

MAR ARRANZ

PANTALLAS, IDENTIDAD Y DESARROLLO

Guía de alfabetización
mediática con la infancia

HRSORI

INTRODUCCIÓN

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 niños¹ 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?

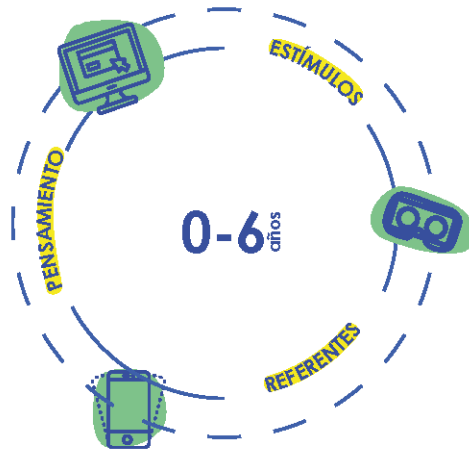
Estas cuestiones no son fáciles de responder, pero lo que es indudable es que las pantallas poseen un atractivo enorme en todas las edades. Funcionan como ventanas que nos permiten abrir todo un mundo de posibilidades, pero no solo para conocer lo que está fuera, tal y como señala Joan Ferrés (2014): «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.

¹ A lo largo del texto, y para facilitar la lectura, se ha optado por el masculino genérico, entendiendo que, en todos los casos, se hace referencia a ambos sexos.

Actualmente, son muchos los niños que están expuestos a menudo 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.

La oferta de programación dirigida al público infantil crece exponencialmente, convirtiéndose en uno de los principales centros de interés de las empresas de ocio infantil. Sin embargo, la oferta no siempre responde a criterios de calidad.

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.



PANTALLAS Y DESARROLLO

PRIMERAS RELACIONES CON EL ENTORNO



0-6 AÑOS- EXPERIENCIAS SENSORIALES



FOMENTAR | EXPLORACIÓN
JUEGO
EXPRESIÓN

TECNOLOGÍA: COMPLEMENTO

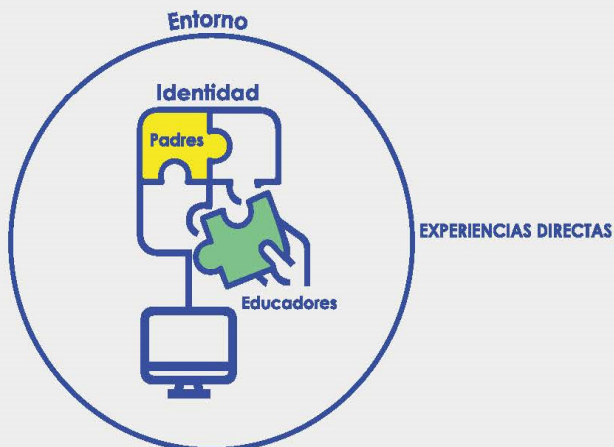
PRINCIPIOS

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

VENTAJAS

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

OFRECER ESPEJOS POSITIVOS Y SIGNIFICATIVOS



CAPÍTULO 1

PANTALLAS Y DESARROLLO

Las pantallas son enormemente seductoras para los más pequeños. Esto se debe a que a nivel visual y sonoro son muy potentes, tienen un gran poder de atracción y captan rápidamente la atención de los niños. Hoy en día, 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.

Según las últimas cifras del Instituto Nacional de Estadística, en 2021, el número de viviendas españolas con acceso a internet se sitúa en un 95,9% frente al 95,3% del año anterior y al 91,2% del año 2019. Lo que supone que prácticamente todos los hogares españoles tienen acceso a internet.

Respecto al equipamiento tecnológico de los hogares en España, de acuerdo con el último estudio del Instituto Nacional de Estadística (2021), el móvil es el dispositivo más utilizado por las familias (99,5%), frente al uso del ordenador (85,8%) y la tableta (57,5%). Estos datos nos indican que, en la actualidad, los medios digitales han cobrado especial protagonismo en las familias.

Estudios sobre el tiempo de exposición de los menores a las pantallas (Lauricella *et al.*, 2015) demostraron que el tiempo que pasan los niños frente a ellas estaba estrechamente unido al interés que los mayores mostraban por las mismas. Cuando los adultos las usan con frecuencia, los menores quieren imitar a sus referentes.

Un estudio para la Comisión Europea, llevado a cabo por Chaudron, Di Gioia y Gemo (2015), que recoge información de 17 países explorando cómo los niños de 0 a 8 años interactúan con las tecnologías, señala que los primeros contactos de los niños con las tecnologías comienzan mucho antes que en la escuela. Los niños aprenden observando y reproduciendo el comportamiento de los adultos y niños mayores cercanos. En su análisis sobre la situación en España indican

(Chaudron, Di Gioia y Gemo, 2018, p.175) que los menores las usan fundamentalmente para jugar y ver vídeos.

También indican que las familias creen que la interacción de los niños con las tecnologías es inevitable además de necesaria para su futuro, al mismo tiempo que manifiestan preocupación respecto de la seguridad y la dependencia que pueden generar.

En muchos casos, la falta de tiempo de los adultos hace que se recurra a los dispositivos móviles para tenerlos “entretenidos”. El nivel de efectividad es muy alto, pero las respuestas que producen cuando se les ponen límites frente a sus usos son muy significativas, ya que tienden a mostrar su rechazo de forma muy contundente.

En este estudio también observaron que las familias de bajo poder adquisitivo consideran el uso de las tecnologías como un valor al alza. Mientras que las familias con niveles socioeconómicos más altos muestran mayor preocupación sobre los usos y tienden a limitar la exposición a las pantallas.

Faltarían datos respecto a los dispositivos que utilizan los menores, el tiempo que dedican diariamente y si los usan solos o acompañados por un adulto. La falta de estudios y de consenso sobre las implicaciones que pueden tener en el desarrollo ha derivado en que haya un gran desconcierto sobre la utilización de las tecnologías en la infancia.

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.

Aunque hay muy pocas investigaciones sobre la influencia de los medios digitales en los más pequeños, sí las 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. En un estudio realizado por Nuria Navarro (2014) en niños de 3 a 6 años se señala que el consumo de televisión por los menores de tres a cinco años es muy elevado, la media es superior a dos horas y media diarias, siendo España uno de los países europeos con mayores tasas de consumo en esta franja de edad. Estos datos se pueden extrapolar al uso de los dispositivos digitales, sobre todo cuando los niños los usan en solitario y con escaso seguimiento por parte del adulto.

El Centro Fred Rogers, que lleva décadas estudiando y trabajando la influencia de las tecnologías en el desarrollo de los niños, realizó un estudio (2012) junto con la Sociedad Americana de Pediatría. En él,

El período comprendido entre los 0-6 años es un estadio 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 las que se dan con el adulto y con otros niños en un contexto de juego y de relación. Estas experiencias no pueden ser sustituidas por una pantalla.

Al igual que sucede con la aproximación a otros lenguajes, como el matemático o el alfabeto, el lenguaje tecnológico no es adecuado antes de los 2 porque los niños no están preparados, si no se les presenta de forma que lo puedan tocar o sentir. Los niños en este momento evolutivo no son capaces de comprender ni los contenidos ni la mayoría de las imágenes que se presentan en las aplicaciones ni en los programas dirigidos al público infantil.



Infografía: Rodrigo Vázquez Barreto

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 demás. Estas primeras experiencias tienen que ser directas y positivas para que se dé un buen desarrollo cognitivo y emocional.

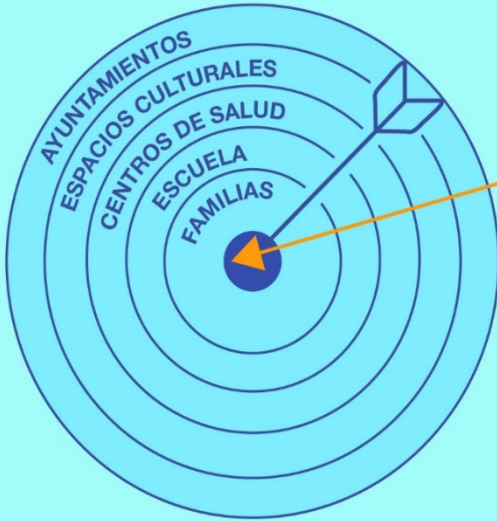
Lo más preocupante de la situación actual es que los niños puedan tener acceso a las tecnologías digitales sin ninguna mediación por parte del adulto.

GUÍA PARA
LAS
FAMILIAS



FAMILIAS

¿CÓMO USAR LAS TECNOLOGÍAS CON LOS NIÑOS?



INFORMACIÓN
FORMACIÓN
COLABORACIÓN



RECOMENDACIONES

- JUEGOS SENSORIALES
- COMUNICACIÓN E INTERACCIÓN
- PANTALLAS +2 AÑOS
- IMÁGENES CERCANAS
- EXPLICAR LO QUE VEN Y ESCUCHAN
- RELACIONAR LOS PROGRAMAS CON ACTIVIDADES CASA/CONTEXTO
- COMPARTIR CON LA ESCUELA RECURSOS Y ESPACIOS DIGITALES



INFORMACIÓN
FORMACIÓN
PARTICIPACIÓN



COMUNIDAD
EDUCATIVA
SÓLIDA

CAPÍTULO 3

FAMILIAS

Los niños desde que nacen participan del ecosistema digital en el que se desenvuelven. Este es un hecho que no está exento de contradicciones. Por un lado, las familias consideran que forma parte de su futuro y, por otro, mantienen actitudes confusas respecto a su uso y beneficios.

La omnipresencia de los medios digitales en hogares, escuelas y centros culturales para el aprendizaje informal plantea el reto de asumir la responsabilidad de usar estas nuevas herramientas de rápido desarrollo con mucha atención. Son muchos los colectivos que piden una regulación en favor de proteger los derechos de la infancia; docentes, especialistas y padres demandan que se dé un consenso y asesoramiento respecto de sus usos. Los padres, los educadores y la comunidad debemos tomar decisiones inteligentes sobre la selección y el uso de medios digitales para la infancia.

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

Los primeros contactos de los niños con las tecnologías se producen en el hogar con las familias. Como hemos visto anteriormente, estas primeras interacciones suelen estar relacionadas con actividades de entretenimiento, videojuegos, muestra de contenidos escolares, visionado de vídeos, pero sin tener unos criterios claros de selección. En algunos casos se utilizan como un desahogo a las tareas domésticas u otras situaciones derivadas de las rutinas diarias. Esto puede ser debido a que no hay unas pautas claras respecto de cómo se tienen que usar en estas edades.

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 interacciones iniciales entre adulto-niño. Las primeras comunicaciones se establecen mediante la mirada, el tacto y la voz.

Es necesario insistir en la importancia de que estas primeras interacciones tengan un carácter cercano, afectivo y comunicativo. Los niños, durante los dos primeros años de vida, aprenden de las relaciones humanas y de las experiencias sensoriales reales, no de las pantallas. Centrándonos 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, además de favorecer el vínculo afectivo.
2. Potenciar todos los aspectos sensoriales: ver, oír, saborear, oler y tocar son acciones que funcionan de forma conjunta para integrar un aprendizaje.
3. Promover la comunicación y el lenguaje en todas las situaciones de interacción que se dan con el adulto.
4. Generar experiencias sensoriales mediante canciones, juegos corporales, juegos motrices, cuentos, etc.
5. 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 los contenidos. Esto significa que los niños no aprenden a través de la pantalla en esas edades.
6. A partir de los dos años, se pueden usar las pantallas, pero siempre con el acompañamiento de un adulto y comentar después lo visto.
7. Se recomienda comenzar con imágenes fijas propias y de situaciones cercanas al entorno familiar.
8. Seleccionar con tiempo (no improvisar) las imágenes que se le van a mostrar.
9. Usar las imágenes en un contexto de interacción y de comunicación, complementando con juegos y objetos reales.
10. Combinar el juego físico con el digital mediante objetos interactivos (juguetes, peluches, construcciones de madera). Estos

materiales permiten la exploración, les proporcionan riqueza sensorial y experiencias manipulativas; el ordenador les aportará información adicional.

11. 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.
12. Cuando se está viendo un programa o un juego, explicarles lo que aparece en la pantalla y realizar preguntas sobre el programa.
13. Ver el mismo programa varias veces para que puedan asimilar mejor los contenidos.
14. A partir de dos años, utilizar las pantallas en compañía y no más de 1 h al día.
15. Ante la demanda insistente de las pantallas por parte de los niños, recurrir a otros recursos, situaciones cercanas y atractivas que les puedan interesar.
16. Los adultos deben hacer un uso moderado de las pantallas delante de los hijos.
17. Usar las pantallas en espacios comunes de la casa.
18. 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, vestirse, etc.
19. Compartir con la escuela espacios y experiencias digitales.
20. 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.

La formación a las familias es muy necesaria, los menores se encuentran en la actualidad desprotegidos frente a los medios. Las herramientas hoy en día son de fácil acceso y muy atractivas, pero los efectos no son iguales en un adulto que en un niño. Las familias necesitan los conocimientos necesarios para poder seleccionar, compartir y beneficiarse con sus hijos de las posibilidades que nos brindan las tecnologías en un marco seguro.

**GUÍA PARA
DOCENTES**



DOCENTES

INTEGRACIÓN DE LOS MEDIOS EN LA EDUCACIÓN



FORMACIÓN

TRABAJO EN EQUIPO

INNOVACIÓN DOCENTE

COLABORACIÓN CON LAS FAMILIAS

- Conocimiento de las tecnologías
- Cómo enseñar con las tecnologías

COMPETENCIA DIGITAL EUROPEA



COMPROMISO PROFESIONAL

CONOCIMIENTOS Y DESTREZAS

TRABAJO COLABORATIVO

FORMACIÓN CONTINUA



CONTENIDOS DIGITALES

SELECCIÓN DE LOS RECURSOS

CREACIÓN DE CONTENIDOS

SEGURIDAD DIGITAL



ENSEÑANZA APRENDIZAJE

CÓMO ENSEÑAR RECURSOS ADAPTADOS A LAS NECESIDADES DEL ALUMNO
APRENDIZAJE COLABORATIVO



EVALUACIÓN

CÓMO EVALUAR

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN PERSONALIZADOS

IMPLICACIÓN DEL ALUMNADO/
FAMILIAS



EMPODERAMIENTO DEL ALUMNO

ACCESIBILIDAD E INCLUSIÓN

RUTAS APRENDIZAJE PERSONALIZADAS

AUTONOMÍA DEL ALUMNADO



COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNO

INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN
COLABORACIÓN
CREACIÓN DE CONTENIDOS
USO CRÍTICO Y SEGURO

CAPÍTULO 4

DOCENTES

La formación del profesorado es esencial 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 en cuanto a número de horas por docente en TIC se refiere. 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 a 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 de los docentes ha estado más enfocada hacia el 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 la NAEYC (National Association for the Education of Young Children) y el 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 las necesidades cognitivas, emocionales, físicas y lingüísticas de los alumnos. También necesitan tener los conocimientos suficientes para responder las preguntas que planteen los padres y los alumnos sobre la tecnología.

Los docentes necesitan adquirir una serie de competencias digitales que les capaciten no solo para utilizar las tecnologías digitales, sino también para potenciar la enseñanza, para trabajar con las familias,

para su desarrollo profesional individual, para el trabajo en equipo con otros docentes y para el bien colectivo y la innovación continua en la organización y en la profesión docente.

La Competencia Digital definida como competencia clave implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad.

Esta competencia implica:

El conocimiento del lenguaje específico básico: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro, así como sus pautas de decodificación y transferencia. Supone también el acceso a las fuentes y el procesamiento de la información y el conocimiento de los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital.

(Orden ECD/65/2015).

Para adquirir estas competencias digitales y 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.

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 siglo XXI.

Con el fin de poder determinar qué formación es necesaria para la capacitación en competencia digital, tanto en la formación inicial como permanente del profesorado, se necesita la referencia de un marco común que determine los campos y los indicadores para adquirir una competencia digital.

La Unión Europea ha creado un Marco Común de Competencia Digital Redecker (2017). En este marco se acordó trabajar sobre 6 áreas de competencia digital propuestas en el proyecto DIGCOMP (Marco europeo de competencias digitales).

Los docentes, como profesionales de enseñanza, necesitan, además de las competencias digitales generales para la vida y el trabajo, las competencias digitales específicas del educador que les permitan utilizar eficazmente las tecnologías digitales para la enseñanza. El objetivo del marco DigCompEdu es recoger y describir estas competencias digitales específicas de los educadores.



Competencia digital

El DigCompEdu se centra en diferentes aspectos de las actividades profesionales de los docentes divididas en seis áreas:

Área 1. Compromiso profesional

Esta área se centra en las destrezas y los conocimientos que tiene que desarrollar el docente para poder desenvolverse con autonomía a nivel personal y profesional. Necesita no solo conocer los recursos digitales para mejorar su práctica educativa, sino también saber utilizarlos para establecer cauces de participación y colaboración con el equipo docente, con las familias y con el alumnado.

- Creación de contenidos digitales: se centra en la creación de nuevos contenidos con los medios digitales. El alumnado no solo usa las herramientas y se comunica con ellas, sino que también genera nuevos relatos para comunicarse o para resolver problemas.
- Seguridad: proteger los dispositivos para evitar riesgos. Gestionar los datos personales de forma segura y responsable. Entender la importancia que tiene gestionar de forma adecuada la identidad digital.
- Solución de problemas digitales: incluir tareas que impliquen identificar y resolver cuestiones técnicas que se puedan dar a la hora de configurar, personalizar y resolver una tarea.

Al mismo tiempo, deben ser conscientes de cómo utilizar y administrar de manera responsable los contenidos utilizados. Respetar la normativa sobre derechos de autor y propiedad intelectual al usar, modificar y compartir los recursos y proteger los contenidos y datos confidenciales.

Este marco se dirige a los educadores de todos los niveles educativos, 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 las 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.

Dentro de las competencias descritas en el marco DIGCOMPEDU, los docentes de Educación Infantil necesitan fundamentalmente alcanzar una serie de objetivos:

1. Adquirir conocimientos en los medios, 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. Utilizar las herramientas digitales para enseñar con y acerca de la tecnología.
5. Tener oportunidades de experimentar con ellos antes de incorporarlas 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. Utilizar herramientas que permitan personalizar y adaptar los contenidos a las características individuales del alumnado.
9. Ser capaces de crear recursos adaptados a las características y necesidades del alumnado.
10. Diseñar propuestas y actividades e interacciones en entornos digitales.
11. Conocer otras experiencias realizadas en las aulas con medios integrados en el currículo.
12. Tener un espacio de participación y de colaboración con otros docentes para compartir proyectos y experiencias.
13. Realizar propuestas con las familias utilizando para ello los recursos que nos proporcionan las herramientas digitales.
14. Reflexionar y evaluar la propia práctica digital y pedagógica.
15. Utilizar herramientas que permitan hacer un seguimiento individualizado de los procesos de aprendizaje del alumnado.
16. Referenciar la autoría de las propias obras, así como las obras de otros autores.
17. Llevar a cabo investigaciones sobre proyectos en los que se utilicen los medios digitales.

Ante todo, a la hora de incorporar los recursos en aula de Educación Infantil, es necesario tener en cuenta las necesidades, intereses, su nivel de desarrollo y el contexto del alumnado.