

Dra. Ana ROSSER-LIMIÑANA

Universidad de Alicante. España. ana.rosser@ua.es

Dra. Diana JAREÑO-RUIZ

Universidad de Alicante. España. diana.jareno@ua.es

Dra. Carmen LÓPEZ-SÁNCHEZ

Universidad de Alicante. España. mc.lopez@ua.es

La aplicación móvil como estrategia de educomunicación orientada a la eliminación del castigo físico en menores. El caso de Hands up

Mobile application as an educommunication strategy to eliminate physical punishment in children. The case of Hands up

Fechas | Recepción: 15/04/2018 - Revisión: 11/06/2018 - En edición: 14/06/2018 - Publicación final: 01/07/2018

Resumen

El azote o el cachete siguen siendo prácticas socialmente aceptadas como estrategias educativas con los menores. Sin embargo, su uso entraña riesgos en su ajuste psicosocial que podrían evitarse poniendo en marcha estrategias de disciplina positiva. Para sensibilizar a padres y madres contra el uso del castigo físico y dotarles de herramientas educativas alternativas, es necesario desarrollar nuevos instrumentos de comunicación eficaz que llamen su atención, sean accesibles y ofrezcan contenidos en la línea propuesta. En este trabajo se presenta el proceso de implementación de una aplicación para dispositivos móviles (*smartphones, tablets y phablets*) orientada a la eliminación del castigo físico en la educación parental. La *app* tiene como objetivo ofrecer apoyo *on-line* a los padres y madres en su labor educativa, a partir del modelo de disciplina positiva. Para ello, se basa en la autoevaluación y el aprendizaje a través de entornos virtuales (*e-parenting*). Se concluye sobre la utilidad del enfoque educomunicativo para el desarrollo de este tipo de competencias y las características que deben cumplir para llegar al público objetivo, detectar posibles dificultades y mejorar las estrategias para potenciar la educación mediática parental en el proceso de crianza y educación.

Palabras clave

Educación mediática; *apps*; dispositivos móviles; *e-parenting*; castigo físico; disciplina positiva

Abstract

Smacking or slapping continue to be socially accepted practices as educational strategies applied to children. However, their use involves risks in children's psychosocial adjustment that could be avoided by implementing positive discipline strategies. In order to turn parents against the use of physical punishment and equip them with alternative educational tools, it is necessary to develop new instruments for effective communication which engage their attention, are accessible and afford this type of content. This paper presents the implementation process of an application for mobile devices (smartphones, tablets, etc.) to eliminate physical punishment in parental education. The app seeks to offer on-line support to parents in their educational tasks, based on the model of positive discipline. The app is based on self-assessment and learning through virtual environments (e-parenting). The conclusion highlights the usefulness of the educommunicative approach to the development of this type of competence and the features required to reach the target audience, to identify possible difficulties and to offer strategies to enhance parental media education in the process of upbringing and education.

Keywords

Media education; *apps*; mobile devices; *e-parenting*; physical punishment; positive discipline

1. Introducción

1.1. Uso del castigo físico y estrategias para su eliminación

El castigo corporal contraviene los derechos del niño y constituye un atropello a su dignidad e integridad física. Sus efectos negativos pueden resultar físicamente peligrosos y tienen consecuencias, fundamentalmente a nivel psicológico, que pueden durar toda la vida. Por ello, según el Convenio Europeo para la Protección de los Derechos Humanos y Libertades Fundamentales, la Carta Social Europea Revisada (artículo 17) y la Convención de Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño, el castigo corporal no debe permitirse. Como se indica en la Recomendación Rec (2006) 19 del Comité de Ministros del Consejo de Europa:

Los niños que han sufrido castigos corporales tienen generalmente: peor salud mental (menos confianza en sí mismos, más depresión), peores relaciones con sus padres (es decir, la violencia no les enseña a respetarlos sino a temerles, empuja a los niños a oponerse a sus padres y a vengarse o a apartarse de ellos), menos autocontrol y normas morales más débiles (la violencia no enseña a los niños los motivos por los que deben comportarse correctamente o cómo hacerlo), conducta más agresiva y antisocial (el castigo corporal transmite a los niños la impresión de que la agresión puede ser normal, aceptable y eficaz) (2006:11).

Diferentes investigaciones han tratado de evaluar los efectos de la utilización de unas estrategias educativas u otras en la conducta del menor, así como en su desarrollo psicosocial (Gámez-Guadix, Straus, Carrobes, Muñoz-Rivas y Almendros, 2010; Grogan-Kaylor, 2004; Torío, Peña e Inda, 2008). En general, la investigación ha puesto de manifiesto que las estrategias de carácter más aversivo (por ejemplo, castigo físico y amenazas) están ampliamente relacionadas con numerosas consecuencias negativas y, entre ellas, con un mayor riesgo de presencia de maltrato y abuso físico sobre el menor (Gershoff, 2008) o de que este, a su vez, azote o golpee a otros niños (Simons y Wurtele, 2010). Algunos autores lo relacionan también con una disminución en la calidad de las relaciones paterno-filiales (Zolotor, Theodore, Chang y Laskey, 2011) y con el desarrollo de problemas de ajuste psicológico (Lansford et al., 2014; Scott, Lewsey, Thompson y Wilson, 2014; Smith, Springer y Barret, 2011). Estos resultados han llevado a investigadores como Gershoff (2013) a señalar que los azotes son una forma de violencia contra los niños y no deberían formar parte de la crianza.

Sin embargo, el castigo físico a los menores ha sido una práctica habitual en el repertorio de pautas educativas de los progenitores españoles. Los estudios de prevalencia realizados sobre el tema han mostrado que, para una gran parte de la sociedad, todavía es un método educativo eficaz, aceptable y recomendado, aunque su aceptación haya ido descendiendo en los últimos años (Bussmann, Erthal y Schroth, 2009).

De hecho, un estudio, realizado por el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales en 1997 en el que se entrevistaba a 3.500 españoles mayores de 18 años, señalaba que el 2% de los entrevistados aseguraban que pegar es imprescindible "muchas veces" y un 43,3% indicó que era imprescindible "algunas veces". Un 40,5% estaba de acuerdo con que "algunas veces es necesario un buen bofetón para mantener la disciplina". El 30% reconocía reaccionar de vez en cuando pegándole a su hijo una bofetada.

En la misma línea, los datos recogidos al respecto en el Estudio nº 2621 del Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS, 2005), con la encuesta *Actitudes y opiniones sobre la infancia*, dirigida a población española de ambos sexos de 18 y más años, pusieron de manifiesto, tras 3.086 entrevistas realizadas, que el 59,9% de la población española considera que "un azote o una bofetada a tiempo puede evitar más tarde problemas más graves".

De acuerdo con la definición acuñada en la Recomendación del Comité de Ministros del Consejo de Europa (2006),

El ejercicio de la parentalidad positiva se refiere al comportamiento de los padres fundamentado en el interés superior del niño, que cuida, desarrolla sus capacidades, no es violento y ofrece reconocimiento y orientación que incluyen el establecimiento de límites que permitan el pleno desarrollo del niño (Rec(2006)19:14).

El fomento del uso de la educación no violenta no significa promover un estilo de parentalidad permisivo. Los progenitores que están convencidos de que el castigo corporal es tan ineficaz como humillante para los menores, encuentran formas no violentas más eficaces de resolver conflictos y asegurar que se respeten las reglas de comportamiento.

Según este planteamiento:

El objetivo de la tarea de ser padres y madres es el de promover la educación de sus hijos mediante estrategias basadas en el afecto, el apoyo, la comunicación, el acompañamiento y la implicación en la vida cotidiana de los hijos e hijas. Esta es la forma de lograr una autoridad legitimada ante ellos, basada en el respeto, en la tolerancia, la comprensión mutua y en la búsqueda de acuerdos que contribuyan al desarrollo de sus capacidades (Rodrigo, Máiquez y Martín, 2010: 13).

Para ello, el Consejo de Europa recomienda a los Estados Miembros el apoyo a las familias a través de los siguientes elementos clave de política familiar: (1) medidas de política generales, (2) parentalidad positiva, (3) servicios de apoyo a los padres, (4) servicios para padres en riesgo de exclusión social y (5) principios de orientación a los profesionales.

1.2. Competencias mediáticas a través del uso de aplicaciones móviles

En los últimos tiempos hemos sido testigos de un vertiginoso aumento de las nuevas tecnologías en todos los ámbitos de la vida cotidiana. El desarrollo de las aplicaciones para dispositivos móviles en estos años ha sido también espectacular. Según *The App Annie 2017 Retrospective Report*, en 2017 se descargaron 175.000 millones de *apps* en todo el mundo. Esa cifra equivale a dos *apps* al mes por usuario. En total, según este informe, cada usuario pasa cuarenta y tres días al año usando sus *apps*; lo que se traduce en tres horas al día por persona, y el usuario promedio tiene ochenta *apps* en su dispositivo móvil y usa la mitad de ellas cada mes. Por su parte, el portal de estadísticas Statista (2016) sobre Canales de búsqueda y conocimiento de *apps* en España, concluye que los usuarios de *smartphones* con edades comprendidas entre los 16 y los 30 años eran los que más aplicaciones tenían almacenadas en sus teléfonos inteligentes en 2016, con un promedio de 19,3 aplicaciones, mientras que conforme avanzamos en edad esta media se va reduciendo. *WhatsApp* fue la *app* más utilizada entre los participantes en el estudio (69%), seguida de *Facebook* (44%). Destacaron también las aplicaciones de banca *on-line*, meteorología, motores de búsqueda u otras de mensajería instantánea, todas ellas con porcentajes superiores al 20%. Más del 55% de los usuarios recurrieron a tiendas en línea como *Google Play* o *Apps Store* con el fin de informarse de las últimas novedades en el mercado de las aplicaciones para dispositivos móviles, por delante incluso de las recomendaciones de familiares o las redes sociales.

La digitalización ha propiciado una expansión sin precedentes de las redes sociales y la difusión del conocimiento, convirtiéndolas también en un poderoso instrumento para la sensibilización y el acceso a información. Las nuevas tecnologías permiten el desarrollo de competencias mediáticas para acceder a los medios, analizar su contenido, evaluar su producción y comunicarse a través de ellos, pero también suponen un reto para aquellos que las diseñan para que, a su vez, se potencien procesos de alfabetización mediática que favorezcan el incremento del nivel de conciencia de los receptores hacia las diferentes formas que asumen los mensajes transmitidos por los medios de comunicación.

La importancia de la alfabetización mediática ha sido puesta en valor por la Comisión Europea que, a través de actuaciones como la Recomendación 2009/625/CE sobre la alfabetización mediática en el entorno digital para una industria audiovisual y de contenidos más competitiva y una sociedad del conocimiento incluyente, pretende: 1) el fomento de la producción y distribución de medios de comunicación con contenidos significativos; 2) el estímulo del uso de los medios con el fin de mejorar la participación en la vida social y comunitaria; 3) la generación de redes en educación para los medios; y, 4) la puesta en práctica de iniciativas de alfabetización en medios como enlace entre la industria mediática y el mundo de la educación (Aguaded, 2013).

Medina, Briones y Hernández, en su estudio sobre medios y competencia mediática en la educación secundaria en España, señalan que la alfabetización mediática:

Conlleva adquirir habilidades para emprender las acciones necesarias en un mundo mediatizado (...) y desarrollar la capacidad de saber cómo localizar, filtrar, organizar y presentar contenidos obtenidos de los distintos medios digitales para implicarse de manera responsable y crítica en la generación y recreación de contenidos digitales en la red (2017: 45).

En definitiva, se trata de que los usuarios no sólo accedan a los medios de comunicación, sino que comprendan los mensajes y tengan una mirada crítica hacia los contenidos que permita su reelaboración y su repercusión a nivel personal y social (Bernabeu, Esteban, Gallego y Rosales, 2011).

Para lograr el objetivo de alfabetización digital que permita el pleno aprovechamiento de las ventajas que ofrecen las nuevas tecnologías a colectivos menos familiarizados con los mismos, hay que pensar en el desarrollo de herramientas usables y accesibles en su manejo y que motiven a la población para su utilización.

Sin embargo, comunicación y educación han de ir de la mano. Para lograr estos objetivos se requiere de una perspectiva educomunicadora en el desarrollo de las herramientas digitales, mediante las cuales, no sólo se viertan contenidos, sino que, además, se facilite la reflexión sobre los mismos. Como señala Pérez-Herrero (2000), el ideal de una actividad educomunicativa es que los participantes sean capaces de aplicar juicios propios a los mensajes que reciben de los medios.

Desde este prisma, tiene sentido pensar en el diseño de herramientas dirigidas a diferentes colectivos a través de aplicaciones móviles. De esta forma se pueden cubrir determinadas necesidades sociales y aprovechar las ventajas que los recursos digitales pueden ofrecer para la construcción de una ciudadanía activa, democrática y participativa. Como señalan Villalonga y Marta-Lazo (2015), *tablets* y *apps* cuentan con características tecnológicas que pueden mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje (portabilidad, movilidad, inmediatez, interactividad y auto-organización).

1.3. Educación mediática de padres y madres para el desarrollo de estrategias de crianza

Padres y madres acceden con mucha frecuencia a sitios web, foros de discusión en línea y blogs para obtener asesoramiento, información y apoyo desde los comienzos de internet. Sin embargo, nos encontramos ante un colectivo que, en muchas ocasiones, ha incorporado las nuevas tecnologías a su vida ya en la edad adulta y no cuentan con un gran elenco de competencias para codificar y decodificar mensajes audiovisuales.

La Unión Europea, a través de sus Recomendaciones, considera de especial relevancia el desarrollo de actividades de información y apoyo para padres y madres por su trascendencia para el ejercicio del rol parental y las consecuencias beneficiosas sobre el desarrollo de los hijos y la protección de sus derechos.

Asimismo, la Comisión Europea plantea como prioritaria la mejora de la calidad de los sistemas de aprendizaje para adultos con el fin de dar oportunidades para lograr una formación a lo largo de la vida y, mediante el *Plan de Acción de Educación Digital*, trata de promover la alfabetización digital mediante la inclusión de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC):

El Plan de Acción se centra en la aplicación y la necesidad de estimular, respaldar e incrementar el uso adecuado de prácticas de educación digitales e innovadoras (...) y tiene tres prioridades: 1) hacer un mejor uso de la tecnología digital para la enseñanza y el aprendizaje, 2) desarrollar competencias y capacidades digitales pertinentes para la transformación digital y 3) modernizar la educación mediante la previsión y un mejor análisis de los datos (Comisión Europea, 2018: 5).

En este marco, diferentes investigaciones han puesto de manifiesto el potencial impacto positivo que tienen las TIC en el ámbito de la intervención social y familiar (Niela-Vilén, Axelin, Salanterä y Melender, 2014; Tregeagle y Darcy, 2008; Vaquero, Urrea, y Mundet, 2014).

Con el uso de las nuevas tecnologías para la puesta en marcha de programas socioeducativos, el soporte social y parental está cambiando (Nieuwboer, Fukink y Hermanns, 2013). A través de este medio, las familias encuentran espacios para plantear preguntas a cuestiones relevantes, asesorarse en la toma de decisiones o encontrar el apoyo necesario. Aparece así el "Factor R-relacional" de la comunicación en el mundo digital, donde cada persona se convierte en un nodo potencial como receptora y emisora de valores, mensajes o acciones; esta interrelación de prácticas culturales y digitales que experimentan los usuarios se ha denominado TRIC (Tecnologías + Relación + Información + Comunicación), término que hace referencia a un nuevo enfoque de la educación centrado en las relaciones sociales, cognitivas y emocionales (Marta-Lazo y Gabelas, 2016). El factor relacional permite la horizontalidad y participación de los usuarios, conceptos intrínsecos de la cultura digital; además, ya que es posible concebir el entorno tecnológico desde la valoración de las potencialidades dialógicas y humanísticas, destacando la importancia de la implicación emocional y participativa de la población receptora, se consigue una mayor eficiencia de las funciones atribuidas a los mensajes, herramientas, etc. (Marfil-Carmona, Hergueta y Villalonga, 2015).

Generalmente entre los profesionales existe la percepción de que las TIC tienen escasa utilidad en su práctica laboral (Vaquero, Ius, Milani y Balsells, 2016). Sin embargo, estas herramientas ofrecen múltiples ventajas, ya que permiten mejorar la participación e implicación de los usuarios, la comunicación entre iguales, la gestión de la información, etc. (Nieuwboer, Fukink y Hermanns, 2013; Torres y Rodrigo, 2013). De hecho, como señalan Vaquero, Ius, Milani y Balsells (2016), sus usuarios reconocen efectos positivos sobre el ejercicio de la parentalidad (Best, Manktelow y Taylor, 2014).

Es por ello que, poco a poco se van desarrollando más experiencias de intervención socioeducativa que se sirven de estas estrategias innovadoras con las familias que, entre otras cosas, cuentan con escaso tiempo para dedicar a su formación y a recibir apoyo en sus tareas de crianza.

La literatura en este ámbito es muy reciente y esto hace que haya aún pocas evidencias científicas sobre la eficacia de las nuevas tecnologías en este campo (Vaquero, Ius, Milani y Balsells, 2016). Sin embargo, cada vez es más frecuente su utilización y los resultados apuntan a su crecimiento porque favorecen el apoyo *on-line* entre progenitores (Niela-Vilén, Axelin, Salanterä y Melender, 2014), mejoran la autoconfianza en su rol como padres y madres (Gibson y Hadson, 2013), afectan a los sentimientos de conexión y apoyo social, lo que a su vez podría afectar su bienestar (McDaniel, Coyne y Holmes, 2011), y les ayudan a mantener el compromiso con las actividades de mejora de sus pautas de crianza (Panter-Brick, Burgess, Eggerman, McAllister, Pruet y Leckman, 2014).

El acceso a plataformas digitales va a facilitar el acceso a la información y va a ofrecer elementos para el análisis, lo que puede propiciar un cambio de actitud de padres y madres hacia nuevas prácticas educativas. Los beneficios secundarios de su utilización revertirán además en un mayor compromiso con los cambios conductuales requeridos, favoreciendo la mejora de sus competencias parentales y el mantenimiento de los cambios en el tiempo.

En este sentido, en España, destacan dos programas pioneros en este tipo de iniciativas. El primero de ellos, "*Caminar en familia: Programa de competencias parentales durante el acogimiento y la reunificación familiar*" (Balsells et al., 2015), pretende dar apoyo a familias bajo medidas de separación provisional tales como el acogimiento residencial o familiar, para el aprendizaje de competencias parentales durante el proceso de acogimiento y reunificación, para facilitar y promover el regreso de hijos e hijas a sus familias biológicas. En este caso, el entorno virtual es un espacio de comunicación y de trabajo compartido para dar soporte a los profesionales en todas las fases de implementación del programa. El segundo ejemplo, más directamente orientado a las familias, es el programa "*Educación en positivo*". Este programa se basa en recursos multimedia y en aplicaciones web 2.0, y tiene como objetivo ofrecer apoyo *on-line* a los padres y madres en su labor educativa (Torres y Rodrigo, 2013).

1.4. La aplicación *Hands up*

La aplicación que se presenta en este trabajo se ha realizado en el marco del proyecto europeo "*Hands up - Promoting The Effective Elimination of Corporal Punishment Against Children*" (JUST/2015/RDAP/AG/CORP), en el que participan cinco países: Portugal, Bulgaria, Alemania, Grecia y España. El proyecto pretende incrementar la cooperación, planificación y capacitación de organismos y entidades para eliminar el uso del castigo físico, promover la adopción de prácticas de disciplina positiva en progenitores y profesionales y sensibilizar a la población sobre la necesidad de erradicar el uso del castigo físico con los menores.

Una de las actividades orientada a la consecución de estos objetivos ha sido el diseño de una aplicación móvil, a la que bien se le podría denominar "*aprendizaje*", como acuñaron las autoras Villalonga y Marta-Lazo (2015), por el potencial educativo que posee. Con su implementación se pretende fomentar la educomunicación sobre los perjuicios del uso del castigo físico en los menores y dotar, a padres y madres, de herramientas para la puesta en marcha de estrategias de disciplina positiva en su proceso de crianza, mediante recursos, servicios y estrategias de aprendizaje remotos. A través de esta aplicación móvil se pretende promover el cambio de mentalidades en los padres y madres y en sus prácticas educativas.

Para ello se ha seguido una vez más la Recomendación del Consejo de Europa, que señala que:

A fin de afianzar las habilidades parentales, se recomienda a los profesionales centrarse en la comprensión de las necesidades evolutivas del niño, las responsabilidades y capacidades de sus padres para responder a esas necesidades, las relaciones e interacciones entre los miembros de la familia y las necesidades de la familia como unidad básica de la sociedad. El niño debe ser el centro de las intervenciones, respetando sus derechos y necesidades tal y como se indican en la Convención de Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño (CDN) y en los principales instrumentos jurídicos del Consejo de Europa (el Convenio sobre los Derechos Humanos y las Libertades Fundamentales, la Carta Social Europea y la Carta Social Europea revisada) (Rec (2006) 19: 14).

El objetivo de este trabajo es describir el desarrollo e implementación de la aplicación *Hands up*, atendiendo a sus diferentes fases.

2. Metodología

2.1. Público objetivo

Si bien el proyecto *Hands up* recoge actividades orientadas a diferentes públicos objetivo, el universo poblacional al que va dirigida la aplicación móvil son padres y madres de menores de cero a trece años, haciendo un abordaje diferenciado para cada etapa evolutiva.

2.2. Procedimiento

Para el desarrollo e implementación de la aplicación se han seguido cuatro fases que tienen que ver con el análisis previo, el diseño, el desarrollo, las pruebas de funcionamiento y su publicación.

Primera fase: Estudio exploratorio-descriptivo de antecedentes y benchmarking

En una primera fase se ha realizado un estudio exploratorio-descriptivo de antecedentes para, tras la búsqueda documental, identificar los programas orientados al uso de la disciplina positiva en progenitores a través de dispositivos móviles y realizar un estudio comparativo de las funcionalidades del sistema propuesto con la de otros dispositivos (*benchmarking*).

Tras un análisis de los programas orientados al desarrollo de disciplina positiva en padres existentes en España, se prestó especial atención a aquellos que se servían de las TIC en general y de aplicaciones móviles en particular.

Para la selección de estas herramientas se han tenido en cuenta aquellas aplicaciones que cumplieran los siguientes criterios: disponibles en tiendas *on-line* (*Google Play* o *Apps Store*), en español, y orientadas al asesoramiento a padres y madres en la educación de sus hijos e hijas. Los descriptores de búsqueda han sido "disciplina positiva", "crianza positiva", "pautas educativas", "psicología infantil", "padres/madres" y "competencias parentales".

Segunda fase: Toma de decisiones sobre el contenido y estructura

El objetivo de esta etapa es plasmar la idea de la aplicación mediante diagramas o esquemas, considerando la mejor alternativa al integrar aspectos técnicos y funcionales. En el diseño de la aplicación se partió de un proceso de tormenta de ideas entre los integrantes del proyecto, tanto sobre la estructura de la aplicación como sobre sus contenidos, tratando de aunar diferentes aspectos como el asesoramiento contra el uso del castigo físico y la incorporación de estrategias de disciplina positiva adaptadas a las diferentes etapas evolutivas.

Tercera fase: Programación y pilotaje

El objetivo de esta fase es implementar el diseño de la aplicación y su puesta en funcionamiento. La aplicación se ha programado en el sistema operativo más usado en dispositivos móviles: *Android*. Se está tratando de adaptar también a *IOS*. Como cada sistema operativo tiene sus propios requisitos y exigencias, esta decisión ha supuesto adaptarse a las características y criterios de cada uno de ellos, a sus tiempos de revisión e instalación, etc.

Por las propias características del proyecto, la aplicación es accesible en cinco idiomas: español, inglés, alemán, portugués y búlgaro. Para ello, ha sido necesario traducirla al inglés por dos traductores bilingües y remitirla al resto de socios del proyecto para su adaptación a sus respectivos idiomas. Ello ha supuesto, en realidad, a nivel técnico, la programación de cinco aplicaciones.

Se ha desarrollado una pantalla que permite a padres y madres acceder a una escala de autoevaluación de sus estrategias educativas. Este recurso se construyó en paralelo, enlazándose posteriormente a la aplicación. Esta escala está dotada de *output* automático para análisis estadísticos. De esta forma, permitirá al equipo investigador, en un futuro, recoger y analizar la información aportada por las familias sobre los estilos de disciplina parental más utilizados.

Una vez verificado el funcionamiento de la aplicación se procedió a un pilotaje, mediante su uso por una muestra estratégica de padres y madres basada en el criterio de heterogeneidad, para detectar y corregir posibles errores.

Cuarta fase: Difusión y evaluación de impacto

Esta fase supone la entrega del recurso a través de su publicación en tiendas *on-line* y su difusión.

Actualmente la aplicación se encuentra en proceso de diseminación, tras lo cual se podrán evaluar las correspondientes métricas de número de visitas, tiempo de utilización, etc.

3. Resultados

3.1. Estudio exploratorio-descriptivo de antecedentes y benchmarking

Tras la búsqueda documental, se han podido incluir en el estudio de antecedentes hasta seis aplicaciones móviles orientadas al uso de la disciplina positiva en padres y madres, aunque sólo las cuatro primeras abordan específicamente este modelo, siendo el resto más generalistas.

- Disciplina positiva
- Criar en positivo
- *Tips* de crianza
- Buenos padres
- El ABC de los padres
- Consejos para Padres

Antes de iniciar el proceso de desarrollo de la *app Hands up*, era importante conocer las características de los antecedentes. En la Tabla 1 se muestra el análisis comparativo de las aplicaciones que componen la muestra de conveniencia considerada. En ella se ha incluido también la *app* desarrollada en este proyecto para ganar en capacidad comparativa).

Tabla 1. Análisis comparativo entre aplicaciones similares.

Nombre	De pago	Objetivo	Conectividad	Interacción	Redes sociales	Noticias, eventos...	Auto-evaluación
Disciplina positiva	Sí	Principios de disciplina positiva de Jane Nelsen	Con la web <i>Positive discipline association</i>	Sí, desde el administrador de la web	Facebook	Sí, desde la web	No
Criar en positivo	No	Crianza y educación acorde con los Derechos de los Niños y con la filosofía de la disciplina positiva	Con la web Criar en positivo	Sí, desde el administrador de la web	Facebook y Telegram	No	No
<i>Tips</i> de crianza	No	<i>Tips</i> de disciplina positiva para situaciones cotidianas de la crianza de los hijos	Con la web Semillas positivas	No	Facebook e Instagram	No	No
Buenos padres	No	Consejos prácticos para la educación de los hijos	No	No	No	No	No
El ABC de los padres	No	Consejos prácticos e información útil sobre la concepción, cuidado del bebé, estimulación temprana, disciplina, enseñanza de diversas áreas de los niños	No	No	No	No	No

Consejos para Padres	No	Consejos prácticos sobre diversos temas relacionados con la crianza.	No	No	No	No	No
Hands up	No	Sensibilizar contra el uso del castigo físico y promover la disciplina positiva.	Con el proyecto y con otros recursos mediante enlaces	Entre iguales y con profesionales a través de su conexión con el foro del proyecto	Sí	Sí	Sí

Fuente: Elaboración propia

El reducido número de aplicaciones móviles encontradas indica la escasa proliferación en el mercado de estas herramientas para asesorar a padres y madres.

Los datos indican que algunas de ellas están desarrolladas por entidades de intervención socio-familiar y vinculadas a las correspondientes webs y/o redes sociales, lo que permite una cierta interacción de los progenitores con profesionales y con iguales, pero hay tres aplicaciones que no brindan esta posibilidad.

En cuanto a su contenido, sólo cuatro de ellas se centran en el modelo de "Disciplina Positiva" como estrategia educativa, siendo el resto más generalistas, como se ha indicado con anterioridad.

La estructura que siguen suele mostrar diferentes pantallas con *tips* o consejos prácticos para la educación de los hijos e hijas.

3.2. Toma de decisiones sobre el diseño y estructura de la aplicación Hands up

Siguiendo las indicaciones sobre las características adecuadas para este tipo de plataformas que aportan diferentes expertos (Ramírez, 2012; Wang, 2013; Olivas, 2015), se ha pretendido que la aplicación fuera sencilla y accesible, que abordara diferentes temáticas. Por otra parte, era esencial que facilitara la conectividad a otros recursos como la propia [web](#) del proyecto y la interacción tanto con otros padres y madres como con profesionales. Además, se buscaba que promoviera información sobre noticias, eventos relacionados con el tema en cuestión.

El desarrollo multilingüe ha supuesto la necesaria coordinación entre los diferentes socios para que la aplicación resultara útil en todos los países donde va a ser utilizada, sin perder su estructura, objetivos y homogeneidad de contenidos. Ello ha supuesto, en realidad, la programación de cinco aplicaciones en una, todas ellas accesibles desde la pantalla inicial (Figura 1).

Además, como se puede apreciar en la Figura 1, se utilizó la imagen corporativa a través de los logos, la fuente y los colores utilizados en el proyecto.

Figura 1: Pantalla inicial y menú principal de la aplicación Hands up.



Fuente: elaboración propia.

Además de diferentes fichas de trabajo con consejos prácticos y el acceso a otros recursos para proporcionar información sobre cuestiones relacionadas con la crianza en las diferentes etapas evolutivas, los perjuicios del castigo físico y estrategias para desarrollar la disciplina positiva, se consideró pertinente y a la vez novedoso que la aplicación ofreciera la posibilidad de autoevaluación para las personas que la utilizaran.

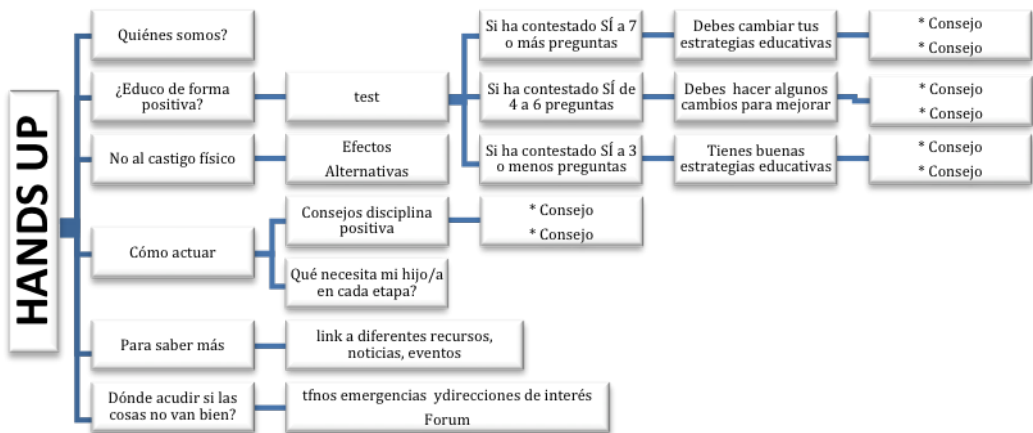
La herramienta de autoevaluación, construida *ad hoc* para el proyecto, y disponible también en los cinco idiomas, incluye un cuestionario sobre datos sociodemográficos y una escala Likert de quince ítems con tres opciones de respuesta (1 = pocas veces; 2 = algunas veces; y, 3 = habitualmente). Los participantes han de responder sobre la frecuencia aproximada con que emplean diferentes comportamientos disciplinarios, y sus respuestas les llevan a tres diferentes niveles de adecuación de sus conductas al modelo de "disciplina positiva". El acceso al cuestionario en diferentes momentos permitirá proporcionar *feedback* a los usuarios y propiciar la autorregulación.

Finalmente, se decidió que la estructura de la *app* debería tener los siguientes apartados, accesibles desde diferentes pantallas:

1. ¿Quiénes somos?
2. ¿Educo de forma positiva? Test de autoevaluación sobre disciplina parental
3. No al castigo físico. Efectos y alternativas educativas al uso del castigo físico
4. ¿Cómo actuar? Consejos sobre cómo aplicar la disciplina positiva
5. ¿Qué necesita mi hijo/a en cada etapa evolutiva?
6. Para saber más: links a diferentes recursos, noticias y eventos
7. Ayuda. Dónde acudir si las cosas no van bien. Teléfonos de emergencias y direcciones de interés; acceso al Fórum del proyecto.

El diagrama de flujo seguido en cada una de las pantallas fue el siguiente (Figura 2):

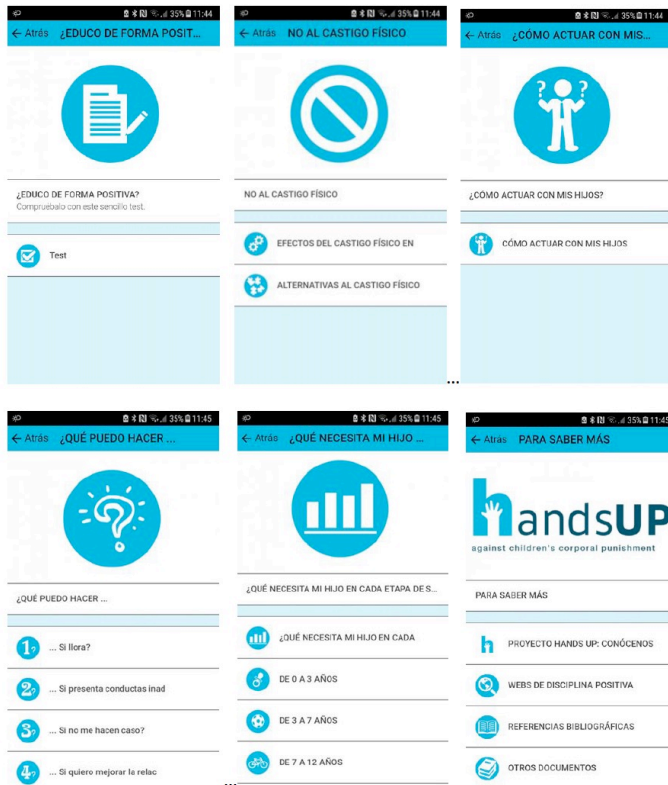
Figura 2: Diagrama de flujo de los diferentes apartados.



Fuente: Elaboración propia.

El resto de contenidos se fueron desarrollando a través de diferentes ventanas a las que se accede desde el menú principal (Figura 3).

Figura 3: Ventanas de la aplicación *Hands up*.



Fuente: Elaboración propia.

3.4. Puesta en funcionamiento y pilotaje de la aplicación

Una vez la aplicación estuvo accesible y abierta al público en los diferentes dispositivos desde las tiendas *on-line*, se remitió el enlace a un grupo de diez familias para que se la instalaran y accedieran a las diferentes pantallas y recursos, solicitando *feedback* respecto a su funcionamiento, interés, utilidad, etc.

El pilotaje permitió corregir algunos aspectos tanto estéticos como de contenido. Entre las correcciones más comunes que se realizaron está la subsanación de errores tipográficos, la ampliación de consejos para las etapas de la adolescencia y el aumento de detalles en las instrucciones de la autoevaluación dependiendo del tipo de familia y filiación.

Todos los participantes nos reportaron sus impresiones respecto a la *app*, lo que permite adelantar algunas de las virtudes que le otorgan a esta aplicación móvil. La mayoría de ellos la definieron como una *app* muy sencilla en el manejo y ágil en la navegación; además la consideran un elemento útil y necesario. El apartado mejor valorado fue el de *Consejos por edad*. Afirman que se quedan con ganas de saber más y que no dudarían en utilizar el correo para contactar con el grupo de investigación; les encantaría que hubiera contacto fluido con un foro en el que pudieran intercambiar opiniones (motivo por el que se creó un enlace a la web del proyecto y a las diferentes redes sociales creadas para tal fin).

Algunos de los comentarios individuales fueron: "el inicio de la aplicación muestra una herramienta completa, dinámica y muy colorida"; "app austera, ideal para el objetivo del proyecto"; "la forma de navegar por ella es fácil e intuitiva, y lo dice una persona que no maneja muy bien con las cosas informáticas"; "me he movido sin ningún problema, cualquier persona lo hará perfectamente...incluidos los más torpes como yo"; "la *app* es sencilla, clara y fácil de manejar".

3.4. Difusión y evaluación de impacto

Una vez terminada la depuración de la aplicación, se subió la *app* a tiendas *on-line* (*Google Play* o *Apps Store*) para su utilización por los usuarios interesados; durante el tiempo en que se redactaba este trabajo, se ha iniciado su difusión a través de entidades educativas y sociales, asociaciones de padres y madres (AMPAS), etc. La aplicación está en fase de implementación por lo que todavía no se disponen de datos cuantitativos.

4. Discusión y conclusiones

Los datos sobre la persistencia del uso del castigo físico a los menores como estrategia educativa y de los perjuicios que ocasiona hacen necesario seguir trabajando desde diferentes ámbitos para su definitiva erradicación. Ese es el objetivo del Proyecto *Hands up* que propone diferentes actuaciones tanto desde el ámbito jurídico como desde el formativo y de sensibilización a toda la población para eliminar su uso y dotar a los progenitores de herramientas educativas alternativas como el uso de la disciplina positiva. Las nuevas tecnologías están presentes en todo el módulo correspondiente a "Coaching y sensibilización", en el que se han desarrollado la web del proyecto, un fórum, y la *app* objeto de este estudio.

Como señalaban Klopfer y Squire (2008), citados por Villalonga y Marta-Lazo (2015), estas herramientas ofrecen inmediatez, ubicuidad, conectividad y una gran adaptabilidad, lo que lleva a estas autoras a resaltar las potencialidades educomunicativas de la tecnología móvil y, con ellas, las oportunidades para un cambio de paradigma educativo en el contexto de la sociedad digital.

Siguiendo a Marta-Lazo, Gabelas y Hergueta (2013), el imparable avance tecnológico ha traído a nuestras manos un aparato de un potencial extraordinario, versátil y camaleónico, que se adapta a cualquier necesidad relacionada con la información: el teléfono inteligente (*smartphone*). Hoy en día, las pantallas de los dispositivos móviles, especialmente de los *smarphones* y *tablets*, permiten una navegación sencilla e intuitiva, facilitando el acceso a los flujos de información y comunicación en una red cada vez más caracterizada por la ubicuidad.

Desde la perspectiva educomunicadora, el equipo integrante del Proyecto *Hands up* considera que el diseño pedagógico de las aplicaciones móviles permite la reflexión sobre las pautas de crianza utilizadas y el desarrollo de valores y actitudes favorecedoras del uso de la disciplina positiva, adaptado al contexto digital.

En consecuencia, en el diseño de la *app Hands up*, se ha procurado crear una herramienta flexible y con múltiples funciones, que resulte a la vez atractiva pero también sencilla en su manejo para que sea accesible al público objetivo. Un colectivo que, por su edad y contexto, en la actualidad está en proceso de adquirir competencias mediáticas.

El estudio de los antecedentes ha puesto de manifiesto el escaso desarrollo de este tipo de aplicaciones y las dificultades presentes en alguna de ellas para lograr los objetivos de conectividad.

La aplicación *Hands up* destaca sobre el resto por su carácter educomunicativo, sus amplias posibilidades de interactividad, el acceso a la autoevaluación y, por supuesto como valor añadido, su internacionalidad. Para mejorar en la pedagogía de la educomunicación, también ha contado con una valoración cualitativa del proceso de enseñanza-aprendizaje que incluye las impresiones de padres y educadores sobre el desarrollo de la actividad (Pérez-Herrero, 2000).

Con su implementación, sin embargo, no se pretende una formación de las familias en estrategias educativas orientadas desde la disciplina positiva, sino más bien dar información, provocar el interés y los interrogantes acerca de las prácticas educativas seguidas, y la posibilidad de acceder a otros recursos y plataformas digitales que permitan profundizar en estas cuestiones y recibir asesoramiento.

A lo largo de este trabajo ha quedado patente la importancia que las aplicaciones móviles con fines educativos tienen como estrategia para transmitir los mensajes, repensar los contenidos y cambiar actitudes y comportamientos. Pero también ha puesto de manifiesto la dificultad para consolidar procesos de alfabetización mediática en colectivos que, por razones culturales y sociodemográficas, se incorporan al universo digital con ciertas carencias en sus competencias mediáticas.

Adecuar los contenidos y el manejo de las aplicaciones móviles con fines educomunicativos a esta realidad es un reto a alcanzar para realmente fomentar su uso por las familias.

5. Referencias bibliográficas

- [1] Aguaded, J. I. (2013). El Programa «Media» de la Comisión Europea, apoyo internacional a la educación en medios. *Comunicar*, 20(40), 7-8. <https://doi.org/10.3916/C40-2013-01-01>
- [2] Balsells, M. À.; Pastor, C.; Amorós, P. et al. (2015). *Caminar en familia: programa de competencias parentales durante el acogimiento y la reunificación familiar*. Madrid: Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad. Disponible en <https://goo.gl/CGSyDF>
- [3] Bernabeu, N.; Esteban, N.; Gallego, L. et al. (2011). *Alfabetización mediática y competencias básicas*. Madrid: Ministerio de Educación.
- [4] Best, P.; Manktelow, R. & Taylor, B. (2014). Online communication, social media and adolescent wellbeing: A systematic narrative review. *Children and Youth Services Review*, 41, 27-36. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2014.03.001>
- [5] Bussmann, K. D.; Erthal, C. & Schroth, A. (2009). *The Effect of Banning Corporal Punishment in Europe: A Five-Nation Comparison*. Germany: Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg.
- [6] Centro de Estudios Sociológicos (2005). *Actitudes y opiniones sobre la infancia*. Estudio nº 2621. Disponible en <https://goo.gl/DVB6La>
- [7] Comisión Europea (2009). *Recomendación de la Comisión, de 20 de agosto de 2009 sobre la alfabetización mediática en el entorno digital para una industria audiovisual y de contenidos más competitiva y una sociedad del conocimiento incluyente*. Diario Oficial de la Unión Europea L227. Disponible en <https://goo.gl/d7jCJR>
- [8] Comisión Europea (2018). *Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité económico y social europeo y al Comité de las regiones sobre el Plan de acción de educación digital*. COM(2018)22/F1. Bruselas. Disponible en <https://goo.gl/yjLz5F>
- [9] Consejo de Europa (2006). *Recomendación Rec 19 del Comité de Ministros a los Estados Miembros sobre políticas de apoyo a la parentalidad positiva*. Disponible en <https://goo.gl/97aKBa>
- [10] Council of Europe (2007). *Parenting in contemporary Europe: a positive approach*. Strasbourg: Council of Europe Publishing.
- [11] Gámez-Guadix, M.; Straus, M.; Carroles, J. A. et al. (2010). Corporal punishment and long-term behavior problems: The moderating role of positive parenting and psychological aggression. *Psicothema*, 22(4), 529-536. Disponible en <https://goo.gl/5xHazF>
- [12] Gershoff, E. T. (2008). *Report on Physical Punishment in the United States: What Research Tells Us About Its Effects on Children*. Columbus, OH: Center for Effective Discipline.
- [13] Gershoff, E. T. (2013). Spanking and Child Development: We Know Enough Now to Stop Hitting our Children. *Children Development Perspective*, 7(3), 133-137. <https://doi.org/10.1111/cdep.12038>
- [14] Gibson, L. & Hanson, V. (2013). Digital motherhood: how does technology help new mothers? En W. E. Mackay (Ed.), *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 313-322). New York: ACM. <https://doi.org/10.1145/2470654.2470700>
- [15] Grogan-Kaylor, A. (2004). The Effect of Corporal Punishment on Antisocial Behavior in Children. *Social Work Research*, 28(3), 153-162. <https://doi.org/10.1093/swr/28.3.153>
- [16] Juste, M. G. y Morales, J. M. (1998). La violencia hacia los hijos en el ámbito familiar: lo que opinan los españoles. *Estudios de Juventud*, 42, 35-46. Disponible en <https://goo.gl/Rs7GDr>
- [17] Lansford, J. E.; Sharma, C.; Malone, P. S. et al. (2014). Corporal Punishment, Maternal Warmth, and Child Adjustment: A Longitudinal Study in Eight Countries. *Journal of Clinical, Child and Adolescence Psychology*, 43(4), 670-685. <https://doi.org/10.1080/15374416.2014.893518>
- [18] Marfil-Carmona, R.; Hergueta, E. y Villalonga, C. (2015). El factor relacional como elemento estratégico en la comunicación publicitaria. *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, 52, 33-46. <https://doi.org/10.7238/a.v0i52.2392>
- [19] Marta-Lazo, C. y Gabelas, J. A. (2016). *Comunicación Digital. Un modelo basado en el factor Relacional*. Barcelona: Editorial UOC.

- [20] Marta-Lazo, C.; Gabelas, J. A. & Hergueta, E. (2013). Phenomenological features of digital communication, interactivity, immersion and ubiquity. *Sociedad de la Información*, 44, 169-193. Disponible en <https://goo.gl/pB3Tq8>
- [21] McDaniel, B. T.; Coyne, S. & Holmes, E. K. (2011). New Mothers and Media Use: Associations Between Blogging, Social Networking, and Maternal Well-Being. *Maternal and Child Health Journal*, 16(7), 1509–1517. <https://doi.org/10.1007/s10995-011-0918-2>
- [22] Medina, F.; Briones, A. J. y Hernández, E. (2017). Educación en medios y competencia mediática en la educación secundaria en España. *Icono 14*, 15(1), 42-65. <https://doi.org/10.7195/ri14.v15i1.1001>
- [23] Niela-Vilén, H.; Axelin, A.; Salanterä, S. et al. (2014). Internet-based peer support for parents: A systematic integrative review. *International Journal of Nursing Studies*, 51(11), 1524-1537. <https://doi.org/10.1016/j.ijnurstu.2014.06.009>
- [24] Nieuwboer, C. C.; Fukkink, R. G. & Hermans, J. M. A. (2013). Peer and professional parenting support on the Internet: A systematic review. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 16(7), 518–528. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0547>
- [25] Olivas, O. (10/03/2015). Cinco características de las apps exitosas [Blog]. Merca 2.0. Disponible en <https://goo.gl/9m4RJA>
- [26] Panter-Brick, C.; Burgess, A.; Eggerman, M. et al. (2014). Practitioner Review: Engaging fathers – recommendations for a game change in parenting interventions based on a systematic review of the global evidence. *Journal of child psychology and psychiatry*, 55(11), 1187-1212. <https://doi.org/10.1111/jcpp.12280>
- [27] Pérez-Herrero, P. (2000). Hacerse con los medios. Estrategias educativas para comenzar el milenio. *Comunicar*, 7(14), 103-111. Disponible en <https://goo.gl/tfjvzd>
- [28] Ramírez, R. (2012). *Métodos para el desarrollo de aplicaciones móviles*. Barcelona: OCU. Disponible en <https://goo.gl/gygdhE>
- [29] Rodrigo, M. J.; Máiquez, M. L. y Martín, J. C. (2010). *Parentalidad positiva y políticas locales de apoyo a las familias. Orientaciones para favorecer el ejercicio de las responsabilidades parentales desde las corporaciones locales*. Madrid: FEMP.
- [30] Scott, S.; Lewsey, J.; Thompson, L. et al. (2014). Early parental physical punishment and emotional and behavioural outcomes in preschool children. *Child Care Health Development*, 40(3), 337-345. <https://doi.org/10.1111/cch.12061>
- [31] Simons, D. A. & Wurtele, S. K. (2010). Relationships Between Parents' Use of Corporal Punishment and Their Children's Endorsement of Spanking and Hitting Other Children. *Journal: Child Abuse & Neglect*, 34(9), 639-646. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2010.01.012>
- [32] Smith, D. E.; Springer, C. M. & Barret, S. (2011). Physical discipline and socioemotional adjustment among Jamaican adolescents. *Journal of family violence*, 26(1), 51-61. <https://doi.org/10.1007/s10896-010-9341-5>
- [33] Statista (2016). Fuentes de búsqueda y conocimiento de nuevas aplicaciones usadas por los españoles en 2016 [Página web]. Disponible en <https://goo.gl/bPGepy>
- [34] Torío, S.; Peña, J. V. e Inda, M. (2008). Estilos de educación familiar. *Psicothema*, 20(1), 62-70. Disponible en <https://goo.gl/4LQHrW>
- [35] Torres, A. y Rodrigo, M. J. (2013). Una experiencia de educación parental mediante entornos virtuales de aprendizaje. *Sistema, Cibernética e Informática*, 10(1), 45-49. Disponible en <https://goo.gl/jrCJ9p>
- [36] Tregagle, S. & Darcy, M. (2008). Child Welfare and Information and Communication Technology: Today's Challenge. *British Journal of Social Work*, 38(8), 1481-1498. <https://doi.org/10.1093/bjsw/bcm048>
- [37] Vaquero, E.; Ius, M.; Milani, P. et al. (2016). Una revisión de la literatura sobre el uso de las TIC en el ámbito de la intervención sociofamiliar. En R. Roig (Ed.). *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje* (pp. 1920-1928). Barcelona: Octaedro.
- [38] Vaquero, E.; Urrea, A. & Mundet, A. (2014). Promoting resilience through technology, art and a child rights-based approach. *Revista de Cercetare si Interventie Sociala*, 45, 144-159. Disponible en <https://goo.gl/d6CzCA>

[39] Villalonga, C. y Marta-Lazo, C. (2015). Modelo de integración educomunicativa de 'apps' móviles para la enseñanza y aprendizaje. *Revista de Medios y Educación*, 46, 137-153.

<https://doi.org/10.12795/pixelbit.2015.i46.09>

[40] Wang, J. (2013). Seis lecciones para crear una app exitosa. *Entrepreneur*. Disponible en

<https://goo.gl/ixHjV2>

[41] Zolotor, A. J.; Theodore, A. D.; Chang, J. J. et al. (2011). Corporal Punishment and Physical Abuse: Population-based Trends for Three-to-11-year-old Children in the United States. *Child Abuse Review*, 20(1), 7-66. <https://doi.org/10.1002/car.1128>

Agradecimientos

El trabajo se ha realizado en el marco del proyecto europeo "Hands up - Promoting The Effective Elimination of Corporal Punishment Against Children" (JUST/2015/RDAP/AG/CORP), amparado por convocatoria del Directorate of General Justice and Consumers, financiado por la Comisión Europea y con una duración de dos años.



Revista MEDITERRÁNEA de Comunicación
MEDITERRANEAN Journal of Communication