

SEL4@LL JORNADAS INTERNACIONALES SOBRE INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍA EN EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL

*Impulsando la Inclusión y el Bienestar en las
Escuelas Europeas*

València (España), 23-24 de Octubre, 2025

LIBRO DE ABSTRACTS



(Coord.)

Konstanze Schoeps

Marián Pérez Marín

Inmaculada Montoya Castilla

Selene Valero Moreno

Hugo Sánchez Sánchez

Irina Navarro Montoya

**Jornadas Internacionales SEL4@II
sobre Innovación y Tecnología en Educación
Socioemocional:
Impulsando la Inclusión y el Bienestar en las
Escuelas Europeas**

València (España), 23-24 de Octubre, 2025

Libro de abstracts

(Coord.)

Konstanze Schoeps

Marián Pérez Marín

Inmaculada Montoya Castilla

Selene Valero Moreno

Hugo Sánchez Sánchez

Irina Navarro Montoya

Jornadas Internacionales SEL4@II sobre Innovación y Tecnología en Educación Socioemocional: Impulsando la Inclusión y el Bienestar en las Escuelas Europeas

Diseño de cubierta y maquetación: Irina Navarro Montoya

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Universitat de València

València - 2026

ISBN: 978-84-9133-848-2

DOI: <https://doi.org/10.7203/PUV-OA-9788491338482>

Attribution Non Commercial No Derivatives / Reconeixement-No Comercial- Sense Obra Derivada (CC BYNC-ND).



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Reconeixement-NoComercial-SenseObraDerivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

NOTA EDITORIAL: Las opiniones, puntos de vista y contenidos presentados en esta obra son responsabilidad exclusiva de sus respectivos autores. Estas posturas y contenidos no representan necesariamente las opiniones de la Universitat de València, ni de los editores o coordinadores de la obra. Los autores son plenamente responsables de asegurar que todo el contenido aportado es original, no ha sido plagiado y no infringe derechos de autor de terceros. Además, es responsabilidad de los autores obtener los permisos necesarios para incluir material previamente publicado. La Universitat de València no asume responsabilidad alguna por posibles infracciones de derechos de autor, actos de plagio u otras responsabilidades relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales debido a tales infracciones, los autores serán los únicos responsables.

Coordinadores

- Konstanze Schoeps (IP del proyecto SEL4@ll y miembro del grupo de investigación EMINA, Universitat de València, España)
- Marián Pérez Marín (Directora del grupo de investigación EMINA y miembro del equipo de investigación SEL4@ll, Universitat de València, España)
- Inmaculada Montoya Castilla (Miembro del grupo de investigación EMINA y del equipo de investigación SEL4@ll, Universitat de València, España)
- Selene Valero Moreno (Miembro del grupo de investigación EMINA y del equipo de investigación SEL4@ll)
- Hugo Sánchez Sánchez (Miembro del grupo de investigación EMINA y del equipo de trabajo SEL4@ll, Universitat de València, España)
- Irina Navarro Montoya (Miembro del equipo de trabajo SEL4@ll, Universitat de València, España)

Comité científico y organizador

Comité científico:

- Konstanze Schoeps (Universitat de València, España)
- Frances Hoferichter (Universität Greifswald, Alemania)
- Hannu Savolainen (University of Eastern Finland, Finlandia)
- Annalisa Morganti (University of Perugia, Italia)
- Alessia Signorelli (University of Perugia, Italia)
- José Antonio Lozano Quilis (Universitat Politècnica de València, España)
- Inmaculada Montoya Castilla (Universitat de València, España)
- Marián Pérez Marín (Universitat de València, España)
- Selene Valero Moreno (Universitat de València, España)
- Usue de la Barrera (Universitat de València, España)

Comité organizador:

- Konstanze Schoeps (Universitat de València, España)
- Irina Navarro Montoya (Universitat de València, España)
- Inmaculada Montoya Castilla (Universitat de València, España)
- Marián Pérez Marín (Universitat de València, España)
- Selene Valero Moreno (Universitat de València, España)
- Simón Espinosa (Universidad de la Sabana, Colombia)
- Usue de la Barrera Marzal (Universitat de València, España)
- Saray Velert Jiménez (Universitat de València, España)
- Hugo Sánchez Sánchez (Universitat de València, España)
- José Antonio Lozano Quilis (Universitat Politècnica de València, España)
- Javier Martín-Ávila (Universitat de València, España)
- Esther Rodríguez-Jiménez (Universitat de València, España)

Mensaje de bienvenida

Es un honor daros la bienvenida a las Jornadas Internacionales SEL4@ll sobre Innovación y Tecnología en Educación Socioemocional, que celebraremos los días 23 y 24 de octubre de 2025 en la Universitat de València. Estas jornadas forman parte del proyecto europeo SEL4@ll, una iniciativa centrada en el desarrollo y evaluación de recursos digitales para promover las competencias socioemocionales en el alumnado y el profesorado

Vivimos un momento en el que la innovación digital, la inteligencia artificial y los serious games ofrecen nuevas oportunidades para transformar la educación socioemocional. A través de conferencias, simposios y sesiones aplicadas, compartiremos experiencias de centros educativos, profesorado y profesionales de la psicología y la educación socioemocional, que nos permitirán reflexionar juntos sobre los retos actuales y las mejores vías para afrontarlos.

Estas jornadas quieren ser también un espacio de intercambio científico y práctico que favorezca la creación de redes de colaboración. Confiamos en que la combinación de conocimiento, práctica e innovación genere el contexto idóneo para avanzar en el aprendizaje socioemocional y la salud mental en el ámbito educativo europeo.

El evento es gratuito y está abierto a toda la comunidad educativa y científica, así como a centros e instituciones interesadas en promover prácticas transformadoras. Estoy convencida de que será una experiencia enriquecedora para todos los que participéis.

Os esperamos en València para compartir dos días de aprendizaje, debate y colaboración.

KONSTANZE SCHOEPS

Presidenta del Comité Científico

Índice

Conferencias	1
SO-WELL-AWARE: raising awareness for student well-being through teacher training and monitoring tools (Susanne Schwab & Carmen Zurbriggen).....	3
SUPER SKILLS FOR LIFE: intervención psicoeducativa para el fomento de la resiliencia y el bienestar infanto-juvenil (Mireia Orgilés Amorós).....	4
Socio-emotional education, wellbeing and mental health: a European vision for educational innovation (Carmel Cefai).....	5
Enseñanzas que dejan huella: claves para el desarrollo socioemocional en contextos educativos (Sergio Mérida López).....	6
Simposios	8
SEL4@LL – Promoting social and emotional development in students to foster wellbeing and inclusion in European classrooms (Germany, Italy, Finland and Spain) (Frances Hoferichter, Annalisa Morganti, Alessia Signorelli, Gaia Radicchi, José Antonio Lozano Quilis & Konstanze Schoeps).....	10
Grupo EMINA – Educación emocional a través de serious games en la era digital: EMOTIC, EMOWELL, EMOTICHEALTH (Inmaculada Montoya Castilla, Hugo Andrés Sánchez Sánchez, Selene Valero Moreno, Marian Pérez Marín, Javier Martín Ávila, y Esther Rodríguez-Jiménez).....	15
Grupo EVAIN – La educación digital en el ámbito familiar para prevenir problemas de convivencia y mejorar el bienestar en la adolescencia (Paula Samper García, Elisabet Malonda Vidal, Héctor Daniel Vásquez Calderón y M. Cristina Molina Figueres).....	19
Sesiones aplicadas	24
La experiencia como aprendizaje: cultivando competencias socioemocionales en primera persona (María Jesús Barranco Lacomba).....	26
¿Cómo aplicar la educación emocional en el aula (SEL4@LL)? (Irina Navarro Montoya & Usue de la Barrera).....	27
¿Cómo aplicar la inteligencia artificial en el ámbito educativo? (Àngels Soriano Sánchez).....	28
Pósteres. Bienestar y salud mental en la adolescencia: programas de prevención e intervención	30
Competencias socioemocionales y afrontamiento en adolescentes con diabetes mellitus tipo 1 (Javier Martín Ávila, Esther Rodríguez Jiménez, Selene Valero Moreno, Inmaculada Montoya Castilla y Marian Pérez Marín).....	32
Conectarse para sentirse bien: apoyo social y satisfacción vital en escolares y adolescentes rurales (Ginesa López Crespo y Carmen Ferrer Pérez).....	34
Estigma público asociado a las personas con trastornos mentales en estudiantes de primer curso del Grado de Psicología (Lucía Fau Camarasa, Carmen Dasí Vivó, Inmaculada Fuentes Durá, Vicent Balanzá Martínez y Juan Carlos Ruiz Ruiz).....	35
Metodologías activas y bienestar emocional: impacto del aprendizaje basado en problemas en el estrés académico y la autorregulación en jóvenes universitarios (Sandra Montagud Romero, Elena Donat Serrano y Carmen Ferrer Pérez).....	36
Mindfulness como factor protector para reducir el malestar emocional en estudiantes universitarios (Patricia Beltrán Martínez y Jesús Castro Calvo).....	37
Redes sociales y educación emocional: una mirada integral al bienestar adolescente (María Morán Rodrigo).....	38
Relojes biológicos y bienestar: el impacto del cronotipo en la satisfacción de la población infantojuvenil (Leila María Alcañiz Blázquez).....	39

Unidad educativa terapéutica de Valencia: estructura y funcionamiento (Juan Vicente Blázquez Garcés, Virginia García Vidagany y José Ramón Granda Piñán).....	40
Potenciar la vida saludable mediante un proyecto educativo en un centro educativo (Javier Jiménez Martínez y M. Pilar Martínez Agut).....	41
Pósteres. Educación socioemocional (SEL) en contextos escolares europeos	43
Competencia socioemocional y aprendizaje universitario: ¿cómo se trabaja en el Grado de Maestro/a de Educación Primaria? (Alba Polit Muñoz).....	45
Competencias socioemocionales, apertura mental y persistencia como predictores del bienestar y del burnout académico en secundaria (Irina Navarro Montoya, Noelia del Valle Guijarro, Paula Varó Jiménez y Sofia Maset Sánchez).....	46
Sentido en la vida y factores emocionales asociados al autoconcepto académico en una muestra de estudiantes universitarios: un análisis correlacional y predictivo (Javier Pagán Marco).....	48
Understanding the role of emotion regulation in scholastic well-being and school burnout among adolescents (Noelia del Valle Guijarro).....	49
Pósteres. Formación del profesorado en competencias socioemocionales y uso de metodologías digitales	51
Desarrollo de competencias socioemocionales de liderazgo en entornos virtuales: una formación a través de web y app (Milena Guimaraes, Núria Tordera e Isabel Rodríguez).....	53
Desarrollo de competencias socioemocionales mediante la formación en Trastorno del Espectro Autista en futuros/as docentes de educación infantil y primaria (Amparo Tijeras Iborra, Irene Lacruz Pérez, Pilar Sanz Cervera, Carmen Berenguer Forner, Gemma Pastor Cerezuela y Ángela Segura Pérez).....	55
El sentido socioafectivo en el aprendizaje de las matemáticas de docentes en formación (María Emilia García Marqués, Ismael García Bayona, Adrián Pérez Suay y Carmen Campos).....	57
Fostering socio-emotional intelligence in future leaders: an innovative ICT-based pedagogy for higher education (Milena Guimaraes, Esther Villajos y Núria Tordera).....	58
La mediación educativa en la adolescencia para potenciar la educación socioemocional (Javier Jiménez Martínez y M. Pilar Martínez Agut).....	60
Pósteres. Inclusión y diversidad en el aula: estrategias, experiencias y programas	62
Educational robotics as a tool for inclusive mathematics learning in primary education (María Emilia García Marqués, Ismael García Bayona, Adrián Pérez Suay y Carmen Campos).....	64
How does reading motivation influence reading comprehension of primary school students with and without special education needs? (Inés Martí Anselmo, Lidia Altamura García y Ladislao Salmerón González).....	65
Los recursos digitales como herramienta para favorecer la inclusión educativa y la mejora de habilidades socioemocionales del alumnado con TEA en un aula de educación infantil (Melanie Sánchez Cruz).....	67
Perfiles de ajuste psicosocial en adolescentes: el papel de la personalidad, los eventos vitales estresantes, las prácticas parentales y las habilidades socioemocionales (Simón Espinosa y Hugo Andrés Sánchez Sánchez).....	68
Fostering digital competences of students with neurodiversity in Kenia and India (Inmaculada Fajardo Bravo, Carlos Segura, Marian Serrano Mendizábal, Maja Wrzesien, Ladislao Salmerón & Nadina Gómez Merino).....	69
Pósteres. Innovación digital y serious games aplicados a la enseñanza y al bienestar	71
Comparación de efectos en coherencia cardíaca y estrés percibido entre un serious game y un juego comercial en adultos emergentes (Saray Velert Jiménez, Hugo Andrés Sánchez Sánchez, Selene Valero Moreno, Ilargi Blasko Ochoa, José Antonio Gil Gómez e Inmaculada Montoya Castilla).....	73
Revisión de literatura sobre juegos serios de regulación emocional: estado actual y análisis de la adultez emergente (Saray Velert Jiménez).....	75

User experience and feedback from the beta testing of SEL4@LL: a serious game for social-emotional competence development (Irina Navarro Montoya, Konstanze Schoeps, Frances Hoferichter, Annalisa Morganti, Alessia Signorelli & José Antonio Lozano Quilis).....	76
EVA colaborativos en Instagram y TikTok para la comunicación efectiva y el bienestar en entornos digitales (Ana Albalat-Mascarell).....	78
Pósteres. Inteligencia artificial y tecnologías emergentes en el ámbito educativo	80
Feeling more capable with GenIA? A longitudinal study of GenIA use, work ability and work engagement (Vicente González Romá).....	82

CONFERENCIAS

SO-WELL-AWARE: RAISING AWARENESS FOR STUDENT WELL-BEING THROUGH TEACHER TRAINING AND MONITORING TOOLS

Susanne Schwab

*University of Vienna, Austria & North-West University, Vanderbijlpark, South Africa,
susanne.schwab@univie.ac.at*

Carmen Zurbriggen

University of Fribourg, Switzerland, carmen.zurbriggen@unifr.ch

ABSTRACT

Promoting students' well-being is a key prerequisite for inclusive and supportive learning environments. Empirical findings highlight the value of combining student and teacher perspectives to identify discrepancies, inform individualized support, and improve students' subjective well-being. The SO-WELL-AWARE project supports primary and secondary school teachers in assessing and fostering these three critical dimensions of school well-being: emotional well-being, social inclusion, and academic self-concept. Building on research and empirical evidence, the project integrates the Perceptions of Inclusion Questionnaire (PIQ), a validated and widely used instrument, to capture students' perspectives alongside teachers' assessments. The PIQ enables an efficient, reliable, and multidimensional evaluation of students' subjective experiences and provides essential insights for targeted pedagogical support.

Within the project, training sessions have been developed to strengthen teachers' competencies in monitoring and improving student well-being. A central innovation is the SO-WELL-AWARE online tool, which facilitates digital data collection and feedback. Accompanied by an online manual, evidence-based booklets, and systematic reviews of effective practices, the project promotes practical strategies for fostering inclusive education.

By linking research-based measurement tools with innovative technology and professional development, SO-WELL-AWARE empowers teachers to make informed decisions and advances emotional well-being, social inclusion, and academic self-concept as central pillars of inclusive schooling.

Keywords: Subjective Wellbeing; So-Well-Aware; Perception of Inclusion Questionnaire.

SUPER SKILLS FOR LIFE: INTERVENCIÓN PSICOEDUCATIVA PARA EL FOMENTO DE LA RESILIENCIA Y EL BIENESTAR INFANTO-JUVENIL

Mireia Orgilés Amorós

Universidad Miguel Hernández, morgiles@umh.es

ABSTRACT

En la última década, las intervenciones transdiagnósticas han emergido como un enfoque innovador y prometedor para abordar los problemas emocionales en la infancia. A diferencia de los modelos tradicionales centrados en trastornos específicos, el enfoque transdiagnóstico se basa en intervenir sobre los procesos psicológicos comunes que subyacen a múltiples dificultades emocionales, como la ansiedad, la depresión o los problemas de regulación emocional. Esta perspectiva permite desarrollar protocolos más eficientes y versátiles, aplicables a diferentes cuadros clínicos y poblaciones con diversas necesidades.

En este contexto, el programa Super Skills for Life, desarrollado originalmente en el ámbito anglosajón, ha sido adaptado y validado para la población escolar española. A lo largo de más de diez años de investigación, se han llevado a cabo múltiples estudios para evaluar su eficacia como intervención preventiva indicada y como tratamiento para niños de entre 6 y 12 años.

Los ensayos controlados han demostrado que el programa contribuye de forma significativa a la reducción de síntomas de ansiedad, depresión y otros problemas comórbidos, consolidándolo como una herramienta de gran valor clínico y educativo. El programa se ha implementado con éxito en formatos individuales, grupales y autoaplicados mediante una versión multimedia, lo que facilita su aplicabilidad en distintos contextos (escolar, clínico y domiciliario).

En esta conferencia, se presentarán los principales hallazgos derivados de una década de investigación sobre la versión española de Super Skills for Life, así como una reflexión sobre el potencial de las intervenciones transdiagnósticas como recurso terapéutico eficaz y adaptable para mejorar el bienestar emocional en la infancia.

Palabras clave: Intervención; bienestar emocional; transdiagnóstico, población infantil.

SOCIO-EMOTIONAL EDUCATION, WELLBEING AND MENTAL HEALTH: A EUROPEAN VISION FOR EDUCATIONAL INNOVATION

Carmel Cefai

University of Malta, carmel.cefai@um.edu.mt

ABSTRACT

As Europe and other parts of the world are undergoing significant changes and challenges in the first quarter of the twenty first century, including the pandemic, war and conflict, forced displacement and migration, the continuous advance of technology in daily life, climate change, and the rise of intolerant ideologies, education and schools need to keep transforming themselves to remain relevant and adequately prepare children and young people for these new normals and challenges.

In this presentation we propose a framework for reimagined education, a systemic, whole school approach to social and emotional education, wellbeing and mental health, implemented in the curriculum, the classroom context and the whole-school ecology, in collaboration with other systems in children's and young people's lives. The presentation outlines some of the challenges which may be encountered and concludes with several recommendations on the effective implementation of the framework in schools within a European context.

Keywords: Social and emotional learning; mental health; wellbeing.

ENSEÑANZAS QUE DEJAN HUELLA: CLAVES PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN CONTEXTOS EDUCATIVOS

Sergio Mérida López

Universidad de Málaga, sergioml@uma.es

ABSTRACT

La educación socioemocional se ha consolidado como una herramienta eficaz para promover el bienestar psicológico, el aprendizaje significativo y la convivencia en las comunidades educativas. Su impacto positivo se ha evidenciado de forma consistente tanto en estudiantes como en profesionales de la enseñanza, especialmente cuando se desarrollan programas basados en marcos teóricos sólidos, con un enfoque integral, contextualizado y sostenido en el tiempo. No obstante, aún enfrentamos importantes retos para convertir este conocimiento en prácticas sistemáticas y decisiones fundamentadas, ya sea ante problemáticas consolidadas como el desgaste emocional del profesorado o ante fenómenos emergentes, como la integración de nuevas herramientas de aprendizaje o las transformaciones en las dinámicas relacionales dentro y fuera del aula.

Esta ponencia ofrecerá claves para el diseño de intervenciones y propuestas formativas en el ámbito socioemocional, desde la perspectiva de la Psicología Organizacional Positiva, con un enfoque en recursos personales como las habilidades emocionales, la gratitud o el humor. Estos recursos no solo favorecen el bienestar individual, sino que también promueven climas emocionales saludables, relaciones significativas y comunidades educativas resilientes. Se presentarán evidencias actuales sobre la relación entre los recursos personales y el funcionamiento positivo en diversos actores del sistema educativo, así como ejemplos de programas y propuestas desarrolladas por el grupo de investigación *Applied Positive Lab* (UMA; www.appliedpositivelab.com) y otras iniciativas de referencia. La intervención aspira a ofrecer un marco integrador, basado en la evidencia, que oriente prácticas educativas y decisiones institucionales alineadas con los desafíos actuales, impulsando así comunidades educativas más saludables.

Palabras clave: Desarrollo socioemocional; recursos personales; bienestar; intervenciones psicosociales; educación,

SIMPOSIOS

**SEL4@LL - PROMOTING SOCIAL AND EMOTIONAL DEVELOPMENT IN STUDENTS TO
FOSTER WELLBEING AND INCLUSION IN EUROPEAN CLASSROOMS (GERMANY, ITALY,
FINLAND, AND SPAIN)**

Frances Hoferichter

University of Greifswald, frances.hoferichter@uni-greifswald.de

ABSTRACT

The symposium presents the European project *SEL4@ll: Promoting well-being among European adolescents – an inclusive and digital programme to strengthen socio-emotional competencies*. The project aims to enhance young people's socio-emotional skills, foster their well-being, and create more inclusive school environments by means of a serious game and complementary teaching materials in various languages. Following a co-creation approach, the project actively involves students – particularly those with fewer opportunities – in the design process, ensuring that their preferences and voices shape the serious game at the heart of the programme.

The symposium features four contributions that together provide a comprehensive picture of the *SEL4@ll* program. The first presentation outlines the theoretical framework of socio-emotional learning (SEL) and describes the design process of the serious game. Building on this, the second contribution explores the technical development of the mobile application, showcasing specific elements of the game such as the skill tree and gates to be entered. The third presentation highlights qualitative findings from the co-creation process with students, offering insights into their perspectives as well as the perceived impact of the game in educational contexts. Finally, the fourth contribution presents quantitative results on the effectiveness of *SEL4@ll* in strengthening adolescents' well-being, socio-emotional skills, and experiences of inclusion. Taken together, these perspectives illustrate the potential of an innovative, inclusive, and digital program designed to promote resilience and social competence among European youth.

Keywords: Serious games; socio-emotional development; well-being; inclusion.

EMOTIONS ARE A SERIOUS MATTER. HOW TO DESIGN A SERIOUS GAME TO ENHANCE EMOTIONAL AWARENESS, WELL-BEING AND INCLUSION

Annalisa Morganti

University of Perugia, annalisa.morganti@unipg.it

Alessia Signorelli

University of Perugia, alessia.signorelli@unipg.it

Gaia Radicchi

University of Perugia, gaia.radicchi@collaboratori.unipg.it

ABSTRACT

The design of serious games tailored for adolescents represents a valuable opportunity to foster socio-emotional skills and promote inclusive processes within educational and social contexts. Adolescence is a critical developmental stage characterized by rapid emotional, cognitive, and social changes, during which the ability to recognize, regulate, and express emotions, as well as to interact effectively with peers, becomes essential. Serious games, combining playful engagement with structured learning objectives, can provide a safe and motivating environment where young people can experiment with decision-making, empathy, cooperation, and conflict resolution. By leveraging interactivity and narrative, these tools encourage self-reflection, perspective-taking, and constructive communication, thus strengthening emotional intelligence and resilience. Furthermore, serious games can reduce barriers related to cultural, linguistic, or individual differences by offering adaptive pathways, personalized feedback, and collaborative tasks that foster participation from all players. In this sense, they contribute to inclusive practices, helping adolescents feel valued and supported regardless of their background or abilities. Designing such games requires a multidisciplinary approach that integrates pedagogy, psychology, and technology to ensure both educational effectiveness and meaningful engagement. Ultimately, serious games have the potential to become powerful instruments for empowering adolescents and building more inclusive and empathetic communities.

Keywords: Game design; serious games; socio-emotional competencies; inclusion.

THE TECHNOLOGICAL CHALLENGE OF CREATING SERIOUS GAMES

José Antonio Lozano Quilis

Universitat Politècnica de València, jlozano@dsic.upv.es

ABSTRACT

The development of serious games requires not only pedagogical creativity, but also a high degree of technological innovation. These games, designed for educational, training or psychological purposes, must integrate attractive entertainment mechanics with systems capable of transmitting knowledge, training skills or supporting intervention processes. The challenge lies in combining game engines, artificial intelligence, virtual reality or learning analytics with validated pedagogical methodologies. In addition, developers must deal with technical and budgetary constraints, ensure the accessibility and usability of products, and make the experience motivating without losing its scientific rigor. In this talk, we will address the main technological challenges of serious game design, from the conception of prototypes to the empirical validation of their effectiveness.

Keywords: Computer games; serious games; game development; virtual reality.

THE IMPACT OF SEL4@LL ON STUDENTS' SOCIO-EMOTIONAL COMPETENCIES, WELL-BEING, AND INCLUSION. PRELIMINARY RESULTS

Frances Hoferichter

University of Greifswald, frances.hoferichter@uni-greifswald.de

ABSTRACT

This presentation introduces preliminary findings from the SEL4@ll project, which investigates the effects of a digital game-based intervention on students' socio-emotional competencies, well-being, and inclusion. The study includes data from German and Spanish students, with a total of 148 participants in the experimental group (59 from Germany and 89 from Spain). For analyses focusing on students who completed both measurement waves, the effective sample was reduced to 108 after data cleaning.

Cross-country comparisons revealed notable differences in game use: Spanish students reported completing significantly more of the game (on average ~80%) and spending more time exploring the environment, while German students completed less than half of the game but played more frequently at home. Spanish students also reported higher satisfaction with the game experience.

Preliminary analyses using linear mixed effects regression models indicated no overall improvements in well-being outcomes. However, significant positive changes emerged in burnout reduction (SBI total and subscales), self-awareness (SSIS), self-efficacy, and school satisfaction. A trend-level improvement was observed in curiosity (Open Mind scale). At the same time, declines were noted in relationship skills, responsible decision making, and persistence. However, comparing these results to a control group is still pending.

These findings highlight both promising effects and challenges in fostering socio-emotional learning through digital interventions across cultural contexts.

Key words: Effects of SEL4@ll; Spain; Germany; linear mixed effects regressions.

STUDENT VOICES IN THE CO-CREATIVE DEVELOPMENT OF SEL4@LL: QUALITATIVE INSIGHTS INTO ENGAGEMENT AND PERCEIVED IMPACT

Konstanze Schoeps

Universitat de València, konstanze.schoeps@uv.es

ABSTRACT

The presentation examines the co-creation and evaluation process of the European SEL4@ll programme, a serious game designed to promote well-being, inclusion and socio-emotional competencies in adolescents. Through focus group interviews, feedback questionnaires and successive pilot phases, the perceptions of students and teachers were collected regarding the game's engagement, usability and impact.

The results show that adolescents particularly value interactivity, personalization, narrative elements and opportunities for emotional reflection, and that the game fosters positive experiences, social connection and meaningful socio-emotional learning. Areas for improvement were also identified, including navigation, clarity of objectives, accessibility and character development.

Overall, SEL4@ll demonstrates strong potential as an innovative tool for integrating socio-emotional education and digital competence in European educational contexts, reinforcing school well-being and inclusion through game-based learning.

Key words: Co-creation; socio-emotional competencies; serious game; educational inclusion.

GRUPO EMINA - EDUCACIÓN EMOCIONAL A TRAVÉS DE SERIOUS GAMES EN LA ERA DIGITAL: EMOTIC, EMOWELL, EMOTICHEALTH

Inmaculada Montoya Castilla

Universitat de València, inmaculada.montoya@uv.es

ABSTRACT

El grupo EMINA (GIUV2016-293) de la Universitat de València (www.educandoenemociones.com) cuenta con más de quince años de trayectoria conjunta en investigación y transferencia. Su labor se centra en dos grandes ámbitos. En primer lugar, el análisis de los perfiles psicosociales de niños, adolescentes y adultos emergentes, identificando variables emocionales que actúan como factores de protección en el desarrollo, tales como autoestima, conducta prosocial, apego seguro, habilidades emocionales y empatía. En segundo lugar, el diseño, implementación y evaluación de programas de intervención en identificación, expresión y regulación emocional, dirigidos tanto a poblaciones con y sin enfermedad crónica (diabetes, asma, alergia, entre otras) como a sus contextos cercanos — familia, docentes y profesionales de la salud— en entornos educativos y hospitalarios.

El simposio que presentamos tiene como objetivo mostrar tres *serious games* desarrollados y validados por el grupo EMINA como intervenciones psicoeducativas innovadoras. Uno de ellos está centrado en la adultez emergente (emoWELL) y los otros dos en la adolescencia (emoTIC y emoTIChealth).

La adolescencia y la adultez emergente constituyen etapas de transformación crítica, caracterizadas por cambios fisiológicos, emocionales y sociales, en las que se configura la identidad personal y la autonomía. En este contexto, las intervenciones psicoeducativas han demostrado eficacia en la promoción de la calidad de vida y el bienestar físico, emocional y social. Los *serious games* se consolidan como una herramienta prometedora para favorecer un aprendizaje significativo, mejorar el autocuidado, potenciar la autoeficacia y motivar la adopción de hábitos de vida saludables.

Palabras clave: Serious games; adolescencia; adultez emergente; educación socioemocional; salud-enfermedad.

EMOWELL: UN SERIOUS GAME PARA LA REGULACIÓN EMOCIONAL EN LA ADULTEZ EMERGENTE

Hugo Andrés Sánchez Sánchez

Universidad de Valencia, hugo.a.sanchez@uv.es

ABSTRACT

La adultez emergente es una etapa del desarrollo entre 18 y 29 años caracterizada por importantes desafíos emocionales, sociales y académicos. En este contexto, surge emoWELL, un serious game diseñado para promover la regulación emocional y el bienestar en esta población. emoWELL es un viaje de autodescubrimiento donde el personaje va en un tren y recorre distintas zonas, cada una centrada en un aspecto clave de la regulación emocional. Para analizar su eficacia, 114 estudiantes universitarios (57 grupo experimental, 57 control) respondieron los siguientes test: Cuestionario de Regulación Emocional (ERQ), Desregulación emocional (DERS), Bienestar psicológico de Ryff (PWBS), Síntomas de ansiedad y depresión (BSI-18). Los resultados indican mejoras significativas en el grupo experimental. Los análisis de mediación revelaron que una mayor regulación emocional mejoró indirectamente la autoaceptación y el dominio del entorno. Los análisis de moderación indicaron que los niveles iniciales de ansiedad y depresión influyeron en la eficacia de la intervención, y que una menor sintomatología se asoció con mejores resultados emocionales tras la intervención. Se discute sobre cómo emoWELL es una herramienta preventiva eficaz, útil en contextos educativos, destacada por su valor didáctico, accesibilidad y aceptación por parte de los usuarios.

Palabras clave: Serious games; adultez emergente; regulación emocional; educación socioemocional; bienestar psicológico.

EMOTIC-SPACE: EVIDENCIAS SOBRE TECNOLOGÍA, SALUD MENTAL Y DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN ADOLESCENCIA

Selene Valero Moreno

Universidad de Valencia, selene.valero@uv.es

ABSTRACT

La adolescencia constituye una etapa de especial vulnerabilidad en la salud mental, caracterizada por un gran número de cambios incrementando la probabilidad de desarrollar sintomatología ansioso-depresiva. Durante este periodo, los jóvenes se enfrentan a la construcción de la identidad, el fortalecimiento de la autoestima y la adaptación a demandas sociales, subrayando la necesidad de intervenciones orientadas al desarrollo de competencias socioemocionales.

El objetivo fue evaluar la eficacia de Emotic-Scape, una plataforma tecnológica diseñada para promover la inteligencia emocional y las competencias socioemocionales en población adolescente. Se llevó a cabo un estudio piloto con 52 participantes de entre 12 y 16 años con un 42.30% de mujeres. Para la evaluación se emplearon tres instrumentos: TMMS-24 (inteligencia emocional), ESCQ-21 (competencias emocionales) y RCADS (trastornos emocionales). Los análisis multivariados de varianza no mostraron diferencias significativas entre el grupo experimental y el grupo control en la línea base. Posteriormente, los análisis MANCOVA revelaron diferencias significativas tras la intervención ($\Lambda=0.69$; $p=0.04$). Los análisis univariados evidenciaron mejoras en claridad emocional ($F=4.28$; $p=0.045$) y en la expresión y etiquetado de emociones ($F=5.53$; $p=0.023$). En conclusión, Emotic-Scape favoreció el fortalecimiento de competencias emocionales clave, destacando la relevancia de la conciencia emocional como recurso protector en la adolescencia.

Palabras clave: Adolescencia; plataforma tecnológica; competencias emocionales; salud mental; contexto educativo.

EMOTICHEALTH: EXPLORANDO LAS NECESIDADES EMOCIONALES EN ADOLESCENTES CON Y SIN ENFERMEDAD FÍSICA CRÓNICA A TRAVÉS DE UN JUEGO SERIO

Marian Pérez Marín

Universitat de València, marian.perez@uv.es

Javier Martín Ávila

Universitat de València, jamara8@uv.es

Esther Rodríguez-Jiménez

Universitat de València, esther.rodriguez-jimenez@uv.es

ABSTRACT

La adolescencia es una etapa de profundos cambios fisiológicos, emocionales y sociales, en la que se construyen la identidad personal y la autonomía. La convivencia con una enfermedad crónica durante este periodo representa un desafío añadido que puede afectar la calidad de vida, dificultar la adherencia al tratamiento y aumentar el riesgo de sintomatología ansioso-depresiva y conflictos familiares. Se estima que más del 25 % de los adolescentes con enfermedad crónica presentan trastornos mentales comórbidos, lo que repercute negativamente en su bienestar emocional.

Las intervenciones psicoeducativas dirigidas a adolescentes con y sin enfermedad física crónica han demostrado ser eficaces para mejorar su salud emocional y social. Estas intervenciones abordan aspectos como el ajuste psicológico a la enfermedad, la regulación emocional, la solución de problemas, el fortalecimiento del autoconcepto y la prevención de conductas disfuncionales.

Este trabajo presenta emoTIChealth, una intervención implementada mediante un serious game, una herramienta lúdica con objetivos educativos que se ha consolidado en el ámbito de la salud. Diseñada específicamente para adolescentes con y sin enfermedad física crónica, este serious game promueve un aprendizaje significativo sobre salud y enfermedad, mejora el autocuidado y potencia la autoeficacia y la motivación, facilitando así un mejor ajuste psicológico, la conciencia y regulación emocional, las habilidades para la solución de problemas, la reducción de pensamientos disfuncionales, la mejora del autoconcepto y las habilidades sociales, así como la prevención de sintomatología ansioso-depresiva y conductual.

Palabras clave: emoTIChealth; adolescencia; salud; enfermedad física crónica; educación socioemocional.

GRUPO EVAIN - LA EDUCACIÓN DIGITAL EN EL ÁMBITO FAMILIAR PARA PREVENIR PROBLEMAS DE CONVIVENCIA Y MEJORAR EL BIENESTAR EN LA ADOLESCENCIA

Paula Samper García

Universitat de València, paula.samper@uv.es

ABSTRACT

Este simposio aborda la educación digital en el contexto familiar, así como en otros contextos, como herramienta clave para promover el bienestar adolescente y prevenir conflictos derivados del uso problemático de las tecnologías. La primera ponencia analiza el papel de la mediación familiar frente al uso excesivo de móviles e internet, destacando cómo las estrategias de acompañamiento y diálogo son más efectivas que las medidas restrictivas para reducir riesgos y fomentar un uso saludable, más controlado, de las pantallas. La segunda presentación presenta un estudio cualitativo que recoge las experiencias de adolescentes, familias y docentes, revelando una necesidad común: contar con más formación, recursos y coordinación para educar en un uso responsable de las redes sociales. Por último, la tercera ponencia amplía la mirada hacia una educación digital inclusiva y sostenible, destacando el papel de los y las agentes socializadores en todos los niveles para cerrar brechas digitales, asegurar la equidad y promover una ciudadanía global consciente y participativa. En conjunto, las ponencias subrayan que una educación digital eficaz requiere no solo de habilidades técnicas, sino también de acompañamiento emocional, inclusión, y colaboración entre familia, escuela y comunidad. Las tres aportaciones coinciden, pues, en la necesidad de un enfoque integral, colaborativo e inclusivo que fortalezca las competencias digitales de familias y profesionales, promueva una mediación consciente y contribuya al desarrollo saludable de los y las adolescentes en entornos digitales.

Palabras clave: Educación digital; formación; uso saludable.

MEDIACIÓN FAMILIAR EN LA ERA DIGITAL: PAUTAS PARA UN USO SALUDABLE DE MÓVILES E INTERNET EN LA ADOLESCENCIA

Elisabet Malonda Vidal

Universitat de València, elisabet.malonda@uv.es

ABSTRACT

Actualmente, existe un uso generalizado de los dispositivos móviles e internet. Gracias a esto, podemos conectar con otros, trabajar a distancia, acceder y consumir información al instante e interactuar con nuestro entorno de formas totalmente nuevas. Sin embargo, el exceso de uso de pantallas afecta la salud física y mental, especialmente en adolescentes. En este contexto, la familia representa un agente clave de socialización y apoyo. El objetivo de este trabajo es explorar pautas familiares relacionadas con el bienestar digital y para prevenir problemas de convivencia en la adolescencia. Los resultados muestran que la mediación familiar juega un papel central en la regulación del uso de móviles e internet por parte de los adolescentes, pero su efectividad depende de las estrategias utilizadas. Las estrategias de mediación activa, como el acompañamiento parental y el diálogo con los menores sobre su uso de internet, se asocian con efectos protectores: menor uso problemático, reducción del exceso de tiempo de pantalla y prevención de riesgos como el ciberacoso. En cambio, la mediación restrictiva puede tener efectos contraproducentes, aumentando la vulnerabilidad a riesgos digitales. Los hallazgos sugieren la necesidad de fomentar mediación activa, alfabetización digital parental y programas de prevención integrales.

Palabras clave: Mediación familiar; bienestar digital; adolescencia.

FAMILIA, ADOLESCENCIA Y BIENESTAR DIGITAL: PERSPECTIVAS, PREOCUPACIONES Y PROPUESTAS DESDE UNA METODOLOGÍA CUALITATIVA

Héctor Daniel Vásquez Calderón

Universitat de València, hecvas@alumni.uv.es

ABSTRACT

El uso de las redes sociales influye sobre el bienestar digital de los y las adolescentes. En esta línea, el papel que juega la familia puede representar un factor protector si se dan las condiciones necesarias. Por ello, es necesario conocer la voz, necesidades, preocupaciones y problemáticas de los agentes implicados en el proceso de educación digital de los más jóvenes. Se presenta un estudio cualitativo realizado con 902 adolescentes, edad 10 - 22 años ($M = 14.12$; $Dt = 3.24$) y sus padres/madres, y profesores/as. Todos ellos pertenecientes a centros educativos de la población de Oliva, Valencia. Se realizaron grupos focales en los que se trató, entre otros temas, las necesidades de profesores/as, familias y adolescentes en relación a la educación y uso de las redes sociales. Se encontraron diversas realidades y perspectivas así como preocupaciones y propuestas que van desde la necesidad de más información y educación sobre un uso positivo de las redes hasta una normativa escolar más restrictiva en este sentido. Se destaca pues la importancia de adaptar las estrategias de educación digital a las necesidades prácticas de familias y profesores/as para así promocionar el bienestar digital de los y las jóvenes.

Palabras clave: Bienestar digital; adolescentes; familias; estudio cualitativo.

EDUCACIÓN DIGITAL INCLUSIVA, FUNDAMENTO DE UNA FORMACIÓN SOSTENIBLE PARA LA CIUDADANÍA GLOBAL

M. Cristina Molina Figueres

Universitat Politècnica de València, crismofi@doctor.upv.es

ABSTRACT

La educación digital inclusiva es fundamental en la formación sostenible de la ciudadanía global, porque la competencia digital del docente es clave para crear entornos educativos que atiendan a la diversidad del alumnado, el alumnado no tiene edad e incluye desde primaria hasta formación para mayores sin límite, cerrando brechas digitales y asegurando la igualdad de oportunidades a través de la tecnología. Ello implica una transformación digital que va más allá de la tecnología, enfocándose en una política de inversión, desarrollo profesional y una metodología pedagógica que utilice las TIC para una inclusión educativa real, alineándose con el bienestar en la educación y los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la UNESCO.

La educación digital inclusiva es crucial para la formación sostenible partiendo desde quienes la imparten, todo el abanico de docentes, formadores, profesores, monitores, facilitadores en las diversas instituciones o fundaciones y ONGD que las ofertan.

Las TIC son herramientas que permiten personalizar la enseñanza, adaptar los procesos educativos a estudiantes con diversas necesidades y superar barreras de aprendizaje, promoviendo un acceso equitativo y desarrollando habilidades para el siglo XXI.

Palabras clave: Inclusión; brecha digital; formación sostenible; ODS; EpDCG (Educación para el Desarrollo y la Ciudadanía Global).

SESIONES APLICADAS

LA EXPERIENCIA COMO APRENDIZAJE: CULTIVANDO COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES EN PRIMERA PERSONA

María Jesús Barranco Lacomba

Psicóloga Sanitaria, maria.barranco.lacomba@gmail.com

ABSTRACT

Objetivo de la sesión

Explorar de forma vivencial cómo las competencias socioemocionales pueden desarrollarse en uno mismo, como paso previo a su transmisión en contextos educativos, clínicos e investigativos.

Enfoque metodológico

Se utilizará una metodología práctica y experiencial, basada en dinámicas breves que combinan la vivencia personal con momentos de reflexión colectiva.

Tipo de participación esperada

Se invitará a los asistentes a implicarse en las propuestas de manera voluntaria y flexible, a través de ejercicios sencillos que favorezcan la reflexión personal y el intercambio en un clima de respeto y confianza.

Contenidos y actividades principales

La sesión propondrá experiencias sencillas y cercanas para parar, sentir y compartir, de modo que cada participante pueda reconocer su propio mundo emocional y descubrir cómo ese proceso personal se convierte en la base para acompañar a otros.

Palabras clave: Autoconciencia; emociones; reflexión; acompañar; vivencia.

¿CÓMO APLICAR LA EDUCACIÓN EMOCIONAL EN EL AULA (SEL4@LL)?

Irina Navarro Montoya

Universitat de València, irina.navarro@uv.es

Usue de la Barrera Marzal

Universitat de València, usue.barrera@uv.es

ABSTRACT

El objetivo de esta sesión es generar un espacio de intercambio y reflexión con el profesorado participante en el proyecto europeo SEL4@ll, un programa inclusivo y digital financiado por Erasmus+ cuyo fin es fortalecer las competencias socioemocionales, la inclusión y el bienestar del alumnado a través de un videojuego serio y el material didáctico.

La metodología será aplicada y participativa. Tras una breve introducción desde la perspectiva de investigadora del proyecto, se presentarán de forma muy sintética las experiencias recogidas en la evaluación y la aplicación del juego y del material didáctico en distintos centros.

El eje principal de la sesión será la intervención del profesorado que ya ha implementado o está implementando SEL4@ll en sus aulas. Serán ellos quienes compartan de primera mano cómo ha sido el proceso: qué actividades han desarrollado, qué reacciones han observado en el alumnado, qué retos han tenido que afrontar y qué beneficios han detectado en términos de inclusión, bienestar y competencias socioemocionales. Este espacio permitirá conocer experiencias diversas y reales, y abrir un diálogo entre docentes para poner en común aprendizajes, dificultades y buenas prácticas transferibles a otros contextos.

Los principales contenidos incluirán:

- Breve explicación de la implementación práctica de SEL4@ll desde la investigación.
- Testimonios y experiencias directas del profesorado participante.
- Discusión colectiva sobre buenas prácticas, retos y posibles mejoras.

Palabras clave: Educación emocional; competencias socioemocionales; inclusión; bienestar.

¿CÓMO APLICAR LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL ÁMBITO EDUCATIVO?

Àngels Soriano Sánchez

Universidad Internacional de La Rioja, angels.soriano@unir.net

ABSTRACT

Objetivo de la sesión. Capacitar al profesorado para integrar la educación emocional en la era de la IA: usar Microsoft Reflect para el check-in emocional (desde Kahoot), interpretar datos con criterio ético y diseñar micro-intervenciones transferibles al aula y a tutoría.

Enfoque: Práctico ya que se va a solicitar jugar como lo harían los estudiantes a través de sus teléfonos con Kahoot. Explicación de cómo Reflect puede ayudarte a tener un seguimiento de las emociones de los estudiantes en el curso académico. Vinculación con la encuesta de hace dos días sobre uso de IA como psicólogo, referencia a los riesgos si el alumnado no tiene un acompañamiento correcto.

Planing

- Actividad introductoria
- Presentación de Reflect Entorno de Microsoft 365/ Copilot 365
- Interacción audiencia ¿sabemos reconocer las emociones en los demás? ¿en nosotros mismos?
- Jugamos a Kahoot con alguno de los juegos para trabajar las emociones preparados por Microsoft
- Exposición sobre la convivencia en el aula de la IA y emociones. Riesgos que debemos tener presente para humanizarla con el pensamiento crítico de los estudiantes
- Ruegos y preguntas
- Cierre.

Palabras clave: IA; emociones; pensamiento crítico; ética.

PÓSTERES

BIENESTAR Y SALUD MENTAL EN LA
ADOLESCENCIA: PROGRAMAS DE PREVENCIÓN E
INTERVENCIÓN

COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES Y AFRONTAMIENTO EN ADOLESCENTES CON DIABETES MELLITUS TIPO 1

Javier Martín Ávila

Universitat de València, jamara8@uv.es

Esther Rodríguez Jiménez

Universitat de València, esther.rodriquez-jimenez@uv.es

Selene Valero Moreno

Universitat de València, selene.valero@uv.es

Inmaculada Montoya Castilla

Universitat de València, inmaculada.montoya@uv.es

Marián Pérez Marín

Universitat de València, marian.perez@uv.es

ABSTRACT

La diabetes mellitus tipo 1 (DMT1) es una de las enfermedades crónicas más comunes en la adolescencia, y un mal ajuste a la misma puede causar un gran impacto en la salud. Las competencias socioemocionales desempeñan un papel esencial en la adaptación de los adolescentes con DMT1, ya que influyen directamente en su bienestar psicológico, autocuidado y control de la enfermedad. Fortalecer estas competencias puede ser clave para reducir el impacto emocional de la enfermedad y favorecer una gestión más saludable de la diabetes. Este estudio pretendió analizar el perfil de las competencias socioemocionales y capacidades de afrontamiento en una muestra de 114 adolescentes de entre 12-16 años ($M=14$; $DT=1,7$) (60,5 % mujeres) con diagnóstico de DMT1. Se recopilaban datos sociodemográficos clínicos y psicológicos mediante instrumentos validados. En concreto, se analizaron las siguientes variables psicológicas: habilidades sociales, conciencia emocional, resiliencia y capacidad de resolución de problemas. Se comprobó si existían diferencias significativas en función del género, y se examinaron las principales correlaciones. Los resultados muestran unos valores intermedios en las puntuaciones de las variables psicológicas analizadas. Las diferencias de género revelan que los chicos manifiestan unas puntuaciones superiores en habilidades sociales y resolución de problemas adaptativa, y que no existen diferencias en función de la resiliencia y la conciencia emocional. Existe una correlación positiva entre la capacidad de resolución de problemas adaptativa, la conciencia emocional, las habilidades sociales y resiliencia; y una correlación negativa entre la resolución de problemas desadaptativa, la resiliencia y la conciencia emocional. No se observaron relaciones significativas de estas variables con la edad de los participantes. En conjunto, los hallazgos subrayan la necesidad de promover intervenciones psicoeducativas que desarrollen dichas habilidades, ya que su fortalecimiento puede mejorar

significativamente la gestión emocional y conductual de la diabetes, contribuyendo a un ajuste más saludable y equilibrado.

Palabras clave: Competencias socioemocionales; afrontamiento; adolescencia; diabetes mellitus tipo 1.

CONECTARSE PARA SENTIRSE BIEN: APOYO SOCIAL Y SATISFACCIÓN VITAL EN ESCOLARES Y ADOLESCENTES RURALES

Ginesa López Crespo

*Dpto. de Psicología y Sociología, Facultad de Ciencias Sociales y Humanas
(Universidad de Zaragoza, Teruel), glopezcr@unizar.es*

Carmen Ferrer Pérez

*Dpto. Psicologia Evolutiva i de l'Educació, Facultat de Psicologia y Logopedia,
(Universitat de València, Valencia), Carmen.ferrer-perez@uv.es*

ABSTRACT

Introducción. La satisfacción vital (LS) es un componente esencial del bienestar psicológico y un factor protector frente a síntomas de ansiedad, depresión y otros indicadores de malestar. Su estudio durante la infancia y la adolescencia resulta especialmente relevante, ya que en esta etapa se observa un descenso significativo de la LS y un aumento del riesgo de soledad y aislamiento social. Comprender los factores que la sustentan permite diseñar programas de prevención más eficaces y adaptados a las necesidades del alumnado.

Objetivos. Analizar las diferencias evolutivas y por sexo en la LS durante la infancia y adolescencia, así como evaluar la influencia de diferentes variables.

Metodología. Se utilizó un diseño transversal con una muestra de 196 participantes de Educación Primaria (8-12 años) y Secundaria (13-17 años) de centros escolares rurales del norte de España. Los cuestionarios se administraron en formato papel durante el horario lectivo, con la colaboración de los equipos docentes. Se aplicaron escalas validadas de LS, soledad, apoyo social percibido, inflexibilidad psicológica y contacto con la naturaleza.

Resultados. Los análisis mostraron un descenso significativo de la LS al pasar de la infancia a la adolescencia, especialmente en las chicas. En la infancia, el contacto con la naturaleza fue el principal predictor de la LS, mientras que en la adolescencia destacaron la soledad (relación negativa) y el apoyo social (relación positiva). En las adolescentes, la inflexibilidad psicológica y la soledad se asociaron a menor LS, mientras que en los chicos el apoyo social actuó como factor protector.

Conclusiones. La soledad y el apoyo social son variables clave para la salud mental en la adolescencia, especialmente en contextos rurales donde las redes de apoyo pueden ser limitadas. Los programas preventivos deberían priorizar la conexión social, la reducción del aislamiento y la promoción de entornos educativos emocionalmente seguros.

Palabras clave: Apoyo social; satisfacción vital; adolescencia; contexto rural.

ESTIGMA PÚBLICO ASOCIADO A LAS PERSONAS CON TRASTORNOS MENTALES EN ESTUDIANTES DE PRIMER CURSO DEL GRADO DE PSICOLOGÍA

Lucía Fau Camarasa

Universitat de València, lucia.fau@uv.es

Carmen Dasí Vivó

Universitat de València, carmen.dasi@uv.es

Inmaculada Fuentes Durá

Universitat de València, Inmaculada.Fuentes@uv.es

Vicent Balanzá Martínez

Universitat de València, vicente.balanza@uv.es

Juan Carlos Ruiz Ruiz

Universitat de València, juan.c.ruiz@uv.es

ABSTRACT

El estigma social o público asociado a los trastornos mentales es uno de los problemas más importantes relacionados con la salud mental en la sociedad contemporánea. El estigma social es el que manifiesta la población cuando asume una serie de estereotipos que dan lugar a prejuicios y discriminación. Este estigma constituye uno de los mayores obstáculos para la recuperación de las personas con problemas de salud mental.

El objetivo de este trabajo ha sido describir la prevalencia del estigma social hacia las personas con trastorno mental en estudiantes de primer curso del grado de psicología. Para ello, se lanzó una encuesta online a principios del curso 2023-2024. La encuesta incluyó preguntas de carácter demográfico y los siguientes instrumentos: Cuestionario de actitudes de la comunidad hacia las personas con trastorno mental (CAMI) y Subescala de familiaridad de la Escala de Comportamiento Informado y Previsto (RIBS). Un total de 112 estudiantes contestaron la encuesta (84.8 % mujeres). La media de edad fue de 20.85 (DT=8.78) años.

El efecto del género resultó significativo. Las mujeres mostraron una media significativamente inferior a los hombres en estigma ($p=.015$, mujeres). Asimismo, el hecho de convivir o conocer a personas con problemas de salud mental también mostró efectos significativos. En concreto, quienes habían conocido o convivido con personas con experiencia vivida presentaron niveles de estigma significativamente menores que aquellos que no habían tenido dicho contacto o experiencia ($p=.003$, conocer; $p=.012$, convivir).

Globalmente, los resultados indican que las mujeres y el alumnado que ha mantenido contacto o ha conocido a personas con problemas de salud mental muestran niveles de estigma significativamente menores.

Palabras clave: Estigma público; salud mental; estudiantes universitarios; psicología.

METODOLOGÍAS ACTIVAS Y BIENESTAR EMOCIONAL: IMPACTO DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS EN EL ESTRÉS ACADÉMICO Y LA AUTORREGULACIÓN EN JÓVENES UNIVERSITARIOS

Sandra Montagud Romero

Universitat de València, Sandra.Montagud@uv.es

Elena Donat Serrano

Universitat de València, Elejcdonat@gmail.com

Carmen Ferrer Pérez

Universitat de València, carfepe4@uv.es

ABSTRACT

Introducción. El bienestar emocional del estudiantado universitario se ve comprometido en momentos de alta exigencia académica, como el final del grado. En este contexto, el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) se consolida como una metodología docente activa que promueve la autonomía, la implicación y el sentido de competencia, factores estrechamente vinculados con el bienestar y la autorregulación. El presente estudio analiza el impacto del ABP sobre el estrés académico y la autorregulación en estudiantes del Grado en Psicología.

Objetivos. Explorar cómo la implementación del ABP influye en variables psicológicas asociadas al bienestar emocional —concretamente, la autorregulación y el estrés académico— en jóvenes universitarios que afrontan la etapa final de su formación.

Metodología. La experiencia se desarrolló en la asignatura de Psicoendocrinología del cuarto curso del Grado en Psicología (Universidad de Valencia), con 94 estudiantes (82% mujeres; 20-31 años). Se instruyó al alumnado en el uso de operadores booleanos y búsqueda científica en bases de datos, aplicando posteriormente ABP para la resolución de casos. Se administraron el Cuestionario de Autorregulación (Pichardo-Martínez et al., 2014) y el Cuestionario de Estrés Académico (García-Ros et al., 2012) en formato pre-post intervención.

Resultados. Los resultados muestran un incremento significativo en la autorregulación tras la implementación del ABP, mientras que no se observaron cambios en los niveles globales de estrés académico.

Conclusiones. El ABP favorece la autorregulación y la percepción de competencia, elementos clave del bienestar emocional, aunque no reduce el estrés percibido en etapas académicas de elevada presión. Se subraya la importancia de metodologías que doten de significado a la tarea y fomenten la autonomía del estudiantado.

Palabras clave: Estrés académico; autorregulación; aprendizaje basado en problemas; estudiantes universitarios.

MINDFULNESS COMO FACTOR PROTECTOR PARA REDUCIR EL MALESTAR EMOCIONAL EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

Patricia Beltrán Martínez

Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamientos Psicológicos, Universitat de València, patribeltranmartinez@gmail.com

Jesús Castro Calvo

Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamientos Psicológicos, Universitat de València, jesus.castro@uv.es

ABSTRACT

Introducción: La prevalencia de malestar emocional en la población universitaria es elevada, manifestándose en mayores niveles de ansiedad y depresión (Karing, 2021; Li et al., 2022). La literatura reciente indica que el mindfulness, tanto en su práctica formal como en su manifestación disposicional, se asocia con menor distrés y mejor regulación emocional (Medlicott et al., 2021; González-Martín et al., 2023; Mamede et al., 2022). El presente estudio examina la asociación entre mindfulness disposicional y malestar emocional en estudiantes universitarios.

Método: En este estudio participaron 477 estudiantes universitarios (Medad= 23.08; DT=5.38; 69% mujeres). Todos completaron una batería de cuestionarios que medían malestar emocional (DASS-21) y mindfulness disposicional (Mindful Attention Awareness Scale).

Resultados: Mayor mindfulness disposicional se asoció con menor malestar emocional ($r = -.567$, $p = .01$). Concretamente, se asoció con menor depresión ($r = -.515$, $p < .01$), ansiedad ($r = -.529$, $p < .01$) y estrés ($r = -.494$, $p < .01$).

Conclusiones: Los hallazgos indican que mayores niveles de mindfulness disposicional se asocian con menor sintomatología emocional. En consonancia con la evidencia previa sobre menor distrés y mejor regulación emocional, estos resultados destacan la importancia de la implementación de estrategias de apoyo psicoemocional en el ámbito universitario, centradas en la regulación emocional y que incluyan componentes de mindfulness.

Esta investigación se ha presentado gracias a la ayuda para la Formación de Profesorado Universitario FPU22/02398 (Patricia Beltrán Martínez).

Palabras clave: Mindfulness disposicional; malestar emocional; estudiantes universitarios.

REDES SOCIALES Y EDUCACIÓN EMOCIONAL: UNA MIRADA INTEGRAL AL BIENESTAR ADOLESCENTE

María Morán Rodrigo
mariamoran.2902@gmail.com

ABSTRACT

Introducción. El presente trabajo aborda la relación entre el uso de las redes sociales y la salud mental en la adolescencia, etapa especialmente sensible a la búsqueda de identidad y aprobación social. La investigación parte de la evidencia que vincula el uso intensivo de plataformas digitales con un incremento de síntomas de ansiedad, estrés y baja autoestima. En este contexto, la orientación educativa se presenta como un recurso esencial para la prevención, la alfabetización digital y el fortalecimiento de las competencias socioemocionales.

Objetivos. Analizar el impacto del uso de las redes sociales en la salud mental del alumnado de 13-14 años y diseñar una propuesta de intervención educativa que fomente un uso responsable y emocionalmente saludable de estas plataformas, implicando a profesorado y familias en el acompañamiento del proceso.

Metodología. Se realizó una revisión teórica y un diseño de intervención educativa titulado “Mi mundo digital, mi salud emocional”, aplicado al alumnado de 2º de ESO del IES Abastos (Valencia). El programa contempla seis bloques formativos dirigidos al alumnado, familias y docentes, centrados en la gestión emocional, la ciberconvivencia positiva y el pensamiento crítico ante la presión social digital. La metodología combina dinámicas participativas, reflexión guiada y formación docente.

Resultados. La implementación del programa en el centro educativo, generó una mejora en la conciencia emocional del alumnado, un incremento del pensamiento crítico frente al contenido digital y una mayor implicación del profesorado y las familias en la prevención del malestar emocional derivado del uso de las redes.

Conclusiones. La orientación educativa, mediante programas preventivos y colaborativos, constituye un pilar fundamental para promover la salud mental adolescente y el bienestar digital en la era tecnológica.

Palabras clave: Redes sociales; salud mental; adolescencia; orientación educativa; salud emocional; bienestar digital.

RELOJES BIOLÓGICOS Y BIENESTAR: EL IMPACTO DEL CRONOTIPO EN LA SATISFACCIÓN DE LA POBLACIÓN INFANTOJUVENIL

Leila María Alcañiz Blázquez
leilaalcabla@gmail.com

ABSTRACT

Introducción. El cronotipo, la preferencia individual por la actividad matutina o vespertina, se configura como un factor biológico que influye en los ritmos de sueño, el rendimiento y la salud mental. Durante la adolescencia, el retraso circadiano propio de la maduración biológica entra en conflicto con los horarios escolares matutinos, generando lo que se conoce como jet lag social. Esta desincronización puede afectar al bienestar psicológico, la satisfacción vital y el rendimiento académico.

Objetivos. El estudio tuvo como objetivo general analizar la influencia del cronotipo sobre la satisfacción vital en población infantojuvenil. De manera específica, se buscó: (1) determinar la relación entre cronotipo y satisfacción en distintas dimensiones vitales; (2) examinar diferencias en función del curso académico y (3) observar la evolución longitudinal del cronotipo y la satisfacción a lo largo de la etapa secundaria.

Metodología. Participaron 277 estudiantes (6-17 años) de siete centros educativos de la Comunidad Valenciana. Se aplicó el Cuestionario de Cronotipo de Múnich (MCTQ) y escalas de satisfacción ad hoc adaptadas del proyecto Children's Worlds. Se realizaron análisis descriptivos, correlacionales (Spearman), pruebas no paramétricas (U de Mann-Whitney, Friedman, Wilcoxon) y un ANOVA de medidas repetidas.

Resultados. Se hallaron correlaciones negativas entre cronotipo vespertino y satisfacción con la apariencia física, el afecto positivo, la autonomía percibida y la proyección de futuro. En el análisis longitudinal se observó una disminución significativa de la satisfacción con los adultos entre 1.º y 2.º de ESO, y una tendencia lineal hacia cronotipos más vespertinos conforme avanzaba la edad. No se encontraron diferencias significativas en el cronotipo entre cursos de manera transversal.

Conclusiones. Los resultados sugieren que los adolescentes con cronotipos más vespertinos presentan menor satisfacción vital, posiblemente por el desajuste entre los ritmos biológicos y las exigencias escolares. Se resalta la necesidad de intervenciones psicoeducativas orientadas a la higiene del sueño, la adaptación horaria y la prevención del malestar emocional desde los contextos escolares.

Palabras clave: Cronotipo; bienestar; satisfacción vital; adolescencia.

UNIDAD EDUCATIVA TERAPÉUTICA DE VALENCIA: ESTRUCTURA Y FUNCIONAMIENTO

Juan Vicente Blázquez Garcés

Conselleria de Educación de la Generalitat Valenciana, jv.blazquezgarces@edu.gva.es

Virginia García Vidagany

Conselleria de Educación de la Generalitat Valenciana, v.garciavidagany@edu.gva.es

Jose Ramón Granda Piñán

Conselleria de Educación de la Generalitat Valenciana, jr.grandapinan@edu.gva.es

ABSTRACT

Introducción y Justificación: Los sistemas de salud todavía no han dado una respuesta adecuada a la carga de trastornos mentales; en consecuencia, la divergencia entre la necesidad de tratamiento y su prestación es grande en todo el mundo (Organización Mundial de la Salud, 2025). El trastorno mental grave (TMG) se define como un trastorno mental, conductual o emocional que provoca un deterioro funcional grave, que interfiere sustancialmente o limita una o más actividades vitales importantes (National Institute of Mental Health, 1987). La Conselleria de Educación mantiene una colaboración estrecha con la Conselleria de Sanidad de la Generalitat Valenciana desde hace años con el objetivo de dar respuesta a las necesidades educativas derivadas de los trastornos mentales (Conselleria de Educación, 2017, 2023 y 2024). Así pues, se realizan: coordinaciones con las unidades de salud mental infantil y adolescente o unidades de salud mental (USMIA/USM), intervenciones de las unidades de detección precoz en los centros educativos ordinarios o actuaciones de los equipos de intervención comunitaria de salud mental (EIC).

Objetivos: ofrecer una respuesta educativa individualizada y adaptada a las necesidades del alumnado con alta complejidad (horarios, saberes básicos, metodología, incorporación, transiciones...), así como que los especialistas sanitarios puedan estabilizar al alumnado para que puedan reincorporarse a una modalidad de escolarización ordinaria (Conselleria de Educación, 2023).

Metodología y resultados: La unidad educativa terapéutica de Valencia (UET) asume en coordinación con las USMIA/USM y los EIC el alumnado con necesidades educativas especiales con un alto grado de complejidad. La UET de Valencia es una modalidad de escolarización combinada que ofrece una atención educativa transitoria a un máximo de 15 adolescentes con TMG, seguimiento intensivo de los equipos sanitarios, en un radio de 30 km desde su centro educativo a la UET y con autorización de los progenitores.

Palabras clave: Unidad educativa terapéutica; trastorno mental grave; inclusión educativa; coordinación interinstitucional.

POTENCIAR LA VIDA SALUDABLE MEDIANTE UN PROYECTO EDUCATIVO EN UN CENTRO EDUCATIVO

Javier Jiménez Martínez

M. Pilar Martínez Agut

*Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación, Universitat de València,
m.pilar.martinez@uv.es*

ABSTRACT

Introducción. La educación socioemocional comprende aspectos vinculados con la salud. En un centro educativo se consolida un Proyecto Educativo desde el curso 2019-2020 en el que se implica a la comunidad educativa para lograr el bienestar de los estudiantes mediante la utilización de diferentes estrategias y recursos digitales.

Objetivos. El Proyecto pretende fomentar la importancia del cuidado del cuerpo y el entorno como medio para conseguir una Vida Saludable. Está comprometido con la Agenda 2030 y los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU, que aspiran a la igualdad entre personas, proteger el planeta y asegurar la prosperidad; que según la UNESCO ha de potenciar un nuevo contrato social global que no deje a nadie atrás.

Metodología. Se realiza una estructura que comprende 4 bloques de intervención: 1. Salud y alimentación; 2. Medio ambiente y reciclaje; 3. Deporte; 4. Ocio saludable. Participa la comunidad educativa, utilizando diferentes recursos, entre ellos recursos digitales.

Resultados. El Proyecto ha obtenido diversos premios, colabora con diversas instituciones y está cofinanciado por el Programa Erasmus+. Los resultados estos 6 cursos son muy positivos, se han incrementado las actividades y la participación de los miembros de la comunidad educativa

Conclusiones. Proyectos de estas características logran beneficios para toda la comunidad educativa y se han de apoyar y difundir para su consolidación. Suponen un reto para la implicación y participación que se afronta con la valoración de los resultados obtenidos en el desarrollo del aprendizaje socioemocional de los implicados y la potenciación de la salud mental.

Palabras clave: Vida saludable; educación socioemocional; comunidad educativa; proyecto educativo.

PÓSTERES

EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL (SEL) EN
CONTEXTOS ESCOLARES EUROPEOS

COMPETENCIA SOCIOEMOCIONAL Y APRENDIZAJE UNIVERSITARIO: ¿CÓMO SE TRABAJA EN EL GRADO DE MAESTRO/A DE EDUCACIÓN PRIMARIA?

Alba Polit Muñoz

Universitat de València, alpomu@alumni.uv.es

ABSTRACT

En la última década, la inteligencia socioemocional ha adquirido una relevancia creciente en la educación superior al reconocerse como un componente esencial para el éxito académico y profesional. En el ámbito de la formación docente, la competencia socioemocional se configura como un eje central para el bienestar y la autorregulación del profesorado. No obstante, los planes de estudio universitarios muestran una integración desigual de estas competencias, lo que evidencia la necesidad de analizar su presencia e impacto en la formación inicial de maestros y maestras.

Esta investigación tiene como finalidad examinar cómo se incorpora la competencia socioemocional en los grados de Maestro/a en Educación Primaria en las distintas universidades públicas españolas, y cómo el alumnado percibe y aplica los conocimientos aprendidos en su desarrollo profesional. Para ello, se plantea un enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo), comprendido en dos fases interrelacionadas: la primera aborda un análisis sistemático de los planes de estudio, identificando asignaturas, créditos y palabras clave vinculadas con la educación emocional y socioemocional; la segunda analiza la percepción del alumnado de 1.º y, después cuando termina el último curso universitario mediante cuestionarios y entrevistas semiestructuradas para analizar la comparativa de aquello aprendido así como los conocimientos previos que partía.

Se prevé evidenciar un análisis comparativo del conocimiento socioemocional a lo largo del grado, pero con discrepancias entre la formación teórica y la práctica recibida. Los resultados aspiran a generar evidencias que impulsen la revisión curricular de los grados de Magisterio, la mejora de la formación docente universitaria y el planteamiento en el diseño de políticas educativas que refuercen la educación emocional como eje de la calidad formativa y del bienestar docente. Con ello, esta investigación se podrá llevar a cabo su continuidad para el resto de etapas educativas.

Palabras clave: Competencia socioemocional; formación docente; educación superior; planes de estudio; Magisterio de Primaria.

COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES, APERTURA MENTAL Y PERSISTENCIA COMO PREDICTORES DEL BIENESTAR Y DEL BURNOUT ACADÉMICO EN SECUNDARIA

Irina Navarro Montoya

Universitat de València, irina.navarro@uv.es

Noelia del Valle Guijarro

Universitat de València, nodelva@alumni.uv.es

Paula Varó Jiménez

Universitat de València, paulavaro2000@gmail.com

Sofia Maset Sánchez

IES Font de Sant Lluís, s.masetsanchez@edu.gva.es

ABSTRACT

Introducción. Identificar los recursos personales que favorecen una mejor adaptación puede orientar intervenciones educativas más eficaces. El bienestar escolar y el burnout académico son dimensiones clave del ajuste psicológico en la adolescencia. Las competencias socioemocionales, la apertura mental y la persistencia se consideran variables relevantes, aunque su relación conjunta con el bienestar y el burnout aún no está clara.

Objetivos. Analizar la relación entre las competencias socioemocionales, la apertura mental y la persistencia con el burnout académico y el bienestar escolar en estudiantes de secundaria.

Método. Participaron 269 estudiantes de ESO de la Comunidad Valenciana de entre 12 y 16 años. Se administraron instrumentos que evaluaban burnout académico (SBI), bienestar escolar (SWBQ), competencias socioemocionales (SSIS SEL), apertura mental (Open Mind) y persistencia (Grit). Los datos se recogieron en los centros educativos, con consentimiento informado de alumnado y familias, y se analizaron mediante regresiones lineales múltiples.

Resultados. Las regresiones lineales múltiples fueron significativas para las tres variables dependientes. El burnout académico explicó el 18.7% de la varianza ($F(9,240)=7.36, p<.001$); la curiosidad, la persistencia y las habilidades relacionales se asociaron con menor burnout, y la conciencia social y la creatividad, con mayor. El bienestar positivo explicó el 35.6% ($F(9,240)=16.29, p<.001$), mostrando asociaciones favorables con la curiosidad, la autoconciencia y las habilidades relacionales. En el bienestar negativo (14.1%, $F(9,240)=5.52, p<.001$), la autoconciencia y las habilidades relacionales se vincularon con menor malestar, y la conciencia social, la creatividad y la tolerancia, con mayor.

Discusión/ conclusión. Los resultados sugieren que la curiosidad, la autoconciencia, la persistencia y las habilidades relacionales contribuyen al bienestar escolar y ayudan a

prevenir el burnout. En cambio, la creatividad y la conciencia social podrían relacionarse con mayor malestar en contextos de elevada presión académica, lo que resalta la importancia de adaptar el desarrollo socioemocional a las condiciones del entorno.

Palabras clave: Competencias socioemocionales; apertura mental; persistencia; burnout académico.

SENTIDO EN LA VIDA Y FACTORES EMOCIONALES ASOCIADOS AL AUTOCONCEPTO ACADÉMICO EN UNA MUESTRA DE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS: UN ANÁLISIS CORRELACIONAL Y PREDICTIVO

Javier Pagán Marco

Universidad Internacional de Valencia, japagan9@hotmail.com

ABSTRACT

Introducción. La etapa universitaria constituye un periodo de desarrollo personal y académico caracterizado por altas demandas cognitivas y emocionales. En este contexto, variables como el sentido en la vida, la regulación emocional y el bienestar psicológico pueden desempeñar un papel clave en la configuración del autoconcepto académico, entendido como la percepción que el estudiante tiene de su competencia y valor personal en el ámbito académico.

Objetivos. Explorar las relaciones entre el sentido en la vida, la sintomatología depresiva y las dificultades en la regulación emocional con el autoconcepto académico, e identificar los predictores de riesgo y protección asociados a esta variable. Asimismo, examinar posibles diferencias en función del curso académico.

Metodología. La muestra estuvo compuesta por 336 estudiantes universitarios españoles (249 mujeres [74%] y 87 hombres [26%]; $M_{\text{edad}} = 35.15$, $DT = 10.75$), pertenecientes a distintos niveles académicos (grado, máster y doctorado). Se emplearon los instrumentos PIL-10 (sentido en la vida), ASC (autoconcepto académico), PHQ-9 (sintomatología depresiva) y DERS (dificultades en regulación emocional). Se realizaron análisis descriptivos, correlaciones de Pearson, regresión lineal múltiple y ANOVA de un factor.

Resultados. El autoconcepto académico correlacionó positivamente con el sentido en la vida ($r = .36$, $p < .001$) y negativamente con la sintomatología depresiva ($r = -.41$, $p < .001$) y la desregulación emocional ($r = -.32$, $p < .001$). El modelo de regresión explicó un 10.1% de la varianza del autoconcepto académico, siendo el sentido en la vida el predictor positivo más relevante ($\beta = .27$, $p < .001$) y la sintomatología depresiva el predictor negativo más fuerte ($\beta = -.25$, $p < .001$). No se observaron diferencias significativas entre cursos.

Conclusiones. Los resultados subrayan la importancia del sentido en la vida como factor protector frente al malestar emocional y el bajo autoconcepto académico. Promover la reflexión vital y las competencias emocionales podría favorecer el bienestar y la adaptación del estudiantado universitario.

Palabras clave: Sentido en la vida; autoconcepto académico; regulación emocional; sintomatología depresiva.

UNDERSTANDING THE ROLE OF EMOTION REGULATION IN SCHOLASTIC WELL-BEING AND SCHOOL BURNOUT AMONG ADOLESCENTS

Noelia del Valle Guijarro

Universitat de València, nodelva@alumni.uv.es

ABSTRACT

It is widely known that adolescence is a developmental period characterized by different biopsychosocial changes. Emotional regulation strategies, especially cognitive reappraisal, also known as the ability to reframe and reinterpret events, has shown protective effects against experiencing exhaustion at school, while predicting well-being. The present study aims to explore the relationship between emotion regulation strategies and school burnout and well-being among secondary students. Within the Erasmus+ project "SEL4@LL", 137 girls, 116 boys and 4 binary genders of mean age 13.78 completed a self-reported questionnaire. Pearson correlation analyses and mediation models were conducted, with results indicating no significant correlation between cognitive reappraisal and school burnout nor scholastic well-being. Indeed, engaging in cognitive reappraisal seemed to increase exhaustion and worries in school. In contrast, expressive suppression correlated positively with school burnout and negative dimensions of scholastic well-being, but negatively for the positive domains. Avoiding emotional experiences seemed to heighten burnout symptoms and decrease scholastic well-being. Mediation models revealed significant effects just for positive domains of scholastic well-being, suggesting limited capacity for adaptive emotion regulation capacity under high levels of burnout, impacting negative domains of well-being. Overall, this study underscores the impact of emotion regulation strategies of adolescents in the school environment.

Keywords: Adolescence; secondary school; emotion regulation strategies; school burnout; scholastic well-being.

PÓSTERES

FORMACIÓN DEL PROFESORADO EN
COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES Y USO DE
METODOLOGÍAS DIGITALES

DESARROLLO DE COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES DE LIDERAZGO EN ENTORNOS VIRTUALES: UNA FORMACIÓN A TRAVÉS DE WEB Y APP

Milena Guimaraes

Idocal (Universitat de València), milena.silva@uv.es

Núria Tordera

Idocal (Universitat de València), nuria.tordera@uv.es

Isabel Rodríguez

Idocal (Universitat de València), isabel.rodriguez@uv.es

ABSTRACT

Introducción. Las tecnologías de la información y las herramientas digitales proporcionan nuevas oportunidades en la formación y el desarrollo de competencias socioemocionales. Dichas competencias resultan necesarias para desenvolverse en entornos digitales tanto educativos como laborales. La distancia virtual que se produce en los entornos digitalizados requiere afrontar desafíos críticos para el trabajo en equipo tales como la construcción de confianza y el desarrollo de relaciones interpersonales significativas. Para hacerles frente, hemos desarrollado una formación en competencias socioemocionales de liderazgo a través de web y app que fomenta su desarrollo en entornos digitales de teletrabajo.

Objetivo. Presentar las principales características de la formación online y reflexionar sobre su adaptación a contextos de formación para profesores y estudiantes.

Método. A través de un proceso de co-creación se identificaron los componentes relevantes para el desarrollo de dichas competencias. A continuación, se desarrolló un programa de formación mediante plataforma web y app a través de la metodología AMENA (Aprender, modelar, ejercitar, nombrar y actuar). El programa incluye módulos interactivos, videos, gamificación y modelado. Los participantes en la formación (N = 81 líderes de equipos en teletrabajo) analizaron en sesiones interactivas la relevancia de la formación.

Resultados. Se identificaron tres tipos de componentes relevantes para el desarrollo de relaciones interpersonales virtuales (el apoyo mutuo, la cohesión social y creación de afinidades, y el fortalecimiento de la identidad del equipo) y cuatro componentes para el desarrollo de la confianza (fiabilidad, apertura, competencia y compasión). Los participantes valoraron positivamente la formación y el soporte virtual para el aprendizaje de las competencias.

Discusión. La formación a través de web y app con metodologías experienciales e interactivas contribuye a la formación de competencias socioemocionales. En contextos formativos, en los que las situaciones de formación online y la incorporación de herramientas digitales cada vez están más presentes, adaptar las competencias del profesorado puede mejorar las relaciones interpersonales en el aula y el desarrollo de la confianza mutua.

Conclusión. El contexto sociotécnico actual requiere la adaptación digital de competencias socioemocionales y de su desarrollo.

Palabras clave: Competencias socioemocionales; liderazgo; entornos virtuales; formación online.

**DESARROLLO DE COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES MEDIANTE LA
FORMACIÓN EN TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA EN FUTUROS/AS
DOCENTES DE EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA**

Amparo Tijeras Iborra

*Dpto. de Didàctica i Organització Escolar (Universitat de València),
m.amparo.tijeras@uv.es*

Irene Lacruz Pérez

Dpto. de Didàctica i Organització Escolar (Universitat de València), Irene.lacruz@uv.es

Pilar Sanz Cervera

*Dpto. de Didàctica i Organització Escolar (Universitat de València),
Pilar.sanz-cervera@uv.es*

Carmen Berenguer Forner

*Dpto. de Didàctica i Organització Escolar (Universitat de València),
Carmen.berenguer@uv.es*

Gemma Pastor Cerezuela

Dpto. de Psicologia Bàsica (Universitat de València), Gemma.pastor@uv.es

Ángela Segura Pérez

*Dpto. de Didàctica i Organització Escolar (Universitat de València),
Angela.segura@uv.es*

ABSTRACT

El derecho a la educación inclusiva supone la coexistencia de diversidades en las aulas, aumentando así el reto profesional de los y las docentes. Subraya la urgencia de una formación en los grados de Maestro/a en Educación Infantil y Primaria que habilite adecuadamente a futuros/as maestros/as para tener presente y preservar la singularidad de cada estudiante, lo que conlleva desarrollar conocimientos, habilidades y competencias específicas, como puedan ser las competencias socioemocionales. Para que estas competencias puedan desarrollarse deben ser introducidas conscientemente mediante prácticas pedagógicas que brinden oportunidades para cuestionar y desafiar creencias y conocimientos limitantes (Boyton et al., 2023).

En el trabajo presentado se describe parte de un proyecto de innovación educativa emergente de la Universitat de València (UV-SFPIE_PIEE-3899158) desarrollado por el grupo consolidado de innovación docente IDEPE (Innovación docente en educación y psicología evolutiva: GCID25-3794723). La propuesta busca activar en los futuros docentes procesos metacognitivos que les ayuden tanto a identificar sus creencias y expectativas como a cuestionar y documentar su pensamiento respecto al trastorno del espectro autista (TEA).

Para ello, se plantea introducir actividades de rutinas de pensamiento de ProjectZero en cinco grupos (aproximadamente 250 estudiantes) de la asignatura Necesidades Educativas Especiales del segundo curso de los grados universitarios en Maestro/a en Educación Primaria y Maestro/a en Educación Infantil.

Las rutinas serán introducidas antes y después del tema que aborda el trastorno y, durante el desarrollo del tema se proyectarán entrevistas documentales complementarias al contenido teórico.

Esta propuesta persigue visibilizar los conocimientos previos en la formación inicial del profesorado sobre características personales y sociales de alumnado con TEA y desarrollar competencias socioemocionales para configurar actitudes positivas hacia la inclusión.

El análisis de las respuestas recogidas en las rutinas de pensamiento visible permitirá valorar la efectividad de esta estrategia en la formación inicial del profesorado.

Palabras clave: Competencias socioemocionales; pensamiento visible; rutinas de pensamiento; formación inicial del profesorado.

EL SENTIDO SOCIOAFECTIVO EN EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS DE DOCENTES EN FORMACIÓN

María Emilia García Marqués

Universitat de València, emilia.garcia@uv.es

Ismael García Bayona

Universitat de València, ismael.garcia-bayona@uv.es

Adrián Pérez Suay

Universitat de València, adrian.perez@uv.es

Carmen Campos

Universitat de València, carmen.campos-gonzalez@uv.es

ABSTRACT

El currículo español de educación primaria establece que el aprendizaje de las matemáticas debe incluir el desarrollo del sentido socioafectivo, entendido como el conjunto de competencias que permiten al alumnado construir un vínculo emocional positivo con las matemáticas y su entorno. Sin embargo, diversos estudios evidencian que muchos futuros docentes mantienen una relación afectiva negativa con esta disciplina, lo que condiciona su práctica educativa y la transmisión de actitudes hacia sus futuros estudiantes. El objetivo de este trabajo es integrar, dentro de la asignatura Didáctica de la aritmética y la resolución de problemas del Grado en Educación Primaria, dinámicas formativas que promuevan la reflexión sobre la propia relación afectiva con las matemáticas y la relevancia de fomentar el sentido socioafectivo en el aula. La metodología se basa en una actividad inicial en la que los futuros maestros se presentan como “guías turísticos del país de las matemáticas” y deben decidir qué emociones, valores y mensajes incluirían en la “maleta” de viaje de su futuro alumnado. A partir de esta dinámica individual, se realiza una reflexión grupal para analizar las percepciones y actitudes emergentes. La experiencia se aplicó en dos grupos del grado de Maestro en Educación Primaria ($n = 85$), uno de la especialidad de Matemáticas y Ciencias y otro de Inglés. En el primer grupo predominó el valor del disfrute por las matemáticas, mientras que en el segundo destacó la necesidad de reducir el miedo hacia ellas. En ambos casos, el alumnado reconoció la importancia del sentido socioafectivo y la influencia de sus propias experiencias y emociones en su futura práctica docente. Se concluye que este tipo de dinámicas favorecen la toma de conciencia afectiva y la construcción de una identidad docente más reflexiva y empática.

Financiado por Generalitat Valenciana CIGE/2023/103.

Palabras clave: Sentido socioafectivo; aprendizaje de las matemáticas; formación docente; educación primaria.

FOSTERING SOCIO-EMOTIONAL INTELLIGENCE IN FUTURE LEADERS: AN INNOVATIVE ICT-BASED PEDAGOGY FOR HIGHER EDUCATION

Milena Guimaraes

Idocal (Universitat de València), milena.silva@uv.es

Esther Villajos

Idocal (Universitat de València), esther.villajos@uv.es

Núria Tordera

Idocal (Universitat de València), nuria.tordera@uv.es

ABSTRACT

Introduction and Purpose. For higher education to prepare students for a digital world, teaching methods must evolve beyond theory to cultivate crucial socio-emotional competencies. This study presents a pedagogical innovation designed to help university instructors effectively teach the critical link between leadership and emotional intelligence in a virtual context. We analyze a method that makes the abstract concept of 'emotional contagion' tangible for students.

Method. A two-phase intervention was implemented in a Master's program in Work and Organizational Psychology (N=14). First, a theoretical module used ICTs (Mentimeter, Kahoot!) to explore leadership concepts on the relational facets of leadership. This was followed by an experiential phase where students, divided into separate virtual teams on Microsoft Teams, experienced a simulated organizational change. The change was announced by a leader who enacted either an angry/emotionless (n=9) or an enthusiastic/optimistic (n=5) demeanor. Mixed-methods data were collected post-simulation.

Results. Results starkly revealed emotional contagion through virtual communication. The 'angry' leader's group reported high levels of confusion, fear, and resistance ("Negative effect... anger arose"). The 'happy' leader's group, despite some skepticism, showed greater openness and motivation ("motivation also increased with time"). Pedagogically, students highly rated the activity for developing their teamwork, leadership analysis, and emotional recognition skills. In addition, student self-assessments confirmed high satisfaction and significant competency development, with mean ratings exceeding 4.5/5 for understanding key concepts and developing teamwork skills.

Conclusion and Implications. This study confirms that a leader's emotional demeanor is a powerful catalyst in virtual settings. For higher education teachers, this model provides a proven, transferable framework. By integrating ICTs with experiential learning, instructors can create impactful lessons that foster students' socio-emotional intelligence, better preparing them to become adaptable, emotionally aware leaders and professionals. This pedagogical approach is vital for adapting to the needs of students and the future workforce.

Keywords: Emotional contagion; leadership; virtual classroom.

LA MEDIACIÓN EDUCATIVA EN LA ADOLESCENCIA PARA POTENCIAR LA EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL

Javier Jiménez Martínez

M. Pilar Martínez Agut

*Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación, Universitat de València,
m.pilar.martinez@uv.es*

ABSTRACT

Introducción. El aprendizaje socioemocional y el cuidado de la salud mental es un reto en la sociedad actual que han de afrontar los centros educativos. Se presenta la experiencia de un Taller de Mediación llevado a cabo en un centro educativo de Valencia, en el que participaron estudiantes de primer curso de Educación Secundaria Obligatoria. Se comprende la mediación educativa como un factor clave para la promoción de la resolución pacífica de conflictos en los centros educativos y la mejora de las relaciones entre los estudiantes y docentes.

Objetivos. Promover prácticas transformadoras en el ámbito de la mediación Educativa para fomentar un clima escolar sereno y colaborativo para el bienestar de alumnado y profesorado, para ello, mediante el taller, los participantes aprenden a reconocer la dinámica del conflicto, las cualidades y características de un buen mediador/a y la implicación de la comunidad educativa, para que cada miembro adquiera las competencias personales necesarias como mediador/a.

Metodología. El Taller de Mediación puede promover la gestión constructiva de los conflictos escolares y familiares como en las habilidades que los participantes desarrollan a través de esta experiencia y ante las situaciones críticas mediante recursos digitales.

Resultados. Los estudiantes adquieren habilidades de comunicación efectiva, escucha activa y manejo de conflictos, lo que repercute en un impacto positivo en el clima escolar y en la comunidad educativa.

Conclusiones. La experiencia contribuye a la difusión de una cultura de paz y no violencia dentro del centro educativo, promoviendo la resolución pacífica de conflictos y a la educación emocional.

Palabras clave: Mediación educativa; adolescencia; competencias socioemocionales; clima escolar.

PÓSTERES

INCLUSIÓN Y DIVERSIDAD EN EL AULA:
ESTRATEGIAS, EXPERIENCIAS Y PROGRAMAS

EDUCATIONAL ROBOTICS AS A TOOL FOR INCLUSIVE MATHEMATICS LEARNING IN PRIMARY EDUCATION

María Emilia García Marqués

Universitat de València, emilia.garcia@uv.es

Ismael García Bayona

Universitat de València, ismael.garcia-bayona@uv.es

Adrián Pérez Suay

Universitat de València, adrian.perez@uv.es

Carmen Campos

Universitat de València, carmen.campos-gonzalez@uv.es

ABSTRACT

Educational robotics is progressively being introduced into primary school classrooms as a pedagogical strategy to enhance problem-solving skills and the development of computational thinking. Its implementation offers significant opportunities for educational inclusion by fostering the active participation of students with diverse profiles and levels of competence. The objective of this study was to design and implement a didactic sequence based on the use of Ozobot robots to work on fundamental components of computational thinking in an inclusive manner with diverse learners. The intervention was conducted in two sixth-grade classes, comprising a total of 39 students. Among them, 10 had curricular adaptations due to developmental delays or severe difficulties in mathematical competencies, 2 were undergoing assessment for giftedness, and 1 presented motor difficulties. The didactic sequence consisted of eight progressively complex activities carried out over three 45-minute sessions. Although tasks were completed individually, students were seated in groups of five to encourage collaboration and mutual support. The results indicated high motivation and active participation among all students, with noticeable collaborative attitudes and a general climate of cooperation. Only two students required specific assistance—one due to motor limitations and another because of attentional and emotional regulation difficulties. Groups with more homogeneous performance levels demonstrated smoother classroom dynamics, while the sequence allowed each student to progress at their own pace. In conclusion, educational robotics proved to be an effective tool for fostering inclusion and meaningful learning in mathematics, supporting the development of computational thinking and enhancing cooperative interaction among peers.

Founded by Generalitat Valenciana CIGE/2023/103.

Keywords: Educational robotics; inclusion; computational thinking; primary education.

HOW DOES READING MOTIVATION INFLUENCE READING COMPREHENSION OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS WITH AND WITHOUT SPECIAL EDUCATION NEEDS?

Inés Martí Anselmo

Universitat de València, imaran2@alumni.uv.es

Lidia Altamura García

lidia.altamura@uv.es

Ladislao Salmerón González

Universitat de València, ladislao.salmeron@uv.es

ABSTRACT

Background: Reading motivation is a well-known predictor of children's reading comprehension. According to the literature, valuing reading for its own sake (i.e., intrinsic reading motivation) positively predicts reading comprehension. By contrast, valuing reading for external rewards (i.e., extrinsic reading motivation) typically shows null or negative effects. Importantly, extrinsic reading motivation can moderate or hinder the beneficial effect of intrinsic reading motivation on reading comprehension. Despite extensive evidence in the general population, research on the reading motivation of students with special education needs (SEN) is scarce.

Aim: This study aimed to explore how intrinsic and extrinsic reading motivation, both independently and in combination, related to reading comprehension among Spanish primary school students with and without SEN.

Method: 2398 fourth to sixth grade Spanish primary school students were tested, of whom 131 had an official decision of SEN. Students completed a standardized text comprehension test and a reading motivation self-report questionnaire. Multiple linear regressions were employed to examine the relationships between reading motivation and reading comprehension, distinguishing between students with and without SEN.

Results: Descriptive results revealed that students with SEN had lower reading comprehension and intrinsic reading motivation than students without SEN, with no differences in extrinsic reading motivation. Intrinsic reading motivation positively predicted reading comprehension in all students (small effect sizes), while extrinsic reading motivation negatively predicted comprehension only among students without SEN (small effect size). In addition, for students without SEN, extrinsic reading motivation had a progressively stronger negative effect on reading comprehension as intrinsic reading motivation increased.

Conclusions: These findings highlight the value of promoting educational practices that cultivate reading comprehension through motivational strategies in primary school students,

regardless of SEN status. Fostering intrinsic reading motivation, rather than relying on extrinsic incentives, can support reading comprehension in all students.

Keywords: Reading motivation; reading comprehension; special education needs; primary education.

LOS RECURSOS DIGITALES COMO HERRAMIENTA PARA FAVORECER LA INCLUSIÓN EDUCATIVA Y LA MEJORA DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES DEL ALUMNADO CON TEA EN UN AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL

Melanie Sánchez Cruz

Universitat de València, melanie.sanchez@uv.es

ABSTRACT

Introducción. Las tecnologías educativas resultan una herramienta potencialmente útil, dadas sus características, en la inclusión del alumnado con TEA, al combinar diversidad de estímulos visuales y auditivos que pueden ayudar en el procesamiento de la información, así como poseen una mayor flexibilidad facilitando el acceso al conocimiento o una mayor participación en actividades conjuntas, aunque aún existen escasas investigaciones sobre su impacto real en contextos naturales.

Objetivos. Los objetivos de este trabajo son 1. Mostrar los hallazgos obtenidos tras el uso de tres recursos digitales en actividades implementadas en un aula de Educación Infantil. 2. Describir las características más relevantes de estos recursos destinados al alumnado de segundo ciclo de Educación Infantil.

Metodología. Los materiales expuestos forman parte de un programa socioemocional de un curso de duración destinado a un aula de segundo ciclo de Educación Infantil, constituida por 15 alumnos y alumnas de 4 años, dos de ellas hermanas, no verbales, con TEA en grado 3. Se lleva a cabo un análisis descriptivo de los materiales empleados y evaluados mediante un análisis de contenido.

Resultados. El trabajo en competencias socioemocionales y la realización de actividades grupales y multinivel generaron una mejora en las relaciones entre alumnado. Desapareció el rechazo previo hacia algunos compañeros con TEA e incluso se resolvieron conflictos latentes. Así como hubo progresos en la expresión emocional, la imitación o la atención conjunta en el alumnado con TEA.

Conclusiones. Cuando se aplican adecuadamente y se acompañan de estrategias de enseñanza estructuradas, los recursos digitales favorecen el desarrollo socioemocional e inclusivo de los niños y niñas con TEA y sus iguales. Las herramientas de bajo coste, comunes en las escuelas, muestran ser efectivas, apoyándose en estrategias como el videomodelado, las actividades guiadas o el uso de la música, para favorecer la imitación, la colaboración o la empatía.

Palabras clave: Recursos digitales; inclusión educativa; competencias socioemocionales; trastorno del espectro autista.

PERFILES DE AJUSTE PSICOSOCIAL EN ADOLESCENTES: EL PAPEL DE LA PERSONALIDAD, LOS EVENTOS VITALES ESTRESANTES, LAS PRÁCTICAS PARENTALES Y LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

Simón Espinosa

Universidad de la Sabana, simonesol@unisabana.edu.co

Hugo Andrés Sánchez Sánchez

Investigador Predoctoral Universidad de Valencia, hugo.a.sanchez@uv.es

ABSTRACT

El desarrollo socioemocional durante la adolescencia está determinado por la interacción dinámica de factores individuales, familiares y contextuales. La evidencia empírica ha mostrado asociaciones consistentes entre los rasgos de personalidad, la exposición a eventos vitales estresantes, las prácticas parentales percibidas y las habilidades socioemocionales. El objetivo de este estudio fue identificar perfiles de adolescentes a partir de la combinación de estos factores y examinar cómo se configuran distintos niveles de ajuste psicosocial mediante un análisis de perfiles latentes (LPA). Participaron 494 adolescentes de 14 instituciones educativas públicas y privadas de Bogotá, Colombia (50.4% mujeres; $M = 14.7$ años, $DE = 1.6$). Se aplicaron cuestionarios de autoinforme validados para población colombiana que evaluaron personalidad, eventos vitales estresantes, percepción de prácticas parentales y habilidades socioemocionales. Se estimaron tres modelos de perfiles latentes, y el modelo de cuatro perfiles mostró el mejor equilibrio entre ajuste estadístico e interpretabilidad ($AIC = 37,537.86$; $BIC = 38,252.29$; entropía = .942). Los grupos se distribuyeron de la siguiente manera: el primer grupo (24%) presentó altos niveles de ajuste, con puntuaciones adaptativas en personalidad, elevadas habilidades socioemocionales, baja exposición a eventos estresantes y percepción positiva de las prácticas parentales. El segundo grupo (27%) mostró niveles intermedios altos en todas las dimensiones. El tercer grupo (31%) evidenció niveles intermedios bajos. Finalmente, el cuarto grupo (18%) presentó desajuste general, con rasgos de personalidad desadaptativos, bajas habilidades socioemocionales, mayor exposición a eventos estresantes y percepción negativa de las prácticas parentales. Los hallazgos evidencian una estructura heterogénea del ajuste psicosocial adolescente y destacan que la combinación de factores personales y contextuales configura trayectorias diferenciadas de desarrollo. Se resalta la necesidad de adaptar los procesos educativos y las intervenciones psicoeducativas a la diversidad de perfiles presentes en el aula.

Palabras clave: Ajuste psicosocial; adolescencia; personalidad; habilidades socioemocionales.

FOSTERING DIGITAL COMPETENCES OF STUDENTS WITH NEURODIVERSITY IN KENIA AND INDIA

Inmaculada Fajardo Bravo

Universidad de Valencia, infabra@uv.es

Carlos Segura

Universidad de Valencia, carlos.segura@uv.es

Marian Serrano Mendizábal

Universidad de Valencia, m.angeles.serrano@uv.es

Maja Wrzesien

Universidad de Valencia, Maja.wrzesien@uv.es

Ladislao Salmerón

Universidad de Valencia, Ladislao.salmeron@uv.es

Nadina Gómez Merino

Universidad de Valencia, nadina.gomez@uv.es

ABSTRACT

Undergraduate students with neurodivergence, defined as marked deviations from the predominant neurotypical brain (e.g. autism, ADHD, or dyslexia) face particular challenges when it comes to using technology to support their learning and transition to work. For example, students with attention difficulties may experience increased difficulties in learning from interactive digital tools that demand frequent attention shifts. These challenges are particularly visible in developing countries, where educational systems still lack strong inclusion programs. Our project partners with universities in Kenya and India to co-create programs aimed at fostering digital competences, including information and data literacy, communication and collaboration, digital content creation, safety and wellbeing, and problem solving. Activities include co-developing teachers' guidelines to provide technology support to students with neurodiversity, the co-development of a course aimed at improving students' digital competences, as well as the co-supervision of research projects of masters and PhD students along this topic. The poster presents the current development of teachers' guidelines, which aim to: a) increase their awareness and knowledge of neurodiversity among students; b) broaden the perspective on the potential associations between technology and learning (discussing not only the support-oriented approach, but also an augmented-cognition perspective); c) provide practice in developing instructional tasks aimed at supporting and fostering the development of digital competence. While the programs target specifically students with neurodivergence, they could inspire and be adapted to foster the digital competence of all students.

Keywords: Digital competences; neurodiversity; inclusive education; higher education.

PÓSTERES

INNOVACIÓN DIGITAL Y SERIOUS GAMES
APLICADOS A LA ENSEÑANZA Y AL BIENESTAR

COMPARACIÓN DE EFECTOS EN COHERENCIA CARDÍACA Y ESTRÉS PERCIBIDO ENTRE UN SERIOUS GAME Y UN JUEGO COMERCIAL EN ADULTOS EMERGENTES

Saray Velert Jiménez

saray.velert@uv.es

Hugo Andrés Sánchez Sánchez

*Investigador en Formación Predoctoral- Universidad de Valencia,
hugo.a.sanchez@uv.es*

Selene Valero Moreno

Profesora Permanente Laboral-Universidad de Valencia, selene.valero@uv.es

Ilargi Blasko Ochoa

ilargiblasko@gmail.com

José Antonio Gil Gómez

*Instituto Universitario de Automática e Informática Industrial; Universitat Politècnica
de València, Valencia, Spain, jgil@upv.es*

Inmaculada Montoya Castilla

Universitat de València, inmaculada.montoya@uv.es

ABSTRACT

Introducción: La adultez emergente se caracteriza por elevados niveles de estrés debido a la inestabilidad en diversos roles vitales. Este estudio compara los efectos de un serious game diseñado específicamente para el manejo del estrés frente a un juego comercial (COT), evaluando medidas objetivas (coherencia cardíaca) y subjetivas (estrés percibido).

Método: Participaron 55 adultos emergentes ($M=22.02$ años, $DT=2.65$) distribuidos en dos grupos: serious game ($n=30$) y COT-Solitario ($n=25$). Se empleó un diseño cuasi-experimental con evaluaciones pre y post-intervención. Los instrumentos incluyeron emWave Pro para coherencia cardíaca y PSS-14 para estrés percibido. Se realizaron análisis MANOVA y MANCOVA para comparar ambas condiciones.

Resultados: El MANOVA inicial mostró que ambos grupos eran comparables en las medidas basales ($\lambda=.95$, $F=0.39$, $p=.884$). El MANCOVA reveló diferencias estadísticamente significativas post-intervención entre ambos grupos ($\lambda=.75$, $F=2.32$, $p=.05$). El grupo de serious game presentó mejoras significativas en todas las medidas de coherencia cardíaca: mayor media y logro de coherencia, mayor porcentaje de tiempo en alta coherencia y menor porcentaje en baja coherencia, con tamaños del efecto moderados (η^2 entre .09 y .16). No se encontraron diferencias significativas entre grupos en las medidas de estrés percibido.

Conclusiones: Los resultados del MANCOVA evidencian que el serious game produce mejoras significativas en las medidas objetivas de estrés (coherencia cardíaca), aunque no se

observaron diferencias significativas en las medidas subjetivas de estrés percibido entre ambas intervenciones.

Palabras clave: Serious game; coherencia cardíaca; estrés percibido; adultez emergente.

REVISIÓN DE LITERATURA SOBRE JUEGOS SERIOS DE REGULACIÓN EMOCIONAL: ESTADO ACTUAL Y ANÁLISIS DE LA ADULTEZ EMERGENTE

Saray Velert Jiménez

saray.velert@uv.es

ABSTRACT

Introducción. Los juegos serios constituyen herramientas prometedoras para el entrenamiento de la regulación emocional. La revisión de Villani et al. (2018) identificó 23 estudios hasta 2017, con solo 6 juegos serios diseñados específicamente para este propósito. El estudiantado universitario situado en la etapa de la adultez emergente presenta características propicias para intervenciones digitales y necesidades específicas de regulación emocional en contextos académicos, como la gestión del estrés académico y laboral (Astor et al., 2013). Sin embargo, se desconoce si el desarrollo de juegos serios refleja esta oportunidad. Por lo tanto, el objetivo del siguiente estudio consiste en actualizar la información sobre juegos serios para regulación emocional entre 2018 y 2025, analizando específicamente su disponibilidad y adecuación para el estudiantado universitario.

Método. Se realizó una búsqueda en Web of Science entre 2018 y marzo de 2025, identificando publicaciones sobre juegos serios centrados en regulación emocional. Se analizaron poblaciones objetivo, marcos teóricos, contextos de aplicación y evidencia de eficacia, con especial atención a intervenciones en población universitaria.

Resultados. Se identificaron más de 25 juegos serios. Para estudiantes universitarios en la adultez emergente se encontraron limitaciones significativas, destacando: Rangos etarios excesivamente amplios que diluyen especificidades evolutivas (InsightApp: 20-80 años, Amo y Lieder, 2025). Muestras principalmente clínicas como trastorno de juego (e-Estesia: Mena-Moreno et al., 2022; Playmancer: Guerrero-Vaca et al., 2020) o trastornos de ansiedad (ReWIND: Heng et al., 2023).

Conclusiones. Existe una notable asimetría entre el perfil tecnológico favorable de los adultos emergentes universitarios y la escasez de juegos serios diseñados específicamente para sus necesidades de regulación emocional. Se requiere desarrollar intervenciones contextualizadas que aprovechen esta predisposición tecnológica y aborden los desafíos únicos de este período.

Palabras clave: Juegos serios; regulación emocional; revisión de literatura; adultez emergente.

USER EXPERIENCE AND FEEDBACK FROM THE BETA TESTING OF SEL4@LL: A SERIOUS GAME FOR SOCIAL-EMOTIONAL COMPETENCE DEVELOPMENT

Irina Navarro Montoya

Universitat de València, irina.navarro@uv.es

Konstanze Schoeps

Universitat de València, konstanze.schoeps@uv.es

Frances Hoferichter

University of Greifswald, frances.hoferichter@uni-greifswald.de

Annalisa Morganti

University of Perugia, annalisa.morganti@unipg.it

Alessia Signorelli

University of Perugia, alessia.signorelli@unipg.it

José Antonio Lozano Quilis

Universitat Politècnica de València, jlozano@dsic.upv.es

ABSTRACT

Introduction: Social-emotional competencies are essential for adolescents to navigate academic, personal, and social challenges successfully. Strengthening these skills contributes to greater well-being, healthier relationships, and improved learning outcomes. In recent years, digital interventions—particularly serious games—have emerged as promising strategies to make SEL more accessible and engaging for young people. Within this framework, SEL4@ll was created to foster emotional skills and social inclusion among European adolescents.

Objectives: This study aimed to evaluate the Beta version of SEL4@ll, focusing on its usability, engagement, and perceived impact among adolescents from three European countries. Additionally, it sought to collect user feedback to guide future improvements.

Methods: The Beta version of SEL4@ll was tested in secondary schools in Germany, Italy, and Spain. The sample included 62 students: 15 German ($M = 14.3$), 17 Italian (ages 14–15), and 30 Spanish ($M = 12.7$), with a balanced gender distribution. Participants played the game during a supervised computer workshop session and then completed surveys combining Likert-type and open-ended questions to assess their experiences and suggestions.

Results: Thematic analysis revealed that students found the game engaging and enjoyable, highlighting visuals and music as major strengths. Some difficulties were reported with navigation and understanding objectives. Suggested improvements included refining the storyline, expanding character development, and adding customization and animation options. Most participants expressed interest in exploring future content.

Conclusions: The Beta version of SEL4@ll was well-received, indicating its potential as an innovative tool to promote SEL and social inclusion in diverse educational contexts. Feedback provided valuable guidance for further development to increase the game's impact and accessibility for adolescents across Europe.

Keywords: User experience; serious games; social-emotional competences; adolescents.

EVA COLABORATIVOS EN INSTAGRAM Y TIKTOK PARA LA COMUNICACIÓN EFECTIVA Y EL BIENESTAR EN ENTORNOS DIGITALES

Ana Albalat-Mascarell

Universitat Politècnica de València, analmas@idm.upv.es

ABSTRACT

Este póster presenta sintéticamente los resultados y la hoja de ruta de un proyecto de innovación docente desarrollado en la Universitat Politècnica de València que integra Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) colaborativos con Instagram y TikTok para fomentar la competencia transversal de Comunicación Efectiva, al tiempo que busca promover el bienestar socioemocional del alumnado de inglés profesional y lingüística aplicada en entornos digitales.

La intervención 1 del proyecto se llevó a cabo en la asignatura *Professional English (B2)*, impartida en tres grados de la ETSI de Telecomunicación durante el curso 2024/2025, y donde equipos de 4–5 estudiantes mantuvieron debates argumentativos asincrónicos mediante vídeos breves en cuentas sociales privadas creadas específicamente para la asignatura. El diseño didáctico incorporó rúbricas, acompañamiento docente y ciclos de retroalimentación entre pares, promoviendo competencias y valores esenciales para el bienestar del estudiantado como la escucha activa, la empatía, la autorregulación, el sentimiento de pertenencia, el respeto y la seguridad psicológica en un entorno digital controlado. Los datos recogidos (cuentas y comentarios de equipo, así como encuestas de percepción y reflexión) evidencian una autopercepción de mejora en las habilidades comunicativas de los alumnos, así como un aumento de la motivación y la participación sostenida con el valor formativo y lúdico añadido de trabajar en redes sociales con fines académicos.

De cara al segundo año del proyecto (intervención 2), se prevé un taller de estrategias comunicativas digitales para reforzar la coevaluación guiada, la metacognición y la alfabetización digital (etiqueta, adecuación discursiva y edición básica), extendiendo la experiencia a otras asignaturas y niveles. Esta fase busca fortalecer las competencias colaborativas y de ciudadanía digital responsable del estudiantado, profundizando en prácticas de *feedback* seguro y constructivo para alinear bienestar socioemocional y aprendizaje significativo.

Palabras clave: entornos de aprendizaje colaborativos; comunicación efectiva; bienestar socioemocional; retroalimentación entre pares; ciudadanía digital responsable.

PÓSTERES

INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y TECNOLOGÍAS
EMERGENTES EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

FEELING MORE CAPABLE WITH GenIA? A LONGITUDINAL STUDY ON GenIA USE, WORK ABILITY AND WORK ENGAGEMENT

Vicente González Romá
Vicente.Glez-Roma@uv.es

ABSTRACT

Objective: Using generative artificial intelligence (GenIA) to assist with cognitive tasks (e.g., learning or writing) represents a cutting-edge technology in work and educational contexts. However, findings regarding users' psychological experience of GenIA use remain scarce. Based on this, we investigated whether, how and why GenIA use might benefit work engagement (i.e., a positive motivational state that helps employees get their job done, reduce stress, or support growth). Drawing on Job Demands Resource model, we hypothesized that GenIA use is positively related to work engagement via perceived work ability (i.e., employees' self-assessed capacity to meet the demands of their job).

Method: We conducted a three-wave longitudinal study and analyzed data of 804 participants with 554 participants at timepoint 3. We used PROCESS macro for SPSS to assess mediation between GenIA use and engagement through perceived work ability. Additionally, we tested participants age as a moderator on GenIA use and perceived work ability.

Results: GenIA use was positively related to perceived work ability and work engagement, and perceived work ability was positively related to work engagement. As hypothesized, perceived work ability mediated the relation between GenIA use and engagement. However, the postulated moderated mediation was not found, as participants age was not moderating the relation between GenIA use and perceived work ability.

Conclusion: Our study emphasizes the supportive role of GenIA use to feel more capable of managing cognitive tasks, which fosters work engagement.

Keywords: Generative AI; work ability; work engagement; longitudinal study.

