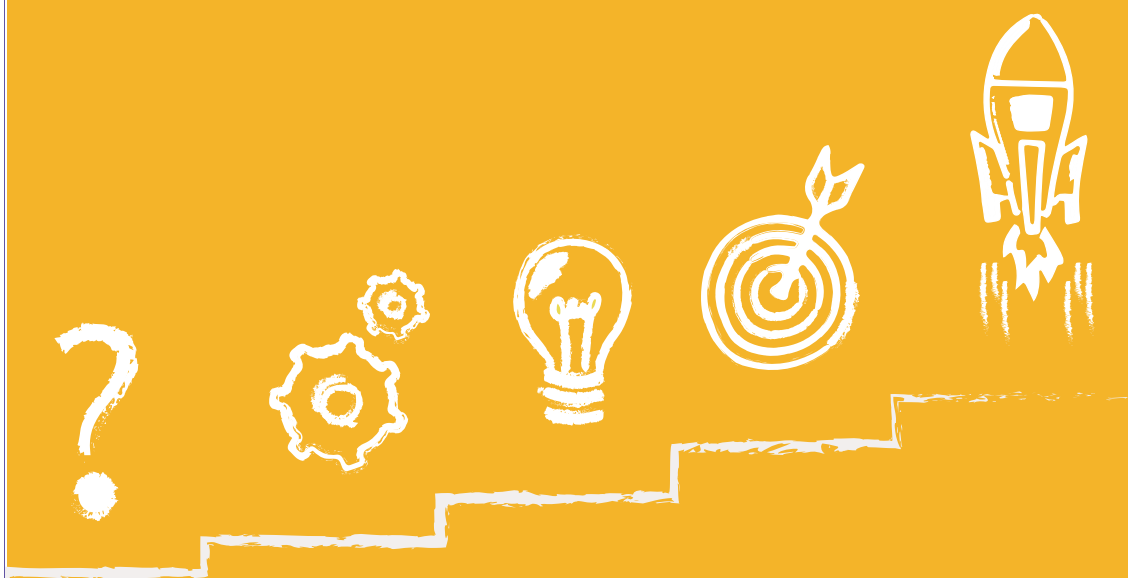


Educación para los nuevos Medios

Claves para el desarrollo de la competencia
mediática en el entorno digital

Rosa García-Ruiz / Amor Pérez-Rodríguez / Ángel Torres
Editores



Universidad Politécnica Salesiana

Educación para los nuevos Medios

Claves para el desarrollo de la competencia
mediática en el entorno digital

Rosa García-Ruiz, Amor Pérez-Rodríguez y Ángel Torres
Editores

Educación para los nuevos Medios

Claves para el desarrollo de la competencia
mediática en el entorno digital



2018

EDUCAR PARA LOS NUEVOS MEDIOS

Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital

© *Rosa García-Ruiz, Amor Pérez-Rodríguez y Ángel Torres (Editores)*

1ra edición: Universidad Politécnica Salesiana
Av. Turuhuayco 3-69 y Calle Vieja
Cuenca-Ecuador
Casilla: 2074
P.B.X. (+593 7) 2050000
Fax: (+593 7) 4 088958
e-mail: rpublicas@ups.edu.ec
www.ups.edu.ec

Área de Ciencias Sociales y del Comportamiento Humano
CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

Derechos de autor: 053321

ISBN: 978-9978-10-298-5

Edición, diseño, Editorial Universitaria Abya-Yala
diagramación Quito-Ecuador
e impresión

Tiraje: 300 ejemplares

Impreso en Quito-Ecuador, abril de 2018

Publicación arbitrada de la Universidad Politécnica Salesiana

Índice

Prólogo	
<i>Ignacio Aguaded</i>	7
La competencia mediática	
<i>Águeda Delgado-Ponce y M. Amor Pérez-Rodríguez</i>	13
La escuela prosumidora: del recurso didáctico al contenido curricular	
<i>Rosa García-Ruiz y Paloma Contreras-Pulido</i>	27
La Web 2.0 y yo: Proyecto para el fomento de competencias digitales	
<i>Ana Pérez-Escoda</i>	43
Aprender jugando. La gamificación en el aula	
<i>Ángel Torres-Toukoumidis y Luis M. Romero-Rodríguez</i>	61
Parentalidad positiva ante los smartphones	
<i>Antonia Ramírez García, Irina Salcines Talledo y Natalia González Fernández</i>	73
Acercamientos iniciales a la competencia mediática desde las edades tempranas	
<i>María M. Rodríguez-Rosell, Ana Castro-Zubizarreta y María Carmen Caldeiro-Pedreira</i>	89
Educación la mirada ante los estereotipos de género: una propuesta de alfabetización mediática en Educación Primaria	
<i>Sara Barral-Aramburu y Paula Renés-Arellano</i>	103

Vivir más y mejor. Educación y tecnologías emergentes al servicio de las personas mayores <i>Susana Agudo Prado, Alejandro Rodríguez-Martín y Emilio Álvarez-Arregui</i>	117
El desarrollo de la competencia mediática a través de la publicidad en Educación Primaria <i>Mónica Bonilla del Río</i>	133
Educación mediática para la comprensión de la información periodística <i>René J. Zeballos Clavijo</i>	151
Educación mediática y políticas públicas en discapacidad <i>Patricia Muñoz Borja</i>	163
Nueve meses, nueve causas. Una propuesta para un docente prosumidor <i>M^a Victoria Muerza Marín, Adriana Pedrosa Aznar y Celia Riveres López</i>	175
Reinterpretando la salud en las redes: desarrollo de la competencia mediática y digital en Educación Secundaria <i>Rubén Quintana-Cabrera</i>	191
Ni silencio, ni griterío. Un proyecto de aula en torno a la comunicación no verbal y paraverbal en la producción audiovisual <i>Michel Santiago del Pino</i>	203

Prólogo

Ignacio Aguaded
Catedrático de la Universidad de Huelva (España)

Medios emergentes en una nueva sociedad digital: la revolución educomunicativa

Nadie puede dudar hoy que nuestra sociedad está sometida, de forma acelerada y casi convulsa, a permanentes y profundos cambios. La revolución tecnológica e informacional alcanza todas las esferas y casi todos los rincones de nuestra vida. Trabajo, ocio, viajes y hasta casi el pensamiento son sometidos hoy al poder de la “tecnología” que nace, crece y se transforma en múltiples dispositivos cada vez más accesibles y asequibles, más universales. Su poder de penetración no tiene fronteras, ni clases sociales, ni edad, ni nivel cultural... los smartphones, las tabletas, los videojuegos, la televisión, internet en sus múltiples caras está presente, casi omnipresente y omnipotente, más allá de las coordenadas de tiempo y lugar.

Desde el mundo educativo no podemos permanecer inmunes a esta presencia tecnológica que ha transformado, más bien que está transformando, nuestras formas de vivir y de pensar... “Educar para los nuevos medios. Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital” justamente pretende ofrecer pistas y propuestas, desde el ámbito de la Educomunicación, para que los ciudadanos sean competentes ante los nuevos medios, desarrollando aptitudes, actitudes y valores que les permitan convivir con ellos de una forma activa, inteligente y crítica.

Acercamientos iniciales a la competencia mediática desde las edades tempranas

María M. Rodríguez-Rosell
Universidad Católica de Murcia

Ana Castro-Zubizarreta
Universidad de Cantabria

María Carmen Caldeiro-Pedreira
Universidad de Santiago de Compostela

Abriendo puertas

Reflexionemos sobre las aplicaciones tecnológicas en el aula de Educación Infantil. ¿Por qué usar smartphones y tabletas en Educación Infantil? Todo es posible si tenemos en cuenta el escenario en el que se mueven los niños en el ámbito educativo ya que se presenta como un espacio idóneo para aplicar y desarrollar las nuevas tecnologías, incluidas las más habituales y familiares para ellos como pueden ser los smartphones o las tabletas. Los alumnos de Educación Infantil encuentran una motivación más para el aprendizaje al utilizar en el proceso educativo elementos tecnológicos afines a su vida cotidiana (Martínez, Enciso y González, 2015) porque dejan de pensar en el proceso de aprendizaje situándose en conceptos más cercanos a la gamificación, mucho más naturales y próximos a la naturaleza intrínseca de su persona. La infancia encuentra un buen aliado en el juego, y precisamente este hecho no ha pasado desapercibido por la pedagogía moderna que ha sabido comprender las bondades de las técnicas que permiten entender las diferentes manipulaciones de lo concreto para llegar a su representación más abstracta. Los smartphones y

tabletas, como ejemplo de herramientas habituales de nuevas tecnologías, destacan por conseguir verter intelectualidad en los conceptos a través de instrumentos y técnicas cercanas al universo infantil que resultan familiares a los más pequeños. Pueden llegar a ser herramientas útiles, prácticas, absolutamente atractivas y por supuesto didácticas. No olvidemos que, aunque no son más que eso, pura tecnología, pueden convertirse en la base de una estrategia de enseñanza bien formulada, que con empeño y perseverancia consigue motivar al alumnado en tareas de aprendizaje, investigación o exploración básicas.

El hecho de disponer de tecnología en el aula no asegura un buen uso de la misma, ni siquiera que se conozca su funcionamiento o que se utilice con eficacia. La tecnología “viste” las aulas y favorece las posibilidades educativas de la escuela como institución, y así entenderíamos que es bueno que un colegio ofrezca todo tipo de herramientas para alcanzar un nivel educativo adecuado, pero no se trata tanto de “disponer de” sino de “saber usar” con criterio. Los smartphones y las tabletas son herramientas que deben responder a principios tal vez olvidados de la escuela convencional (Tourón, 2013). La esencia educativa hoy es la misma que hace años, pero debemos adaptar las posibilidades a los nuevos instrumentos, que indiscutiblemente son eficaces —educativamente hablando— para ser aplicados en una clase con niños de corta edad.

Consideramos que el uso de smartphones y tablets en Educación Infantil presentan un enorme potencial que no puede ser obviado por el profesorado de esta etapa educativa. De este modo, planteamos a continuación las principales bondades que se desprenden del uso de dispositivos móviles en la Educación Infantil:

Permiten adaptar con facilidad el ritmo de aprendizaje en el aula que necesariamente es diferente en cada uno de los individuos que configuran un grupo que nunca llega a ser homogéneo. No hay que olvidar que estas tecnologías permiten adaptar los procesos de enseñanza al estilo particular de aprendizaje de los alumnos. Coincidimos con Tourón y Santiago (2013) cuando plantean que:

Si se quiere responder a las diferencias individuales se precisa un planteamiento de la enseñanza y el aprendizaje que rescate la Pedagogía Diferencial y apunte a una escuela más permeable y flexible en la que se determine con precisión qué se ha de aprender, pero no se paute en cuánto tiempo ha de hacerse, porque el tiempo de aprendizaje es variable en función de la capacidad, la motivación, el interés y otras circunstancias.

Favorecen la evaluación formativa, aquella que permite a los docentes compartir metas de aprendizaje e ir evaluando de forma constante los pequeños avances que se consiguen día a día. Es una forma de evaluación que facilita la adaptación al desarrollo de los diferentes cursos e integrantes de los mismos.

Facilitan una respuesta inmediata en el proceso de aprendizaje, favorece el aprendizaje por ensayo-error y la autodirección del propio pequeño.

Fomentan el protagonismo del niño a la hora de aprender.

Favorecen la mejora de la atención de los alumnos. La familiaridad con estos aparatos les permite prestar atención con mayor facilidad que con otro tipo de instrumentos: el niño explora, curiosear, toca, investiga...en el fondo lo que está haciendo es convertirse en un ser “activo” que se aleja de la pasividad receptiva de los sistemas educativos tradicionales. El niño construye su ritmo, su forma, su sistema y lo adapta a sus necesidades.

Potencialidades del uso de esos dispositivos que se sirven además de las características que definen a las tecnologías del m-learning descritas por Heinrich (2013) quien señala que estas herramientas tecnológicas resultan atractivas para el alumnado, reducen costes materiales, son fáciles de usar, son conocidas por los estudiantes, además de destacar la variedad y riqueza de recursos que ofrecen. Asimismo, consideramos que los smartphones y las tabletas acogen aplicaciones que agilizan muchos de los procesos de aprendizaje del aula y permiten que se extiendan a entornos diferentes al escolar, ya que esta tecnología llega con facilidad

al entorno familiar donde estos aparatos también están presentes. Se pueden utilizar, por tanto, como una herramienta educativa ideal que vehicula el aprendizaje entre escuela y familia en el marco de la Educación Infantil, que introduce con naturalidad la tecnología en el aula para proponer un tipo de aprendizaje “móvil” que se traslada sin ningún tipo de problemas al ámbito familiar por medio de aparatos tan cotidianos como los smartphones y las tabletas.

¿Hacia dónde vamos?

Respondemos aquí a la pregunta que responde a la finalidad de esta propuesta didáctica, que tiene como objetivo acercar el smartphone o tableta a la realidad educativa de un aula de Educación Infantil a través de la utilización de códigos QR. Es importante, tal y como señalan Melgarejo, Rodríguez y Gutiérrez (2017) enseñar a los más pequeños el lenguaje asociado al uso de los smartphones o tabletas, los códigos creados con aplicaciones prácticas para conectar con el conocimiento. Los más pequeños comprenderán así que a través de los móviles o aparatos emergentes podrán ser dirigidos a información para su conocimiento en la escuela. La competencia mediática del menor pasa por comprender los usos de la tecnología, pero no solo por la comprensión tecnológica en sí sino porque ésta conduce a una habilidad superior: la del conocimiento reflexivo; es importante “saber hacer”, pero tanto más “comprender” porque se hace.

Los códigos QR son aceptados por los niños como un elemento lúdico, un juego de pistas de detectives, un juego de candados y llaves que les abren puertas a contenidos que de otro modo tendrían que consumir de una forma más tradicional. Estos códigos, a modo de indicios, van dirigiendo a los niños hacia información que completa un contenido global.

¿Cómo lo hacemos?

Esta propuesta está dirigida a los alumnos del 2º ciclo de E.I. en su último año (niños de 5 años de edad), aunque no sería complicado

adaptar las actividades y su complejidad de contenido a niveles inferiores o superiores. El componente tecnológico que se refiere a la habilidad por parte de los alumnos para manejar los aparatos está adaptado también a edades menores, por lo que desde 1º de Educación Infantil, este proyecto sería susceptible de ser aplicado. Se tienen en cuenta, por tanto, los diferentes indicadores de la competencia mediática de la etapa que se refieren a las conocidas dimensiones de Ferrés y Piscitelli (2012) —Lenguaje, Tecnología, Recepción e Interacción, Producción y difusión, Ideología y valores y Estética—, aunque se hace especial incidencia en las dos primeras, trabajando de forma directa aspectos del Lenguaje como: i) la capacidad de interpretar y de valorar los diversos códigos de representación y la función que cumplen en un mensaje; ii) la aptitud para comprender el flujo de historias y de informaciones procedentes de múltiples medios, soportes, plataformas y modos de expresión; iii) la capacidad de establecer relaciones entre textos (intertextualidad), códigos y medios, elaborando conocimientos abiertos, sistematizados e interrelacionados.

Si nos centramos en la dimensión tecnológica destacaríamos: i) la comprensión del papel que desempeñan en la sociedad las tecnologías de la información y de la comunicación y de sus posibles efectos; ii) la habilidad para interactuar de manera significativa con medios que permiten expandir las capacidades mentales; iii) la actitud curiosa y motivada a la hora de conocer y usar las innovaciones tecnológicas en el ámbito de la comunicación.

Los objetivos, como se ha comentado, se han planteado teniendo en cuenta el currículo de Educación Infantil, en el área Lenguaje: comunicación y representación. El proyecto es permeable y se puede adaptar a todo tipo de temáticas que se contemplen dentro del mencionado currículo.

Lo que aquí se propone es una metodología de trabajo basada en la lectura de códigos QR a través de tecnología y aplicaciones asociadas. ¿Qué es un Código QR? Es un módulo que almacena información a

través de una matriz de puntos bidimensional; se caracteriza por tres cuadrados que se encuentran en las esquinas y que permiten detectar la posición del código al lector; así se permite obtener información previamente introducida en una dirección web.

Se encuentran numerosas aplicaciones online y gratuitas que permiten crear códigos QR (QR Code Generator, QRCode Monkey entre otras) para que se “enmascaren” direcciones web que contienen información interesante. Esos códigos QR pueden integrarse en plataformas digitales (blog de aula, por ejemplo) o incluso ser impresos en papel, que permitan un escaneado posterior del código por medio de la aplicación adecuada. Son muchas las ideas para usar códigos QR dentro del aula, tienen múltiples usos en la sociedad moderna (muy presentes en folletos, museos, tiendas, marquesinas de autobuses, etc...) y también deben ser habituales en el entorno del aula. ¿Para qué puede un profesor de Educación Infantil utilizar los códigos QR?

Puede ser una buena vía de comunicación para las familias, que a través de códigos QR impresos en papel puedan ver los trabajos realizados por sus pequeños en el aula. Por otro lado, no olvidemos que los códigos QR, además de direcciones web, también permiten almacenar información de contacto (a modo de “tarjeta de visita virtual”). Es lo que se conoce como formato “yCard”.

También facilitan la labor de complemento de clase. Hay mucho material interesante y disperso por la Red que merece ser trabajado por los niños en cualquier momento y lugar. A través de los códigos QR podrán reforzar los conocimientos adquiridos de una forma lúdica.

Para ampliar las posibilidades educativas y de soporte empleadas en clase. Es habitual la utilización de la pizarra digital y de contenidos en Internet. Con los códigos QR se enseña otra forma de acceso a esos contenidos.

Permiten trasladar la información y contenidos de aula a entornos más amables (ejercicios al aire libre) que permitan a los alumnos seguir trabajando conceptos del currículo con formas de aprendizaje más abiertas.

Permiten simplificar URL complejas, que los niños, de otro modo no serían capaces de transcribir.

Desarrollo de la propuesta

Es importante crear un espacio virtual de Aula que maneje el docente, y que vaya mostrando a través de la pizarra digital. Los niños deben reconocer ese espacio como propio, en el que se cuenten las experiencias de aula y que se considere un escaparate de los trabajos individuales y de equipo que se realizan por parte de los alumnos.

Dentro de ese blog, el docente debe añadir la información, fotografías, material audiovisual, archivos radiofónicos, etc., que considere necesarios para que puedan ser enlazados en los códigos QR que los alumnos tendrán que leer.

1ª Sesión: Presentación

El profesor muestra ejemplos de códigos QR y pregunta a los niños por su significado. Lo normal es que no conozcan su uso y es recomendable que se presenten como un elemento “mágico” con el que deben trabajar para descubrir sus “secretos”.

Los niños deben entender que detrás de ese código gráfico van a encontrar información necesaria para resolver alguna cuestión. Por ejemplo: primeras operaciones matemáticas.

Los códigos QR se encontrarían pegados en las paredes del aula, en los respaldos de las sillas, percheros, suelo...en lugares accesibles para los niños.

El docente explicará a los niños cómo a través de una “varita mágica” (smartphone o tableta de aula), se puede leer el contenido de ese particular código.

2ª Sesión: Manejo de los QR

Localizar una aplicación en el smartphone o tableta que gestione la lectura de los códigos QR. Los alumnos tendrán que localizar e identificar el icono en las pantallas de los aparatos que utilicen.

Entrar en la aplicación. Deben conocer cómo acceder a ella para que se ponga en funcionamiento.

Enfocar, cuadrando código. Hay que explicar la destreza a la hora de enfocar el Código QR.

Acceder a la información. Descubrirán cómo de forma automática acceden a la información adecuada para dar respuesta a los problemas planteados en el inicio.

Al principio debería fomentarse el trabajo individual (mecánico) ya que todos deberían saber manejar la tecnología para utilizar los códigos QR; pero una vez conocida la técnica y la naturaleza de los códigos QR, deben hacerse presentes en el sistema diario de aprendizaje de aula. La idea es hacer que los códigos se conviertan en una herramienta más que les ayude a comprender otra de las utilidades de los smartphones y tabletas que normalmente están más ligados al componente lúdico y al uso fuera del entorno educativo.

3ª Sesión: Trabajo en equipo

Una vez que todos manejan la tecnología, se pueden organizar equipos que sepan resolver algún problema o contenido del currículo.

La profesora lanza una pregunta e indica en qué código QR de los presentes en el aula se podrá encontrar la respuesta.

Se pueden organizar pequeñas pruebas para que los equipos encuentren la mayor cantidad de información posible, o que cada uno de los equipos acceda a un contenido diferente para que en su conjunto, y tras una puesta en común, se configure la materia aprendida.

Evaluación de la propuesta

Toda propuesta didáctica tiene que contemplar la evaluación. En nuestro caso, invitamos al profesorado a que no solo evalúe la adquisición de aprendizajes relacionados con el foco temático trabajado, sino que desarrolle junto a sus alumnos una evaluación de la propia propuesta didáctica que recoja a través de la asamblea la visión de los niños sobre el uso de este tipo de dispositivos tecnológicos en el aula, su satisfacción con la propuesta didáctica, sus demandas y propuestas de mejora facilitando que exterioricen y compartan de este modo, el sentido y significado que van construyendo sobre elementos, como estos dispositivos, con los que conviven a diario, que tienen un gran potencial educativo que comienzan a descubrir acompañados del adulto.

¿Qué hacemos?

Estas tecnologías y su presencia en la vida cotidiana de los pequeños son las que impulsan la necesidad de promover una educación mediática que propicie el uso crítico de los medios de información y comunicación (Sánchez y Sandoval, 2012), a la vez que su uso lúdico y creativo tal y como queda recogido en el currículo. En el caso de la etapa de Educación Infantil, la educación mediática queda recogida en un área en particular: Lenguajes: comunicación y representación con los que se pretende dotar al alumnado de medios con los que expresar los sentimientos, emociones, vivencias y experiencias que configuran el imaginario infantil. Siguiendo a Bernabeu (2010) apostamos por el uso de estos dispositivos en Educación Infantil ya que favorecerá una alfabetización digital que comprendería una *educación con medios*, (recurso didáctico), *la educación en medios* (uso, disfrute y aprovechamiento de

los medios) y *la educación ante los medios* (uso reflexivo de los medios y análisis crítico de mensajes).

La educación con medios es una realidad. La convivencia de los niños con smartphones y las tabletas es un hecho irrefutable más en el contexto familiar que en el escolar, si bien, cada vez tienen más cabida estas herramientas en la escuela. Si pensamos en agentes, deberíamos destacar al profesorado de la escuela y a las familias como dos de los principales protagonistas que tienen la responsabilidad en sus manos de la educación más adecuada para los pequeños (Rodríguez-Rosell, Caldeiro-Pedreira & Castro-Zubizarreta, 2017). Es aquí donde encontramos la importancia de una educación en medios (uso, disfrute y aprovechamiento de los medios) que se convierte en una fantástica puerta a la tan necesaria Educación mediática, que “capacitará al alumnado de Educación infantil para ser crítico, responsable y autónomo frente a los mensajes que se emiten” (García, 2013) y que nos conducirá a lo que entendemos como educación ante los medios.

Familia y escuela debieran colaborar para convertirse en garantes de la buena utilización de dispositivos móviles, no solo desde el punto de vista de la competencia tecnológica, que necesariamente deben poseer para poder transmitir, sino desde la perspectiva de la supervisión sobre su uso, velando por el desarrollo de una utilización adecuada. Los niños necesitan límites para entender el uso diferenciado que puede hacerse de los objetos, y son los adultos los que tenemos que exponer esos límites y esas diferencias. Merayo (2007) afirmaba al respecto que: “El microondas es un invento maravilloso para calentar la taza de leche por la mañana. Pero si en vez del desayuno se mete al gato durante diez minutos, el mini-no se echa a perder irremisiblemente.” De igual modo, los smartphones y las tabletas son instrumentos pensados originariamente para un uso concreto de comunicación básica y amplían su espectro práctico si añadimos aplicaciones alternativas que le confieren un uso educativo.

Presentamos a continuación, una propuesta didáctica que ejemplifica un posible uso educativo de smartphones y tablets en el marco

de la Educación Infantil. Una secuencia didáctica que contemplamos como un esquema general, que sirva de orientación y apoyo para aquellos docentes que deseen implementarla para lo que se requiere que la adapten al trabajo y foco temático que desarrollan con su alumnado. Por lo tanto, flexibilidad, apertura, adaptación y creatividad serán las características definitorias de una propuesta que el profesorado finalmente matizará y concretará al contexto donde pretende implementarlo, ajustándola a las necesidades, gustos e intereses de los niños y niñas, principales protagonistas y destinatarios de este trabajo.

Caminando hacia el futuro

Las tecnologías en la sociedad actual se convierten en un elemento imprescindible para la vida diaria de la ciudadanía. El acceso de los pequeños a la tecnología, su uso y manejo a dispositivos tecnológicos desde edades cada vez más tempranas es lo que impulsa la necesidad de promover una educación mediática en los contextos en los que los niños se desenvuelven. El tener acceso a los medios no supone el ser capaz de usarlos de forma adecuada, ética y responsable. Es aquí donde la Educación Infantil tiene la responsabilidad no solo de educar con medios, sino de facilitar el desarrollo de prácticas docentes que transiten hacia una educación en medios y ante los medios que propicie ese uso crítico que ayude a los pequeños a construir y dotar de sentido y significado a lo que hacen a través de la interacción con la tecnología.

La propuesta didáctica planteada a través de los códigos QR, la entendemos como un ejemplo orientador de cómo introducir esta tecnología cada vez más presente en la vida cotidiana, que tiene como objeto que los más pequeños sean capaces de gestionar información a través de tecnología aplicada.

La competencia tecnológica, importante pero no única, debe servir como puerta de entrada a un mundo de reflexión que trabaje el conocimiento estructurado y que haga entender el valor de la tecnología a la hora de aprender conceptos nuevos.

Los entornos virtuales, gestionados por los docentes, deben convertirse en cajones de información donde encontrar gran cantidad de material variado que apoye lo aprendido en el aula. La especial naturaleza del entorno digital permite que la información allí encontrada sea de muy variada naturaleza (fichas de aprendizaje, textos, imágenes, material audiovisual, piezas radiofónicas, etc.) Recursos con enorme potencial que requieren de maestros capaces de aprovecharlos, brindando a los pequeños la oportunidad de experimentar su uso, descubrirlos, comprenderlos y enriquecerlos con sus aportaciones.

Bibliografía

- Bernabeu, N. (2010). La educación mediática en el currículo de la LOE. Aportaciones de este ámbito de conocimiento a la educación por competencias básicas. Euro-Iberoamerican Congress ATEL. Media Literacy and Digital Cultures. Sevilla, 13 y 14 de Mayo de 2010.
- Ferrés, J. & Piscitelli, A. (2012). La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores. *Comunicar*, 38, 75-82. <https://doi.org/10.3916/C38-2012-02-08>
- Heinrich, P. (2013). *A study introduction of ipads at longfield Academy*. Winchester: Nace.
- Martínez, M., Enciso, R., y González, S. (2015). Impacto del uso de la tecnología móvil en el comportamiento de los niños en las relaciones interpersonales. *Educateconciencia*, 5(6), 67-80.
- Melgarejo-Moreno, I.; Rodríguez-Rosell, M. M. & Gutiérrez Rivas, P. (2017). Competencia mediática en Educación infantil en el área de conocimiento del entorno: Propuesta con códigos QR. *Pantallas que educan*, 220-231. Tecnos: Madrid.
- Merayo, A. (Ed.) (2007). *El gato en el microondas. Enseña a tu hijo a convivir con los medios*. Barcelona: Nabla Ediciones.
- Rodríguez-Rosell, M., Caldeiro-Pedreira, M.C. & Castro-Zubizarreta, A. (2017). *Visibilización de agentes implicados en el binomio smartphones y Educación infantil*. Educación Mediática y Competencia Digital. Aportaciones. Universidad de Valladolid. 532-547.

- Sánchez, J. & Sandoval, Y. (2012). Claves para reconocer los niveles de lectura crítica audiovisual en el niño. *Comunicar*, 38, 113-120. <https://doi.org/10.3916/C38-2012-03-02>
- Tourón, J. (2013). *Dispositivos móviles en la clase: ¿modernidad o eficiencia?* Recuperado de <http://www.javiertouron.es/2013/04/dispositivos-moviles-en-la-clase.html>
- Tourón, J. & Santiago Campión, R. (2013). Atención a la diversidad y desarrollo del talento en el aula. El modelo DT-PI y las tecnologías en la implantación de la flexibilidad curricular y el aprendizaje al propio ritmo. *Revista Española de Pedagogía*, 256, 441-459.
- UNESCO (2011). Curriculum para profesores sobre Alfabetización Mediática e Informativa. Revisado en <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002160/216099s.pdf>