

MÁS QUE NATIVOS DIGITALES: CULTIVANDO LA CREATIVIDAD Y LAS COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES EN LA EDUCACIÓN ADOLESCENTE

Gabriela Rodríguez Pons

Universidad Central Marta Abreu de Las Villas.

Resumen

Este trabajo empírico ha analizado la compleja relación entre los adolescentes y la tecnología, reconociendo la paradoja de su familiaridad con las herramientas digitales, pero con un desarrollo aún incompleto de habilidades para su uso crítico y creativo, crucial para alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Si bien los adolescentes, como nativos digitales, han navegado con facilidad entre el mundo físico y virtual, también han tendido a un uso superficial y pasivo de la tecnología, lo que ha podido afectar su desarrollo socioemocional y creativo. El presente texto ha tenido como propósito reflexionar sobre este impacto, explorando cómo las competencias socioemocionales y la creatividad han actuado como escudos protectores frente a los riesgos del uso de la tecnología. Se ha propuesto un enfoque equilibrado, donde la tecnología ha complementado las experiencias esenciales para el crecimiento de los adolescentes, y se ha destacado la necesidad de estrategias educativas que los empoderen para ser usuarios responsables, creativos y conscientes en la era digital. Este trabajo, enmarcado en un programa científico de educación superior, ha sentado las bases para futuras investigaciones que profundicen en la problemática abordada.

Palabras claves: desarrollo sostenible; empoderamiento digital; bienestar juvenil

Abstract

This empirical work has analyzed the complex relationship between adolescents and technology, recognizing the paradox of their familiarity with digital tools, but with an incomplete development of skills for their critical and creative use, crucial for achieving the Sustainable Development Goals (SDGs). While adolescents, as digital natives, have navigated easily between the physical and virtual worlds, they have also tended to a superficial and passive use of technology, which may have affected their socio-emotional and creative development. This text has aimed to reflect on this impact, exploring how socio-emotional skills and creativity have acted as protective shields against the risks of technology use. A balanced approach has been proposed, where technology has complemented the essential experiences for adolescent growth, and the need for educational strategies that

empower them to be responsible, creative, and aware users in the digital age has been highlighted. This work, framed within a scientific program of higher education, has laid the groundwork for future research to delve deeper into the issues addressed.

Keywords: Sustainable Development; Digital Empowerment; Youth Welfare

Introducción

La tecnología se ha convertido en un elemento omnipresente en la vida de los adolescentes, tejiéndose en la trama de su desarrollo personal, social y educativo. Si bien ofrece un sinnúmero de oportunidades para la conexión, la creatividad y el aprendizaje, también plantea desafíos que exigen una reflexión profunda sobre su impacto en las competencias socioemocionales y el florecimiento de la imaginación.

Nacidos en la era digital, los adolescentes de hoy navegan entre el mundo físico y el virtual, difuminando las fronteras entre ambos. Los adolescentes de hoy tienen una vida de relación en contextos presenciales y otra en ambientes virtuales, una identidad física y una digital, experiencias *offline* y *online* (Morduchowicz, 2013). Sin embargo, a pesar de ser considerados “nativos digitales” por su familiaridad con dispositivos y plataformas, a menudo se limitan a un uso superficial y pasivo de la tecnología, priorizando el entretenimiento y la conexión social por encima del aprendizaje profundo y la creatividad (Greenfield, 2014). Este fenómeno ha despertado la preocupación de investigadores y educadores, quienes advierten un impacto negativo en el desarrollo de competencias socioemocionales y en la capacidad creativa de los jóvenes.

En consonancia con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) (Naciones Unidas, 2015) que promueve una educación de calidad e inclusiva, reconoce el papel crucial de la tecnología en el aprendizaje de los adolescentes. Sin embargo, es fundamental abordar los desafíos que presenta su uso problemático. Dentro de este marco, múltiples han sido las estrategias que han sido diseñadas para fomentar el uso adecuado de la tecnología en el mejoramiento de la calidad educativa, el acceso a la información y la personalización del aprendizaje. Sin embargo, presenta ciertos desafíos que requieren una mirada crítica sobre su impacto en el desarrollo socioemocional y la capacidad imaginativa de los adolescentes.

Durante la adolescencia se experimentan profundos cambios físicos, psicológicos y sociales. En este contexto, la tecnología se presenta como un factor de gran influencia, que puede potenciar el desarrollo de los adolescentes o generar nuevos desafíos. Si bien ofrece innegables beneficios para la educación, como el acceso a información ilimitada y herramientas de aprendizaje interactivo, su mal uso puede convertirse en un obstáculo para el desarrollo integral de los adolescentes.

Este fenómeno ha generado preocupación por sus posibles consecuencias en el desarrollo de habilidades esenciales para el siglo XXI. El consumo excesivo de contenido en redes sociales,

donde las interacciones suelen ser superficiales y basadas en la imagen, puede dificultar el desarrollo de la empatía y la comprensión de diferentes perspectivas (Livingstone, 2009). Pasar demasiado tiempo frente a las pantallas puede llevar a la disminución de las interacciones sociales cara a cara, esenciales para el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación asertiva y la resolución de conflictos (Turkle, 2011). Además, el consumo pasivo de contenido digital, como videos o juegos prediseñados, puede limitar la capacidad de los adolescentes para usar su imaginación y generar ideas originales, afectando su potencial creativo.

Resulta válido destacar que estos ejemplos no implican que la tecnología sea inherentemente negativa, sino que su uso pasivo y excesivo puede tener consecuencias en el desarrollo de los adolescentes. La clave está en fomentar un uso responsable y equilibrado de la tecnología, que complemente y enriquezca la vida de los jóvenes, en lugar de sustituir las experiencias esenciales para su desarrollo socioemocional y su capacidad creativa.

Ante esta paradoja digital, surge la urgencia de cultivar las competencias socioemocionales y la creatividad como antídoto a los efectos negativos del uso problemático de la tecnología. El desarrollo de habilidades como la autoconciencia, la autorregulación, la empatía, la comunicación asertiva y la toma de decisiones responsables son fundamentales para el bienestar y el éxito de los adolescentes en la era digital. A su vez, fomentar la imaginación, la curiosidad y la capacidad de generar ideas originales es esencial para que los adolescentes puedan aprovechar el potencial de la tecnología para la innovación, la resolución de problemas y la expresión personal.

El presente texto tiene como objetivo reflexionar sobre el impacto de la paradoja digital en los adolescentes, explorando cómo las competencias socioemocionales y la creatividad actúan como escudos protectores frente a los riesgos del uso de la tecnología. Se busca comprender la importancia de estas habilidades para fomentar el desarrollo integral de los adolescentes en un mundo cada vez más digitalizado. Al hacerlo, el proceso educativo puede contribuir a que los adolescentes se conviertan en ciudadanos digitales responsables, creativos y emocionalmente inteligentes, preparados para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades del siglo XXI.

Este trabajo, enmarcado en un programa científico de educación superior, sienta las bases para futuras investigaciones que profundicen en la problemática abordada. Se desarrolla en el contexto de un esfuerzo de colaboración latinoamericana, fruto de un convenio internacional financiado por la Agencia Presidencial de Cooperación de Colombia y la Institución Universitaria de Envigado. Dicho convenio busca impulsar el progreso de la región en materia de bienestar, educación y derechos de los más jóvenes, y contribuir al avance investigativo de temas relacionados con las competencias socioemocionales y la creatividad en adolescentes y jóvenes.

Paradoja digital: ¿Maestros de la tecnología o usuarios pasivos?

Un autor que ha abordado el tema de la paradoja digital en adolescentes es Danab Boyd, una investigadora y académica conocida por su trabajo en el campo de los medios sociales y la tecnología. En su libro *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens* (2014), la autora explora cómo los adolescentes utilizan las redes sociales y otras plataformas digitales para conectarse con otros, expresar su identidad y explorar el mundo en línea. Boyd analiza las complejidades de la vida digital de los adolescentes, incluidas las paradojas que enfrentan al equilibrar la conexión y la desconexión, la privacidad y la visibilidad, y la autonomía y el control. Su trabajo ofrece una perspectiva informada sobre cómo los adolescentes interactúan con la tecnología digital y cómo estas interacciones pueden influir en su desarrollo social y emocional.

La paradoja digital, que plantea la cuestión de si los adolescentes son maestros de la tecnología o meros usuarios nativos, surge de la aparente contradicción entre su familiaridad con la tecnología y su limitada comprensión de sus implicaciones sociales y éticas. Si bien los adolescentes pueden navegar con destreza por las plataformas digitales y utilizar las herramientas tecnológicas con facilidad, a menudo carecen de una comprensión crítica de cómo estas tecnologías influyen en sus vidas y en la sociedad en general. Esta brecha entre el dominio técnico y la madurez digital crea una paradoja, ya que los adolescentes parecen ser expertos en el uso de la tecnología, pero no necesariamente son conscientes de sus consecuencias.

La realidad es que la relación de los adolescentes con la tecnología es compleja y varía según diversos factores individuales, sociales y educativos. Los adolescentes de hoy han crecido rodeados de tecnología y se sienten cómodos utilizándola para comunicarse, entretenerse y acceder a información. En lugar de una dicotomía, es preciso hablar de un espectro en el uso de la tecnología por parte de los adolescentes. Algunos se encuentran en el extremo de “usuarios pasivos”, mientras que otros demuestran un mayor dominio y capacidad crítica, acercándose a la categoría de “maestros de la tecnología”. La mayoría se ubica en algún punto intermedio, con diferentes niveles de habilidad y conciencia sobre el uso de la tecnología.

A pesar de lo diferente que puede ser la comunicación cara a cara del intercambio mediado por tecnologías, los chicos de hoy pasan de uno a otro contexto con total naturalidad y lo hacen además permanentemente a lo largo del día (Paoloni, 2019). Mientras los adultos en general separan lo virtual de lo presencial, para los jóvenes todo forma parte de una única dimensión: “la realidad^a” (Busquet *et al.*, 2013). Según Paoloni (2019) ellos están prácticamente todo el día “conectados”, su rutina diaria incluye revisar el celular al despertar y antes de dormir, donde consultan mensajes en WhatsApp y publicaciones en Instagram. Son adeptos a la multitarea, utilizando varias aplicaciones a la vez en sus dispositivos móviles, como redes sociales y juegos. Pueden estar activos en Instagram, editar contenido multimedia para compartir en Snapchat, chatear en WhatsApp, tuitear en X, jugar Clash Royale y publicar en Facebook, todo en un mismo momento.

El consumo excesivo de contenido digital pasivo, como juegos, y redes sociales, pueden tener consecuencias negativas a largo plazo en el desarrollo de los adolescentes, incluyendo problemas de atención, disminución del pensamiento crítico y falta de creatividad. Además, la exposición constante a contenido inapropiado o la interacción con desconocidos en línea puede generar riesgos para su seguridad y bienestar emocional (Selwyn, 2009).

Prevalece hoy una concepción desde la cual se considera que los adolescentes pertenecen a una generación de “nativos digitales” que utilizan con habilidad las tecnologías y que, por tanto, dominan una serie de habilidades digitales básicas que les permiten operarlas con soltura y eficacia. En un estudio realizado por dos licenciadas en psicopedagogía y educación física (Paoloni, 2019) se exploraron las habilidades de sus alumnos en el uso de Google Drive para una tarea docente. Se les dio la opción de realizarla de forma virtual o física. Los resultados revelaron que los alumnos que optaron por la modalidad virtual mostraron deficiencias en la comunicación virtual y en la escritura colaborativa a través de la aplicación. Sorprendentemente, más de la mitad de los alumnos no conocía Google Drive. Entre los que afirmaban conocerla, algunos solo habían oído hablar de ella, otros la habían usado para otros fines (como almacenar fotos) y solo tres habían utilizado Google Drive con fines académicos en el pasado.

El estudio anteriormente mencionado, cuestiona la idea común de que los adolescentes, a pesar de ser considerados “nativos digitales”, poseen un dominio natural de la tecnología. Los hallazgos revelan que muchos jóvenes carecen de conocimiento o habilidades en herramientas digitales básicas, como las funciones de Google Drive, lo que limita su capacidad para aprovechar al máximo el potencial de la tecnología. Además, presentan dificultades para comunicarse de manera efectiva a través de plataformas como WhatsApp, evidenciadas por la falta de participación activa, iniciativa y colaboración en los grupos de trabajo virtuales. Esta realidad contradice la suposición de que los adolescentes son expertos en tecnología y destaca la necesidad de una educación que desarrolle habilidades digitales más profundas.

Aunque familiarizados con las tecnologías digitales, muchos adolescentes se limitan a un uso superficial centrado en el entretenimiento y las redes sociales. Carecen de habilidades para utilizar la tecnología como herramienta de aprendizaje, resolución de problemas o expresión creativa. Investigaciones realizadas en los últimos años señalan la necesidad de relativizar el concepto de “nativos digitales” y de no sobrevalorar las habilidades de los estudiantes actuales con las tecnologías. Tienen sin dudas habilidades tecnológicas, pero tal vez limitadas a algunas actividades y a determinados contextos (Bennett y Maton, 2010; Bennett *et al.*, 2008; Chiecher, 2016; Chiecher *et al.*, 2016; Garrido *et al.*, 2016; Gisbert y Esteve, 2010; Paoloni, 2019). Es por ello que en estudios más recientes se habla de “aprendices digitales” en lugar de “nativos digitales” (Gallardo *et al.*, 2016).

La clave para superar la paradoja digital y empoderar a los adolescentes como usuarios críticos y creativos de la tecnología radica en fomentar una educación tecnológica que vaya más allá del uso básico de herramientas y se enfoque en desarrollo de habilidades de pensamiento

crítico, resolución de problemas, creatividad y ciudadanía digital responsable, que a su vez vaya acompañada del desarrollo de habilidades socioemocionales como la empatía, la resiliencia y la autorregulación, que son esenciales para el bienestar y el éxito en la era digital. Necesitan aprender a navegar el mundo digital de manera segura, crítica y creativa, aprovechando las oportunidades que ofrece la tecnología sin comprometer su desarrollo integral. Aunque los adolescentes, e incluso los niños, tienen una relación cercana con la tecnología, sus habilidades para utilizarla pueden variar. Mientras pueden ser expertos en juegos en línea, muchos tienen dificultades para comunicarse, organizar tareas grupales, debatir ideas de forma asincrónica o colaborar en la creación de documentos utilizando herramientas tecnológicas (Paoloni, 2019).

La educación juega un papel crucial en este contexto, impulsando la alfabetización digital y las habilidades esenciales para el siglo XXI. Es necesario que los educadores se conviertan en facilitadores de experiencias de aprendizaje que permitan a los jóvenes desarrollar habilidades de comunicación y trabajo en equipo en entornos virtuales. Al mismo tiempo, los propios docentes deben estar abiertos a aprender y desarrollar nuevas competencias digitales que les permitan guiar a sus estudiantes en este proceso.

Las competencias socioemocionales y la creatividad como condición protectora en la adolescencia frente a la paradoja digital.

La combinación de competencias socioemocionales y creatividad se convierte en un poderoso escudo protector para los adolescentes frente a los desafíos de la paradoja digital. Mientras las primeras les permiten navegar las complejidades de las relaciones y emociones en el mundo *online*, la segunda les brinda la capacidad de pensar de forma crítica, generar ideas originales y aprovechar el potencial creativo de la tecnología.

Las competencias socioemocionales y la creatividad se han convertido en temas cruciales en la educación y el desarrollo humano, especialmente en el contexto actual de la era digital. Existe un consenso general en que las competencias socioemocionales son un conjunto de habilidades que permiten a las personas interactuar de manera efectiva con el entorno y consigo mismas. Esto implica reconocer, comprender, gestionar y expresar las emociones de forma adecuada (Gómez, Salazar y Rodríguez, 2014). Diversos autores coinciden en que el desarrollo de estas competencias contribuye a la obtención de resultados positivos en diferentes ámbitos de la vida, incluyendo las relaciones interpersonales, el rendimiento académico y el bienestar personal (Repetto, Beltrán, Garay y Pena, 2006). Se han propuesto diferentes modelos para clasificar las competencias socioemocionales. Entre las más destacadas se encuentran las de Bar-On (1997), Boyatzis, Goleman y Rhee (2000), y Mayer y Salovey (1997). Estas taxonomías identifican cinco grupos principales de competencias: autoconciencia emocional, autorregulación, empatía, motivación y habilidades sociales.

Por otro lado, la creatividad se considera una capacidad inherente a todos los seres humanos, que puede ser fomentada y desarrollada mediante la educación y el estímulo adecuado (Taja, Tej y Sirkova, 2015). La creatividad no solo potencia el desarrollo personal, sino que también

mejora las habilidades de resolución de problemas y toma de decisiones (Beghetto, 2013; Ortega et al., 2017).

Tanto las competencias socioemocionales como la creatividad son esenciales para el desarrollo integral de los individuos. Se complementan entre sí, ya que la creatividad requiere de una base sólida de habilidades socioemocionales para poder expresarse de forma efectiva y responsable. Asimismo, el desarrollo de la creatividad puede fortalecer las competencias socioemocionales, promoviendo la autoconfianza, la empatía y la capacidad de adaptación.

Numerosos estudios demuestran que los programas de aprendizaje socioemocional (SEL) en las escuelas contribuyen a mejorar el bienestar emocional de los adolescentes, reducir el comportamiento problemático y promover un uso más responsable de la tecnología (Durlak, 2011). Investigaciones sugieren que los adolescentes con mayor inteligencia emocional son menos propensos a ser víctimas de ciberacoso y tienen más herramientas para hacerle frente (Garaigordobil, 2014).

Si bien es cierto que numerosos estudios respaldan la relevancia de las competencias socioemocionales para el éxito académico, la mirada actual se queda corta al enfocarse principalmente en este aspecto, dejando de lado otras variables cruciales como la creatividad. En nuestro país la línea de investigación sobre competencias socioemocionales ha sido abordada (Colunga y García, 2016; Orta y Bello, 2016; Ramírez, Vizcaíno, Guerra, y Ramis, 2021), pero no se encuentran estudios que se propongan su análisis en relación con la creatividad. Es fundamental comprender que tanto las competencias socioemocionales como la creatividad no son simples herramientas para el éxito académico, sino pilares fundamentales para el desarrollo integral de los adolescentes, especialmente en un contexto marcado por la paradoja digital y sus desafíos.

Enfocarse sólo en el impacto de las competencias socioemocionales en el rendimiento académico limita la comprensión de su verdadero potencial. Estas habilidades, junto con la creatividad, son esenciales para la gestión de emociones, construir relaciones saludables y tomar decisiones responsables que contribuyan a equipar a los adolescentes con herramientas para adaptarse a los cambios constantes del mundo digital, superar obstáculos, y afrontar dificultades con resiliencia y pensamiento crítico a la información en línea.

La paradoja digital, con su constante bombardeo de información y estímulos, la presión por la comparación social y los riesgos del ciberacoso, presenta desafíos únicos para los adolescentes. En este contexto, las competencias socioemocionales y la creatividad se convierten en herramientas esenciales para: ayudar a los adolescentes a comprender sus emociones, gestionar el estrés y la ansiedad provocados por la sobreestimulación digital, y tomar decisiones responsables sobre el uso de la tecnología. A su vez, permiten a los adolescentes construir relaciones positivas en línea, evitar el ciberacoso y promover la inclusión y el respeto en las interacciones digitales. De esta forma, un adolescente con buena autorregulación emocional será capaz de controlar su impulso de responder agresivamente a un comentario negativo en las redes sociales, o un adolescente con habilidades de toma de

decisiones responsable, pensará dos veces antes de publicar información personal en línea o aceptar solicitudes de amistad de desconocidos. Investigaciones sugieren que los adolescentes con mayor inteligencia emocional y habilidades de autorregulación son menos propensos a desarrollar un uso problemático de internet y adicción a las redes sociales (Billieux, 2015).

Según Ortega-Ruíz (2012) los adolescentes con habilidades sociales más desarrolladas, como la empatía y la comunicación asertiva, son menos propensos a ser víctimas o perpetradores de ciberacoso. En relación a ello, el desarrollo de un pensamiento crítico y responsable contribuye a la búsqueda de soluciones a los desafíos que enfrentan en el mundo digital como el ciberacoso o la adicción a la tecnología, así como analizar la información que encuentran en línea, identificar sesgos y desinformación, que les permita actuar de manera ética y responsable.

Utilizar la tecnología de forma creativa y significativa en lugar de ser meros consumidores pasivos de contenido digital, les permite a los adolescentes aprovechar su creatividad para generar contenido original, expresar sus ideas y contribuir positivamente al mundo *online*. Por tanto, las recomendaciones para una educación integral en la era digital se hacen más que evidentes a partir de la integración del desarrollo socioemocional y la creatividad en el currículum escolar mediante la implementación de programas que fomenten la empatía, la comunicación asertiva, la resolución de problemas de forma creativa y el pensamiento crítico. Promover un uso responsable y consciente de la tecnología deviene en el proceso de educar a los adolescentes sobre los riesgos y oportunidades del mundo digital, estableciendo límites al tiempo de pantalla y fomentando actividades *offline*. Crear espacios de aprendizaje que fomenten la colaboración, la innovación y la expresión creativa fomentan los trabajos en equipo, debates, lluvia de ideas y actividades que incentiven a los adolescentes a pensar fuera de la caja y utilizar la tecnología de forma creativa. Por último, involucrar a las familias y a la comunidad para crear un entorno de apoyo que promuevan el desarrollo socioemocional y la creatividad de los adolescentes constituye tarea de docentes e instituciones educativas en general.

Adoptar un enfoque holístico que integre las competencias socioemocionales y la creatividad en la educación, permite empoderar a los adolescentes para que no solo se adapten a la era digital, sino que la transformen de forma positiva y constructiva.

Conclusiones

La paradoja digital presenta un desafío complejo para la educación de los adolescentes. Si bien la tecnología ofrece oportunidades increíbles para el aprendizaje y la creatividad, su uso pasivo y excesivo puede afectar negativamente el desarrollo de competencias socioemocionales cruciales. Los adolescentes, a pesar de ser nativos digitales, no siempre poseen las habilidades necesarias para navegar el mundo digital de forma crítica y responsable.

Es esencial promover la educación digital que vaya más allá del simple manejo de herramientas tecnológicas y se enfoque en el desarrollo de habilidades socioemocionales y pensamiento crítico. Las competencias socioemocionales y la creatividad, por su parte, constituyen constructos esenciales para que los adolescentes puedan afrontar los riesgos de la paradoja digital. Estas habilidades les permiten gestionar sus emociones, tomar decisiones responsables, construir relaciones saludables y utilizar la tecnología de manera significativa.

Las reflexiones aquí compartidas se articulan en aras de mostrar la necesidad de un enfoque holístico en la educación que integre el desarrollo socioemocional, la creatividad y la educación digital. Esto implica no solo enseñar habilidades tecnológicas, sino también fomentar la reflexión crítica, la empatía, la comunicación asertiva y la resolución creativa de problemas.

Integrar la tecnología en la educación de los adolescentes no se trata sólo de equiparlos con dispositivos, sino de guiarlos para que sean usuarios conscientes, creativos y emocionalmente inteligentes. El desafío radica en encontrar un equilibrio que permita aprovechar el potencial de la tecnología sin sacrificar el desarrollo integral de ellos. Solo así podremos navegar la paradoja digital y formar a una generación que utilice la tecnología como herramienta para construir un futuro más justo, creativo y humano.

Recomendaciones

La investigación continua es esencial para asegurar que las estrategias educativas y las intervenciones se basen en evidencia sólida y que se adapten a las necesidades cambiantes de los adolescentes en la era digital. Solo a través de la investigación podemos comprender plenamente los desafíos y las oportunidades que presenta la paradoja digital y desarrollar soluciones efectivas para promover el desarrollo integral de los jóvenes. Por lo tanto, resulta relevante:

1. Investigar cómo las nuevas tecnologías, como la inteligencia artificial, la realidad virtual y aumentada, influyen en el desarrollo socioemocional y la creatividad de los jóvenes.
2. Evaluar la eficacia de los programas educativos a partir de la realización de estudios rigurosos para determinar qué programas y estrategias son los más efectivos para promover las competencias socioemocionales y la creatividad en el contexto digital.
3. Identificar las necesidades específicas de los adolescentes mediante el estudio de las diferencias individuales y las necesidades de grupos específicos de adolescentes en relación con la tecnología, considerando factores como el género, la cultura, el nivel socioeconómico y las habilidades previas.
4. Estudiar las consecuencias a largo plazo del uso de la tecnología en el desarrollo socioemocional y la salud mental de los adolescentes.
5. Adaptar las estrategias educativas a los cambios tecnológicos ya que resulta esencial conocer las tendencias emergentes en el uso de la tecnología por parte de los

adolescentes para poder adaptar las estrategias educativas y los programas de intervención a las nuevas realidades.

6. Proporcionar evidencia científica sólida que permita a los educadores tomar decisiones informadas sobre las políticas y prácticas educativas relacionadas con la tecnología y el desarrollo socioemocional de los adolescentes.

Referencias bibliográficas

Bar-On, R. (1997). The Emotional Intelligence Inventory (EQ-I): *Technical Manual. Multi-Health Systems*.

Beghetto, R.A. (2013). Killing Ideas Softly? The Promise and Perils of Creativity in the Classroom. *Information Age Publishing, Inc.*

Bennett, S. y Maton, K. (2010). Beyond the “digital natives” debate: towards a more nuanced understanding of students’ technology experiences. *Journal of Computer Assisted Learning*, 26 (5), pp. 321-331.

Billieux, J., Philippot, P., & Maurage, P. (2015). Can Disordered Mobile Phone Use Be Considered a Behavioral Addiction? An Update on Current Evidence and a Comprehensive Model for Future Research. *Current Addiction Reports*, 2(2), 156-162

Boyatzis, R.E., Goleman, D., Rhee, K. (2000). Clustering competence in emotional intelligence: insights from the emotional competence inventory (ECI). En R. Bar-On y J.D A. Parker (Eds). *The handbook of emotional intelligence*. Jossey-Bass. pp.343-362.

Buckingham, D. (2009). *Beyond technology: Children's learning in the age of digital culture*. Polity.

Chiecher, A. (2016). Tareas grupales mediadas por Facebook. Síntesis de resultados tras 4 años de experiencias. 7mo Seminario Internacional de Educación a Distancia, Universidad Nacional del Litoral, Santa Fe, 20 y 21 de octubre de 2016. Disponible en http://7moseminariorueda.org/sites/default/files/Chiecher_Rueda.pdf

Colunga, S. y García, J. (2016). Intervención educativa para desarrollar competencias socioemocionales en la formación académica. *Humanidades Médicas*.16(2). pp.317-335.

Durlak, J. A. (2011). The impact of enhancing students' social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions. **Child Development**, *82*(1), 405-432. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2010.01564.x>

Gallardo, E.; Marqués, L. y Bullen, M. (2016). Hablemos de aprendices digitales en la era digital. *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia*, no 15.

Garaigordobil, M. (2015). Cyberbullying: Prevalence, consequences and intervention strategies.

- Gisbert, M. y Esteve, F. (2011). Digital learners: la competencia digital de los estudiantes universitarios. *La Cuestión Universitaria*, no 7, p. 48-59
- Gómez, M., Salazar M. y Rodríguez, E. (2014). Los talleres vivenciales con enfoques centrados en la persona, un espacio para el aprendizaje de competencias sociales [versión electrónica]. *Revista internacional en psicología y educación*. (16). pp.175-190
- Greenfield, P. M. (2014). *Mind change: How digital technologies are leaving their mark on our brains*. Penguin Books.
- International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 15(2), 233-254 Garrido, M.;
- Busquet, J. y Munte, R. (2016). De las TIC a las TRIC. Estudio sobre el uso de las TIC y la brecha digital entre adultos y adolescentes en España. *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, no 54, pp.. 44-57. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i54.2953>
- Jenkins, H., Purushotma, R., Clinton, K., Weigel, M., & Robison, A. J. (2009). Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century. *The MIT Press*.
- Livingstone, S. (2009). *Children and the Internet: Great expectations, challenging realities*. Polity Press.
- Morduchowicz, R. (2013). *Los adolescentes del siglo XXI. Los consumos culturales en un mundo de pantallas*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Naciones Unidas. (2015). Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. <https://sdgs.un.org/2030agenda>
- Orta, Y. y Bello, Z. (2016). Desarrollo de competencias emocionales: un programa de entrenamiento para directores en equipos de trabajo. *Folletos Gerenciales XX*. (1). pp.35-48.
- Ortega-Ruiz, R., Del Rey, R., & Casas, J. A. (2012). The emotional correlates of cyberbullying: An analysis of differences between bullies, victims and bully-victims. *Computers in Human Behavior*, 28(6), 2144-2151
- Paoloni, P. V. (2019). ¿Nativos digitales? Un estudio sobre las competencias digitales de los alumnos de primer año de la universidad. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (59).
- Paoloni, P. V., Rinaudo, M. C., Martin, R. B., & Gaeta González, M. L. (2019). Yo, tú... ellos y nosotros: competencias socioemocionales en la construcción de identidades profesionales. En Paola Verónica Paoloni, María Cristina Rinaudo, & Rocío Belén Martin (Compiladores), *Yo, tu... ellos y nosotros: competencias socioemocionales en la construcción de identidades profesionales* (p. 304). Brujas
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the horizon*, 9(5), 1 -6.
- Ramírez, E., Vizcaíno, A.E., Guerra, L.E y Ramis, C. (2021). Competencias socioemocionales en trabajadores de gastronomía hotelera. Rutas a seguir para una intervención psicoeducativa. *Universidad & Sociedad*. 13(6). pp. 394- 403. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2403>.
- Repetto, E., Beltrán, S.G.; Garay-Gordovil, A.; Pena, M. (2006). Validación del Inventario de Competencias Socioemocionales -Importancia y Presencia- (ICS-I; ICS-P) en estudiantes de ciclos

formativos y de universidad. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*. 17(2). pp.213-223.

Selwyn, N. (2009). The digital native – Myth and reality. *Aslib Proceedings*, 61(4), 364-379

Taja, V.A; Tej, J. y Sirkova, M. (2015). Creative Management Techniques and Methods as a Part of the Management Education: Analytical Study on Students' Perceptions. *Procedia. Social and Behavioral Sciences* (197). 1918-1925. doi: 10.1016/j.sbspro.2015.07.563

Turkle, S. (2011). Alone together: Why we expect more from technology and less from each other. *Basic Books*.