Interaccions socials de qualitat: la clau de l'aprenentatge digital

written by Beatriz Villarejo | 21 de March de 2026



En els últims anys, cada vegada més xiquets i xiquetes s'incorporen al món digital a edats cada vegada més primerenques. Diversos estudis mostren que els dispositius digitals formen part de l'entorn quotidià des dels primers anys de vida, influint en la forma en què els xiquets i xiquetes juguen, exploren i aprenen (Lauricella et al., 2023; Hirsh-Pasek et al., 2015). Este fenomen ha generat un intens debat social i educatiu. En congressos, universitats, centres educatius i fins i tot en converses quotidianes entre famílies, és habitual escoltar preguntes sobre el temps de pantalla o els possibles riscos associats a **l'ús de la tecnologia en la infància**.

Mentres el debat públic se centra en quant de temps passen els xiquets i xiquetes enfront de les pantalles, es parla molt menys sobre **quins continguts digitals poden beneficiar el seu aprenentatge i desenrotllament**. I encara menys atenció es presta a un factor que l'evidència científica identifica com a decisiu:

La qualitat de les interaccions que es

produïxen entre xiquets, xiquetes i persones adultes durant l'ús i consum de continguts digitals

Les interaccions de qualitat són aquelles en les quals **les persones adultes promouen activament l'aprenentatge dels xiquets i xiquetes mitjançant el diàleg, l'orientació i la construcció conjunta de significat**. Des de la perspectiva sociocultural de l'educació, Jerome Bruner assenyala que l'aprenentatge es produïx en contextos interactius en els quals la persona adulta proporciona **bastimentada**; és a dir, un suport ajustat que permet als xiquets i xiquetes progressar gradualment en el seu desenrotllament cognitiu (Bruner, 1983). Estes interaccions impliquen escoltar, formular preguntes, explicar, connectar amb experiències prèvies i fomentar la participació activa, creant així entorns rics en oportunitats d'aprenentatge.

Quan estes dinàmiques s'integren en l'ús de tecnologies digitals, les possibilitats educatives s'amplien, sempre que existisca una mediació conscient i amb sentit. L'evidència científica recent mostra de manera consistent que la tecnologia digital, per si sola, no garantix un aprenentatge significatiu; és la **mediació social** la que transforma les experiències digitals en oportunitats educatives (Fisch, 2004; Hirsh-Pasek et al., 2015).

Dos de les pràctiques més estudiades en la literatura científica són la **participació conjunta en mitjans** (*joint media engagement*) i el **visionat compartit** (*coviewing*). La participació conjunta fa referència a situacions en les quals famílies, docents o altres persones adultes interactuen activament amb els xiquets i xiquetes mentres utilitzen tecnologies digitals, comentant continguts, formulant preguntes o explorant ferramentes digitals de manera conjunta. Este tipus d'interacció afavorix el

desenrotllament del llenguatge, el pensament computacional i les habilitats socioemocionals (Takeuchi i Stevens, 2011; Neumann, 2020). En la mateixa línia, estudis recents sobre intervencions en l'àmbit familiar mostren que, quan les famílies donen un suport actiu a l'ús de mitjans digitals, augmenten la comprensió i la transferència de coneixements en xiquets i xiquetes en edat preescolar (Lauricella et al., 2023).

De manera complementària, les investigacions sobre el visionat compartit han mostrat que **els beneficis dels continguts audiovisuals educatius augmenten quan les persones adultes veuen els programes al costat dels xiquets i xiquetes i comenten allò que apareix en pantalla**. Este procés permet contextualitzar la informació, relacionar-la amb experiències quotidianes i afavorir una comprensió més profunda dels continguts (Fisch, 2004). En l'àmbit de la mediació parental digital, estudis posteriors també han assenyalat que la implicació activa de les famílies durant el consum de mitjans contribuïx a transformar el temps de pantalla en experiències més educatives i reflexives (Livingstone i Helsper, 2008).

En el context actual, marcat per l'expansió de tecnologies emergents com la intel·ligència artificial i la realitat virtual, la dimensió de la interacció social adquirix encara major rellevància. En este sentit, **l'aprenentatge digital en la infància no pot entendre's sense considerar el paper central de les interaccions socials de qualitat entre els xiquets i xiquetes i les persones adultes que els acompanyen**. Apostar per un ús guiat i reflexiu de la tecnologia digital no sols afavorix millors resultats educatius, sinó que també contribuïx a reduir desigualtats i a promoure un desenrotllament integral en la infància.

Referències

- Bruner, J. (1983). Child's talk: Learning to use language. Oxford University Press.
- Fisch, S. M. (2004). Children's learning from educational television: Sesame Street and beyond. Lawrence Erlbaum Associates.
- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Golinkoff, R. M., Gray, J. H., Robb, M. B., & Kaufman, J. (2015). Putting education in "educational" apps: Lessons from the science of learning. Psychological Science in the Public Interest, 16(1), 3–34. https://doi.org/10.1177/1529100615569721
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation of children's internet use. Journal of Broadcasting & Electronic Media, 52(4), 581–599.
- Madary, M., & Metzinger, T. K. (2016). Real virtuality: A code of ethical conduct. Frontiers in Robotics and AI, 3, 3. https://doi.org/10.3389/frobt.2016.00003
- Neumann, M. M. (2020). Social interactions and digital media use in early childhood. Journal of Early Childhood Literacy, 20(4), 589–614.
- Takeuchi, L. M., & Stevens, R. (2011). The new coviewing: Designing for learning through joint media engagement. The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.

Imatge: Freepik

Este article va ser publicat per primera vegada en Daily 27 el 19 de març de 2026