido como punto de partida de la jornada, entrando en nuestro tiempo y en nuestra sociedad esta realidad que ya forma parte de la agenda pública de familias, docentes y otros protagonistas.

Mar Romera, reconocida pedagoga y especialista en inteligencia emocional, presentó en su conferencia titulada: "*¿pegados a una pantalla?: educación, inteligencia emocional y tecnología*", las claves para gestionar el uso de pantallas en menores y enfatizó que "lo primero que deberíamos hacer los adultos es no utilizar pantallas delante de los peques, aunque sean bebés". Habló sobre los límites y de la gestión emocional de las redes sociales y ofreció herramientas y claves de interpretación.

La conferencia despertó mucho interés entre los participantes que pudieron compartir con la experta granadina toda la jornada y conversar con ella en los grupos de reflexión vespertino.

El director de cine Rubén Guindo, formado en el CIFP José Luis Garci, fue el encargado de poner las imágenes a la jornada y con su cortometraje "*Perder*", con 12 premios y 60 nominaciones, conmovió al auditorio que se identificó con las distintas situaciones del audiovisual. Compartimos con él sus preocupaciones en los binomios niños y móviles, internet y violencia.

La mesa de expertos titulada "*Lo que las pantallas no enseñan* ", moderada por el concejal de Educación y Participación Ciudadana, Fernando Martínez Rodríguez, presentó la experiencia de cuatro profesionales, dos de ellas de la Comunidad de Madrid: Isabel Serrano asesora de la Concejalía de Educación de la Comunidad de Madrid y especialista en los protocolos educativos de móviles y de acoso escolar y Laura Escalada experta en adicciones tecnológicas. Rocío García de Leaniz de la Fundación Fase y el programa *Empantallados* mostró su experiencia con familias y la directora del IES Severo Ochoa de Alcobendas, Raquel Lapeña, el trabajo que se realiza desde los centros escolares.

Con la base de citas del libro de Michel Desmurget "*La fábrica de cretinos digitales: los peligros de las pantallas para nuestros hijos*", estas cuatro expertas y el moderador presentaron sus experiencias, la necesidad de protocolos y límites, las carencias de desarrollo, cognitivas y emocionales y también esbozaron herramientas para educar en el buen uso de las tecnologías.

En la jornada de la tarde han participado 110 asistentes en cuatro grupos, se anexan las conclusiones:

- 1. Pantallas en 0-6: retos de la nueva infancia digitalizada.*
- 2. Pantallas y adicciones.*
- 3. Uso responsable de las pantallas y el (nuevo) rol del profesorado.*
- 4. Más allá de las pantallas: el poder del juego en familia.*

Realizar un trabajo grupal de intercambio y reflexión era uno de los objetivos de esta jornada y responder así desde la cotidianidad a la pregunta clave "*¿Pantallas tóxicas?*". Estos cuatro grupos han recogido todas las ideas de las intervenciones de la sesión matinal y en ellos padres, profesores y educadores, familiares y profesionales de la salud han podido plantear problemas, inquietudes y formular posibles soluciones.

Un taller de juegos para los niños ha completado esta jornada con la participación del mago Magicmelow.

Han clausurado la jornada dos actuaciones de la Escuela Municipal de Música y Danza de Alcobendas: los alumnos de música actual en el IES Severo Ochoa y el taller de bebés, actuaciones que recogen el valor de la música, la danza, el movimiento y las expresiones artísticas como facilitadoras del desarrollo de niños y jóvenes.

Trabajar en el buen uso de la tecnología y prevenir el malestar emocional es uno de los objetivos de trabajo de esta concejalía de educación.

# Documento de conclusiones de las mesas de trabajo



Una invitación a reflexionar sobre el uso de la tecnología en las aulas, la familia, la sociedad y los efectos que está produciendo en niños, adolescentes y jóvenes.

## MESA 1

### Pantallas en 0-6: retos de la nueva infancia digitalizada

Se debería ser más consciente de la importancia de regular el uso de las pantallas en estas edades.

Existe una falta de compromiso a nivel global en la sociedad debido a la comodidad que nos regalan las pantallas en los espacios de convivencia familiar.

Se valora como una dificultad la convergencia de múltiples opiniones en el ámbito educativo al respecto del problema de origen y, al no existir un proyecto o decisión común, queda en manos de cada persona.



## CONCLUSIONES

Para las familias con niños y niñas en edad de 0 a 6, **establecer espacios y tiempos en los que, en su presencia, se active el modo PANTALLAS 0.**

**La Escuela es la tabla de salvación y un espacio de privilegio para una infancia libre de pantallas.** Seamos las educadoras las *“influencers”* de las familias.

No podemos tomar decisiones que afectan a la educación de los niños y niñas basadas en la comodidad de los adultos.

## DE 0 A 6 AÑOS PANTALLAS 0

## MESA 2

### Pantallas y adicciones

Existe un gran desconocimiento por parte de familias y profesionales sobre la adicción a las pantallas. Se apunta además la banalización de parte de este problema.

Se analiza también lo complejo de tratar como adicción algo que usamos un porcentaje altísimo de la población de manera continuada, y esto resta trascendencia al problema.

Se valoran multitud de causas que potencian el problema y generan mucha dificultad a la hora de plantear respuestas por la interconexión que existe entre ellas. Desde estructurales, sociales, culturales, relacionales, etc...

La velocidad a la que cambia todo, dificulta a familias y profesionales conocer, no solo los recursos existentes, sino los problemas como tal. Incluso la concepción de que existe una adicción en relación con las pantallas.

Los pocos espacios temporales para la conciliación no facilitan la situación. Se habla de mucho tiempo "solos" sin control o regulación o como una única manera de ocio personal.

Existe una polarización en la mirada sobre el problema, como en otros ámbitos del contexto social, que dificulta el debate constructivo y la búsqueda de soluciones.

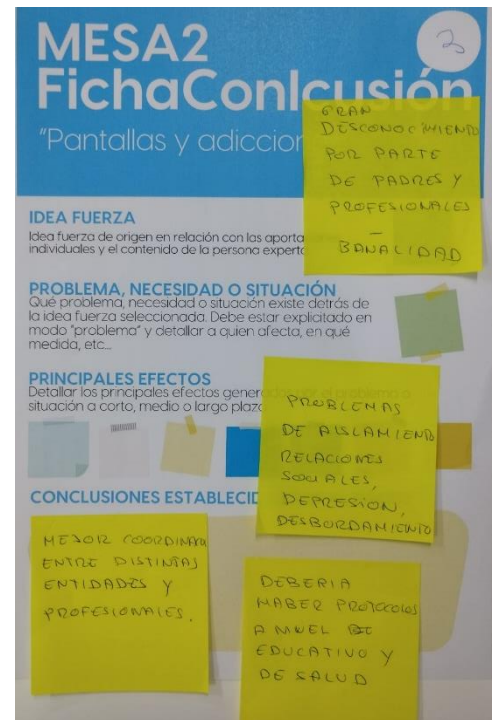
### CONCLUSIONES

Es necesario **mejorar los sistemas de coordinación** entre entidades y profesionales que trabajan con personas o colectivos vulnerables a esta problemática. **Destacan la gran importancia**, como siempre en el ámbito social, **de la prevención**.

Se valora la necesidad de articular **protocolos a nivel educativo y de salud** en relación con las adicciones a las pantallas.

**Dotar de recursos a las familias y profesionales para mejorar la detección precoz**, además de educar la mirada de los profesionales con indicadores de alerta. Si no sé que es una adicción, no estoy pendiente de los indicadores visibles o no los comparto.

### LA ADICCIÓN A LAS PANTALLAS EXISTE.



## MESA 3

### Uso responsable de las pantallas y el (nuevo) rol del profesorado

Se percibe, en líneas generales, que la comunidad educativa es receptiva al uso de la tecnología.

Esto provoca modificaciones en los roles educativos y las metodologías de trabajo desacompañadas, ya que no todo el personal docente tiene la misma capacidad de asumir la digitalización de la educación.

Existe una dependencia creciente de su uso, agravada por la presión de la administración en el uso de recursos digitales.

Se apunta también el debate que generan los aspectos positivos de las pantallas o de facilitadores de la acción docente (metodologías intuitivas, ágiles, dinámicas...).

Contraposición de los factores lúdicos o dinámicos que aportan las pantallas en el aula frente al contenido y el conocimiento y la problemática que genera el sesgo o la información no contrastada.

## CONCLUSIONES

**Mejorar la formación y capacitación de la comunidad educativa** para evitar caer en el mal o contribuir a la estigmatización de recursos por desconocimiento de uso.

**Usar las pantallas como herramienta, no como finalidad en sí misma.**

Preocupación extrema por el mal uso o la falta de criterio para su uso y para la interpretación de los que el alumnado ve en las pantallas.

**LAS PANTALLAS SON UNA HERRAMIENTA IMPORTANTE PERO NO IMPRESCINDIBLE.**



## MESA 4

### Mas allá de las pantallas. El poder del juego en familia.

Se valora que existe un exceso de actividades en la vida de los chicos y chicas. Les ocupamos el día con en clases, deberes, actividades extraescolares,.... Percepción de agotamiento continuado y poco espacio para el disfrute.

Hablamos de lo importante de priorizar y saber organizar, en función de las necesidades de los niños y niñas por encima de rellenar "huecos" o de nuestra comodidad como adultos.

Los modelos de ciudad y formatos de trabajo no contribuyen a generar los espacios que las familias necesitan para relacionarse, en ese caso, jugando.

Se apunta que los modelos urbanos han robado espacio para el juego, como ejemplo, y la excesiva normativización de algunos de los espacios públicos también.

No hay tiempo para jugar. Se cree que es una cuestión de valor y de la poca importancia que se le da. No se quita valor a otras acciones (idiomas, música o deporte,...), pero sí a jugar por jugar. Siempre hay cosas más importantes que hacer que jugar en familiar-

## CONCLUSIONES

**El juego es una necesidad del ser humano** y debe tener más espacio y protagonismo en el día a día.

**Formar y visibilizar el valor del juego o del espacio de juego en familiar.** Dotar de mayor protagonismo en las prioridades familiares. Poner en el foco en el juego 😊

**Los modelos de ciudad deben favorecer los espacios de juego y de actividad familiar.**

**¡HAY QUE JUGAR MÁS!**

