



# INFANCIA Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL DE LA EDUCACIÓN

## Miradas Diversas

Jesús Rodríguez Rodríguez  
Manuel Area Moreira  
Ángel San Martín Alonso  
(Coordinadores)





**INFANCIA Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL  
DE LA EDUCACIÓN**

**Miradas Diversas**



# **INFANCIA Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL DE LA EDUCACIÓN**

## **Miradas Diversas**

JESÚS RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ  
MANUEL AREA MOREIRA  
ÁNGEL SAN MARTÍN ALONSO  
(COORDINADORES)

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (art. 270 y siguientes del Código Penal). Diríjase a Cedro (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con Cedro a través de la web [www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com) o por teléfono en el 917021970/932720407

Este libro ha sido sometido a evaluación por parte de nuestro Consejo Editorial  
Para mayor información, véase [www.dykinson.com/quienes\\_somos](http://www.dykinson.com/quienes_somos)

Esta publicación se deriva de los fondos recibidos del Programa Estatal de I+D+i Generación del Conocimiento y Retos Investigación, en la convocatoria de 2018, para el proyecto I+D+I «Los materiales didácticos digitales en la Educación Infantil. Análisis y propuestas para su uso en la escuela y el hogar» (RTI2018-093397-B-100).

©Copyright by los autores  
Madrid, 2024

Editorial DYKINSON, S.L.  
Meléndez Valdés, 61 - 28015 Madrid  
Teléfono (+34) 915442846 - (+34) 915442869  
e-mail: [info@dykinson.com](mailto:info@dykinson.com)  
<http://www.dykinson.es>  
<http://www.dykinson.com>

ISBN: 978-84-1170-435-9  
Depósito Legal: M-4944-2024  
Doi: 10.14679/2861

ISBN electrónico: 978-84-1070-154-0

*Preimpresión:*  
New Garamond Diseño y Maquetación, S.L.

# ÍNDICE

|                          |           |
|--------------------------|-----------|
| <b>PRESENTACIÓN.....</b> | <b>17</b> |
|--------------------------|-----------|

## **PARA PENSAR: LA EDUCACIÓN INFANTIL EN EL LABERINTO DE LA SOCIEDAD DIGITAL**

|   |           |
|---|-----------|
| <b>INFANCIA Y TECNOLOGÍA: ENCRUCIJADA ACTUAL<br/>EN LA CRIANZA.....</b> | <b>21</b> |
|---|-----------|

*Carmen Andrés Vilorio y Paula Diez Andrés*

|  |    |
|--|----|
| 1. INTRODUCCIÓN .....  | 21 |
| 2. EL PRISMA DE LA INFANCIA .....  | 22 |
| 3. ¿HACIA UNA INFANCIA VIRTUAL? .....                                    | 24 |
| 4. PUNTOS CLAVE PARA LA TOMA DE CONCIENCIA .....                         | 25 |
| 4.1. Mediación parental: realidad, proteger, limitar y oportunidad ..... | 26 |
| 4.2. Prevenir significa literalmente “evitar que algo suceda” .....      | 27 |
| 4.3. Valorar el uso de tecnología y evitar malestares “digitales” .....  | 29 |
| 5. REFLEXIONES FINALES .....   | 30 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....  | 31 |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>LAS PANTALLAS EN LOS MENORES DE 3 AÑOS: INCIDENCIA EN<br/>SU DESARROLLO Y BUENAS PRÁCTICAS ESCUELA-FAMILIA .....</b> | <b>33</b> |
|---|-----------|

*José Pablo Franco López y Fernando Sueiro Barreiro*

|  |    |
|--|----|
| 1. INTRODUCCIÓN .....  | 33 |
| 2. CONTEXTO SOCIAL Y EDUCATIVO .....   | 35 |
| 3. REPERCUSIÓN DEL USO DE LAS PANTALLAS EN EL DESARROLLO<br>SALUDABLE DE LA PRIMERA INFANCIA ..... | 36 |

|  |    |
|--|----|
| 4. CÓMO AFRONTAR ESTA REALIDAD A TRAVÉS DE BUENAS PRÁCTICAS..... | 40 |
| 5. CONCLUSIÓN.....   | 42 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....                                 | 43 |

## **LA FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO DE INFANTIL EN COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE .....47**

*Rosalía Romero Tena*

|  |    |
|--|----|
| 1. INTRODUCCIÓN.....   | 47 |
| 1.1. La escuela como agente transformador .....                              | 48 |
| 2. LAS DOCENTES Y SUS COMPETENCIAS DIGITALES.....                            | 49 |
| 3. EL ESTUDIANTE DEL GRADO DE EDUCACIÓN INFANTIL Y SU FORMACIÓN EN CDD ..... | 54 |
| 3.1. Formación en las Facultades de Educación.....                           | 55 |
| 3.2. Competencia Digital del estudiante del Grado de Infantil. ....          | 56 |
| 4. REFLEXIÓN FINAL .....   | 59 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....   | 60 |

## **LA FORMACIÓN PERMANENTE DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN INFANTIL .....65**

*Isabel M. Gallardo-Fernández, Fátima M. Castro León y Eva M. Barreira-Cerqueiras*

|   |    |
|---|----|
| 1. INTRODUCCIÓN.....  | 65 |
| 2. ESTADO DE LA CUESTIÓN.....   | 65 |
| 2.1. Formación Permanente y Desarrollo Profesional Docente .....                | 65 |
| 2.2. Competencia digital docente como reto formativo en educación Infantil..... | 67 |
| 3. METODOLOGÍA .....  | 68 |
| 4. RESULTADOS.....  | 70 |
| 5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.....  | 76 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....   | 77 |

## **INFANCIA Y TECNOLOGÍAS DIGITALES: LA MEDIACIÓN DIGITAL CONSENSUADA COMO PROPUESTA DE CONVIVENCIA.....83**

*Eduarne Martínez Arrese y Amaia Arroyo Sagasta*

|   |    |
|---|----|
| 1. INTRODUCCIÓN .....   | 83 |
| 2. MÉTODO.....  | 84 |
| 3. RESULTADOS.....  | 86 |
| 3.1. El impacto digital en la primera infancia .....                    | 86 |
| 3.2. Tendencias de mediación familiar y alfabetización digital escolar. | 88 |
| 3.3. Recomendaciones para una educación digital consensuada .....       | 90 |
| 4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES .....                                       | 92 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....  | 93 |

## **NARRATIVAS, IMÁGENES Y PERSONALIZACIÓN DEL APRENDI- ZAJE EN EDUCACIÓN INFANTIL .....99**

*Joaquín Paredes Labra, Ada Freitas Cortina e Isabel Solana Domínguez*

|  |     |
|--|-----|
| 1. INTRODUCCIÓN A LAS IMÁGENES COMO RECURSO EDUCATIVO .....  | 99  |
| 2. LA IMPORTANCIA DE LAS IMÁGENES EN EDUCACIÓN INFANTIL.....   | 100 |
| 3. LA IMPORTANCIA DE LOS RELATOS EN EDUCACIÓN INFANTIL.....  | 101 |
| 4. PROPUESTAS DE INTERVENCIÓN PERSONALIZABLES CONECTA-<br>DAS A LA IMPORTANCIA DE IMÁGENES Y RELATOS ..... | 103 |
| 5. ACCESO Y DERECHOS DE USO DE LOS RECURSOS DIGITALES .....  | 106 |
| 6. PARA PENSAR.....  | 107 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....   | 108 |

## **ALFABETIZACIÓN DIGITAL CO-EDUCATIVA INCLUSIVA EN LA EDUCACIÓN INFANTIL..... 113**

*Carina Soledad González González*

|   |     |
|---|-----|
| 1. INTRODUCCIÓN .....   | 113 |
| 2. LA ENSEÑANZA DE LA PROGRAMACIÓN COMO ALFABETIZACIÓN<br>DIGITAL ..... | 114 |

|  |     |
|--|-----|
| 3. PROPUESTA CO-EDUCATIVA INCLUSIVA DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL EN EDUCACIÓN INFANTIL..... | 117 |
| 4. CONCLUSIONES .....  | 120 |
| AGRADECIMIENTOS .....  | 121 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....   | 121 |

**PARA HACER:  
EXPERIENCIAS DE EDUCACIÓN DIGITAL EN LA INFANCIA**

**EL PAPEL DE LA ORIENTACION EN EL USO DE LAS TIC EN EDUCACIÓN INFANTIL ..... 125**

*Cristina Ceinos Sanz, Cristina Sales Arasa y Ana Parada Gañete*

|   |     |
|---|-----|
| 1. INTRODUCCIÓN .....   | 125 |
| 2. TIC EN EDUCACIÓN INFANTIL .....  | 127 |
| 2.1. TIC e infancia .....   | 127 |
| 2.2. Presencia de las herramientas tecnológicas en el currículo de Educación Infantil ..... | 128 |
| 2.3. Uso e influencia de las TIC en Educación Infantil.....                                 | 129 |
| 3. PROPUESTAS DE INTERVENCIÓN ORIENTADORA EN EL USO DE LAS TIC EN EDUCACIÓN INFANTIL .....  | 133 |
| 3.1. Actuaciones dirigidas al profesorado .....   | 133 |
| 3.2. Actuaciones dirigidas al alumnado.....   | 135 |
| 3.3. Actuaciones dirigidas a las familias.....  | 137 |
| 4. POTENCIALIDADES DE LAS TIC PARA LA ORIENTACIÓN EDUCATIVA EN EDUCACIÓN INFANTIL.....      | 139 |
| 5. SÍNTESIS Y CONCLUSIONES .....  | 141 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....   | 144 |

**INFANCIA Y PANTALLAS. CURSOS DE FORMACIÓN ONLINE PARA FAMILIAS Y DOCENTES DE NIÑOS Y NIÑAS DE LA ETAPA DE INFANTIL ..... 151**

*Ana L. Sanabria, Desirée González, Elena Conde y María Isabel Simón*

|   |     |
|---|-----|
| 1. INTRODUCCIÓN.....  | 151 |
| 1.1. EL uso de la tecnología digital en el contesto escolar y familiar en la Etapa de Infantil.....   | 152 |
| 1.2. El papel de los docentes y familias en el uso de las tecnologías digitales en niños y niñas..... | 153 |
| 2. PROGRAMA DE FORMACIÓN .....  | 155 |
| 2.1. La Creación de los Entornos Virtuales de Aprendizaje .....                                       | 156 |
| 2.2. El Modelo pedagógico.....  | 158 |
| 3. RESULTADOS PRELIMINARES SOBRE EL PILOTAJE DE LA PROPUESTA FORMATIVA.....                           | 162 |
| 4. CONCLUSIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA.....   | 166 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....  | 167 |

**VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS: MEJORANDO EL APRENDIZAJE Y EL DESARROLLO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL ..... 171**

*Jorge Guerra, Jairo Melo, Mario Cerezo, Isabel Porras y Alain Presentación*

|  |     |
|--|-----|
| 1. VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS EN LA EDUCACIÓN INFANTIL.....  | 171 |
| 1.1. El rendimiento académico y el desarrollo cognitivo y social en Educación Infantil .....         | 171 |
| 1.2. Beneficios de los videojuegos educativos en la educación infantil ..                            | 172 |
| 1.3. Uso de videojuegos educativos en la enseñanza de habilidades socioemocionales .....             | 173 |
| 2. DESAFÍOS Y OPORTUNIDADES EN EL USO DE VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS EN LA EDUCACIÓN INFANTIL.....        | 174 |
| 2.1. Desafíos y oportunidades en el uso de los videojuegos educativos en la educación infantil ..... | 174 |

|  |     |
|--|-----|
| 2.1.1. <i>Integración de los videojuegos educativos en el plan de estudios</i> .....                       | 175 |
| 2.1.2. <i>Formación de docentes para el uso efectivo de videojuegos educativos</i> .....                   | 176 |
| 3. BUENAS PRÁCTICAS PARA EL USO DE VIDEOJUEGOS EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL .....                      | 177 |
| 3.1. Planificación de la integración de los videojuegos en el aula de infantil .....                       | 177 |
| 3.2. Selección de videojuegos educativos para el grupo de edad y el plan de estudios .....                 | 178 |
| 3.3. Evaluación de la efectividad de los videojuegos educativos como recursos en el aula de Infantil ..... | 179 |
| 4. VIDEOJUEGOS EN EL AULA DE INFANTIL: EJEMPLOS Y APLICACIONES .....                                       | 180 |
| 4.1. Ejemplos de videojuegos didácticos para la etapa de Educación Infantil .....                          | 180 |
| 4.1.1. <i>Videojuegos para el trabajo de la competencia matemática</i> ...                                 | 181 |
| 4.1.2. <i>Videojuego para las habilidades socioemocionales</i> .....                                       | 182 |
| 4.1.3. <i>Videojuegos para trabajar la diversidad</i> .....  | 182 |
| REFERENCIAS .....  | 183 |

## **EXPERIENCIAS DE AULA Y POSIBILIDADES EN EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES EN EDUCACIÓN INFANTIL .....** 187

*Emma M. Albert-Monrós, Aina Castell, Lorena Chinchilla y Verónica Sanjuán*

|  |     |
|--|-----|
| 1. INTRODUCCIÓN .....  | 187 |
| 2. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA .....   | 189 |
| 2.1. Proyecto sobre el cuerpo humano .....   | 190 |
| 2.2. Propuestas de aula diversas y robótica educativa .....  | 191 |
| 2.2.1. <i>Talleres de aproximación a los procesos de lectura y escritura y talleres de juegos lógico-matemáticos</i> ..... | 192 |
| 2.2.2. <i>Proyectos de aula</i> .....  | 193 |

|  |     |
|--|-----|
| 2.3. Investigación sobre los gusanos de seda ..... | 193 |
| 3. RESULTADOS .....                                | 197 |
| 4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES .....                  | 198 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....                   | 199 |

## **PROGRAMAR PARA APRENDER VS. APRENDER A PROGRAMAR: PENSAMIENTO COMPUTACIONAL Y ROBÓTICA EDUCATIVA EN EDUCACIÓN INTANTIL ..... 201**

*Almudena Alonso-Ferreiro y María-Ainoa Zabalza-Cerdeiriña*

|  |     |
|--|-----|
| 1. ROBÓTICA EDUCATIVA, PROGRAMACIÓN Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL .....                      | 201 |
| 1.1. Por qué introducir la Robótica Educativa en la escuela desde Educación Infantil ..... | 202 |
| 1.2. Aprender a programar vs. Programar para aprender .....                                | 205 |
| 2. ROBÓTICA EDUCATIVA EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL.....                                | 207 |
| 2.1. Aprender a programar: ejemplos prácticos e implicaciones.....                         | 209 |
| 2.2. Programar para aprender: ejemplos prácticos e implicaciones ....                      | 211 |
| 3. CONCLUSIONES.....   | 214 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....   | 215 |

## **INFANCIA DIGITAL Y EDUCACIÓN MEDIÁTICA: CÓMO EDUCAR EN LA SOCIEDAD RED ..... 219**

*Patricia Digón Regueiro, Mari-Carmen Caldeiro-Pedreira y Alicia Tojeiro Ríos*

|  |     |
|--|-----|
| 1. INTRODUCCIÓN .....  | 219 |
| 2. USO, CONSUMO Y PRODUCCIÓN DE MEDIOS EN LA ACTUALIDAD ....                                     | 221 |
| 3. ANALIZANDO Y CREANDO PRODUCTOS MEDIÁTICOS: UN PROYECTO EDUCATIVO EN UN AULA DE INFANTIL ..... | 224 |
| 3.1. Analizando los dibujos animados de vemos .....  | 224 |
| 3.2. Creando nuestros dibujos animados.....  | 226 |
| 4. CONCLUSIONES .....  | 228 |

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 229 |
|---------------------------------|-----|

## **ESTRATEGIAS DE USO DIDÁCTICO DE LAS TELESERIES EN EDUCACIÓN INFANTIL ..... 233**

*Miriam E. Aguasanta-Regalado y M. Isabel Pardo Baldoví*

|  |     |
|--|-----|
| 1. INTRODUCCIÓN .....  | 233 |
| 2. INFANCIA Y MEDIOS AUDIOVISUALES .....   | 235 |
| 3. LAS TELESERIES INFANTILES: POSIBILIDADES Y USOS DIDÁCTICOS ..                                 | 238 |
| 4. ESTRATEGIAS DE USO DIDÁCTICO DE LAS TELESERIES INFANTILES ..                                  | 240 |
| 4.1. Consideraciones generales para favorecer el uso didáctico de las teleseries infantiles..... | 240 |
| 4.2. Prácticas y estrategias para el trabajo de las teleseries en el aula de infantil .....      | 240 |
| 5. CONCLUSIÓN.....   | 243 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....  | 243 |

## **PROPUESTA DE RECURSOS DIGITALES PARA FAMILIAS Y DOCENTES DE EDUCACIÓN INFANTIL..... 247**

*Silvia López Gómez, Melanie Sánchez Cruz y María Belén San Nicolás Santos*

|   |     |
|---|-----|
| 1. INTRODUCCIÓN .....   | 247 |
| 1.1. Recomendaciones en cuanto a edades y acceso a las pantallas. ...           | 247 |
| 1.2. Beneficios y desafíos del uso de la tecnología en educación infantil ..... | 248 |
| 1.3. Importancia de la selección y elaboración de los materiales digitales..... | 249 |
| 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA .....  | 250 |
| 3. SELECCIÓN DE MATERIALES DIGITALES PARA EDUCACIÓN INFANTIL .....              | 251 |
| 3.1. Webs y blogs con recopilación de recursos .....                            | 251 |
| 3.2. Canales de YouTube .....   | 251 |
| 3.3. Aplicaciones.....  | 253 |

|  |     |
|--|-----|
| 3.4. Herramientas para generar materiales..... | 254 |
| 4. CONCLUSIONES.....                           | 255 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....                | 256 |

## **RECURSOS DIGITALES E INCLUSIÓN EDUCATIVA EN EDUCACIÓN INFANTIL..... 259**

*María Isabel Vidal Esteve, Miriam González González y Ana Rodríguez Guimeráns*

|   |     |
|---|-----|
| 1. CAMINO A LA INCLUSIÓN EDUCATIVA.....   | 259 |
| 1.1. La inclusión educativa y el Diseño Universal para el Aprendizaje....                   | 260 |
| 1.2. Los recursos digitales para la inclusión educativa.....                                | 261 |
| 2. METODOLOGÍA .....  | 263 |
| 3. RESULTADOS.....  | 264 |
| 3.1. Redes sociales .....   | 264 |
| 3.2. Apps de inspiración.....   | 265 |
| 3.3. Blogs educativos .....   | 267 |
| 4. USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES PARA LA INCLUSIÓN: VENTAJAS Y OPORTUNIDADES ..... | 268 |
| 5. CONCLUSIONES.....  | 269 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....  | 270 |

## **PROPUESTAS DE ACTIVIDADES PARA LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE INFANTIL EN EL DESARROLLO DE SU COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE..... 273**

*Francisco Ignacio Revuelta Domínguez, Alicia González Pérez  
y Francisca Angélica Monroy García*

|   |     |
|---|-----|
| 1. INTRODUCCIÓN .....   | 273 |
| 2. ACTIVIDADES.....   | 274 |
| Actividad 1.....  | 274 |
| 2.1. Descubre la magia de la Realidad Aumentada con Chromville..... | 274 |
| 2.1.1. Realidad Virtual (VR) inmersiva .....                        | 274 |

|   |     |
|---|-----|
| 2.1.2. <i>La realidad aumentada (AR)</i> .....                        | 275 |
| 2.1.3. <i>Realidad Mixta (MR)</i> .....                               | 275 |
| 2.1.4. <i>Competencias a desarrollar</i> .....                        | 276 |
| 2.1.5. <i>Objetivos</i> .....   | 276 |
| 2.1.6. <i>Actividad</i> .....   | 276 |
| Actividad 2.....  | 277 |
| 2.2. <i>Diseño y Publicación de vídeos educativos digitales</i> ..... | 277 |
| Actividad 3.....  | 281 |
| 2.3. <i>Proyecto “Gamifica tu aula de Infantil”</i> .....             | 281 |
| 3. <i>A MODO DE CONCLUSIÓN</i> .....                                  | 289 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....                                      | 289 |

## Presentación

En los últimos años se ha desarrollado un número importante de trabajos de reflexión y análisis de la relación entre las tecnologías digitales, la infancia y la escuela infantil. Los resultados ponen de relieve, entre otras cuestiones, un aumento notable de la presencia de las Tecnologías en el aula y en el hogar y la adopción de algunas políticas educativas para intentar regular su uso y el establecimiento de contenidos adecuados a este tramo educativo. Durante los últimos años se ha incrementado notoriamente la venta de recursos digitales y de discursos educativos que analizan lo que significa para la infancia crecer en una cultura consumista (Buckingham, 2013). De igual manera, el asunto ha adquirido en los últimos años un cierto protagonismo en los contextos familiares donde proliferan las discusiones y análisis en relación a cómo gestionar el uso de las Tecnologías Digitales: preocupaciones tales como control parental sí o no, edades a las que resulta recomendable su uso, tiempo de exposición, etc.

En este tiempo, la investigación tampoco ha permanecido al margen y los propios coordinadores de esta obra han dirigido y formado parte del proyecto nacional de investigación titulado 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) en el que pretendimos estudiar los materiales y recursos educativos/didácticos en soporte digital (MDD/RED) manejados por los niños y niñas tanto en sus hogares como en los entornos escolares (Véase Area, Rodríguez, Peirats y San Martín, 2023). Los resultados de este estudio confrontados con otros desarrollados en el panorama nacional e internacional también evidencian que las familias detectan una falta de conocimiento sobre la importancia de la competencia digital en Educación Infantil y que la tecnología parece emplearse para tiempos de respiro y ocio. Respecto a la formación de los docentes, parece seguir primando una formación en temas instrumentales frente a perspectivas más reflexivas y críticas y en los centros educativos se echan en falta proyectos educativos que de un modo explícito tengan presentes el uso y consideración de las Tecnologías.

Si atendemos a la presencia y consideración de las Tecnologías Digitales en los medios de comunicación, podemos observar la existencia de manifestaciones y posicionamientos en los que en algunos casos suscitan a padres y madres la restricción del uso de las tecnologías digitales y en otros parece recomendarse su utilización.

Lo cierto es que los resultados de estas reflexiones, opiniones y estudios siguen poniendo de manifiesto un importante número de interrogantes, dudas y controversias acerca del enfoque y uso que debería realizarse de estas tecnologías en el contexto escolar y de un modo muy especial en la etapa Infantil. En este sentido nos encontramos actualmente con puntos de vista tan antagónicos como el hecho de defender a ultranza la inclusión y uso de las Tecnologías digitales en las aulas de infantil y posicionamientos taxativos que entienden que su uso no debe recomendarse hasta llegada la Primaria.

El propósito de esta obra es analizar algunos de estos puntos de vista e interrogantes con el fin de ofrecer un conjunto de reflexiones y propuestas que nos permitan realizar una composición de lugar adecuada sobre el sentido y significado de estos recursos en la práctica educativa. Veamos algunas de las grandes preocupaciones que han guiado el desarrollo de esta propuesta:

¿Qué nos dicen la psicología sobre el tiempo de exposición y uso del alumnado de Educación infantil a las tecnologías? ¿Qué consideraciones debemos tener en cuenta con el uso de las tecnologías en el periodo de 0-3? ¿Qué propuestas de trabajo podrían tomarse como referencia para desarrollar en Educación Infantil? ¿Están atendiendo adecuadamente los planes de estudio de formación inicial el análisis y consideración del uso de las tecnologías digitales en Educación Infantil? ¿Qué sucede con la formación continua? ¿De qué manera la Orientación puede ayudar a tomar las decisiones adecuadas en relación a los recursos digitales? ¿Con qué metodologías se deberían abordar estas enseñanzas en las aulas de infantil?

Con el propósito de responder a las cuestiones y preocupaciones apuntadas, participan en la obra investigadores e investigadoras de reconocido prestigio en el estudio de la Tecnología Educativa en Educación Infantil y también profesionales que muestran una dilatada trayectoria en el uso de las tecnologías en Educación Infantil. Con el fin de organizar nuestras propuestas y alternativas a las inquietudes manifestadas, hemos organizado el libro en dos grandes bloques y diecisiete colaboraciones:

**Para pensar:** La educación infantil en el laberinto de la sociedad digital. En el primer bloque se presenta un conjunto de reflexiones de actualidad sobre el sentido y significado de los diferentes discursos acerca de la utilización de las Tecnologías Digitales en el periodo infantil.

**Para hacer:** Experiencias de Educación Digital en la Infancia. En este segundo apartado ofrecemos diferentes ejemplos de prácticas valiosas relacionadas con un uso adecuado de los recursos en Educación Infantil.

Consideramos esta obra es esencial para investigadores, profesorado en formación inicial y continua, y familias que desean profundizar en el sentido

y significado de los recursos digitales en la etapa de Educación Infantil. Igualmente la obra, con el propósito de ayudar en el día a día al quehacer profesional, ofrece ejemplos variados de buenas practicas sobre cómo manejar y aprender mediante los recursos educativos digitales.

Jesús Rodríguez Rodríguez  
Manuel Area Moreira  
Ángel San Martín Alonso  
(Coordinadores)