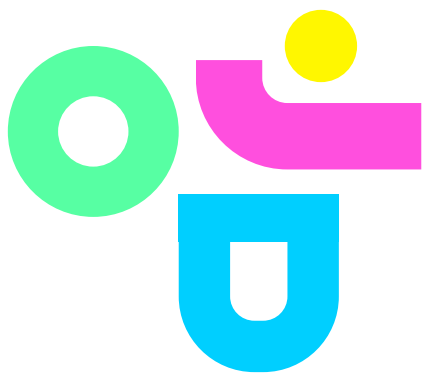




mirar pensar crear

**Guía de alfabetización
mediática con
la infancia**



AUTORA: MAR ARRANZ MARTÍNEZ

DISEÑADOR: ANTONIO MARTÍN MARTÍNEZ

Enero de 2020



Este documento se publica bajo los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-No comercial-No derivar 3.0 (CC BY-NC-ND).

Índice

Introducción	1
Justificación	3
1. Pantallas y desarrollo	5
• ¿Son necesarios los medios para desenvolverse en la sociedad actual?	8
• Beneficios del uso de la tecnología	9
• ¿Cómo podemos acercar los medios a los más pequeños?	12
2. Guía para docentes	15
• Formación de los docentes	17
• La enseñanza de los medios	20
3. Guía para trabajar con los alumnos	27
• Cómo acercar los medios a los más pequeños	31
• Propuesta didáctica para incorporar los medios en Educación infantil	32
• Objetivos	33
• Metodología	34
• Actividades	38
4. Guía para las familias	43
5. Guía para la comunidad	51
6. Conclusión	56
7. Bibliografía	57

Estamos viviendo un momento tecnológico sin precedentes. Los nuevos medios se han instalado en nuestras vidas de forma vertiginosa abarcando prácticamente todos los ámbitos del ser humano. Esto ha generado una sociedad conectada de forma permanente.

Esta transformación que estamos experimentando es de un enorme calado. La red ha propiciado multitud de cambios en la sociedad: en la forma de acceder al conocimiento, en la forma de procesar la información, en cómo se desarrolla la comunicación y en la forma en que tiene lugar la socialización.

Manuel Castells (2001) señala al respecto: “Internet es el tejido de nuestras vidas en este momento. La tecnología es mucho más que una tecnología. Es un medio de comunicación, de interacción y de organización social. Vivimos en una sociedad conectada de forma continua, vivimos en una sociedad red”.

Todos estos cambios han conseguido que los dispositivos digitales, sean objetos esenciales en el trabajo, en las escuelas, en los hogares y en la sociedad. Los niños no son ajenos a esta situación, desde que nacen prácticamente están en contacto con una pantalla. Esta situación, aunque sea muy común, plantea ciertos interrogantes ¿son adecuadas las pantallas para el desarrollo de los más pequeños?, ¿en qué momentos y cómo se deben usar?

Estas cuestiones no son fáciles de responder, pero lo que es indudable es que las pantallas poseen un atractivo enorme en todas las edades. Funcionan como ventanas que nos permiten abrir todo un mundo de posibilidades, pero no solo para conocer lo que está fuera, tal y como señala Joan Ferrés (2014): “las pantallas también nos colocan en situación de conocernos, de observar nuestras reacciones frente a las mismas, ya que funcionan como espejos”. Este es un aspecto muy importante, mirar en una pantalla, también nos permite mirarnos a nosotros mismos y ver en qué medida anhelamos y deseamos lo que vemos y cómo reaccionamos ante ellas.

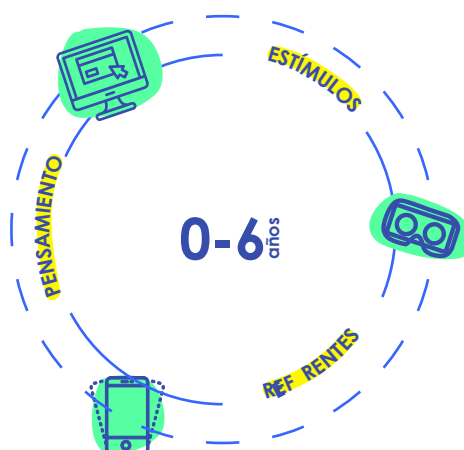
INTRODUCCIÓN

La industria de la programación infantil, conocedora de esta influencia, utiliza estrategias muy sofisticadas para captar la atención de los más pequeños y crear nuevos consumidores, amparados en criterios educativos y de entretenimiento. Las aplicaciones digitales dirigidas a los niños son un gran negocio, la categoría de *Toddler/Preschool* es la categoría más popular de aplicaciones en App Store el 72% (Shuler 2012).

Actualmente, un número elevado de niños están expuestos de manera frecuente a algún dispositivo digital incluso antes de cumplir los dos años. **Prácticamente todas las familias poseen TV, ordenador, móvil y conexión a internet.** Esta generalización de las pantallas en todos los ámbitos, nos obliga a hacer una revisión sobre sus usos, los contenidos que ofrecen los programas infantiles, el tipo de relatos y referentes que ofrecen a los más pequeños y las implicaciones que tienen en su desarrollo.

A pesar de que los estudios sobre la influencia de las pantallas en el cerebro en desarrollo no son todavía concluyentes, la neurociencia afirma que las tecnologías están cambiando la forma de percibir, la forma de registrar la información e incluso condicionan nuestra identidad.

Jill Stamm (2018) especialista en desarrollo del cerebro infantil, señala que lo más preocupante es la sustitución de la atención del adulto por la de una pantalla. El período comprendido entre los 0-6 años, es un período sensible del desarrollo, donde se establecen las bases motrices, cognitivas, afectivas y sociales. Los estímulos que reciben y las relaciones que se establecen en esta etapa van a tener especial relevancia en el desarrollo posterior. Las experiencias más importantes en estos primeros años de vida son la que se dan con el adulto y otros niños, en un contexto de juego y de relación. Estas experiencias no pueden ser sustituidas por una pantalla.



JUSTIFICACIÓN

La necesidad de una educación para la comunicación o educocomunicación, es un campo que ha cobrado mucha importancia en los últimos años. En el momento actual, **la confluencia de tecnologías, medios audiovisuales informáticos, telemáticos y de redes, (dispositivos móviles de todo tipo, Internet, videojuegos, redes sociales, WebTV, pantallas digitales interactivas, comunidades virtuales, etc.) ofrecen actualmente una realidad digitalizada.**

Esta digitalización nos ha conducido a importantes cambios tanto en la comunicación como en la educación. Cambios que plantean la necesidad inevitable de nuevas alfabetizaciones, o, de una alfabetización múltiple y global.

Esta convergencia digital de los medios de comunicación y de información, ha hecho que equipamientos, redes y servicios se puedan usar de forma rápida y simultánea, tanto por los emisores, como por los receptores. (Gutiérrez, A y Tyner, K, 2012).

Por tanto ya no podemos hablar solo de tecnologías de la información y de la comunicación, **tendríamos que referirnos a medios, incluyendo tanto a materiales analógicos, como a espacios y herramientas digitales.**

A lo largo de este trabajo, se van a mencionar los medios como categoría general, incluyendo tanto las herramientas analógicas como las digitales que intervienen en la comunicación y en la información.

Este fenómeno, que tiene un gran potencial social y educativo, puesto que permite acceder a la información y a la comunicación en tiempo real y es accesible a prácticamente toda la población, contempla una enorme complejidad a la hora de incorporarlos en las escuelas y en otros contextos. La rapidez con que avanza la tecnología no ha podido ser abordada todavía con eficacia en algunos entornos como ha ocurrido, en las escuelas.

Sin embargo, los alumnos en edad escolar cada vez usan con más frecuencia estos medios, pasando en muchos casos tantas horas frente a ellos, como las que pasan en la escuela. Esto ha creado lo que se denomina una escuela paralela, dónde la información que obtienen de los medios cobra más importancia que la que reciben

en la escuela.

Además, no sólo reciben información sino también opiniones, formas de vida, actitudes y formas de entender la realidad que la mayoría de las veces no están contrastadas, convirtiéndose en consumidores poco críticos sobre los mensajes que reciben y envían.

Esta situación nos obliga a las personas que nos dedicamos a la educación a cuestionarnos nuestra práctica educativa, las herramientas que ofrecemos a nuestros alumnos y, sobre todo, a cuestionarnos el **cómo facilitar el acceso a los medios de forma crítica, constructiva y segura.**

Con este trabajo, se pretende ofrecer algunas claves que nos ayuden a reflexionar y a buscar formas de intervención que faciliten los aprendizajes y la relación social con los medios desde los primeros años de vida.

Para ello necesitamos la colaboración de todos los agentes que están implicados en la educación de los niños. Es necesario que sea abordado de forma global. Las familias, la escuela y la comunidad necesitan trazar líneas de actuación conjunta con el fin de proteger y facilitar el acceso a los nuevos lenguajes que están surgiendo en una sociedad conectada de forma permanente.

PANTALLAS Y DESARROLLO

PRIMERAS RELACIONES CON EL ENTORNO



0-6 AÑOS- EXPERIENCIAS SENSORIALES

✓

FOMENTAR

- EXPLORACIÓN
- JUEGO
- EXPRESIÓN

TECNOLOGÍA: COMPLEMENTO

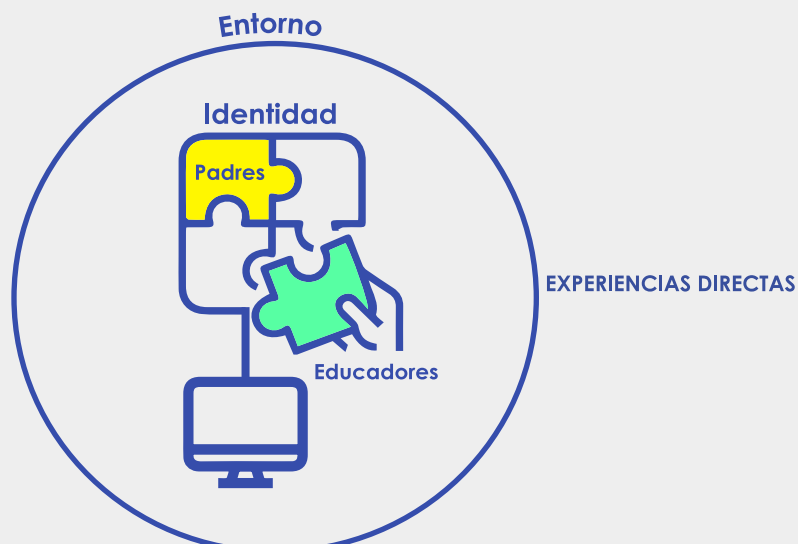
PRINCIPIOS

- ✓ Participación activa
- ✓ Compromiso
- ✓ Significativo
- ✓ Interacción social

VENTAJAS

- ✓ Persistencia
- ✓ Aceptación errores
- ✓ Interacción
- ✓ Acceso información
- ✓ Exploración
- ✓ Toma de decisiones

OFRECER ESPEJOS POSITIVOS Y SIGNIFICATIVOS



1. PANTALLAS Y DESARROLLO

Las pantallas son enormemente seductoras para los más pequeños. Tienen un gran poder de atracción, captan rápidamente la atención de los niños. Esto se debe a que a nivel visual y sonoro son muy potentes. Es bastante habitual, en espacios públicos y privados, ver a niños menores de dos años con un dispositivo móvil en la mano, como si fuese un juguete. Este hecho que parece no tener importancia, puede ser muy significativo en el desarrollo de un niño de esta edad.

Las primeras relaciones que los niños establecen con el exterior, vienen de la mano de las figuras de referencia (padres y educadores fundamentalmente). Para poder configurar el entorno, los niños necesitan experiencias sensoriales, motrices, afectivas y comunicativas que les ayuden a simbolizar y representar su mundo más inmediato. Estas experiencias tienen que producirse en un plano concreto y real. Posteriormente, cuando ya hayan construido su mundo a nivel simbólico, ya estarán preparados para actuar en un plano digital.

Los símbolos, necesitan para su desarrollo, la vivencia de todo tipo de acciones, experimentadas a partir de las relaciones que el individuo establece con el espacio, el tiempo, con los objetos y con los demás (Ruíz ,A. y Abad, J. El juego simbólico, 2011, p. 39).

Estas figuras de referencia, juegan también un papel muy importante en la construcción de lo que somos, son los primeros espejos dónde el niño se mira, a través de continuas identificaciones, **construyen su “yo”, su identidad, es decir, su individualidad.** Estas identificaciones posteriormente se amplían a otros contextos, cobrando más fuerza otros referentes sociales, como pueden ser, personajes de la literatura infantil, personajes de programas infantiles, de canales de televisión, de películas, etc. Estos modelos o mitos sociales van a tener mucho peso en su imaginario y es mediante este imaginario como alimentarán su intelecto y configurarán su identidad.



PANTALLAS Y DESARROLLO

De esta forma vemos como tanto los aprendizajes como el desarrollo socio-afectivo, se construyen en base a las experiencias que se establecen con el entorno y con los otros. Estas primeras experiencias tienen que ser directas y positivas para que se de un buen desarrollo cognitivo y emocional. Al mismo tiempo también se tiene que prestar especial atención a los espejos en los que se miran, que sean significativos y positivos para que puedan desarrollar una identidad ajustada a sus necesidades.

Aunque hay muy pocos estudios sobre la influencia de los medios digitales en los más pequeños, sí los hay sobre la influencia de la televisión. Los científicos afirman que cuando se expone a niños menores de 2 años a la televisión, estos no son capaces de comprender los contenidos. Tan solo se quedan cautivados por la fuerza de las imágenes, el movimiento, el sonido y el color, el cerebro se siente atraído por los estímulos sensoriales sin poder asimilar nada. Este es un dato muy relevante que apenas ha transcendido o al menos no se le ha dado la suficiente importancia.

El Centro Fred Rogers, que lleva décadas estudiando y trabajando la influencia de las tecnologías en el desarrollo de los niños, realizó un estudio en el año 2012 junto con la Sociedad Americana de Pediatría. En el estudio comprobaron que la exposición de forma continuada a las pantallas, puede generar cambios significativos en el desarrollo tales como: patrones de sueño irregulares, dificultades para fijar la atención, menor interés por explorar el entorno así como retraso en el lenguaje.

Por ello, recomiendan no exponer frente a las pantallas a los niños antes de los 2 años de edad, ya que no potencian la exploración, ni la comunicación, ni los vínculos afectivos, todos ellos aspectos fundamentales en esta etapa del desarrollo.

Para crecer sanos, los niños de 0 a 2 años necesitan fundamentalmente la atención activa del adulto. Esto se consigue con la mirada, el tacto y la voz, respuestas que en ningún caso puede proporcionar una pantalla. **Por tanto, las tecnologías digitales antes de los dos años de vida no son aconsejables, ya que en ningún caso pueden proporcionar ni las experiencias, ni el bagaje afectivo que proporciona una persona.**

¿ Son necesarios los medios para desenvolverse en la sociedad actual?

El uso de la tecnología digital es un hecho ineludible del que ya no podemos sustraernos. Estamos inmersos en una sociedad red, donde la información y la comunicación se produce en tiempo real afectando a la forma de percibir y de relacionarnos con el mundo. Por esta razón, es necesario que todas las personas adquieran un nivel de competencia digital básica que les permita desenvolverse con autonomía en la sociedad digital.

Otro factor importante es el aumento de consumo de medios. Cada vez estamos más inmersos en ellos, los utilizamos en prácticamente todos los ámbitos y no siempre de forma analítica. Por ello, ejercen una gran influencia en nuestras creencias y actitudes.

Todo esto unido a la confluencia de los medios de información y de comunicación que utilizan lenguajes y códigos propios, hacen imprescindible su conocimiento, para comprenderlos y poder utilizarlos de forma constructiva. Se necesita educar en y con los medios, se precisa una alfabetización en los medios.

¿Qué entendemos por alfabetización en los medios?

Para el profesor José Martínez-de-Toda (1998,p.3) “el sujeto alfabetizado mediáticamente es el sujeto, que está bien entrenado en el lenguaje audiovisual y en su significado, esto le permitirá entender el mensaje central del autor y la cultura que se está creando. Sabe que las imágenes son representaciones subjetivas, no la realidad”.

Len Masterman autor (1994) señala la necesidad de potenciar la autonomía crítica o la habilidad de pensar por cuenta propia.

Para Roberto Aparici (2006) la alfabetización en los nuevos medios se consigue a través de actividades tanto de lectura y análisis como de producción.

Los alumnos en la actualidad, no solo son receptores de contenidos, también son emisores consecuentemente, ya no solo necesitan comprender y usar los medios, sino que también necesitan analizar los mensajes, usarlos de forma crítica y crear contenidos con ellos.

PANTALLAS Y DESARROLLO

Sin duda, se necesita un marco educativo que dé respuesta a las necesidades de los alumnos en la actualidad, un modelo que diseñe propuestas para preparar al alumno a desenvolverse en una sociedad de la información y de la comunicación.

Para ello, las aulas deben cambiar su enfoque de transmisión de contenidos por el de autogestión, evaluación y creación. El currículo tiene que enfocarse en la resolución de problemas conectados con la realidad, con propuestas donde se puedan utilizar variedad de recursos y de soportes. Al mismo tiempo, el papel del docente también necesita ser revisado, convertirse en un guía que propone, gestiona y aprende con sus alumnos.

Este nuevo enfoque necesita formar al profesorado en desarrollo de competencias digitales que facilite al alumnado el uso de las tecnologías de forma reflexiva y constructiva. Estamos en una nueva era que contiene muchas semánticas que demandan lecturas y escrituras más amplias. Los alumnos tienen que dejar de ser meros consumidores pasivos y tener un papel activo frente a los medios, creando sus propias narraciones en base a sus propias vivencias.

Beneficios del uso de la tecnología en la educación

En la actualidad los estudios sobre el impacto del uso de dispositivos móviles en los niños, no son todavía concluyentes sobre todo en niños de 0 a 6.

A pesar de todo, muchos autores, Fred Rogers Center y NAEYC (National Association for the Education of Young Children), consideran que el uso de las tecnologías, a partir de los tres años, tienen **algunas ventajas**:



Son muy motivadoras para los alumnos.



Favorecen la constancia en las tareas.



Aceptan mejor los errores y no abandonan.



Aceptan mejor los errores y no abandonan.



Mejoran la concentración.



Mejoran las funciones ejecutivas, es decir las actividades necesarias para planificar, organizar, revisar, y evaluar las acciones cotidianas, necesarias para adaptarse eficazmente al entorno.



Ayudan a mejorar el vocabulario y la expresión, ya que pueden ofrecer distintos medios de expresión y de comunicación.



Pueden reforzar la atención, la percepción visual y la memoria aspectos básicos para el desarrollo cognitivo.



Favorecen el diseño universal del aprendizaje DUA, ya que permiten el uso de gran variedad de recursos, para expresar el conocimiento de diversas maneras.



Facilitan la interacción, sobre todo con las tareas cooperativas, la exploración y la resolución conjunta.



Posibilitan el trabajo compartido en la toma de decisiones y valoraciones conjuntas.



Permiten acceder a un mayor campo de información y de comunicación.



Facilitan la experimentación y la exploración de herramientas y lenguajes nuevos.



Ayudan a construir relatos personales y sociales.



Posibilitan el acceso a experiencias niveladas que favorecen la inclusión de todo el alumnado.

Sin embargo, el uso en sí mismo de las herramientas no garantiza su efectividad. Para ello, se tienen que dar una serie de características. Falloon, Hirsh-Pasek, Papadakis, Kalogiannakis y Zaranis (2015) en un estudio llevado a cabo sobre el diseño y los contenidos de cuarenta aplicaciones seleccionadas para mejorar las capacidades de alfabetización, aritmética y resolución de problemas de sus estudiantes de cinco años, concluyen que las aplicaciones educativas deben considerar cuatro “pilares”:

1. **Aprendizaje activo**, que incluya no solo las acciones físicas sino también los procesos mentales que impliquen exigencias para el niño, con propuestas en las que deba analizar, cuestionar y elegir. También se necesita que el alumno tenga un control de la aplicación que le permita detenerse y repetir de forma que se adapte al ritmo de cada niño.
2. **Implicación en la tarea**. Los niños necesitan poder concentrarse en la tarea, comprometerse con el material y estar libres de distracciones. Si la aplicación que se utiliza contiene ruido, movimiento o juegos secundarios que no estén relacionados con el objetivo de aprendizaje, los niños se desviarán de la tarea y, por tanto, del aprendizaje.
3. **Aprendizaje significativo**. Exige que estén conectados los nuevos aprendizajes con lo que ya se sabe.
4. **Aprendizaje social interactivo**. Los aprendizajes son más efectivos cuando tienen que hablar, discutir o explicar a los otros compañeros.

Por tanto, las tecnologías son herramientas que pueden potenciar el aprendizaje y el desarrollo cuando se utilizan de forma eficaz, esto quiere decir que conecta las propuestas que aparecen en la pantalla con las experiencias que se dan fuera de ella, en un contexto de relación con los adultos y entre los alumnos.

Para la **UNESCO**, la educación en los medios facilita que las personas aprendan a:



Analizar, reflexionar críticamente y elaborar contenidos.



Identificar las fuentes, sus intereses políticos, sociales, comerciales y/o culturales, así como sus contextos; Interpretar los mensajes y valores ofrecidos por los medios.



Seleccionar los medios apropiados para comunicar sus propios mensajes o historias y para llegar al público destinatario.



Tener acceso a los medios tanto para la recepción como para la producción.

1.3. ¿Cómo podemos acercar los medios a los más pequeños?

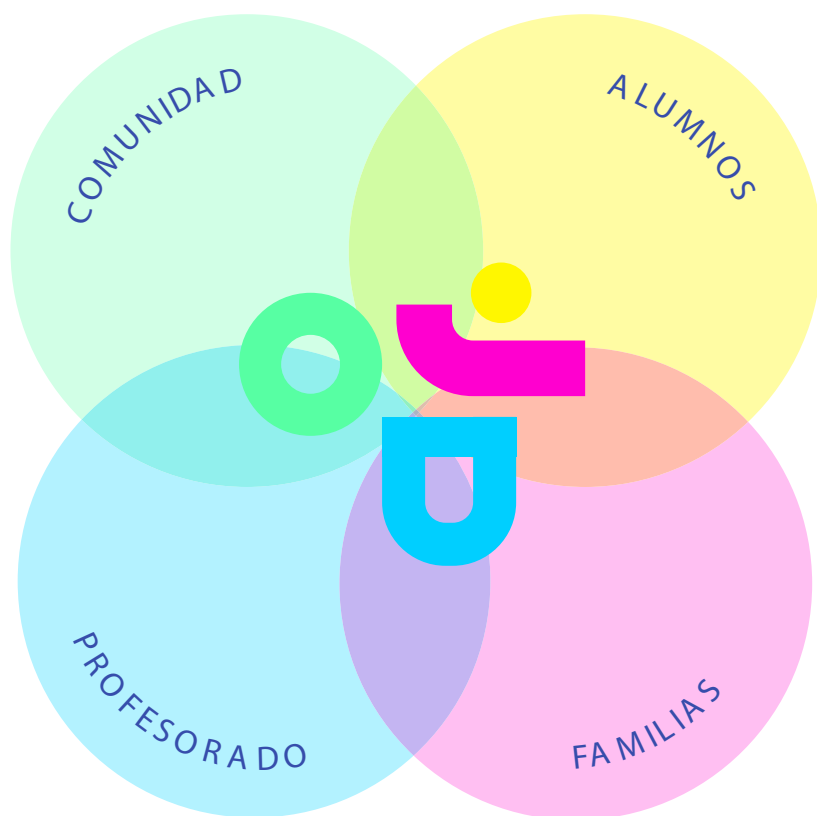
Si queremos conseguir que nuestros alumnos puedan utilizar esta pluralidad de lenguajes, tendremos que incorporarlos en todos los tramos educativos, empezando por la etapa de Educación Infantil que es el momento en el que se sientan las bases de todos los aprendizajes.

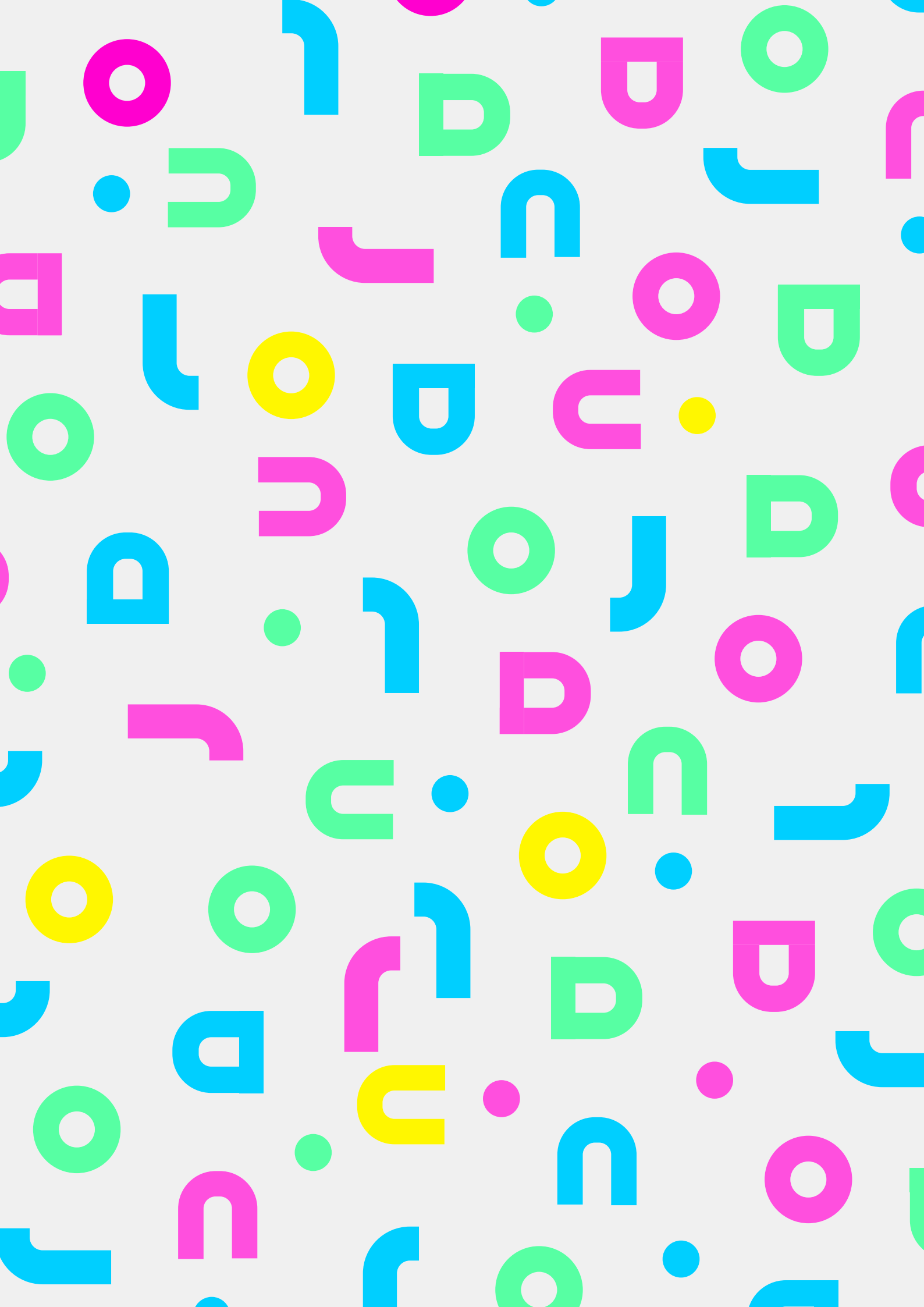
La educación y el modelo de escuela que queremos ofrecer a nuestros pequeños necesitan ser revisados en un momento en el que los medios están cambiando la forma de procesar la información y las fronteras entre realidad y virtualidad se disipan. Para ello, es necesario proporcionar las herramientas adecuadas para acceder a los nuevos medios utilizándolos con fines de aprendizaje, culturales, sociales y no de consumo. Por tanto, se hace necesario dar a conocer estos nuevos lenguajes mediante una alfabetización en los medios.

Pero antes de acudir a la escuela, las familias y el entorno social también deben conocer las implicaciones que pueden tener el uso de la tecnología de forma indiscriminada. Por tanto, es importante establecer cauces de actuación conjuntas con todos los agentes implicados en la formación de las futuras generaciones.

Esta guía de educación en los medios, pretende ofrecer un marco de análisis, de reflexión y de construcción desde todos los ámbitos: **docentes, alumnos, familia y la comunidad.**

La guía se estructura en cuatro ámbitos de actuación:
profesorado, alumnos, familias y comunidad.

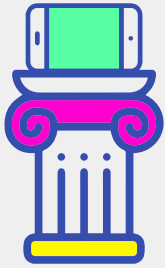




**GUÍA PARA
DOCENTES**



DOCENTES



COMPETENCIA DIGITAL EUROPEA

- Alfabetización informacional
- Comunicación y colaboración
- Creación de contenido digital
- Seguridad
- Resolución de problemas

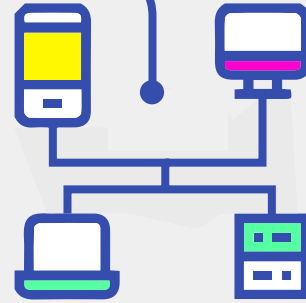


FORMACIÓN PROFESORES: INCORPORAR TECNOLOGÍA Y MEDIOS



PROFESORES

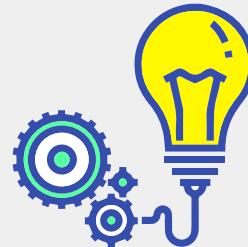
ACCESO HERRAMIENTAS
EXPERIMENTAR
ALFABETIZACIÓN ADAPTADA
CONFIANZA
LENGUAJE EN MEDIOS
EXPERIENCIAS EN AULAS
ESPACIO DE PARTICIPACIÓN
EVALUAR EFICACIA
INVESTIGAR CON LOS MEDIOS



INCORPORACIÓN DE LOS MEDIOS EN LA EDUCACIÓN

PPIOS. DE CALIDAD

- 1 SALUD BIENESTAR DESARROLLO
- 2 TENER EN CUENTA
- NIÑO
- CONTENIDO
- CONTEXTO
- 3 CALIDAD – CONOCIMIENTO
PADRES EDUCADORES POLÍTICOS



CRITERIOS PARA SELECCIONAR HERRAMIENTAS PARA EL AULA

ACCESIBILIDAD
COMPRENSIÓN
ANÁLISIS
ATENCIÓN DIVERSIDAD
EVALUACIÓN
CREACIÓN
REFLEXIÓN
PARTICIPACIÓN



FORMACIÓN PROFESORES: ASPECTOS FORMALES Y AUDIOVISUALES

La formación del profesorado es clave para poder incorporar con eficacia los nuevos lenguajes en las aulas. Según el informe TALIS (2009) y la Encuesta europea a centros escolares sobre Tecnologías de la Información y de la Comunicación en educación (2013), España se encuentra en la primera posición europea en formación TIC referido a número de horas por docente en TIC. Con todo, en las propias encuestas **los docentes consideran baja su capacitación para una plena integración de los medios tecnológicos.**

En la actualidad, la mayor parte de las escuelas poseen herramientas digitales. Sin embargo, esta incorporación de las tecnologías en las aulas no ha conseguido su integración en el currículo. Todavía no forman parte del proceso de enseñanza-aprendizaje. En la mayoría de los casos son una actividad más centrada en el conocimiento de las herramientas TIC. Esto puede deberse a que, la formación a los docentes ha estado enfocada más al uso instrumental de la tecnología.

Los discursos sobre la alfabetización tienden a centrarse en el argumento de la decodificación y codificación, es decir, en la lectura y escritura, en lugar de al desarrollo de la competencia digital, entendida como el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias hoy en día para ser funcional en un entorno digital. (Ferrari 2012).

Según NAEYC (National Association for the Education of Young Children) & Fred Rogers Center (2017), los docentes deben estar bien informados y preparados para tomar decisiones sobre cómo y cuándo seleccionar, utilizar, integrar y evaluar la tecnología y los medios de comunicación, para poder atender a las necesidades cognitivas, emocionales, físicas y lingüísticas de los alumnos. También necesitan tener los conocimientos suficientes para responder a las preguntas que planteen los padres y los alumnos sobre la tecnología.

Para adquirir las competencias digitales que garanticen una buena integración de los medios en las aulas, se necesita una mayor formación de los docentes, más centrada en **cómo enseñar y aprender con y sobre los medios.**

Formación de los docentes

Dentro de la estrategia “Replantear la Educación”, que la Comisión Europea presentó en noviembre de 2012, destaca la importancia de formar en las competencias necesarias en la sociedad actual y en entornos futuros. Es necesario que la tecnología se aproveche plenamente y se integre de forma eficaz en los centros formativos.

Se debe mejorar también **el acceso a la educación a través de recursos educativos abiertos y las oportunidades sin precedentes que los nuevos medios ofrecen para la colaboración profesional, la resolución de problemas y la mejora de la calidad y equidad de la educación. La adquisición de competencias digitales, tanto por parte del profesorado como del alumnado**, es clave para la consecución de los objetivos de la educación del S.XXI.

Con el fin de poder determinar qué formación es necesaria para la capacitación en competencia digital, tanto en formación inicial como permanente del profesorado, se necesita la referencia de un marco común con suficiente reconocimiento que especifique indicadores evaluables para cada área de competencia digital.

Para ello la Unión Europea ha creado un Marco Común de Competencia Digital Docente (DigCompEdu). En este marco se acordó trabajar sobre 5 áreas de competencia digital propuestas en el proyecto DIGCOMP:

Área 1. Información y alfabetización informacional. Identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia.

Área 2. Comunicación y colaboración. Comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes; conciencia intercultural.

Área 3. Creación de contenidos digitales. Crear y editar contenidos nuevos (textos, imágenes, videos...), integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.

Área 4. Seguridad. Protección personal, protección de datos, protección de la identidad digital, uso de seguridad, uso seguro y sostenible.

Área 5. Resolución de problema. Identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada, acorde a la finalidad o necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, resolver problemas técnicos, uso creativo de la tecnología, actualizar la competencia propia y la de otros.

El marco se dirige a los educadores de todos los niveles de la educación, desde la primera infancia hasta la educación superior y de adultos, incluida la formación general y profesional, la educación para las necesidades especiales y los contextos de aprendizaje no formal.

Su objetivo es proporcionar un marco común que ayude a desarrollar la competencia digital en el sistema educativo. Esto supone que los docentes tengan la formación necesaria en esas competencias, para poder integrar correctamente el uso de las TIC en la aulas.

El desarrollo de estas competencias es clave para que los medios puedan estar integrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, es necesario que estas competencias se trabajen con todos los docentes de todas las etapas educativas comenzando por los de Educación Infantil, que es el momento en el que los alumnos se incorporan a la escuela y cuando se sientan las bases de los aprendizajes.

La enseñanza de los medios

Para poder incorporar estos nuevos lenguajes en las aulas, los docentes necesitan **alcanzar una serie de objetivos:**

1. Adquirir conocimientos en los medios experiencia, competencias y fluidez, para liderar la alfabetización en los medios.
2. Conocer la pluralidad de lenguajes que utilizan los medios para poder descifrar sus códigos y poder utilizarlos de forma constructiva.
3. Seleccionar las herramientas teniendo en cuenta una serie de criterios que respondan a las características y necesidades del alumnado.
4. Acceder a herramientas y métodos para enseñar con y acerca de la tecnología.
5. Tener oportunidades de experimentar con ellos antes de enseñar en las aulas.
6. Creer en los medios y tener confianza para desenvolverse con soltura.
7. Integrar los medios en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
8. Desarrollar una alfabetización adaptada y contextualizada para los más pequeños.
9. Ser capaces de crear recursos adaptados a las características y necesidades del alumnado.
10. Conocer otras experiencias realizadas en las aulas con medios integrados en el currículo.
11. Tener un espacio de participación y de colaboración con otros docentes para compartir proyectos y experiencias.
12. Poder comprobar y evaluar la eficacia de algunas prácticas realizadas en las aulas.

13. Referenciar la autoría de las propias obras, así como las obras de otros autores.

14. Llevar a cabo investigaciones sobre proyectos con los medios.

Aspectos metodológicos a tener en cuenta:

1. Los alumnos aprenden mejor en un contexto de interacción, cercano, donde se prolongue la relación entre el niño y el adulto, el niño y el grupo.

2. Antes de presentar los materiales a los niños, el docente tiene que haber visionado, seleccionando y preparado los mismos.

3. Utilizar los medios dentro de la programación como un recurso más, nunca como un fin, conectados con experiencias o conocimientos cercanos.

4. El alumno debe tener un papel activo y no el de mero receptor de información o de entretenimiento.

5. Dejar tiempo suficiente para que el alumno explore y descubra las posibilidades de cada herramienta.

6. Es necesario que se dé una intervención material y física, relacionada con lo que se está trabajando con las herramientas digitales.

7. Una vez trabajados los recursos digitales, hay que realizar las preguntas oportunas que faciliten un pensamiento reflexivo y crítico.

8. No exponer a los alumnos solos a los medios más de 30 mn.

9. Terminar la actividad verbalizando lo visto.

10. Completar la actividad con otros recursos didácticos.

Los docentes, también necesitan de una formación práctica que este encaminada a analizar las herramientas dirigidas al público infantil, a diseñar propuestas para el aula, a realizar proyectos integrados en la programación de aula y a evaluar las propuestas.

Para crear contenidos digitales, los docentes necesitan conocer el lenguaje de los medios, la gramática, la sintaxis, las metáforas, las imágenes, los planos, los tiempos y los sonidos. Esto ayudará a conocerlos en profundidad no solo para crear, sino también para facilitar a los alumnos distintas formas de mirar y comprender la realidad. Así conseguiremos que sean menos susceptibles a la manipulación.

Pero fundamentalmente, es necesario que el docente se sienta seguro en el uso de herramientas nuevas, así como conocer otras experiencias que se hayan realizado anteriormente en las aulas. Igualmente, es importante compartir con otros docentes proyectos conjuntos.

Sin duda, el reto de los profesionales de la docencia está en conocer las estrategias y las herramientas más adecuadas en cada caso. Los nuevos medios constituyen herramientas muy potentes para la educación, ya que nos permiten acceder a una gran variedad de oportunidades para todos los alumnos.

Para poder adaptar los recursos a las características del alumnado, es necesario tener en cuenta, **el nivel de desarrollo de cada alumno, sus intereses, habilidades, así como su desarrollo lingüístico.**

Seleccionar los recursos que nos ofrecen la tecnología es otra de las tareas complejas ya que analizar toda la programación existente es una tarea inabarcable, pero sí se puede aplicar unos criterios a la hora de utilizar las herramientas digitales en las aulas.

Para su selección, podemos utilizar una serie de criterios:

- 1. Accesibilidad.** Utilizar tecnologías de alta calidad que sean sencillas de utilizar por todo el alumnado.
- 2. Comprensión.** Los mensajes han de ser fácilmente comprensibles para el nivel evolutivo del alumnado.
- 3. Análisis.** Las herramientas digitales deben permitir descifrar los mensajes de los medios.
- 4. Atención a la diversidad.** Las propuestas seleccionadas tienen que incluir distintos niveles de complejidad, adaptadas a los diferentes niveles del alumnado.
- 5. Contenidos.** Es fundamental que exista un vínculo con los contenidos programados para poder integrarlos en las dinámicas del aula.
- 6. Lenguajes.** Estos deben plantear distintas posibilidades de acción y de expresión.
- 7. Evaluación.** Es preciso, valorar en que medida los medios nos ayudan en la consecución de nuestros objetivos.
- 8. Creación.** Debemos intentar usar distintos formatos que nos faciliten la creación de nuevos contenidos.
- 9. Contexto.** Es muy recomendable que los contenidos estén próximos a la realidad del alumnado.
- 10. Interactividad.** Es importante que fomenten la interacción entre los alumnos, el docente y las tecnologías.
- 11. Participación.** Es interesante que las tareas que desarrollen impliquen tareas colaborativas.
- 12. Seguridad.** Es imprescindible que cumplan los requisitos de seguridad y de salud.
- 12. Reflexión:** valorar en que medida les afectan las experiencias directas y las experiencias con los medios.

Criterios a tener en cuenta en función de los contenidos:

- 1.** Seleccionar programas en los que aparezcan personajes de distintos géneros, etnias, niveles socio-económicos y culturales, escenas, imágenes y lugares fácilmente identificables.
- 2.** Seleccionar los materiales atendiendo a criterios de legibilidad y claridad en contraposición a saturación y de repetición que consiguen un efecto de dispersión.
- 3.** Buscar plataformas, juegos, estructuras que sean cercanas, adaptadas a su nivel de competencia cognitiva.
- 4.** Analizar que el contenido sea significativo y cercano a su realidad.
- 5.** Corroborar que tengan un ritmo adecuado para poder percibir y asimilar la información.
- 6.** Confirmar que faciliten la inclusión de todo el alumnado, mediante tareas escalonadas que ayuden a ampliar los conocimientos partiendo del nivel de cada alumno.
- 7.** Comprobar que contengan tareas que faciliten la interacción alumno/alumno, alumno/adulto, y la comunicación (juegos, lecturas, retos) para poder desarrollar propuestas de aprendizaje cooperativo.
- 8.** Valorar que faciliten el acceso a nuevos contenidos.
- 9.** Considerar que animen a los alumnos a la participación, a la discusión, a realizar preguntas y a resolver problemas.
- 10.** Prestar atención a los efectos especiales (zoom, sonidos, planos, contra planos), la calidad de las imágenes, su repetición, ya que en la mayoría de los casos interfieren en la atención.
- 11.** Seleccionar los contenidos que sean adecuados al momento evolutivo y el lenguaje utilizado adecuado para la edad en la que se exponen etc.
- 12.** Reflexionar que plantee retos que sean motivadores para el alumnado.

13. Autoría: es importante que el docente tenga una información previa de la procedencia de los materiales y de los objetivos que persiguen.

14. Marketing: que no incluyan publicidad u otros productos adicionales de venta directa o indirecta.

En resumen, el uso de las TIC en el aula no garantiza una alfabetización de los medios. Para ello, es necesario que estén integrados en la programación de aula además de utilizar estrategias didácticas que faciliten el uso de distintos recursos y que den cabida a todos los alumnos. Así mismo, **el profesorado necesita adquirir unas competencias básicas digitales, así como generar espacios de colaboración y de intercambio con otros docentes y otros centros.**

Los medios pueden constituir un complemento muy potente en la educación, siempre que el docente tenga muy claro los objetivos que persigue y cómo usar los medios para conseguirlo.



GUÍA PARA
TRABAJAR CON
LOS ALUMNOS



ALUMNOS



INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INFANTIL

NUEVOS LENGUAJES



Tecnología de
información y
comunicación



Artístico



Audiovisual



OBJETIVOS: PROPUESTAS COLABORATIVAS



PROPUESTA DIDÁCTICA

Integración medios
en procesos de

ENSEÑANZA
APRENDIZAJE

OBJETIVO: Uso de los medios de
forma constructiva

ALUMNO: cocreador y coautor

COMPETENCIAS

- ✓ Digitales
- ✓ Comunicativo-lingüísticas
- ✓ Aprender a aprender
- ✓ Aprender a hacer

- | | | | |
|--|---|-----------------------------------|--|
| 1 EXPERIMENTAR CON LOS MEDIOS AUDIOVISUALES | 4 EDUCAR LA MIRADA | 7 IMPULSAR LA CREATIVIDAD | 10 INTEGRAR MEDIOS EN LOS APRENDIZAJES |
| 2 IDENTIFICAR ELEMENTOS LENGUAJE AUDIOVISUAL | 5 POTENCIAR TRABAJO COLABORATIVO | 8 DISCRIMINACIÓN REALIDAD FICCIÓN | 11 APRENDER CONSTRUYENDO |
| 3 INICIAR EL ANÁLISIS CRÍTICO | 6 EXPERIMENTAR CON LENGUAJE AUDIOVISUAL | 9 DESARROLLAR LA IMAGINACIÓN | 12 EXPLICAR Y MOSTRAR PROYECTOS REALIZADOS |



CONTENIDOS



INICIACIÓN USO MEDIOS TECNOLÓGICOS
EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN
USO PRODUCCIONES AUDIOVISUALES
ANÁLISIS CRÍTICO CONTENIDO
DISCRIMINACIÓN REALIDAD-FICCIÓN
CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN
ELABORACIÓN CRÍTICA DE RELATOS
REALIZACIONES COLECTIVAS
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS CONJUNTO
DIVERSIDAD ALUMNADO
DOCUMENTACIÓN
EXPOSICIÓN DE PROYECTOS



METODOLOGÍA

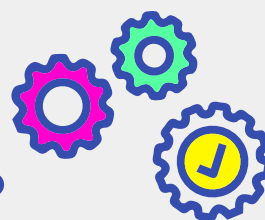
ALUMNO

ACTIVO

PRÁCTICO

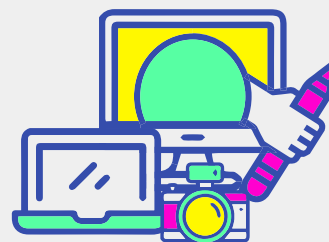
POTENCIANDO

ASOMBRO - CURIOSIDAD - EXPERIMENTACIÓN



ACTIVIDADES

CREACIÓN DINÁMICAS
ANÁLISIS DINÁMICAS
COMPARACIÓN PRODUCCIONES
EDICIÓN DE PROYECTOS
→ MOSTRAR AL RESTO RELATOS



RECURSOS

CÁMARA DIGITAL
PROYECTOR
MICROSCOPIO
VIDEO
TABLETA
PIZARRA DIGITAL
ZOOTROPO
GAFAS DE REALIDAD VIRTUAL
MATERIALES TANGIBLES INTERACTIVOS
...

LAS HERRAMIENTAS DE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS CONTEMPORÁNEOS
FACILITADORAS DE LOS APRENDIZAJES

Cuando los niños inician la escolaridad entorno a los tres años, ya han sido espectadores regulares de la televisión y de los medios digitales en un porcentaje alto. **Esto significa que ya han podido tener cierta influencia en su desarrollo y en sus intereses.**

Por esta razón, el foco de intervención se tiene que poner en una educación temprana, desde que nacen en las familias y posteriormente, con una alfabetización digital en la escuela.

Las tecnologías digitales al igual que otras herramientas, pueden constituir recursos muy importantes y necesarios para la educación siempre y cuando se adapten al contexto, las características y a las necesidades del alumnado.

Para ello, es necesario desarrollar la competencia digital tanto en el profesorado como en el alumnado.

La competencia digital es un requisito previo para que los estudiantes de todas las edades puedan beneficiarse por completo de las nuevas posibilidades que ofrece la tecnología para un aprendizaje más eficaz, motivador e inclusivo (tal como se indica en Education and Training Monitor 2013, p.19).

En el Decreto de Educación Infantil 1630/2006, del 29 de diciembre, donde se establecen las enseñanzas mínimas **del segundo ciclo de Educación Infantil**, concretamente en el área de comunicación y de representación, hace referencia a las distintas formas de comunicación y de representación, destacando la importancia de incluir todos los lenguajes: el lenguaje verbal, el lenguaje artístico, el lenguaje corporal el lenguaje audiovisual y las tecnologías de la información y la comunicación.

El lenguaje audiovisual y las tecnologías de la información y la comunicación presentes en la vida infantil, requieren un tratamiento educativo que, a partir de su uso apropiado, inicie a niñas y niños en la comprensión de los mensajes audiovisuales y en su utilización adecuada. (Real Decreto 1630/2006, del 29 de diciembre).

Teniendo en cuenta que en el currículo de Educación Infantil se recoge la importancia y la necesidad de conocer los nuevos lenguajes, de formar lectores y creadores con todos los lenguajes posibles, los niños, necesitan aprender a leer y a escribir con el lenguaje de las imágenes y de los sonidos, al igual que aprenden el lenguaje escrito.

Uno de los objetivos en esta etapa educativa es dotar al alumnado de estrategias y conocimientos para que puedan desenvolverse de forma autónoma con los medios, además de ayudarles a expresarse, a comunicarse y a comprender el entorno.

¿Cómo acercar los medios a los más pequeños?

Hemos visto como el currículo de Educación Infantil, contempla la importancia de incluir los nuevos lenguajes, pero quizá no haga suficiente énfasis en la incidencia que están teniendo en la actualidad las tecnologías en el desarrollo de los más pequeños. **La influencia que tienen cada vez es mayor, de ahí la necesidad de plantear un enfoque transversal**, donde se incluyan los medios como instrumentos que ayuden a la creación de un imaginario de acuerdo a sus necesidades socio-afectivas y de conocimiento.

Es obvio que los niños de 0-6 años necesitan de experiencias sensoriales, concretas que potencien la exploración del entorno y la libre expresión, los medios no pueden entenderse en ningún caso como un sustituto de estas experiencias, sino más bien como un complemento a todas las experiencias sensoriales, motrices y cognitivas que el niño tiene en las primeras etapas del desarrollo.

Propuesta didáctica para incorporar los medios en educación Infantil

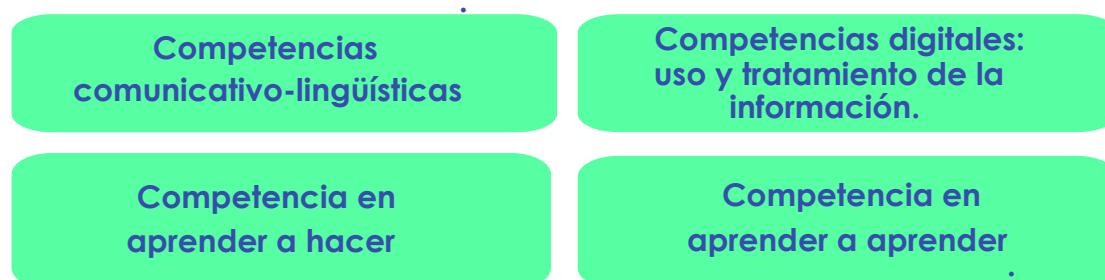
La influencia que tienen los medios en las edades más tempranas es notable, esto se debe fundamentalmente, a que están en un periodo sensible del desarrollo. Por esta razón, es necesario ayudarles a focalizar la mirada en aquello que realmente les interesa y no en los intereses que promueve la programación infantil.

En este sentido, mi propuesta de trabajo aborda un proyecto de integración de los medios en los procesos de enseñanza-aprendizaje, desde un planteamiento crítico, constructivo y participativo, dónde **el análisis y la creación sean los elementos clave para el desarrollo de las competencias en los medios**. Para poder crear es necesario conocer los medios y sus lenguajes además de proporcionar vías de expresión y de construcción de nuevos aprendizajes.

Uno de los objetivos finales de la educación en los medios, es conseguir que todos los alumnos puedan usar los medios de forma constructiva, convirtiéndose en cocreadores y coautores de la cultura en la que estamos inmersos. Para conseguir alcanzar este objetivo es necesario iniciar la alfabetización de los medios cuando los niños se incorporan en la Escuela Infantil (a los tres años).

Para ello la alfabetización de los medios debe incluir básicamente unas destrezas de lectura, comprensión de los mensajes, de análisis desde un punto de vista crítico y de creación de nuevos contenidos desde un planteamiento colaborativo y participativo.

Es necesario que adquieran una serie de competencias digitales básicas. Las competencias que desarrollan una educación en los medios son:



Objetivos

Los objetivos que se pretenden alcanzar con el alumnado estarían relacionados con:

1. Educar la mirada, enseñar a cuestionar y a reflexionar sobre lo que vemos a nuestro alrededor.
2. Identificar algunos elementos del lenguaje audiovisual que están presentes en el entorno más cercano.
3. Ayudar a reconocer y cuestionar los mensajes publicitarios, los estereotipos y otros contenidos problemáticos.
4. Experimentar con aspectos relacionados con los lenguajes audiovisuales: luz, sonido, imágenes fijas e imágenes en movimiento.
5. Generar situaciones de interacción con la tecnología de forma lúdica, que potencien la creatividad, la exploración, el juego activo e imaginativo.
6. Discriminar entre la realidad y el contenido de las películas, juegos y demás representaciones audiovisuales.
7. Utilizar los medios audiovisuales para crear y desarrollar la imaginación, la creatividad y la fantasía.
8. Tener iniciativa y satisfacción en las producciones propias e interés por comunicarse utilizando distintos recursos y procedimientos.
9. Integrar los medios digitales (fotografía, sonido, luz, vídeo, juegos audiovisuales) en el proceso de aprendizaje.
10. Potenciar el trabajo colaborativo, como elemento fundamental en la creación de redes de aprendizaje.
11. Aprender construyendo, creando nuevos contenidos con los medios, utilizando distintos formatos.
12. Utilizar elementos audiovisuales como recurso para la creación de relatos propios.

13. Documentar las narraciones creadas para poder compartirlas con toda la comunidad educativa.
14. Mostrar y explicar a los otros los proyectos realizados.

Metodología

En esta etapa educativa los planteamientos metodológicos tienen que ser fundamentalmente activos y participativos, cobrando especial protagonismo **el alumno, como agente activo y autónomo en todo el proceso**. Se trata de **generar experiencias directas a partir de las necesidades e intereses de todo el alumnado potenciando el asombro, la curiosidad y la experimentación como bases del aprendizaje**. Sin olvidar en ningún momento un enfoque lúdico, donde el juego libre y la experimentación, sean la actividad central de las experiencias que se generen.

Se busca, llevar a cabo propuestas globalizadas que ayuden a plantear y a resolver problemas del entorno, estableciendo conexiones entre su mundo y la realidad.

Para poder abordar todos estos aspectos, podemos utilizar las distintas herramientas que nos proporcionan las artes. **Los lenguajes artísticos contemporáneos nos ofrecen herramientas muy valiosas para desarrollar propuestas mediante sus distintas manifestaciones** (fotografía, vídeo, arte sonoro, expresión plástica, la expresión corporal, instalaciones, collage, poemas visuales)... Todos estos lenguajes son de gran utilidad como instrumentos facilitadores y motivadores de los aprendizajes, potencian los sentidos, la libre expresión, la creación y el pensamiento crítico. Además, muchas de estas herramientas son utilizadas por los distintos medios de comunicación y de información.

El planteamiento se basa en utilizar el arte como metodología de trabajo y no como contenido, lo que María Acaso³ llama, *una experiencia aglutinadora desde dónde generar conocimiento sobre cualquier tema*.

Igualmente, este enfoque favorece el Diseño Universal del Aprendizaje **DUA**, es decir facilita que todo el alumnado pueda expresarse y comunicarse dentro del registro en el que tenga más competencias.

En este proceso de aprendizaje el papel del adulto será en todo momento, el de mediador de los procesos de aprendizaje, ayudando y guiando al alumno, proporcionando recursos, en un proceso de andamiaje donde el adulto observa y proporciona ayuda en función de las necesidades e intereses del alumnado.

Al mismo tiempo, la visualización, el análisis de las producciones y la tutorización conjunta, será otro de los procesos fundamentales.

Mediante preguntas, analizar y cuestionar lo que ven, oyen y de cómo los hace sentir. Este es un ejercicio básico que ayuda a fomentar la curiosidad y el análisis.

Otro aspecto importante es mostrar distintas interpretaciones o versiones tanto de la realidad como de la ficción, para ejercitar el hábito de ver distintas formas de pensar y de proponer soluciones ante un mismo hecho o narración, esto ayuda a aceptar distintos puntos de vista así como valorar las diferencias culturales y sociales.

Además, también es importante establecer conexiones entre sus producciones y los contenidos que nos muestran los medios para ver las diferencias y las semejanzas.

Todos estos ejercicios nos ayudarán a desarrollar una mirada autónoma, analizando qué miramos y cómo miramos, poniendo el foco no sólo en los medios y en los mensajes, sino también en el proceso social de recepción.

Sin duda, conocer la perspectiva y el motivo de los creadores de medios es esencial para poder analizar sus mensajes. No obstante, esto no es una tarea fácil con los más pequeños, por lo que será necesario en todo momento, adaptar las preguntas a su nivel de competencia. Las preguntas que se plantean estarán relacionadas con la comprensión de las historias, con el lenguaje audiovisual y con la autoría.

Preguntas que podemos realizar para analizar los medios:



Este tipo de preguntas, ayudan a desarrollar el análisis y la mirada crítica. Las preguntas se tienen que hacer de acuerdo a su nivel cognitivo, no es lo mismo a los tres años que a los cinco. Pero al hacer preguntas a los niños sobre lo que ven y escuchan, fomentamos el hábito de pensar y hablar sobre los mensajes que reciben.

Otro ejercicio importante es pedirles que relaten las narraciones que han creado o visto, no solo para verificar la comprensión, sino también para saber cómo las perciben y las conexiones que establecen con su realidad.

Se trata de aprender creando ya que la creación de nuevos relatos facilita el conocimiento y el análisis de los mismos. Para crear hay que profundizar en los medios, conocer su vocabulario básico, empezando por elementos sencillos como el uso de colores, tamaños, planos, perspectivas, efectos especiales, movimiento etc.

Educar para la reflexión crítica supone ayudar a tomar distancias respecto de los propios sentimientos, saber identificar los motivos de la magia, comprender el sentido explícito e implícito de las informaciones y de las historias...y, sobre todo, ser capaces de establecer relaciones coherentes y críticas entre lo que aparece en la pantalla y la realidad del mundo fuera de ella. (Ferrés 1999: p.106-107)

También es importante **explicar las diferencias entre realidad y ficción**, entender que las narraciones que vemos en las pantallas, son construcciones de la realidad y que ellos también pueden contribuir a crear historias mediante sus propias aportaciones (de sus vivencias, de lugares, de los compañeros...).

Igualmente que el acceso a nuestro alfabeto, aprender a leer imágenes y sonidos, constituye un proceso complejo. Adquirir un nuevo lenguaje, supone un entrenamiento y un proceso de aprendizaje sistemático. Estos nuevos lenguajes son una realidad de la que ya no podemos sustraernos. Todo esto se tiene que dar en un contexto de colaboración y participación ya que, aprendemos más y mejor en situaciones de aprendizaje compartido. Deben generarse situaciones a tres niveles: que **potencien la relación con uno mismo, con los demás y con el entorno**.

Por último, **la documentación** es otro de los elementos importantes del proceso. Es necesario registrar las propuestas para poder mostrarlas, analizarlas y explicarlas. Se puede recoger mediante dibujos, objetos, libros, fotografías y/o vídeo para editarlos posteriormente y mostrar a los compañeros. El adulto ayuda en la edición de los materiales.

Es interesante plantear propuestas que incluyan diversidad de formatos, que potencien lo sensorial, la curiosidad, la estética, el deseo y que inviten a la acción.

Actividades

A modo de ejemplo, quiero ilustrar algunas propuestas que se pueden integrar en las dinámicas del aula.

Para incorporar los medios en las aulas se puede partir de recursos cercanos y disponibles en las escuelas. Es importante comenzar con herramientas sencillas y accesibles que nos pueden simplificar la tarea para posteriormente ir incorporando otros recursos en función de las necesidades que vayan surgiendo.

Hay muchas herramientas fáciles de manejar y con las que se pueden conseguir resultados muy interesantes como la linterna, la cámara de fotos, la fotografía, la impresora, el proyector, la caja de luz, el vídeo, el zootropo, la fotocopidora, la pizarra digital, el ordenador, la tableta etc.

La fotografía, el dibujo y el vídeo son herramientas muy potentes para personalizar los contenidos, partiendo de elementos cercanos y significativos, tales como: realizar su historia personal, recoger experiencias de aula, experiencias en el patio, en el entorno, procesos de cambio en elementos del entorno...

Podemos plantear algunas dinámicas que se pueden integrar dentro de los proyectos del aula:

1. Comenzar por experimentar con las herramientas cercanas en el aula:

- Proyectar sombras y objetos con el proyector.
- Con una cámara de fotos, retratar situaciones, compañeros, objetos del aula.
- Dejar cámaras digitales a los alumnos los fines de semana para que recojan imágenes sobre temas concretos (los árboles del barrio, las hojas, los monumentos, los transportes) y crear secuencias explicadas.
- Realizar poemas visuales con distintos soportes (fotografía, dibujos, collage).
- Realizar series de dibujos y colocarlas en el zootropo, creando un efecto de movimiento.

- Grabar en vídeo situaciones del aula y visionarlas.
- Crear historias con dibujos y mostrarlas posteriormente en una pantalla digital.
- Crear libros de aula con sus producciones.
- Crear cómics con fotos y dibujos del alumnado.
- Utilizar aplicaciones digitales como complemento a las narraciones creadas.
- Grabar escenas, objetos, dibujos y montarlas con stop motion.
- Grabar escenas en chroma key y editarlas posteriormente con otros escenarios.
- Grabar sus voces, palabras, frases con distintas entonaciones, percusiones corporales etc.
- Incorporar sus grabaciones sonoras a otras creaciones gráficas y/o fotográficas para dar más intensidad a los relatos.
- Escuchar piezas musicales y asociarlas a imágenes.
Diseñar espacios de juego que permitan la intervención y la transformación mediante instalaciones artísticas.
- Montar historias con sus dibujos, fotografías y sonidos para realizar animaciones sencillas. Grabar con una cámara el movimiento a la vez que se muestra en el ordenador.
- Inventar anuncios, noticias, realizar un periódico.
- Analizar mensajes publicitarios para niños de forma sencilla: personajes, objetos, colores, sonidos etc.
- Crear videojuegos sencillos.
- Construir historias mediante los efectos de la realidad aumentada.
- Hacer un programa de radio, canal de televisión etc.
- Inventar historias con distintos medios.

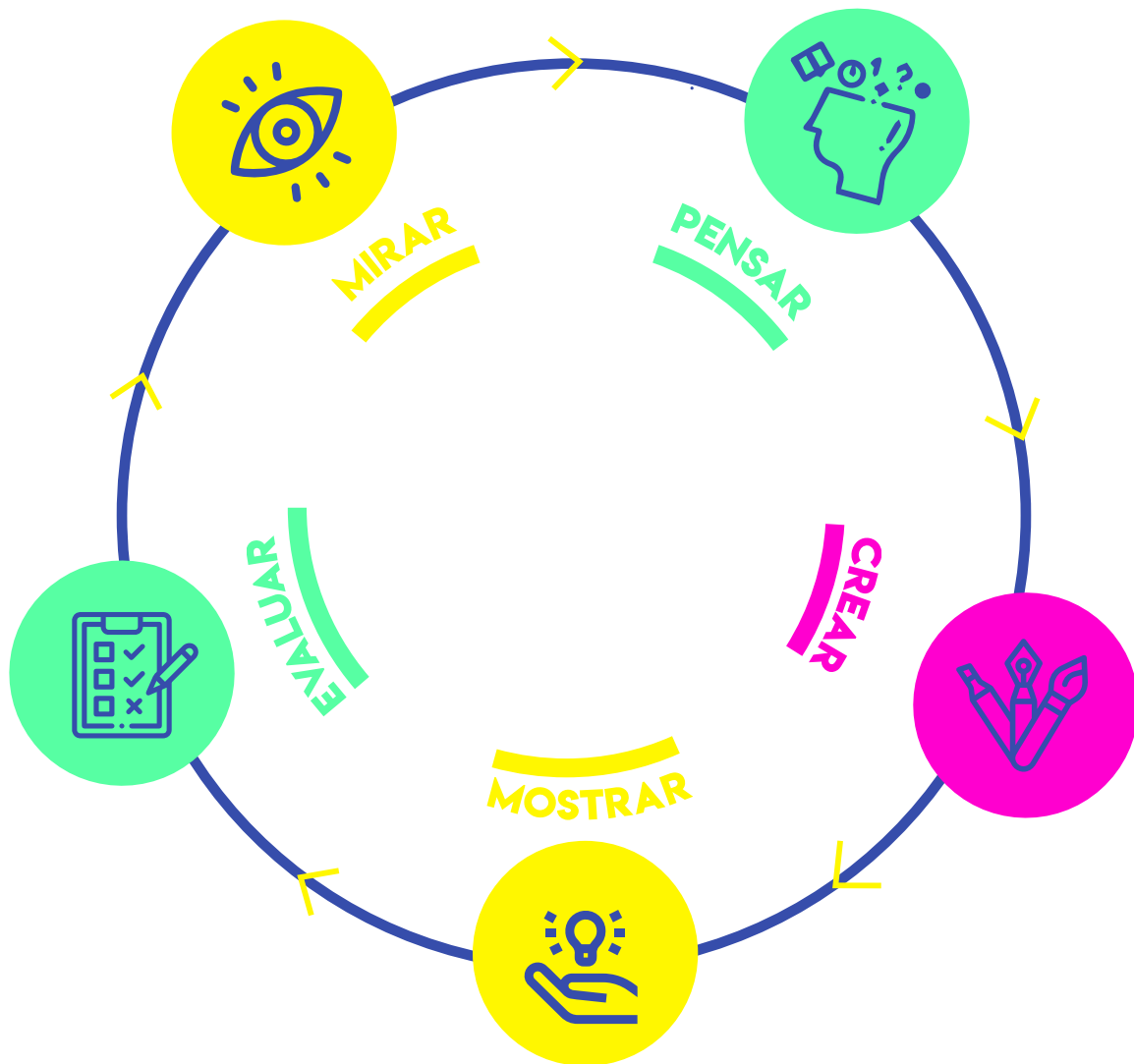
2. Analizar las producciones creadas; realizamos preguntas sobre el texto, el contenido, los personajes etc.

3. Comparar las producciones creadas con otras existentes en el mercado, buscando semejanzas y diferencias entre realidad y ficción.

4. Editar los proyectos en formatos variados dándoles una estética y un acabado cuidado.

5. Mostrar al resto del grupo/otros grupos los relatos creados.

El proceso se resume en **cinco fases**:



Estas actividades para que sean eficaces, tienen que estar integradas en los proyectos/propuestas del aula, de tal manera que les faciliten el acceso al conocimiento, a la expresión y a la participación.

No podemos olvidar que los medios tienen un gran potencial que nos pueden ayudar a pensar, a reflexionar a comunicarnos y a construir nuevos aprendizajes.

Recursos para el aula



Cámara digital	Proyector	Linterna
Micrófonos	Vídeo	Tableta
Pizarra digital	Zootropo	Cubos interactivos
Grabadoras	Gafas de realidad virtual	Materiales tangibles interactivos

Conclusión

Las posibilidades de los medios a nivel educativo son ilimitadas. Cuando la tecnología se integra adecuadamente, de forma interactiva proporciona muchas posibilidades de participación y de aprendizaje para todo el alumnado. Igualmente, no podemos olvidar que en el futuro formarán parte importante en su forma de relacionarse con el entorno.

Por lo tanto, **se debe educar en los procesos de recepción y de creación, intentado desarrollar una visión crítica**. Si no les enseñamos a utilizarlos de forma constructiva, estamos dejando a los niños navegar en un mundo complejo donde es fácil perderse.

Esto no significa abandonar los medios analógicos, sino todo lo contrario. Como se ha venido destacando a lo largo de esta guía, se tienen que combinar y complementar ambas vías: las experiencias concretas y los medios, para que el aprendizaje sea lo más eficaz. Los libros y la literatura en papel continúan siendo parte de nuestra cultura que se pueden y deben complementarse con los textos digitales. Los medios digitales y analógicos nos ofrecen recursos e información considerable que puede facilitar muchos procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Los alumnos necesitan que les guiemos en este proceso, potenciando la curiosidad, la creatividad y la colaboración. Es nuestra labor ayudarles a desarrollar habilidades y competencias para desenvolverse en una sociedad que cambia muy rápidamente.



GUÍA PARA
LAS FAMILIAS



FAMILIAS



ORIENTACIÓN Y COLABORACIÓN CON LOS DOCENTES

INCORPORAR LOS MEDIOS
EN LOS MÁS PEQUEÑOS



- ✓ PADRES
- ✓ ALUMNOS
- ✓ DOCENTES



CRITERIOS DE SELECCIÓN

- ⚙️ IMÁGENES LENTAS
- ⚙️ TEXTO E IMÁGENES ADAPTADAS
- ⚙️ FÁCIL COMPRENSIÓN
- ⚙️ CERCANO A LA REALIDAD
- ⚙️ INTERACTIVO
- ⚙️ NO SATURACIÓN DE IMÁGENES
- ⚙️ CONTENIDO EDUCATIVO Y MOTIVADOR
- ⚙️ USO EN ESPACIOS COMUNES
- ⚙️ ACOMPAÑADO DE JUEGOS



RECOMENDACIONES

- Fomentar el contacto con la mirada
- Generar experiencias sensoriales
- Uso de pantallas +2 AÑOS de edad
- Siempre en compañía
- Comenzar con imágenes fijas
- Interacción y comunicación: juegos
- No utilizar + de 1 HORA al día



CAUCES INFORMACIÓN Y COLABORACIÓN

FAMILIAS/ESCUELA

REUNIONES
CORREO ELECTRÓNICO
BLOG DE AULA
VIDEO
PANEL INFORMATIVO
ENCUENTROS
COMUNIDADES DE APRENDIZAJE
FORMACIÓN

La sociedad, a través de la institución escolar, tiene la difícil tarea de preparar a las personas para desenvolverse en la sociedad. Para que esta labor sea eficaz es necesario que colaboren todos los agentes implicados: escuela, familia y comunidad. Todos juntos necesitan trazar líneas de actuación sólidas para conseguir unos objetivos comunes.

Actualmente, la omnipresencia de los medios digitales en hogares, escuelas y centros comunitarios para el aprendizaje informal plantea el reto de aprovechar la oportunidad como el de asumir la responsabilidad de usar estas nuevas herramientas de rápido desarrollo con mucha atención. Los padres, los educadores y la comunidad debemos tomar decisiones inteligentes sobre la selección y uso de medios digitales para la infancia.

La escuela no puede permanecer ajena a lo que ocurre en el contexto familiar respecto al uso de los medios. **Hoy en día no se puede entender una escuela abierta y participativa sin la colaboración de las familias.** Son una parte importante del proyecto de centro, son un elemento más de todo el engranaje que tiene que articularse bien para poder crear una comunidad educativa sólida.

Por ello, esta guía también está dirigida a las familias ya que necesitan orientación y colaboración con los docentes para poder llevar a cabo la difícil tarea de incorporar los medios en las vidas de los más pequeños.

Igualmente, las familias también necesitan adquirir un nivel de competencia digital para sus usos y para poder seleccionar las aplicaciones en un marco seguro.

Estudios de la **Sociedad Americana de Pediatría, Media Lit** (2009, 2010, 2011a, 2011b) y **Fred Rogers Center** concluyen que el uso de las pantallas no solo es una cuestión educativa sino también de salud, ya que puede tener efectos en el bienestar físico, emocional y en el desarrollo de los niños. En su estudio destacan la importancia de establecer vínculos afectivos seguros concediendo un papel prioritario a las primeras interacciones adulto-niño. Las primeras comunicaciones se establecen mediante la mirada, el tacto y la voz.

Los niños durante los dos primeros años de vida, aprenden de las interacciones humanas y de las experiencias sensoriales reales, no de las pantallas.

Basándonos en el hecho de que los primeros referentes constituirán las bases de la comunicación, así como el interés que muestren por el entorno, algunas **recomendaciones que conviene tener en cuenta en estos primeros años son:**

1. Fomentar el contacto con la mirada. Está científicamente demostrado que los bebés prefieren mirar el rostro del adulto frente a cualquier otra imagen/objeto, ya que contiene las características más importantes para los más pequeños: movimientos, relieves, sonidos, colores y contrastes.
2. Potenciar todos los aspectos sensoriales: ver, oír y tocar son acciones que funcionan de forma conjunta para integrar un aprendizaje.
3. Generar experiencias sensoriales mediante canciones, juegos corporales, juegos motrices, cuentos, etc.
4. Antes de los dos años no está recomendado el uso de pantallas dado que la función simbólica no está formada totalmente y no pueden asimilar el contenido. Esto significa que los niños no aprenden a través de la pantalla en esas edades.
5. A partir de los dos años, se pueden usar las pantallas pero siempre debemos acompañarles y comentar después lo visto.
4. Se recomienda comenzar con imágenes fijas propias y de situaciones cercanas al entorno familiar.
5. Seleccionar con tiempo (no improvisar) las imágenes que se le van a mostrar.
6. Usar las imágenes en un contexto de interacción y de comunicación, complementando con juegos y objetos reales.
7. Combinar el trabajo tangible y el digital mediante objetos interactivos (juguetes, peluches, construcciones de madera).

Estos materiales permiten la exploración, les aportan riqueza sensorial y experiencias manipulativas y además, les permiten interactuar y aportar información adicional en el ordenador.

8. Ampliar la experiencia de lo que se ha visto mediante canciones, expresión corporal, cuentos, juegos, de tal forma que puedan reproducir situaciones similares a las vistas.

9. Cuando se está viendo un programa o un juego, explicarles lo que están viendo, realizar preguntas sobre el programa.

10. Ver el mismo programa varias veces para que puedan asimilar mejor los contenidos.

11. A partir de tres años, debemos utilizar las pantallas en compañía y no más de 1 h al día.

12. Ante la demanda insistente de las pantallas por parte de los niños, tenemos que procurar recurrir a otros recursos cercanos atractivos que les puedan interesar.

13. Los padres debemos hacer un uso moderado de las pantallas delante de los hijos.

14. Usar las pantallas en espacios comunes de la casa.

15. A la hora de comer o durante la noche, dejar todos los teléfonos, tabletas y otros dispositivos en un mismo sitio para permitir la comunicación familiar y el descanso. Evitar su uso cuando se estén trabajando hábitos diarios como la comida.

16. Compartir con la escuela espacios y experiencias digitales.

17. Conocer el código PEGI *Pan European Game Information* que es el mecanismo de autorregulación diseñado por la industria para dotar a sus productos de información orientativa sobre la edad adecuada para su consumo. La etiqueta PEGI OK informará a padres y tutores qué juegos son aptos para todos los públicos y si las plataformas web que los venden ofrecen las garantías de seguridad requeridas referidas a la edad y a los contenidos.

A la hora de seleccionar los programas, es conveniente seguir una serie de criterios respecto a estos textos e imágenes. Han de ser:

- 1.** Lentas.
- 2.** Adaptadas a las características de los niños.
- 3.** Fáciles de comprender.
- 4.** Cercanos a su realidad.
- 5.** Interactivos.
- 6.** Simples, sin saturación de imágenes.
- 7.** Con sonidos que no sean estridentes.
- 8.** Con escasos efectos especiales.
- 9.** De contenidos educativos.
- 10.** Divertidos.

Formación para las familias

La alfabetización no solo tiene que producirse cuando el niño se incorpora en la escuela, las familias tienen que tener información sobre las implicaciones y los usos de las pantallas antes de que los niños se incorporen a la escuela. Necesitan una formación teórico-práctica que les ayude a entender las necesidades de sus hijos, además de facilitar información sobre la selección de los medios y formas de uso adecuadas. Esta formación puede venir por de parte de las escuelas de padres, de los ayuntamientos, centros de salud y otras instituciones sociales.

En cuanto a la colaboración con las escuelas, es importante **establecer buenos cauces de comunicación, información y colaboración**. Las familias constituyen un importante recurso que puede beneficiar el funcionamiento del alumnado y la dinámica del centro. Las escuelas no pueden basar la relación con las familias, solo en la transmisión de información. En la difícil tarea de ayudar a los más pequeños a desenvolverse en un mundo en continuo cambio, la responsabilidad es conjunta y por tanto es importante que los cauces de colaboración estén definidos y que sean fluidos.

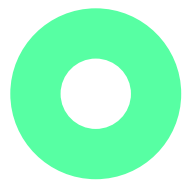
Cauces de colaboración que se pueden establecer entre las familias y la escuela:

1. Reuniones.
2. Correo electrónico.
3. Blog del aula.
4. Mediante un canal de vídeo, vídeo tutoriales, aplicaciones donde se muestren algunas rutinas del aula.
5. Paneles informativos de las actividades que se realizan en el centro.
6. Encuentros en el centro.
7. Formaciones conjuntas.
8. Comunidades de aprendizaje.
9. Experiencias de aula y de centro.

Las herramientas digitales, pueden ayudar a crear conexiones entre las familias y la escuela, además de potenciar sentimientos de pertenencia y de respeto mutuo. Los lazos que se establecen contribuyen al buen funcionamiento de los centros, así como al desarrollo de la convivencia.



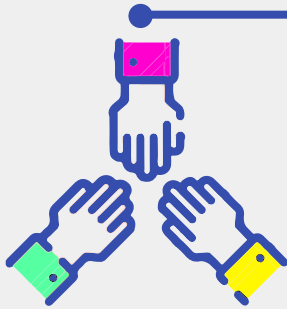
GUÍA PARA
LA COMUNIDAD



COMUNIDAD

UNESCO, RETOS DEL S.XXI

ALFABETIZACIÓN DIGITAL DE TODA LA POBLACIÓN
APRENDIZAJE CONTÍNUO A LO LARGO DE TODA LA VIDA
EN CONTEXTOS FORMALES Y NO FORMALES



ESPACIO EDUCATIVO DONDE COLABORAN



- ✓ ESCUELAS
- ✓ BARRIO
- ✓ AYUNTAMIENTO
- ✓ CENTROS DE SALUD
- ✓ INSTITUCIONES
- ✓ MUNDO CULTURAL



CREACIÓN DE PLATAFORMAS

PÚBLICAS

PRIVADAS



PLATAFORMAS DE COLABORACIÓN



ALTERNATIVAS DE OCIO Y APRENDIZAJE

PARA EL CONOCIMIENTO DE LOS MEDIOS

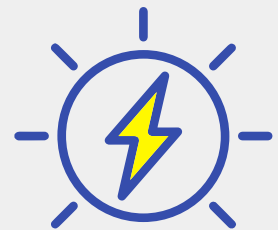
AYUNTAMIENTOS

MUSEOS

BIBLIOTECAS

LIBRERÍAS

OCIO INFANTIL



POLÍTICAS

PARA FOMENTAR

INNOVACIÓN

USO APROPIADO

ACCESO EQUITATIVO Y DE CALIDAD

PRINCIPIOS BÁSICOS DE SELECCIÓN Y USO

CAMPAÑAS DE CONCIENCIACIÓN
SOBRE BUENAS PRÁCTICAS

En el marco de los retos que se plantea la Sociedad del Conocimiento, la UNESCO principalmente, pero también la Unión Europea, han destacado la importancia de una *Alfabetización Mediática e Informativa* (AMI), que permita a los ciudadanos y a la sociedad en general, la apropiación de las TIC y el encauzamiento de la sociedad hacia una ciudadanía activa. Viviane Reading, Comisaria Europea de la Sociedad de la Información y Medios, así lo corroboró en 2006:

Hoy la alfabetización mediática es tan central para el desarrollo de una ciudadanía plena y activa como la alfabetización tradicional lo fue al inicio del siglo XX. El término, también conocido como Educación Mediática, alfabetización extendida o *Media and Information Literacy*, se posiciona como núcleo central de las competencias necesarias para afrontar el siglo XXI y así lo define también la Unión Europea, destacando además, que la AMI “tiene un papel esencial en la educación, el aprendizaje a lo largo de la vida, la democracia y los derechos humanos.

Estos aspectos son fundamentales para entender la importancia que tiene **el aprendizaje continuo a lo largo de toda la vida, tanto en contextos formales como no formales, para garantizar la igualdad de oportunidades para todos los ciudadanos.**

La alfabetización en los medios comprende el núcleo central de las competencias necesarias para afrontar el siglo XXI. El marco creado por la UNESCO plantea la necesidad de que todos los ciudadanos tengan acceso a la comprensión y a la comunicación.

La educación mediática entendida como un aprendizaje continuo, que aborde tanto los conocimientos, habilidades y aptitudes, además de acceso, cobertura, evaluación, asignación, uso, producción y comunicación del contenido de los medios de comunicación. Promover el sentido de responsabilidad comunitaria y social, así como la realización personal en la sociedad del conocimiento. (UNESCO, 2009).

Por tanto, la alfabetización es necesaria para toda la población. La sociedad necesita alcanzar unos niveles de alfabetización óptimos que les ayuden a distinguir entre las distintas formas de los medios, cuestionar lo que leen, ven o escuchan, aprender a seleccionar la información, así como formar parte activa de la cultura digital. Todo esto es necesario, para desenvolverse con cierta autonomía en una sociedad red.

Este aprendizaje tiene que iniciarse desde las edades más tempranas. A lo largo de esta guía, hemos visto, cómo la exposición a las pantallas cada vez se produce antes y como estas, pueden influir en el desarrollo y en los aprendizajes de la infancia.

En consecuencia, es necesario tomar conciencia sobre el papel que juegan los medios en la actualidad, sobre las implicaciones que tienen, y la necesidad acercarlos a los niños de forma constructiva y segura. Para ello, necesitamos de otros agentes sociales, precisamos de una ciudad educadora donde **las escuelas, el barrio, el ayuntamiento, centros de salud, bibliotecas, el mundo cultural etc. creen plataformas de colaboración para ofrecer experiencias de calidad así como oportunidades para todos los niños.**

Existe una demanda real en la sociedad para que la comunidad investigadora y los gobiernos inviertan en analizar como pueden usarse las tecnologías. Las preocupaciones que tanto padres como educadores tienen acerca de la salud y la seguridad deben abordarse para el bien de las nuevas generaciones (Shuler, 2009).

En este momento, es necesario desarrollar políticas que fomenten **el uso apropiado, la innovación, así como un acceso equitativo a la calidad.** Igualmente es preciso llevar a cabo campañas amplias de comunicación y concienciación sobre buenas prácticas de los programas infantiles, estableciendo unos principios básicos de selección y de uso.

También sería interesante crear convenios entre los creadores de programas infantiles y la educación, intentando ofrecer recursos que respondan a las necesidades reales de los más pequeños, evitando que en estas edades especialmente sensibles del desarrollo, se conviertan en consumidores pasivos.

Asimismo, es necesario llevar a cabo campañas informativas para las familias en los centros de salud coordinados con los ayuntamientos con objeto de crear un marco de actuaciones común, donde se establezca un uso saludable de los medios desde que nacen los niños.

Es clave que la información científica y las recomendaciones pediátricas se difundan correctamente, evitando informaciones y mensajes que distorsionen un desarrollo saludable.

Hoy en día, es muy difícil sustraerse a la influencia de los medios, pero sí podemos crear un marco de actuaciones y usos saludables. El uso de los medios es un recurso muy potente que puede ayudar a las familias, a los niños y a la sociedad. Una sociedad avanzada debe permitir el acceso de todos a la información y a la comunicación, ofreciendo los recursos suficientes para desenvolverse en una sociedad del conocimiento.

Por esta razón, todos los agentes implicados en la educación: familias, alumnos, escuela y comunidad deben comprometerse para diseñar conjuntamente propuestas de actuación comunes que faciliten un uso adecuado y seguro de los medios, desde las edades más tempranas y a lo largo de todo el ciclo vital.

CONCLUSIÓN

Vivimos en una sociedad conectada de forma permanente, en un ecosistema donde los medios ya no son sólo medios de comunicación y de información sino también una red de relaciones que ejercen gran influencia en nuestras decisiones.

Igualmente, la exposición a los medios se realiza prácticamente desde que nacemos, lo que nos obliga a prestar atención sobre el papel que juegan en las primeras etapas de vida, su influencia en el desarrollo y en la construcción de la identidad.

Por esta razón, es necesario una educación mediática que incluya todos los lenguajes, tanto analógicos, como digitales, la palabra escrita, los gráficos, el sonido, la imagen fija y en movimiento, para poder comprender, analizar y utilizar todos los lenguajes de forma crítica y constructiva.

Además, los medios pueden constituir recursos muy importantes en la sociedad y en la educación ya que permiten crear oportunidades de aprendizaje, diversificar, compartir, resolver problemas, crear, participar y generar canales de comunicación dinámicos.

Esta formación se tiene que dar a lo largo de toda la vida y en todos los ámbitos, ya que la tecnología tiene un desarrollo muy rápido. Por tanto, todos los agentes implicados: familias, alumnos, escuela y comunidad deben colaborar para diseñar propuestas de actuación conjuntas que faciliten un uso constructivo, responsable y seguro de los entornos digitales desde las edades más tempranas.

Los niños necesitan aprender a mirar, a pensar y a crear para convertirse en ciudadanos críticos, participativos y autónomos en la sociedad red.

BIBLIOGRAFÍA

- American Academy of Pediatrics. (2011). *Media Use by Children Younger Than 2 Years*. *Pediatrics*, 128(5), 1040-1045. <https://doi.org/10.1542/peds.2011-1753>
- American Academy of Pediatrics. (2016a). *Children and Adolescents and Digital Media*. *Pediatrics*, 138(5), e20162593-e20162593. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2593>.
- American Academy of Pediatrics. (2016b). *Media and young minds*. *Pediatrics*, 138(5), e2016-2591. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>.
- Acaso, M. y Mejías C. (2017). *Art Thinking*. Barcelona: Paidós Educación.
- Ardèvol, E. y Nora, M. (2004). *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea*. Barcelona: UOC.
- Aparici, R, García A, Fernández, G. y Osuna S. (2009). *La imagen. Análisis y representación de la realidad*. Barcelona: Gedisa.
- Arnheim, R. (1977). *Arte y percepción visual*. Buenos Aires: Eudeba.
- Arnheim, R. (1985). *El pensamiento visual*. Buenos Aires: Eudeba.
- Balada, M. y Juanola, R. (1987). *La educación visual en la escuela*. Barcelona: Paidós.
- Bourdieu y Passeron (1996). *La reproducción. Elementos para una teoría del sistema de enseñanza*. México DF: Distribuciones Fontamara.
- Burnett, R. (2005). *How images think*. Massachusetts: Mit press.
- Castells, M. (2001). *Internet y la Sociedad Red*. <http://tecnologiaedu.us.es/revistaslibros/castells.htm>
- Castell, M. y Correa R. (2011). *Imagen y Control Social*. Barcelona: Icaria.
- Chacón Gordillo, P. (2011). *¿Cómo interpretan los niños y niñas de Educación Infantil las Series y Películas de Animación y los videojuegos?*. Editorial de la Universidad de Granada.
- Falloon, G. (2013). *Young students using iPads: App design and content influences on their learning pathways*. *Computers & Education*, 68, 505-521.
- Ferrari, A. (2012). *Digital competence in practice: An analysis of frameworks*. Sevilla: European Commission, Joint Research Centre (JRC). Disponible (01/07/13) en: <http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC68116.pdf>.
- Ferrés, J. (1999). *Televisión y educación*. Barcelona: Paidós.
- Ferrés, J. (2014). *Pantallas y desarrollo emocional*. Barcelona: Gedisa.
- Gutiérrez, A y Tyner, K. (2012). *Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital*. *Comunicar* 38, XIX,

- *Formula TV, audiencias*. [en línea]. Disponible en: <<http://www.formulatv.com/audiencias/>>. [Consultado en: enero, 2019].
- Freedman, K. (2006). *Enseñar la cultura visual: currículum, estética y la vida social del arte*. Barcelona: Octaedro.
- Fred Rogers Center (2017) Technology and interactive media for young children. A Whole Child Approach Connecting the Vision of Fred Rogers with Research and Practice.
- Freire, P. (1975). *La pedagogía del oprimido*. Barcelona: Paidós.
- Genzeiwn, F. 1983. Los medios de comunicación de masas y las nuevas tareas de formación del personal docente. *Perspectives. Revista de educación. Unesco* núm. 46, pp 218-225.
- Hernández, M. (2005). *Arte infantil y cultura visual*. Madrid: Eneida.
- Hernández, F. (2000). *Educación y cultura visual*. Barcelona: Octaedro.
- Hernández, F. (2002). *Repensar la educación de las Artes Visuales desde los estudios de Cultura Visual. Cuadernos de Pedagogía*, n.312, pp.52-55.
- Instituto Nacional de Ciberseguridad, INCIBE. (2014). *Internet Segura For Kids. IS4K*. INCIBE.
- Interactive Software Federation of Europe, ISFE. (2003). *Código PEGI. Pan European Game Information*.ISFE.
- Marín, R. (2003). *Didáctica de la educación artística*. Madrid: Pearson.
- Martínez-de-Toda y Terrero, J. Las seis dimensiones en la educación para los medios (Metodología de Evaluación). <http://www.uned.es/ntedu/espanol/master/primer/modulos/teorias-del-aprendizaje-y-comunicacion-educativa/artimartinez.htm>.
- Masterman, L. (1996). *La enseñanza de los medios de comunicación*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- National Association for the Education of Young Children, NAEYC. (2015). Technology and digital media in the early years. Tools for teaching and learning. New York: Chip Donohue.
- National Association for the Education of Young Children, NAEYC and the Fred Rogers Center. (2012). Technology and Interactive Media as Tools in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8. Disponible en: https://www.naeyc.org/sites/default/files/globally-shared/downloads/PDFs/resources/topics/PS_technology_WEB.pdf.
- Palacios, A. (2006). *El dibujo infantil y la influencia de la cultura visual: todas las imágenes del mundo caben en un dibujo*. *Aula de infantil*, n.32, pp. 12-16. Revista Aula.

- Ramos, I. (2006). *Desmontando a Disney*. Consejería de Educación. Premio Rosa Regás.
- Ruíz de Velasco, A y Abad Molina, J. 2011. *El juego simbólico*. Barcelona: Graó.
- Sartori, G. (2002). *Homovideos*. Barcelona: Tauros.
- Stamm, Jill. (2018) *Neurociencia infantil*. Madrid: Narcea.
- Unesco.(2011). *Alfabetización mediática e informacional: Curriculum para profesores*. Paris.

mirar
pensar
crear

Guía de educación
mediática con los
más pequeños



