

INFANCIA@ DIGITAL

GUÍA DE BUENAS PRÁCTICAS
PARA FAMILIAS Y DOCENTES



RECOMENDACIONES PARA EL
USO DE LA TECNOLOGÍA EN
EDUCACIÓN INFANTIL

EDULLAB
CRIE
STELLAE

Proyecto de investigación

**LOS MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES EN
LA EDUCACIÓN INFANTIL. ANÁLISIS PARA SU USO EN
LA ESCUELA Y EL HOGAR**

INFANCI@ DIGIT@L

RTI2018-093397-B-100

Programa Estatal de Investigación, Desarrollo e Innovación
Orientada a los Retos de la Sociedad

INVESTIGADORES PRINCIPALES

Manuel Area Moreira

Universidad de La Laguna

Jesús Rodríguez Rodríguez

Universidade de Santiago de Compostela

Duración 2019-2022

EDULLAB. Laboratorio de Educación y Nuevas Tecnologías
de la Universidad de La Laguna

CRIE. Curriculum, Recursos e Instituciones Educativas de la
Universitat de València

STELLAE. Grupo de Investigación de la Universidade de
Santiago de Compostela

AUTORÍA

María Isabel Vidal Esteve

(Universitat de València, Grupo CRIE)

Sebastián Martín Gómez

(Universidad de La Laguna, Grupo EDULLAB)

Silvia López Gómez

(Universidade de Santiago de Compostela, Grupo STELLAE)



Septiembre 2022

ISBN: 978-84-09-46658-0

Depósito legal: C 35-2023

RECOMENDACIONES PARA EL
USO DE LA TECNOLOGÍA EN
EDUCACIÓN INFANTIL

**GUÍA DE
BUENAS PRÁCTICAS
PARA FAMILIAS
Y DOCENTES**

**INFANCIA@
DIGIT@L**

Í	N
D	I
C	E



1. INTRODUCCIÓN

6

2. LA TECNOLOGÍA EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL

8

- 2.1. Uso de la tecnología en edades tempranas, controversias y oportunidades 9
- 2.2. Tiempo de consumo digital infantil en el hogar y en el aula 10
- 2.3. ¿Qué son los materiales didácticos digitales? 11

3. RECOMENDACIONES PARA EL PROFESORADO

14

- 3.1. Creación y selección de materiales didácticos digitales 15
- 3.2. Uso en el aula 19
- 3.3. Seguridad y tratamiento de datos personales de menores 21

4. RECOMENDACIONES PARA LAS FAMILIAS

22

5. MÁS INFORMACIÓN

28

6. ANEXOS

32

- 6.1. ANEXO 1: Cuestionario para el profesorado 33
- 6.2. ANEXO 2: Cuestionario para las familias 36

1

INTRODUCCIÓN

La guía «**Recomendaciones para el uso de la tecnología en Educación Infantil. Guía de buenas prácticas para familias y docentes**» se dirige a docentes y familias con niñas y niños de edades comprendidas entre los tres y seis años. Se concibe como un recurso de ayuda que ofrece, de forma visual y sintética mediante infografías y viñetas, una serie de consejos sobre el manejo de las tecnologías digitales en la infancia, más concretamente sobre los recursos educativos digitales, en el contexto del hogar familiar y del aula escolar.

Se organiza en 3 grandes bloques:

CONTEXTUALIZACIÓN

Sobre los Materiales Didácticos Digitales (MDD) y el uso de la tecnología en la etapa de Educación Infantil, se presenta una breve descripción de material didáctico digital y sus diferentes variantes, y se sugieren recomendaciones sobre el tiempo de exposición a la tecnología en función de las edades.

RECOMENDACIONES PARA DOCENTES

Se indican pautas tanto para el uso como la creación de MDD por parte del profesorado de Educación Infantil. Se atienden a cuestiones relacionadas con la selección de recursos disponibles en la red, las características con las que deberían contar los materiales de creación propia y cómo aplicarlos en las aulas con alumnado infantil.

RECOMENDACIONES PARA LAS FAMILIAS

En el último bloque se presenta una relación de consejos directamente dirigidos a madres, padres, tutoras y tutores legales de niñas y niños de tres a seis años relacionados con el uso de MDD y la tecnología en general en el contexto del hogar. Se dan indicaciones de cómo seleccionar recursos educativos para trabajar en casa o consejos sobre cómo utilizar de forma apropiada los dispositivos móviles.

Además de las recomendaciones que se ofrecen en esta guía, se propone una herramienta de autoevaluación sobre el uso de la tecnología y materiales didácticos digitales, para familias y docentes. Con este instrumento, disponible en los [Anexos](#) de esta guía, se puede tomar conciencia sobre los hábitos de uso de las tecnologías digitales con niñas y niños de tres a seis años.

¡Anímate a realizarlo antes de seguir leyendo!

Finalmente, cabe señalar que este documento es un producto derivado del proyecto «**Los materiales didácticos digitales en la Educación Infantil. Análisis y propuestas para su uso en la escuela y el hogar**» (RTI2018-093397-B-I00) en la que han participado equipos de investigación pertenecientes a tres comunidades autónomas: Canarias, Galicia y Valencia.

Así mismo, esta guía es una continuación de otra guía ya elaborada para la Educación Primaria titulada «Guía para la producción y uso de materiales didácticos digitales: recomendaciones de buenas prácticas para productores, profesorado y familias» y que está disponible en <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/16086>.



2

LA TECNOLOGÍA EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL

2.1.

USO DE LA TECNOLOGÍA EN EDADES TEMPRANAS, CONTROVERSIAS Y OPORTUNIDADES

Para comprender el sentido de esta guía de buenas prácticas, es necesario conocer cuál es el fenómeno actual que prevalece en torno a la forma de relacionarse desde las edades tempranas con las tecnologías digitales. Area-Moreira, Rodríguez-Rodríguez y Peirats-Chacón (2022) describen acertadamente cómo es la realidad de la generación nacida en un contexto sociocultural donde se instaura lo digital. Estos niños y niñas que inician la escolarización, asumen el uso de la tecnología en su día a día por medio de los dispositivos de los miembros de la unidad familiar (padres, madres, tutores, hermanos y hermanas...), como son los *smartphones*, las tabletas, los ordenadores, etc. Desconocen una etapa anterior en la que la tecnología no estaba presente y han nacido rodeados de estímulos digitales.

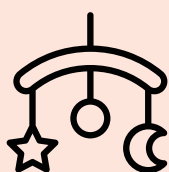
Resulta oportuno diferenciar dos contextos de uso, fundamentales en la vida de estos niños y niñas: el espacio del hogar y el escolar. En el contexto del hogar, es común que la tecnología se vuelva algo recurrente en cuanto al entretenimiento y los juegos. El uso de productos audiovisuales como series de animación o videojuegos, donde abundan los estímulos visuales y sonoros, son muchas veces empleados para “mantener entretenido” al niño o niña mientras se atiende a otras labores. Rodríguez-Rodríguez y Area-Moreira (2022) puntualizan, además, que estas prácticas son más comunes en hogares donde no hay hermanos o hermanas de edades similares con los que compartir momentos de juego y aprendizaje.

En el caso del contexto de la escuela, en los primeros años de escolarización la realidad predominante es la contraria. Muchos y muchas docentes de la etapa de Educación Infantil aseguran dejar de lado “las pantallas” y priorizan los momentos en los que los niños y niñas experimenten de forma manipulativa, comparten juegos con iguales y aprenden a utilizar materiales tangibles y manipulativos. Se aprecia, por tanto, que en las aulas se han creado líneas de trabajo que tratan de educar a esos infantes demasiado expuestos a la tecnología fuera del contexto escolar.



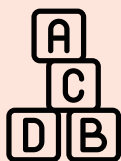
2.2. TIEMPO DE CONSUMO DIGITAL INFANTIL EN EL HOGAR Y EN EL AULA

Es importante atender al tiempo dedicado a la tecnología, tanto en el ámbito educativo como en el familiar. Se ha de tener en cuenta el computar tanto el tiempo de exposición directa a las pantallas, como el indirecto en redes, imitaciones, artículos de promoción (merchandising), juegos, etc. De entre los distintos organismos y asociaciones que hacen recomendaciones sobre los tiempos de uso que los más pequeños deberían hacer de la tecnología, a continuación se recogen las que concreta la American Academy of Pediatrics (AAP) (2022), teniendo en cuenta su etapa evolutiva y edades:



NIÑOS Y NIÑAS DE 0 A 18 MESES.

Se recomienda evitar el consumo de medios digitales en su totalidad para propiciar, en su lugar, actividades que favorezcan el desarrollo cognitivo temprano.



NIÑOS Y NIÑAS DE 18 A 24 MESES.

En el contexto del hogar se puede introducir momentos puntuales de contacto con la tecnología y las “pantallas”, como por ejemplo el visionado de un breve vídeo musical. Sin embargo, el contenido escogido ha de ser de calidad y creado específicamente para esas edades tempranas, como pueden serlo vídeos educativos o estimulantes, sencillos y cortos. El consumo de este contenido ha de ser junto a familiares adultos, para ayudarles a comprender aquello que están viendo.



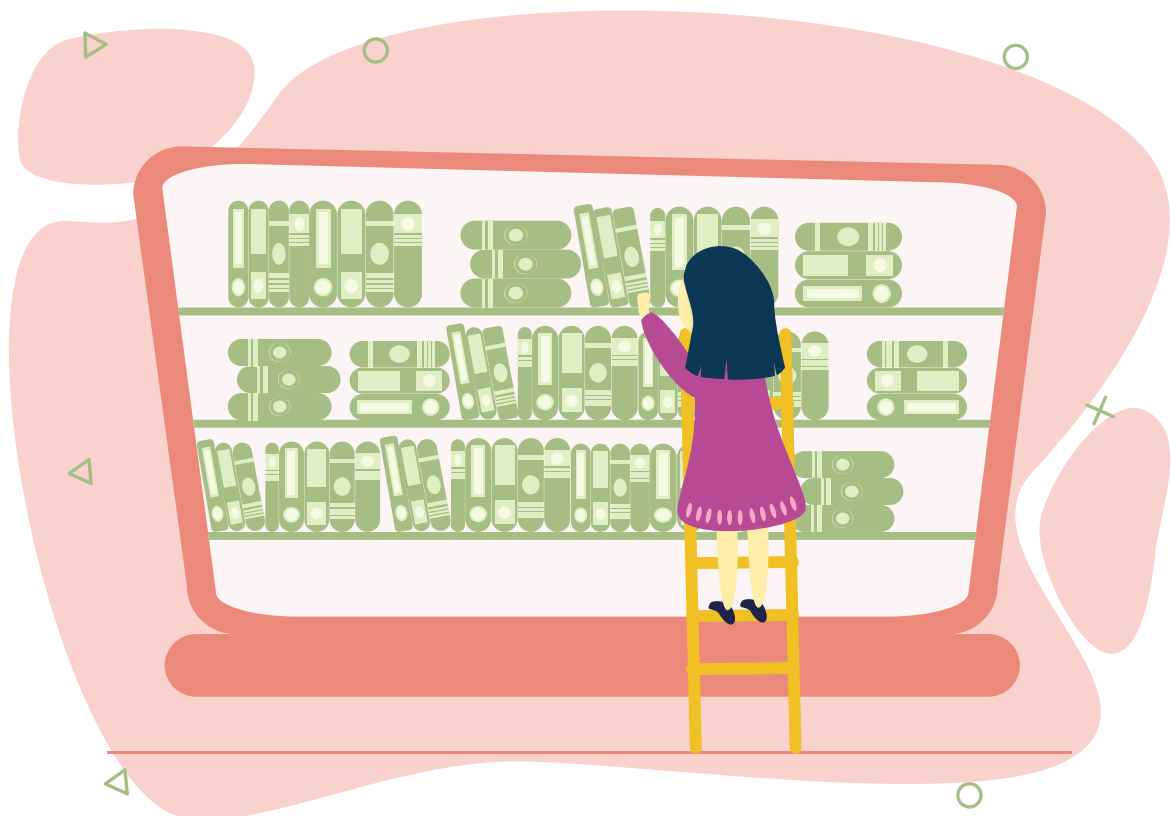
NIÑOS Y NIÑAS DE 2 A 5 AÑOS.

Desde la AAP se recomienda limitar el tiempo de uso de tecnología a una hora al día. Tanto en el contexto del hogar como desde el aula es importante seguir dedicando tiempo a actividades manipulativas y al juego, de forma que se favorezca el desarrollo cognitivo, la exploración y la experimentación. El consumo de contenido digital debería centrarse en objetos digitales diseñados para niñas y niños de dichas edades que complementen el aprendizaje experiencial que se produce tanto en el ámbito educativo como en el hogar.

2.3. ¿QUÉ SON LOS MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES?

Para hacer un uso adecuado de los recursos digitales en Educación Infantil es importante conocer qué son estos recursos, su tipología y cómo pueden ser empleados. Ser conscientes de las características de estos medios educativos permitirá integrarlos de la mejor forma en el contexto del aula y del hogar.

Para abordar este concepto de forma sencilla, se toma como referencia la definición de Area-Moreira (2017), que recoge que los MDD se entienden como objetos digitales elaborados para generar aprendizajes en una determinada situación educativa apoyada por la tecnología. Estos objetos se caracterizan por ser accesibles desde cualquier lugar y momento (gracias a internet y a la conectividad), cuentan con una interfaz y diseño visual atractivo y fácil de usar para el alumnado; son multimedia e hipertextuales (combinan imágenes, textos, vídeos, etc.) y también interactivos (solicitan alguna acción al alumnado).



La definición se completa a continuación, mediante una clasificación de los distintos tipos de MDD que se puede encontrar y utilizar en el contexto de la Educación Infantil:

- » **OBJETO DIGITAL.** Archivos con los que estamos más familiarizados: documentos, videos, fotos, infografías, memes, etc. cuyo objetivo puede ser tanto el de entretener como el de trasladar un mensaje más o menos educativo.
- » **OBJETO DIGITAL DE APRENDIZAJE.** Objetos en formato digital creados con una intencionalidad didáctica, es decir, para apoyar el proceso de aprendizaje. Por ejemplo, un video creado para enseñar las vocales o los colores de forma sencilla y entretenida.
- » **ENTORNO DIDÁCTICO DIGITAL.** Colección de los objetos anteriores, un espacio digital estructurado donde se organizan diferentes objetos digitales de aprendizaje para abordar un mismo tema o contenido.
- » **LIBRO DE TEXTO DIGITAL.** El libro de texto impreso, pero en formato digital. Libros escolares producidos por editoriales u otras entidades que son distribuidos por medio de plataformas en línea a las que el alumnado, profesorado y familias pueden acceder.
- » **PORTAL DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES.** Sitio web en los que se aglutinan diferentes objetos digitales, con intencionalidad didáctica o no, que pueden ser utilizados en un contexto de aprendizaje, ya sea en el hogar o en el aula. Existen muchos de estos repositorios en Internet, creados por entidades públicas y privadas, donde se puede acceder a materiales digitales para el aprendizaje en Educación Infantil.
- » **APLICACIONES Y HERRAMIENTAS DIGITALES.** Es el tipo de *software* que se usa con más frecuencia, tanto en el ámbito educativo como en el hogar. Aquí tienen cabida tanto las *apps* creadas expresamente para el uso educativo (aplicaciones para trabajar vocabulario de inglés, por ejemplo) como las aplicaciones de uso común que también se puede usar en el contexto de la enseñanza y el aprendizaje (*YouTube* para buscar vídeos apropiados para el alumnado, o espacios en la nube como *Google Drive* para almacenar documentos).
- » **MATERIALES DIGITALES PARA LA DOCENCIA.** Son aquellos recursos y herramientas digitales destinados al manejo por parte del profesorado. Pueden ser aplicaciones *online* para realizar el seguimiento del alumnado, como *ClassDojo* o *iDoceo*, o espacios de editoriales u otra entidad diseñados para docentes donde encontrar actividades y materiales educativos de todo tipo.

Los distintos tipos de MDD quedan recogidos en la siguiente infografía:

CLASIFICACIÓN DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES (MDD)



OBJETO DIGITAL

Archivos que todos conocemos: documentos, vídeos, fotos, infografías...



OBJETO DIGITAL DE APRENDIZAJE

Un vídeo creado para enseñar las vocales o los colores de forma sencilla y entretenida



ENTORNO DIDÁCTICO DIGITAL

Espacio digital estructurado donde se organizan diferentes objetos digitales de aprendizaje



LIBRO DE TEXTO DIGITAL

Libros de texto tradicionales en formato digital, distribuidos en línea



PORTAL DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES

Sitios web en los que se aglutinan diferentes objetos digitales que pueden ser utilizados en un contexto de aprendizaje



MATERIALES DIGITALES PARA LA DOCENCIA

Herramientas digitales destinados principalmente a docentes, como ClassDojo o espacios online como Tiching



APLICACIONES Y HERRAMIENTAS DIGITALES

Servicios digitales educativos como Padlet o ClassDojo, y otros de uso común como Google Drive o YouTube

3

RECOMENDACIONES PARA EL PROFESORADO

Entre los objetivos de esta guía destaca la prevención, tanto primaria como secundaria, de cualquier problema relacionado con el uso de los MDD en el alumnado de Educación Infantil. Realizar una prevención eficaz en este ámbito requiere del trabajo de todos los agentes implicados; en este caso, nos centraremos en ofrecer una serie de recomendaciones útiles para el profesorado como figura clave en el proceso educativo del alumnado desde la primera infancia.

Las recomendaciones se organizan en torno a tres ámbitos: la creación y selección de recursos digitales; su uso en las aulas; y la seguridad y el tratamiento de datos.

3.1.

CREACIÓN Y SELECCIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES

CREA TU REPOSITORIO DE RECURSOS SELECCIONADOS Y DE CREACIÓN PROPIA:



1

Es fundamental que dispongas de tu propio espacio personal (en *Google Drive* o *Symbaloo*, por ejemplo) en el que puedas almacenar los recursos que vayas seleccionando o creando y que puedan resultar de utilidad para tus prácticas educativas.

COMPARTE TU SELECCIÓN O TUS MATERIALES CREADOS EN LA RED:

No ocultes tu selección, seguramente resultará de gran utilidad para otros docentes. Comparte tus materiales para que queden a disposición de los demás y formen parte de un espacio de colaboración que contribuya a la inteligencia colectiva. Y recuerda publicar tus materiales con licencia Creative Commons (https://creativecommons.org/licenses/?lang=es_ES). Este tipo de licencia permite, con tu consentimiento, que otros puedan usar tu material incluso modificarlo o integrarlo en otros sin tener que comprarlo.

¹ Todas las viñetas son de elaboración propia mediante la herramienta Pixton.



ADÁPTATE A TU ALUMNADO TANTO COMO SEA POSIBLE:

Selecciona o crea MDD de acuerdo a las necesidades de aprendizaje y características personales de todo tu alumnado, teniendo en cuenta también aquellos que requieren adaptaciones curriculares o adaptaciones de acceso (ante dificultades visuales por ejemplo o por problemas relacionados con la motricidad).

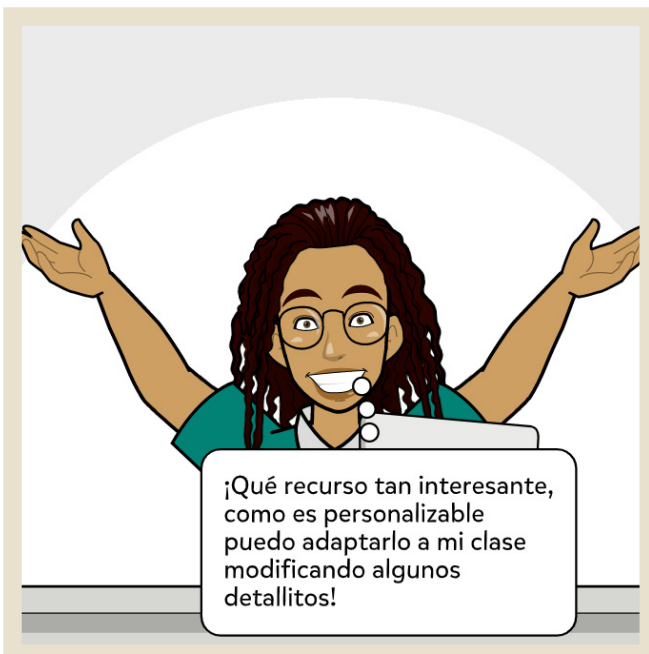


EVITA LOS MATERIALES TRADICIONALES, AUNQUE SEAN EN FORMATO DIGITAL:

Evita las propuestas o materiales didácticos que sean excesivamente estructurados y rígidos basados en aprendizaje por recepción y repetición. Los materiales que imitan libros de texto en papel, pero en soporte digital, tienen limitaciones pedagógicas como la homogeneización y estandarización, trata de evitarlos.



SELECCIONA MATERIALES FLEXIBLES QUE PERMITAN PERSONALIZACIÓN Y REDISEÑO O CREA LOS TUYOS PROPIOS:



Una de las ventajas de los MDD es su flexibilidad, trata de usar materiales editables que permitan utilizar ciertas partes y/o adaptarlos a nuevos entornos o alumnado, siempre que su licencia y autoría original lo permita. Y si los vas a crear, permite también su personalización al resto de la comunidad educativa.

PAUTAS PARA LA CREACIÓN DE MDD:



Si creas materiales propios emplea indicaciones claras y sencillas, apoyos visuales, ejemplos, precisión expresiva, formatos accesibles y elementos que inciten la curiosidad de los más pequeños, como desafíos, efectos sorpresa, enigmas, personajes de ayuda, etc.

EVITA EL USO DE MATERIALES QUE NO RESPETEN LA DIVERSIDAD:

El currículum de Educación Infantil persigue fomentar desde bien pequeños valores y actitudes de respeto, tolerancia y aceptación a la diversidad. A la hora de crear recursos y/o seleccionarlos incluye en tu repositorio únicamente aquellos que favorezcan actitudes tolerantes y respetuosas, evitando posiciones racistas, sexistas, violentas o discriminatorias de cualquier tipo.



3.2. USO EN EL AULA

EVITA LLEVAR A CABO TAREAS AISLADAS CON RECURSOS DIGITALES:

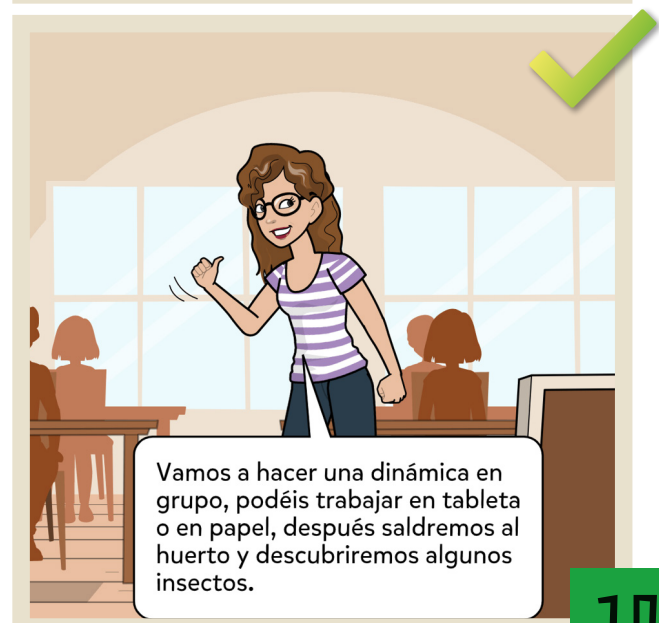
Diseña y lleva a la práctica tareas que impliquen los recursos tecnológicos, pero que estén siempre conectados e integrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Sin caer en el error de que sean tareas extraordinarias, puntuales y ajenas a tu proceso habitual.

EVITA EL USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS DE FORMA INDIVIDUALIZADA:

La tecnología favorece la comunicación y el intercambio, por lo tanto, planifica actividades que requieran trabajo cooperativo y colaborativo sobre los MDD, entre el alumnado de clase, de todo el centro o incluso entre varios centros.

COMBINA EL USO DE MATERIALES DIGITALES CON OTROS MANIPULATIVOS Y TANGIBLES:

Favorece que la experiencia escolar sea multimodal y, de acuerdo al Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) presente distintos lenguajes, formas y medios para recibir y producir el aprendizaje y la información, combinando los MDD con lo manipulativo, el dibujo, la construcción, etc.



TEN UN PLAN B POR SI FALLA LA TECNOLOGÍA:

Es evidente que la conexión, el *software*, u otros elementos pueden fallar. Si sucede, ten siempre preparadas actividades no digitalizadas para evitar desconcierto y alboroto en el aula.



3.3. SEGURIDAD Y TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES DE MENORES

Toda la información sobre la situación familiar, datos sensibles (enfermedades, tratamientos médicos, informes psicopedagógicos), las calificaciones, los datos sobre el desarrollo, la ubicación, las imágenes y la voz del alumnado son datos personales y privados. Tráталos como corresponde.

- » Según el artículo 5 del Reglamento General de Protección de Datos, el profesorado debe almacenar solo datos adecuados, pertinentes y limitados.
- » Estos datos deben tratarse de manera lícita, leal y transparente, con integridad y confidencialidad.
- » La protección de datos de carácter personal es un derecho fundamental que encuentra su fundamento constitucional en el artículo 18.4 de la Constitución Española.



4

RECOMENDACIONES PARA LAS FAMILIAS

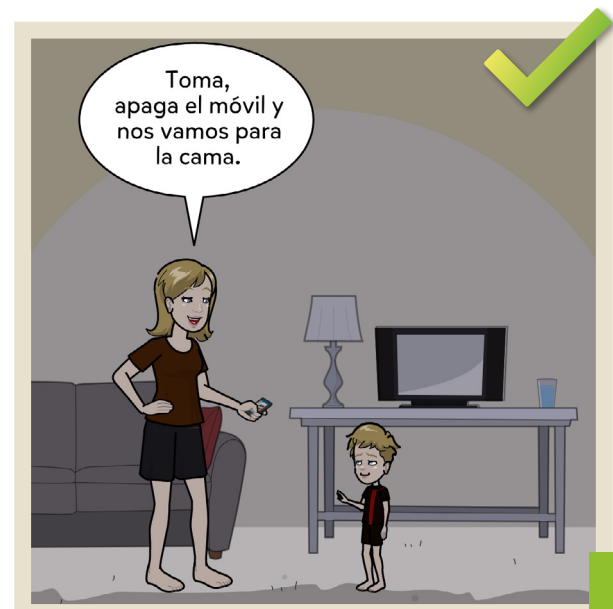
A continuación, se presentan una serie de recomendaciones dirigidas a familias y tutores y tutoras legales del alumnado de segundo ciclo de Educación Infantil, relacionadas con la selección y uso de dispositivos electrónicos y recursos digitales. Resulta importante destacar que, cuanto antes eduquemos a nuestras hijas e hijos en el uso seguro, responsable y crítico de las tecnologías, menores serán los riesgos y problemas familiares derivados de un mal uso de estas herramientas. Recuerda que más importante que descalificar determinados contenidos, sería consolidar en niños y niñas comportamientos responsables en el uso de los dispositivos digitales.

DA EJEMPLO HACIENDO UN USO ADECUADO DE LA TECNOLOGÍA:

- Intenta evitar el uso del teléfono u otros dispositivos electrónicos en espacios y tiempos en los que prima la relación con los demás, como por ejemplo a la hora de la comida o en un restaurante.



- Recomendamos que antes de acostarte dejes los dispositivos electrónicos (teléfono móvil, tableta, consola portátil, ...) apagados o en silencio en un lugar común de la casa, no los llesves a la habitación.



- No utilices el teléfono u otros dispositivos electrónicos en lugares o momentos donde están prohibidos, como puede ser mientras conduces.



- No expongas fotografías, vídeos, ni datos personales de tu hija o hijo en las redes sociales o en espacios web. Si lo haces, además de evitar que sean utilizados por cualquier persona, favoreces que sea la niña o el niño quien construya su identidad digital a medida que va creciendo. En casa, habla con naturalidad del uso seguro y responsable de Internet, procurando dar ejemplo.



TEN EN CUENTA ESTOS ASPECTOS PARA LA SELECCIÓN DE LOS RECURSOS DIGITALES:

- En casa, intenta aplicar criterios de consumo responsable, procurando evitar conductas caprichosas e inapropiadas. Infórmate de los contenidos de las aplicaciones y de los videojuegos mediante los sistemas de etiquetado, como el PEGI (<https://pegi.info/es>) preguntando al tutor o la tutora del cole.



- Comparte de vez en cuando el tiempo de juego/de conexión para comprobar que los contenidos sean adecuados a la edad y características de tu hija o hijo.

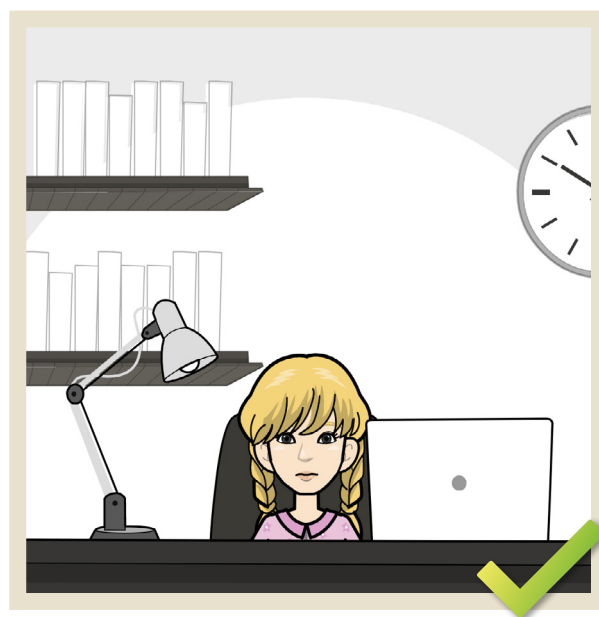
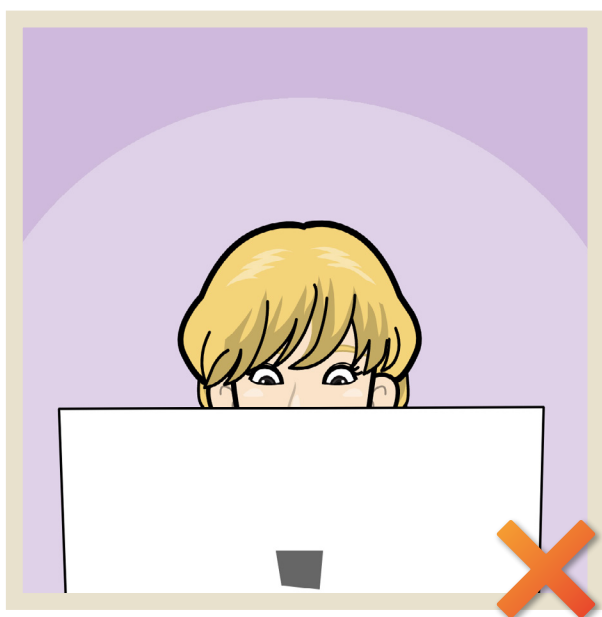


ALGUNAS RECOMENDACIONES PARA USAR LOS DISPOSITIVOS EN CASA:

- Negociar/acordar tiempos y horas concretas para ver la televisión, jugar a videojuegos, uso de las redes, conectarse a Internet, etc. Puedes idear algún sistema que “avise” del tiempo invertido.



- Sigue las recomendaciones del fabricante en cuanto a la iluminación, distancia de la pantalla, posturas adecuadas, etc.



- Utiliza sistemas para proteger tus equipos de virus y a tu hija o hijo de páginas web inapropiadas para su edad. Existen herramientas de control parental que puedes utilizar mientras le educas a desenvolverse en internet. Puedes obtener más información en Internet Segura for Kids (<https://www.is4k.es/>)



5

MÁS INFORMACIÓN

INFANCIA@
DIGIT@L

SEGURIDAD EN INTERNET:

- PANTALLAS AMIGAS: <https://www.pantallasamigas.net>
- TÚ DECIDES EN INTERNET: <https://www.tudecideseninternet.es/aepd>
- OSI (Oficina de Seguridad del Internauta): <https://www.osi.es/es>
- INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD (INCIBE): <https://www.incibe.es>

RECURSOS EDUCATIVOS EN ABIERTO (REA):

- PROCOMÚN (Red de Recursos Educativos en Abierto): <https://procomun.intef.es>
- CURRIKI: <https://www.curriki.org>
- TICHING: <https://es.tiching.com>

BLOGS EDUCATIVOS:

- EDUCACIÓN 3.0: <https://www.educaciontrespuntocero.com>
- BLOG “AYUDA PARA MAESTROS”: <https://www.ayudaparamaestros.com>
- 9 HERRAMIENTAS TIC PARA CREAR ACTIVIDADES INTERACTIVAS:
<https://links.uv.es/khLSYN8>
- ESTOS LOCOS BAJITOS:
<http://estos-locos-bajitos.blogspot.com>



HERRAMIENTAS DE DISEÑO:

- GENIALLY (creación de materiales educativos interactivos y presentaciones multimedia): <https://genial.ly/es>
- CANVA (creación de infografías y presentaciones): https://www.canva.com/es_es
- REMOVEBG (quitar fondo a las imágenes): <https://www.remove.bg/es>
- EDITOR.PHO.TO (editor online y sencillo de fotografías) <https://editor.pho.to/es>
- PIXTON (elaboración de viñetas y cómics): <https://www.pixton.com/es>

BANCOS DE IMÁGENES

- VECTEEZY: <https://es.vecteezy.com>
- FLICKR: <https://www.flickr.com>
- PIXABAY: <https://pixabay.com/es>

APPS EDUCATIVAS Y LÚDICAS

- [RESPIRA, PIENSA, ACTÚA](#)
- [TANGRAM](#)
- [SMILE & LEARN](#)
- [FUN ENGLISH: APRENDE INGLÉS](#)
- [WRITING WIZARD](#)
- [APRENDE LAS EMOCIONES](#)

NORMATIVA

- Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales: <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2018-16673>
- Resolución de 4 de mayo de 2022, de la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial, por la que se publica el Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Educación, sobre la actualización del marco de referencia de la competencia digital docente. https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2022-8042
- Agencia Española de Protección de Datos (AEPD) - Guía para Centros Educativos: <https://www.tudecideseninternet.es/aepd/images/guias/GuiaCentros/GuiaCentrosEducativos.pdf>



6

ANEXOS

INFANCIA@
DIGITAL

A continuación, se proponen dos cuestionarios, uno para docentes y otro para familiares de niñas y niños de Educación Infantil, sobre el uso de la tecnología y los materiales didácticos digitales. Este instrumento pretende servir de autoevaluación de los conocimientos previos y los hábitos de uso que tienen ambos agentes educativos sobre la tecnología en la infancia. Siguiendo la tabla de puntuaciones (se presenta al final de cada test), tanto el profesorado como las familias pueden calcular una cifra que determina el nivel aproximado en el que podrían situarse y sobre el que comenzar a desarrollar aprendizajes a través de la lectura de esta guía.

6.1. CUESTIONARIO PARA EL PROFESORADO

A continuación, se presentan 10 situaciones, selecciona la opción que más se ajusta con tu forma de actuar en el aula. Al final del cuestionario verás la tabla con las puntuaciones orientativas y un consejo asociado a las mismas.

1. ¿QUÉ TIPO DE MATERIALES DIDÁCTICOS EMPLEAS CON TU ALUMNADO?

- Materiales manipulativos o combinados con los tradicionales.
- Materiales digitales, tradicionales y manipulativos.
- Solo material tradicional.

2. ¿QUÉ MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES (MDD) EMPLEAS MAYORMENTE?

- No utilizo.
- Los que ofrecen las editoriales.
- Adapto materiales creados o desarrollo mis MDD propios.

3. SI LOS MATERIALES SON PREDISEÑADOS, ¿EN QUÉ MEDIDA LOS ADAPTAS A TU ALUMNADO?

- Nada, los uso tal y como están.
- Algo, modifico algunas cosas.
- Los adapto a la diversidad de mi aula.

4. SI CREAS MATERIALES DIGITALES PROPIOS...

- Los publico en abierto para que pueda emplearlos cualquiera.
- Los guardo en privado para que nadie pueda verlos.
- Los comparto con el profesorado de mi centro educativo.

5. ¿CON QUÉ FRECUENCIA EMPLEAS MDD EN TUS CLASES?

- a. Casi a diario.
- b. Con cierta frecuencia, semanal o mensualmente.
- c. Muy esporádico, una o dos veces en todo el curso.

6. ¿EN QUÉ DINÁMICAS LOS INTEGRAS MAYORMENTE?

- a. Cuando trabajan de forma individual.
- b. Les propongo ideas para emplearlos en casa.
- c. En dinámicas de grupo principalmente.

7. ¿HAS TOMADO ALGUNA VEZ FOTOS DE TU ALUMNADO DESDE TU MÓVIL PARTICULAR?

- a. Sí, pero no las he mostrado ni publicado.
- b. No, nunca.
- c. Sí, y las he compartido.

8. ¿HAS MOSTRADO O ENVIADO NOTAS DE VOZ DE TU ALUMNADO?

- a. Sí.
- b. No, nunca les he grabado.
- c. Solo en algún vídeo que se les oía poco.

9. ¿HAS COMENTADO, FUERA DEL CENTRO, INFORMACIÓN FAMILIAR, PERSONAL O EL (POSIBLE) DIAGNÓSTICO DE ALGUNO/A DE TUS ALUMNOS/AS?

- a. Sí, sin decir su nombre, dirección ni otro dato de carácter personal.
- b. Claro, seguramente no sabían de quién hablaba.
- c. No, nunca lo he hecho.

10. ¿CÓMO ACTÚAS SI FALLA LA TECNOLOGÍA (NO FUNCIONA UN EQUIPO O LA RED, O NO SE ABRE UN RECURSO O APP)?

- a. No tengo nada previsto, les dejo tiempo libre.
- b. Intento buscar ayuda, si sigue sin funcionar pasamos a la siguiente actividad.
- c. Tengo un plan B sin tecnología al que puedo recurrir sin problemas.

PUNTUACIÓN

Suma la puntuación obtenida según la siguiente tabla:

PREGUNTA		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
RESPUESTA	A	1	0	0	2	2	0	1	0	1	0
RESPUESTA	B	2	1	1	0	1	1	2	2	0	1
RESPUESTA	C	0	2	2	1	0	2	0	1	2	2

RESULTADOS

ENTRE 0 Y 10.

Deberías preocuparte un poco más sobre la creación, adaptación y uso de los materiales digitales y la utilización segura y responsable de la tecnología en tu aula, puesto que forma parte de tus responsabilidades docentes.

Te recomendamos que consultes esta guía de «Recomendaciones para el uso de la tecnología en Educación Infantil. Guía de buenas prácticas para familias y docentes» e incrementes tu formación sobre estos temas cuanto antes.

ENTRE 11 Y 15.

Demuestras cierta implicación en la educación digital de tu alumnado. Sin embargo, todavía se te escapan algunas situaciones de oportunidades y riesgos. Quizás te ayude la lectura de esta guía: «Recomendaciones para el uso de la tecnología en Educación Infantil. Guía de buenas prácticas para familias y docentes».

ENTRE 16 Y 20.

Sabes que la educación en esta sociedad cada vez más digitalizada no es fácil y eres consciente de la necesidad de acompañar a tu alumnado en esta aventura. Con seguridad te resultará interesante la guía «Recomendaciones para el uso de la tecnología en Educación Infantil. Guía de buenas prácticas para familias y docentes».

6.2. CUESTIONARIO PARA LAS FAMILIAS

A continuación, se presentan 10 situaciones, selecciona la opción que más se ajusta con tu forma de actuar. Al final del cuestionario verás la tabla con las puntuaciones orientativas y un consejo asociado a las mismas.

1. ESTÁS EN UN RESTAURANTE Y TU HIJA/O SE PONE IMPERTINENTE PARA QUE LE DEJES EL TELÉFONO MÓVIL:

- a. Se lo dejas, así no molesta y se entretiene.
- b. No se lo dejas y le propones otra actividad.
- c. Salís del restaurante para hablar de la situación.

2. ES HORA DE IRSE A LA CAMA:

- a. Siempre dejas el teléfono móvil en el mismo sitio, una zona común de la casa.
- b. Te llevas el teléfono móvil a la habitación.
- c. Dejas el teléfono móvil donde te cuadre (bolso, salón, cuarto, etc.).

3. VAS EN EL COCHE CON TU HIJA/O Y SUENA EL TELÉFONO (NO DISPONES DE MANOS LIBRES):

- a. No lo cojo, al llegar a destino devolveré la llamada.
- b. Lo cojo, puede ser algo urgente.
- c. Intento buscar dónde estacionar para atender la llamada.

4. ¿SUBES FOTOGRAFÍAS DE TU HIJA/O A LAS REDES SOCIALES?

- a. Sí, pero solamente en las que me siguen familiares y amistades cercanas.
- b. Nunca.
- c. No suelo, pero a veces las pongo como imagen de perfil del WhatsApp.

5. ANTES DE DEJARLE LA TABLETA O TELÉFONO MÓVIL A TU HIJA/O...

- a. Pruebo la app (juego digital, actividad interactiva, ...) o visualizo el vídeo que le voy a poner.
- b. Selecciono la aplicación o el entorno digital en el que le dejaré interactuar, como YouTube Kids.
- c. Se lo dejo sin más, ya ella/él sabe mejor que yo como funciona.

6. MIENTRAS TU HIJO/A ESTÁ CON EL TELÉFONO MÓVIL, TABLETA O VIENDO LA TELEVISIÓN:

- a. Aprovecho para hacer otras cosas: comida, limpiar, trabajar, etc.
- b. Estoy en todo momento con ella/él.
- c. De vez en cuando superviso qué está haciendo/viendo.

7. ¿CÓMO SUPERVISAS EL TIEMPO QUE PASA TU HIJA/O DELANTE DE UNA PANTALLA?

- a. No llevo control del tiempo, se lo dejo a ratitos (más durante el fin de semana).
- b. Le hago consciente del tiempo que está delante de la pantalla: hacemos una tabla con los tiempos, ponemos un despertador que suene a los 30 minutos, etc.
- c. Procuro que no sobrepase cierto límite de tiempo y le pido que pare cuando considero.

8. TU HIJA/O ESTÁ CON LA TABLETA O CON EL TELÉFONO MÓVIL Y LO TIENE MUY CERCA DE LA CARA...

- a. Corrijo su postura y le informo de los peligros.
- b. Le digo que se siente bien y separe los ojos de la pantalla.
- c. No le digo nada.

9. ¿SABES QUÉ SON LAS CLASIFICACIONES PEGI?

- a. Ni idea.
- b. Si.
- c. Algo me suena

10. ¿TIENE INSTALADOS EN TUS DISPOSITIVOS (TELÉFONO MÓVIL, ORDENADOR, TABLETA) HERRAMIENTAS DE CONTROL PARENTAL?

- a. No.
- b. En algunos.
- a. En todos.

PUNTUACIÓN

Suma la puntuación obtenida según la siguiente tabla:

PREGUNTA		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
RESPUESTA	A	0	2	2	0	2	0	0	2	0	0
RESPUESTA	B	2	0	0	2	1	2	2	1	2	1
RESPUESTA	C	1	1	1	1	0	1	1	0	1	2

RESULTADOS

ENTRE 0 Y 10.

Deberías preocuparte un poco más sobre el uso seguro y responsable de la tecnología en el hogar. Como podrás suponer, si eres una madre o un padre, este tema forma parte de tus responsabilidades. Te recomendamos que consultes esta guía de «Recomendaciones para el uso de la tecnología en Educación Infantil. Guía de buenas prácticas para familias y docentes» y a formarte en este ámbito.

ENTRE 11 Y 15.


Demuestras implicación en la educación digital de tu hija o hijo. Sin embargo, puede ser que todavía se te escapen situaciones de oportunidades y riesgos. Quizás te ayude la lectura de esta guía: «Recomendaciones para el uso de la tecnología en la etapa de Educación Infantil. Guía de buenas prácticas para familias y docentes».

ENTRE 16 Y 20.

Sabes que educar en el mundo digital no es fácil y eres consciente de la necesidad de acompañar a tu hija o hijo en esta aventura. Con seguridad te resultará interesante la guía «Recomendaciones para el uso de la tecnología en la etapa de Educación Infantil. Guía de buenas prácticas para familias y docentes».

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- American Academy of Pediatrics (26 de julio de 2022). Hábitos saludables para el uso de pantallas en la infancia y adolescencia. *Healthychildren.org*. Adaptado de: American Academy of Pediatrics (2020). *Beyond Screen Time: A Parent's Guide to Media Use*. _
- Area-Moreira, M. (2017). La metamorfosis digital del material didáctico tras el paréntesis Gutenberg. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 16 (2), 13-28. <http://hdl.handle.net/11162/181140>
- Area-Moreira, M., Rodríguez-Rodríguez, J. & Peirats-Chacón, J. (2022). La primera infancia y las tecnologías en la escuela y en el hogar. *Digital Education Review*, (41), 1-4. <https://doi.org/10.1344/der.2022.41.1-4>
- Rodríguez-Rodríguez, J. & Area-Moreira, M. (2022). Los recursos digitales en la Educación Infantil. ¿Cómo son y qué opinan el profesorado y las familias?. *Digital Education Review*, (41), 4-18. <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/39762/37956>



**GUÍA DE
BUENAS PRÁCTICAS
PARA FAMILIAS
Y DOCENTES**

Recomendaciones para
el uso de la tecnología
en educación infantil

**INFANCIA@
DIGIT@L**

51

11.

1.

11.

52

5