

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

MÁSTER EN EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

**PANTALLAS DIGITALES E INFANCIA.
ANÁLISIS DE CANALES INFANTILES ONLINE Y LA VISIÓN DE LAS
FAMILIAS.**

Alumna:

Cristina Escolano Díez

Tutor:

Manuel Area Moreira

CURSO ACADÉMICO 2020/2021

Resumen

Hoy en día los niños y niñas de 3 a 6 años son usuarios habituales de las tecnologías digitales en el hogar, donde se produce, en numerosas ocasiones, un uso sin control parental, inadecuado y adictivo de las pantallas. Todo esto debido, entre otras razones, a que las familias no disponen de los conocimientos y competencias adecuadas para racionalizar el uso y fomentar un uso educativo de los dispositivos. Por esta razón, el propósito de esta investigación consiste en la exploración y análisis de una muestra de recursos audiovisuales de canales online dirigidos a niños y niñas de 3 a 6 años, así como conocer el uso que los infantes realizan de las tecnologías para la visualización de este tipo de recursos y la percepción que tienen las familias sobre la función educativa de los mismos. Para ello, se han diseñado dos estudios distintos en sus objetivos, muestra e instrumentos, pero complementarios para abordar la problemática planteada en este TFM. El primer estudio se elaboró con la intención de dar respuesta al primer objetivo general siguiendo una metodología cualitativa basada en el análisis de contenido; mientras que el estudio 2 se diseñó para abordar el segundo objetivo general por medio de una metodología cuantitativa de tipo no experimental. En líneas generales, los resultados muestran la presencia de indicadores de calidad en los diferentes recursos analizados, así como un uso moderado y supervisado de las tecnologías digitales por parte de las familias.

Palabras clave: Recursos audiovisuales infantiles, consumo digital infantil, consumo audiovisual infantil, percepción familiar, Educación Infantil.

Abstract

Nowadays, children aged 3 to 6 years old are regular users of digital technologies at home. There is an inappropriate and addictive use of screens without parental mediation and this is due, among other reasons, to the fact that families do not have the appropriate knowledge and skills to rationalize the use and promote an educational use of the digital devices. For this reason, the purpose of this research is the exploration and analysis of a sample of audiovisual resources from online channels aimed at children aged 3 to 6 years old, as well as to know the use that infants make of technologies in order to visualize this type of resources and the perception that families have about its educational function. For this purpose, two studies have been designed although different in their objectives, samples and instruments, they are complementary in the issue raised in this Master's degree final project. The first study was elaborated to respond the first general objective and it employs a qualitative methodology based on content analysis. In contrast, the second study was designed to address the second general objective through a non-experimental quantitative methodology. The results show the presence of quality indicators in the different resources analyzed, and a moderate and supervised use of digital technologies by families.

Keywords: Children's audiovisual resources, infant's digital consumption, infant's audiovisual consumption, family perception, Childhood Education.

Índice

Introducción	1
1. Marco teórico	2
2. Diseño de la investigación	10
2.1 Problema	10
2.2 Objetivos	10
2.3 Tipo de investigación	11
2.4 Muestra	13
2.5 Procedimiento de recogida de datos	15
2.6 Procedimiento de análisis de datos	16
3. Resultados	16
4. Discusión y conclusiones	37
5. Reflexiones personales sobre la experiencia del TFM	44
Bibliografía	45
Anexos	49

Introducción

La integración de las tecnologías digitales en la vida cotidiana ha generado profundos cambios en la infancia. Desde sus primeros años de vida, los infantes están expuestos y tienen acceso en el hogar a distintos tipos de dispositivos digitales (smartphone, Tablet, televisión digital u ordenador portátil), por lo que las tecnologías se han situado en el centro de las actividades diarias de muchos menores. Un hecho que ha convertido a los niños y niñas de hoy en día en usuarios habituales de las tecnologías digitales.

En la sociedad actual no podemos vivir al margen de las tecnologías, por lo que resulta necesario aprender a convivir con ellas y aprovechar las numerosas ventajas que nos ofrecen, sin olvidar los posibles riesgos que conllevan. Por esta razón, el uso de los dispositivos digitales por parte de los menores debe tener un objetivo concreto y puntual, siendo la familia y la escuela figuras fundamentales en el fomento de un uso moderado y educativo de los mismos.

Sin embargo, ¿cuál es el uso que realmente realizan los niños y niñas de los dispositivos digitales?, ¿son las familias conscientes de su valor y repercusión en el infante? El gran atractivo de estas tecnologías para los niños y niñas, unido a su fácil acceso y portabilidad, ha provocado que la población infantil dedique una buena parte de su tiempo frente a las pantallas, consumiendo de forma adictiva e indistinta multitud de recursos y programas que están a su disposición. Por ello, nos planteamos ¿cómo son las características de los recursos digitales que más consume la población infantil?

El propósito de esta investigación consiste en conocer y valorar las características tecnológicas, de contenido y educativas de los programas y recursos destinados a los niños y niñas de la etapa de Educación Infantil. Concretamente, nos centramos en la exploración y análisis de una muestra de recursos audiovisuales de canales online dirigidos a niños y niñas de 3 a 6 años, al tratarse del tipo de recursos digitales que más consumen los infantes en estas edades. De este modo, se empleó la técnica de observación indirecta atendiendo a las dimensiones establecidas en un instrumento de análisis, previamente elaborado.

Asimismo, en esta investigación también se pretende estudiar el uso que los infantes realizan de los dispositivos digitales para la visualización de este tipo de recursos, así como la percepción que tienen las familias sobre la función educativa de los mismos. Para ello, se

implementó una encuesta en la que padres y madres con hijos de 3 a 6 años debían cumplimentar un cuestionario.

1. Marco teórico

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) e Internet han ido incorporándose de forma paulatina en nuestra vida cotidiana (Gamito et al., 2019, p.400). En los últimos años, los medios tradicionales, como la televisión y la radio, se han complementado con las nuevas tecnologías digitales que promueven la interacción y permiten a los usuarios el acceso instantáneo al entretenimiento, la información y el conocimiento (Reid et al., 2016).

Esta irrupción de las nuevas tecnologías en el hogar ha provocado que los niños y niñas estén expuestos a múltiples pantallas y artefactos digitales desde los primeros meses de su vida. Este hecho supone un problema emergente que todavía no se ha investigado suficientemente. Al tratarse de un nuevo fenómeno, la producción teórica sobre los usos y efectos que tienen las TIC sobre los niños y niñas de esta edad es escasa.

Infancia y tecnología en el hogar

“Los niños crecen en hogares equipados tecnológicamente, por lo que están diariamente en contacto con una gran cantidad de herramientas digitales” (INTEF, 2016, p.6). De acuerdo con el estudio llevado a cabo por Chaudron et al. (2018), las habilidades digitales de los infantes parecen desarrollarse desde una edad muy temprana, especialmente en el contexto del hogar, observando y reflejando el comportamiento digital de los familiares.

Según estos autores, los infantes aprenden de manera muy rápida a interactuar con los dispositivos digitales, por medio de la observación del comportamiento de los adultos y niños/as mayores. Aunque aún no dominan la lectura y la escritura, desarrollan sus propias estrategias: autocompletado, reconocimiento vocal y reconocimiento de imágenes. Al hacerlo, la mayoría de las veces, de forma individual y autónoma, siguen un camino de aprendizaje por ensayo y error no exento de riesgos, pero en el que también desarrollan habilidades. De hecho, parece que cuanto más emplean la tecnología digital, más aprenden a utilizarla. Sin embargo, cuando verdaderamente amplían sus capacidades y el espectro de sus habilidades es cuando se benefician directamente de las tutorías de los mayores (familiares, cuidadores, profesores, ...) (Chaudron et al., 2018).

En líneas generales, los adultos hacen un uso individual de la tecnología para trabajar y comunicarse, mientras que los infantes utilizan las tecnologías como una herramienta de diversión y entretenimiento (INTEF, 2016). En este sentido, conviene destacar que las tecnologías digitales en el ámbito familiar se han convertido en “niñeras digitales”, ya que son empleadas para entretener al menor (Nogueira y Ceinos, 2015) “en momentos de espera (por ejemplo, en viajes largos o en colas) o cuando los padres sienten la necesidad de reservar algo de tiempo para ellos (por ejemplo, cuando cocinan o trabajan)” (INTEF, 2016, p.8). Además, en determinados momentos, los dispositivos digitales también son utilizados como un incentivo para el niño/a dentro de un sistema de “recompensa-castigo”, con el objetivo de conseguir en el infante acciones concretas como recoger la habitación (INTEF, 2016).

Este gran atractivo de las tecnologías para los más pequeños, junto con su nivel de portabilidad y accesibilidad, ha provocado que los niños y niñas “se vean absorbidos en ellas durante horas” (Nogueira y Ceinos, 2015, p.39). Específicamente, la Tablet representa el dispositivo favorito de los infantes por el tamaño de su pantalla, su portabilidad, su multifuncionalidad y su facilidad de uso gracias a su pantalla táctil (Chaudron et al., 2018; INTEF, 2016). No obstante, la televisión continúa siendo la pantalla más presente en todos los hogares y, por tanto, el dispositivo más utilizado por los menores de 8 años en el hogar (Chaudron et al., 2018).

Infancia y tecnología en la escuela

En el contexto escolar, las TIC también se han incorporado en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde los primeros cursos. En este sentido, el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil destaca la necesidad de una aproximación en el uso adecuado de las tecnologías de la información y la comunicación en esta etapa educativa. Para ello, incluye el lenguaje audiovisual y las tecnologías de la información y la comunicación como un contenido a trabajar con los más pequeños dentro del área Lenguajes: Comunicación y Representación, ya que “requieren un tratamiento educativo que, a partir del uso apropiado, inicie a niñas y niños en la comprensión de los mensajes audiovisuales y en su utilización adecuada” (p.13).

De este modo, “la introducción de las TIC en las aulas de Infantil es ya una realidad” (Asorey y Gil, 2009, p.118), siendo los niños y niñas usuarios de los dispositivos digitales también en la escuela, donde “la infraestructura, el equipamiento y la accesibilidad en materia tecnológica, se ha desarrollado de manera paralela a la de los hogares” (Gabarda et al., 2021, p.138).

Concretamente, en la etapa de Educación Infantil se emplean a diario ordenadores con cañón, pizarras digitales y Tablet, aunque en los últimos años se han ido implementando en algunos centros educativos propuestas innovadoras que incluyen el uso de la robótica y la realidad aumentada (RA) en esta etapa educativa, “favoreciendo el desarrollo de numerosas metodologías activas e innovadoras fundamentadas en el uso de las TIC como elemento motivador” (Gómez, 2020, 143).

Además, este desarrollo tecnológico en el ámbito educativo ha propiciado “el surgimiento de una nueva generación de materiales didácticos de naturaleza digital, como contraposición a los analógicos, que ha adoptado distintos formatos” (Area, 2019, p.5).

Actualmente el ecosistema educativo digital es un espacio en continuo crecimiento donde están disponibles numerosos sitios web, blogs, redes docentes, portales institucionales, de empresas editoriales y otros agentes e instituciones que ofrecen una muy abundante cantidad de objetos, productos, servicios, recursos y herramientas online destinadas a su utilización didáctica. (Area, 2017, p. 19)

En consecuencia, existe multitud de recursos educativos digitales de diversa naturaleza que están a disposición de los docentes para su uso didáctico. Area (2017) clasifica estos recursos en las siguientes categorías:

Tabla 1.

Tipos de materiales didácticos digitales.

Objeto digital	Archivo digital que porta cualquier tipo de contenido, información y/o conocimiento. Adoptan distintos formatos o lenguajes de expresión (documentos, videos, fotos, infografías, podcast, ...)
Objeto digital de aprendizaje	Tipo particular de objetos digitales creados con intencionalidad didáctica. Adoptan el formato de actividades o ejercicios que tiene que cumplimentar un estudiante y son multimedia e interactivos.
Entorno didáctico digital	Espacio online estructurado didácticamente de objetos digitales dirigido a facilitar al alumnado el desarrollo de experiencias de aprendizaje en torno a una unidad de saber o competencia.
Libro de texto digital	Paquete estructurado de una propuesta de enseñanza completa (con contenidos y actividades) planificados para una determinada materia y un curso o nivel educativo específico.
Apps, herramientas y plataformas online	Es software. A veces son de propósito general y en otras ocasiones específicamente creados para el ámbito educativo.
Los entornos inteligentes de aprendizaje adaptativo	Se define como la recopilación, almacenamiento y tratamiento de datos de los usuarios (alumnado) en entornos de aprendizaje con la finalidad de manipularlos para la mejora del sistema y proceder a adecuarlo a las características y necesidades de los sujetos (Conde y Hernández-García, 2015, como se citó en Area, 2017, p.21).
Los materiales didácticos tangibles	Los robots educativos. La incorporación de los chips y otros elementos electrónicos a los objetos está permitiendo que el alumnado pueda no sólo ser un usuario de los mismos, sino un diseñador o creador de robots educativos.
Materiales digitales para la docencia	Recursos digitales de interés para el profesorado en su autoformación y mejora profesional. Son el conjunto de objetos digitales que ofrecen programaciones, experiencias prácticas, propuestas elaboradas de intervenciones educativas, espacios de publicación del profesorado (blogs, wikis) y similares.

Fuente: Area (2017, p.19-21).

Como se observa, “actualmente el conocimiento o información disponible y accesible para los estudiantes se ha convertido en una masa informacional casi ilimitada” (Area, 2017, p.22). Por ello, la evaluación de “la calidad tanto tecnológica como pedagógica del material didáctico digital es un factor relevante para su éxito educativo” (p.23).

Recursos digitales más consumidos por la población infantil

“Los niños conciben las tecnologías como una fuente de diversión y entretenimiento, siendo sus actividades favoritas jugar y ver vídeos en una gran variedad de dispositivos que normalmente están conectados a una red Wi-Fi” (INTEF, 2016, p. 7).

Concretamente, la visualización de vídeos online es una de las primeras actividades digitales que realizan los niños y niñas desde que son muy pequeños, lo que ha derivado a una gran popularidad de los canales de YouTube dirigidos a la población infantil (Elias y Sulkin, 2017). Asimismo, diversos estudios llevados a cabo en varios países europeos indican que entre el 50 y 70 por ciento de los niños/as de 3 a 6 años utilizan Internet de forma habitual y que los sitios para compartir vídeos se encuentran entre los primeros que visitan los infantes (Elias y Sulkin, 2017).

Además, en la propia escuela los recursos audiovisuales también son empleados como material didáctico en las aulas. La literatura nos muestra que “tanto la creación de materiales audiovisuales como la consumición de vídeos se ha disparado en el ámbito educativo en los últimos años” (Pattier, 2020, p.86). De hecho, como indica el autor:

la nueva realidad a la que se han tenido que enfrentar los diversos sistemas educativos de todo el mundo debido a la pandemia del COVID-19 ha hecho que el vídeo como recurso educativo, y el uso de canales educativos de YouTube a través de Internet, hayan sido fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (p.86)

En relación con todo esto, Livingstone et al. (2011, como se citó en Elias y Sulkin, 2017) establecen la gran preocupación que suscita la creciente popularidad del visionado en línea por parte de los menores. En primer lugar, la fácil accesibilidad de los contenidos en línea permite ver la pantalla en cualquier momento y lugar, lo que posiblemente aumenta la exposición total de los niños y niñas frente al dispositivo. En segundo lugar, los contenidos que los más pequeños ven en línea pueden ser creados y subidos por prácticamente cualquier persona y no están regulados por procedimientos de producción profesionales. Esta observación es especialmente importante si se

tiene en cuenta que los niños pequeños carecen de habilidades técnicas, críticas y sociales, lo que les hace especialmente vulnerables a la visualización en línea sin supervisión.

Por esta razón, como indican Aguasanta et al. (2019):

las familias e instituciones educativas deben prestar atención a la calidad de los productos audiovisuales que los infantes observan, pues estos “cultivan” la manera de entender la sociedad estableciendo valores, actitudes, creencias y representaciones mentales que alteran la concepción de la realidad (p. 241).

De este modo, Torrecillas-Lacave (2013) define cinco elementos que se consideran fundamentales para describir los contextos de recepción audiovisual infantil: escenario de consumo (características materiales del espacio), escenario situacional (situación en cuanto a presencia o ausencia de otros familiares), mediación familiar (patrones de interrelación entre los hijos y los padres sobre televisión), comportamiento efectivo de los hijos (uso y consumo real que hacen los niños del medio) y características de los productos consumidos por los niños (contenidos emitidos).

Efectos del uso de las pantallas en el menor

Teniendo en cuenta a Paniagua (2018), “los efectos del uso de las pantallas son variados y dependerán del tipo de pantalla, la manera de utilizarlas y su tiempo, y las características propias de cada menor” (p.182). Para ello, el autor menciona los posibles beneficios y riesgos que puede causar el uso de dispositivos digitales en los pequeños:

Tabla 2.

Beneficios y riesgos del uso de las pantallas.

Dispositivo	Beneficios	Riesgos
Televisión	<ul style="list-style-type: none">-Conocimiento de otros mundos, reales o ficticios.-Emite información fácilmente asimilable.-Entretenimiento.-Complemento a su formación y educación.	<ul style="list-style-type: none">-Vulnerabilidad frente a los mensajes recibidos.-Fomento del consumismo.-Actividad sedentaria.
Videojuegos	<ul style="list-style-type: none">-Entretenimiento y diversión.-Favorece la coordinación óculo-motora.-Estimula la memoria y la toma de decisiones.-Facilita las relaciones sociales.	<ul style="list-style-type: none">-Un uso excesivo resta tiempo de otras actividades no digitales.-Posibilidad de no estar adaptado a la edad o nivel madurativo del menor.-Inductor de conductas egoístas, impulsivas, agresivas y violentas.
Ordenador e Internet	<ul style="list-style-type: none">-Ayuda en las tareas escolares.-Ofrece información general o específica.-Entretenimiento y diversión.-Favorece la socialización.-Permite la expresión de ideas.	<ul style="list-style-type: none">-Posibilidad de recibir información inexacta o falsa.-Acceso a contenidos inadecuados o perjudiciales.-Cuestiones referidas a la seguridad e intimidad del menor.-Actividad sedentaria.
Teléfono móvil	<ul style="list-style-type: none">-Ocio y entretenimiento.-Conexión y comunicación inmediata.	<ul style="list-style-type: none">-Uso abusivo de la mensajería instantánea y de las redes sociales.-Consumismo.-Efectos nocivos en la salud.

Fuente: Paniagua (2013, p. 689-690).

Por tanto, el uso de las pantallas desde edades tempranas puede proporcionar en los niños y niñas “importantes beneficios para su desarrollo, su educación y es una ayuda en las relaciones sociales, además de ser una de las maneras de ocio y diversión” (Paniagua, 2018, p. 184). No obstante, hay que tener en cuenta que, paralelamente, existen riesgos derivados de un uso inadecuado, “por lo que se debe promover un uso racional y responsable de la tecnología de la comunicación desde los primeros años de vida y continuarse a lo largo de la infancia y adolescencia” (p.185-185).

Recomendaciones sobre el uso de las TIC por los infantes

Teniendo en cuenta los posibles riesgos que conlleva un uso excesivo de las TIC por los menores, The American Psychological Association (2019) ha establecido las siguientes recomendaciones dirigidas a familias respecto al tiempo y uso seguro de los dispositivos por parte de los infantes:

- Para los niños y niñas de 2 a 5 años se deberá limitar el tiempo de pantalla a una hora diaria de programación de alta calidad.
- Para los niños y niñas de 6 años en adelante, se deberá establecer límites coherentes en cuanto al tiempo y el tipo de dispositivo.
- No exagerar. La tecnología forma parte de nuestra sociedad. No ayudará al niño/a si establece límites demasiado restrictivos o si percibe de manera negativa las tecnologías. En lugar de ello, se recomienda enseñar hábitos saludables que permanecerán en el menor durante toda su vida.
- Enseñar a los niños/as sobre la tecnología desde una temprana edad. Explíqueles que las tabletas, los ordenadores y otros dispositivos multimedia no son juguetes y que deben manejarse con cuidado. Hable con los niños de los numerosos beneficios que ofrece la tecnología, así como de los riesgos. Estas conversaciones deben ser continuas, y deben ser más detalladas a medida que los niños/as crecen.
- Utilice su propio criterio. Aunque los límites de tiempo frente a la pantalla suelen ser un buen referente, los expertos advierten que los padres no deben asumir que el uso de la tecnología es intrínsecamente perjudicial. Se debe tener en cuenta el contexto a la hora de establecer las normas de uso de la tecnología en la familia. Por ejemplo, chatear con los abuelos no es lo mismo que jugar a un videojuego.

- Los estudios demuestran que el uso de medios digitales por la noche puede interferir en la calidad del sueño. Por tanto, considere la posibilidad de restringir el uso de dispositivos durante al menos 30 minutos antes de acostarse.
- Supervise el uso que realizan los niños/as de los dispositivos.
- Enseñe un buen comportamiento en Internet. Hable con el niño/a de la importancia de ser respetuosos en sus interacciones digitales.

2. Diseño de la investigación

2.1 Problema:

El problema que se plantea en esta investigación y, en consecuencia, la hipótesis de partida, es que hoy en día los niños y niñas de 3 a 6 años son usuarios habituales de las tecnologías digitales en el hogar (en formato smartphone, Tablet, televisión digital u ordenador portátil), donde se produce, en numerosas ocasiones, un uso sin control parental, inadecuado y adictivo de las pantallas. Todo esto debido, entre otras razones, a que las familias no disponen de los conocimientos y competencias adecuadas para racionalizar el uso y fomentar un uso educativo de los dispositivos.

Por tanto, nos planteamos investigar y dar respuesta principalmente a las siguientes preguntas: ¿Qué características tienen los programas o recursos digitales que más consume la población infantil? ¿Qué contenidos y valores son transmitidos por los productos audiovisuales y digitales que consumen? ¿Cuál es el uso que hacen los infantes de estos recursos? ¿Cuál es la visión de las familias sobre la función educativa de estos recursos?

2.2 Objetivos:

El propósito de esta investigación consiste en la exploración y análisis de una muestra de recursos audiovisuales de canales online dirigidos a niños y niñas de 3 a 6 años, así como conocer el uso que los infantes realizan de las tecnologías para la visualización de este tipo de recursos y la percepción que tienen las familias sobre la función educativa de los mismos.

De forma más concreta, los objetivos generales y específicos de la investigación son:

1) *Conocer y valorar las características tecnológicas, de contenido y pedagógicas de una muestra de recursos audiovisuales de canales online destinados a los niños y niñas del segundo ciclo de Educación Infantil (3-6 años).*

Los objetivos específicos correspondientes a este objetivo general son los siguientes:

- Explorar diferentes recursos audiovisuales de canales online presentes en la web para niños y niñas de 3 a 6 años.
 - Seleccionar una muestra de recursos audiovisuales de canales online presentes en la web para niños y niñas de 3 a 6 años.
 - Identificar y establecer criterios de análisis y clasificación de recursos audiovisuales.
 - Analizar la muestra seleccionada de recursos audiovisuales de canales online atendiendo a los criterios establecidos para el análisis.
- 2) *Conocer y analizar el uso que realizan los infantes de las tecnologías para visualizar recursos audiovisuales de canales online, así como la percepción que tienen las familias sobre la función educativa que tienen o no este tipo de recursos.*

Los objetivos específicos vinculados a este objetivo general son los siguientes:

- Diseñar y aplicar un cuestionario dirigido a las familias con hijos de edades comprendidas entre 3 y 6 años.
- Averiguar el uso que hacen los infantes de las tecnologías para visualizar recursos audiovisuales de canales online.
- Conocer la percepción de las familias respecto al carácter educativo que tienen dichos recursos.

2.3 Tipo de investigación:

Esta investigación se lleva a cabo mediante una metodología mixta en la que se abordan diferentes enfoques de investigación para la recopilación de información. Por ello se han diseñado dos estudios distintos en sus objetivos, muestra e instrumentos, pero complementarios para abordar la problemática planteada en este TFM.

Tabla 3.

Estudios que conforman la investigación.

ESTUDIO 1: Análisis de recursos audiovisuales de canales de YouTube Kids para niños/as de 3-6 años.	ESTUDIO 2: Encuesta dirigida a padres y madres sobre el uso de las TIC por niños/as de 3-6 años.
Objetivo: Conocer y valorar las características tecnológicas, de contenido y pedagógicas de una muestra de recursos audiovisuales de canales online destinados a los niños y niñas del segundo ciclo de Educación Infantil (3-6 años).	Objetivo: Conocer y analizar el uso que realizan los infantes de las tecnologías para visualizar recursos audiovisuales de canales online, así como la percepción que tienen las familias sobre la función educativa que tienen o no este tipo de recursos.
Muestra: 30 recursos audiovisuales de 6 canales online destinados a niños y niñas de 3-6 años que se encuentran presentes en la plataforma YouTube Kids.	Muestra: 76 familiares con hijos de 3 a 6 años de edad.
Procedimiento: La técnica cualitativa utilizada ha sido la observación indirecta por medio de un instrumento de análisis u observación.	Procedimiento: La técnica cuantitativa empleada ha sido la encuesta, mediante la utilización de un cuestionario a cumplimentar por las familias.

Fuente: Elaboración propia.

El primer estudio se elaboró con la intención de dar respuesta al primer objetivo general. De este modo, se emplea una metodología cualitativa basada en el análisis de contenido, ya que en ella se analizan las características de la muestra de recursos audiovisuales de canales online dirigidos a niños y niñas de 3 a 6 años. Por tanto, el análisis de estos datos cualitativos consiste en un proceso a través del cual se examina sistemáticamente la información recogida de los diferentes recursos audiovisuales que componen la muestra para establecer relaciones, interpretar y extraer significados y conclusiones.

El estudio 2 se diseñó para abordar el segundo objetivo general que se propone. Para ello, se aplica una metodología cuantitativa de tipo no experimental, pues se pretende recolectar datos e información de las familias para conocer el consumo que hacen los infantes de recursos audiovisuales de canales online y su percepción sobre la función educativa de los mismos. De esta manera, los datos se obtienen por medio de un instrumento previamente definido y diseñado, con el que se pretende recabar información para posteriormente analizarla.

2.4 Muestra:

En el primer estudio la muestra se compone de un total de 30 recursos audiovisuales de canales online destinados a niños y niñas de 3-6 años que se encuentran presentes en la plataforma YouTube Kids (ver Anexo 1):

Tabla 5.

Canales audiovisuales que conforman la muestra.

Canal audiovisual	Cantidad recursos en la muestra
Blippi Español	5
CantaJuegoVEVO	5
Cuentos Infantiles	5
El Mundo de Luna	5
Peppa Pig	5
Smile and Learn-Español	5
Total: 6	n = 30

Fuente: Elaboración propia.

En general, cabe destacar que para la selección de la muestra se ha utilizado un muestreo no probabilístico intencionado. Concretamente, los criterios que se han adoptado para la selección de la muestra analizada han sido los siguientes:

- 1) El análisis de los recursos audiovisuales de canales online se fija en el segundo ciclo de Educación Infantil, es decir, en la etapa educativa que comprende al alumnado de 3 a 6 años.

- 2) Se realiza una búsqueda de recursos audiovisuales de canales online dirigidos a niños y niñas de 3 a 6 años a través del buscador de Google.
- 3) Se escoge la plataforma YouTube Kids para delimitar la muestra, al tratarse de la plataforma más consumida por esta audiencia y la que dispone de mayor cantidad de productos audiovisuales online destinados al público infantil.
- 4) De la plataforma YouTube Kids se seleccionan 6 canales online dirigidos a niños y niñas de 3 a 6 años. Los criterios de selección han sido, en algunos, el carácter educativo y, en otros, la popularidad. Además, el idioma debe ser el español.

Concretamente, se seleccionaron los canales Blippi Español, CantaJuegoVEVO y Peppa Pig por su popularidad; mientras que los canales Smile and Learn-Español, El mundo de Luna y Cuentos Infantiles fueron seleccionados por su carácter educativo. Para la selección de los canales educativos se consultó el artículo de Regina de Miguel (2020) en la revista profesional *EDUCACIÓN 3.0*

- 5) Se analizan 5 recursos audiovisuales de cada canal seleccionado. Específicamente, se seleccionaron, de manera intencionada, aquellos recursos que no fueran una recopilación de varios vídeos, a excepción del canal Peppa Pig, en el que la gran mayoría de recursos eran recopilaciones de diversos episodios, por lo que se escogieron recopilaciones de media hora aproximadamente. Asimismo, en el caso de los canales Blippi Español y El Mundo de Luna, conviene señalar que se seleccionaron exclusivamente vídeos y episodios, respectivamente, dejando de lado aquellos recursos que eran canciones.

Por otra parte, la muestra correspondiente al segundo estudio se compone de 76 familiares con hijos de 3 a 6 años de edad.

Tabla 6 y 7.

Datos de la muestra del segundo estudio.

Sexo	Cantidad en la muestra
Hombre	12
Mujer	64

Fuente: Elaboración propia.

Edad hijos/as	Cantidad en la muestra
3 años	8
4 años	25
5 años	29
6 años	14

Fuente: Elaboración propia.

En general, el contacto con los participantes se llevó a cabo por medio del correo electrónico y a través de la plataforma de mensajería instantánea WhatsApp. Para ello, se difundió un mensaje de presentación breve en el que se encontraban los datos de la investigadora y la institución a la que representa, la finalidad de la encuesta y una solicitud de colaboración a familiares con hijos de 3 a 6 años. Asimismo, en la descripción del propio cuestionario también se proporcionó esta presentación, se agradeció la colaboración de las personas encuestadas y se insistió en la confidencialidad y anonimato del cuestionario.

2.5 Procedimiento de recogida de datos:

La técnica cualitativa utilizada para la recogida de información ha sido la observación indirecta por medio de un instrumento de análisis u observación; y la técnica cuantitativa empleada ha sido la encuesta, mediante la utilización de un cuestionario a cumplimentar por las familias. Con estas técnicas de recogida de información se pretende analizar la muestra de recursos audiovisuales de canales online y conocer la percepción de las familias sobre el consumo que hacen los infantes de este tipo de recursos, respectivamente.

En primer lugar, el proceso de recogida de datos correspondiente al primer estudio consistió en profundizar y analizar, de manera exhaustiva, cada uno de los recursos audiovisuales que forman parte de la muestra y, a continuación, se extrajo la información y los datos relativos a las diferentes categorías y dimensiones que conforman el instrumento de recogida de datos.

Concretamente, este instrumento consiste en una guía de análisis organizada en diferentes categorías y dimensiones: datos de evaluador/a, datos de identificación del canal audiovisual, descripción narrativa, dimensión audiovisual, dimensión de contenido, dimensión pedagógica y comentarios finales (ver Anexo 2), que se elaboró atendiendo a la Guía para el análisis de materiales didácticos digitales del proyecto de investigación Infanci@ Digit@l y a los indicadores establecidos por Tur (2005) y UNED (2011). De esta forma, la técnica de recogida de datos empleada en el estudio 1 es de carácter abierto y textual.

Por otro lado, para la consecución del segundo objetivo general, se elaboró un cuestionario estructurado en el que se plantean, en su mayoría, un conjunto de preguntas cerradas (dicotómicas y de elección múltiple), en las que se debía marcar unas opciones de respuestas limitadas entre las que elegir (ver Anexo 3). De este modo, la técnica de recogida de datos empleada en el segundo

estudio es de carácter estructurado y cerrado, a excepción del planteamiento de 3 preguntas abiertas.

El cuestionario es anónimo y se cumplimentó de forma online. En general, está estructurado atendiendo a las siguientes dimensiones: datos identificativos, uso general sobre dispositivos digitales, uso de dispositivos digitales para ver recursos audiovisuales y otras preguntas. Además, cabe destacar que durante el diseño del cuestionario se prestó especial atención a que las preguntas fueran formuladas correctamente, es decir, que fueran claras y sencillas, de forma que posibiliten una única interpretación y respondan a las dimensiones teóricas establecidas.

Antes de proceder a la aplicación del cuestionario, se llevó a cabo una prueba piloto con un grupo reducido de sujetos para probar y evaluar la posibilidad de algún problema o incompreensión. Tras las correcciones oportunas, se procedió a su implementación.

2.6 Procedimiento de análisis de datos:

Una vez se elaboró un registro detallado con los datos y la información más representativa de la primera muestra, se procedió a analizar y organizar el contenido en el instrumento de análisis para poder comparar y relacionar los datos entre sí.

Respecto al estudio 2, tras haber recolectado la información mediante los cuestionarios, se procedió a realizar un análisis estadístico descriptivo unidimensional, con el objetivo de analizar, resumir y visualizar de manera sintética los resultados a través de diferentes porcentajes, estadísticos y gráficos.

Finalmente, tras la realización de los diferentes análisis, se llevó a cabo la elaboración de los informes correspondientes con los resultados y conclusiones obtenidas.

3. Resultados

Este apartado se ha estructurado en dos partes diferenciadas con el propósito de dar respuesta a los dos objetivos generales planteados en la investigación. De esta manera, en primer lugar, se describen los principales resultados obtenidos en el estudio 1; mientras que, en el segundo apartado, se analizan los datos obtenidos en el estudio 2.

ESTUDIO 1: Análisis de las características tecnológicas, de contenido y pedagógicas de una muestra de recursos audiovisuales de canales online destinados a los niños y niñas del segundo ciclo de Educación Infantil (3-6 años).

A continuación, se exponen los resultados fundamentales derivados de la primera parte de la investigación. Para ello, nos centraremos en realizar una síntesis y comparación de los elementos más destacados, atendiendo a cada una de las dimensiones o aspectos valorados en la guía de análisis de recursos audiovisuales:

Datos del evaluador/a:

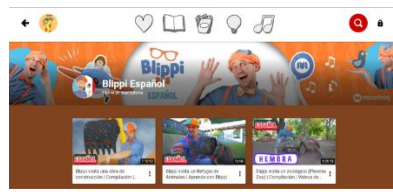

Todos los recursos audiovisuales que componen la muestra han sido analizados por la autora de esta investigación durante el mes de abril y principios de mayo de 2021. Comenzando el primer análisis el día 6/04/2021 y terminando el 3/05/2021.


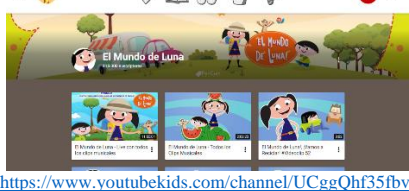
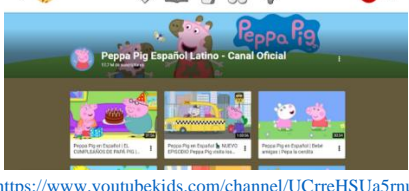
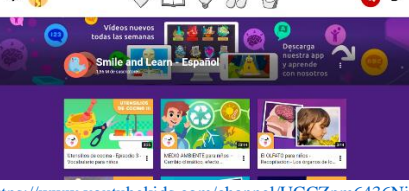
Datos de identificación del canal audiovisual:

Los datos identificativos de los canales audiovisuales online de la muestra de recursos seleccionada son los siguientes:

Tabla 9.

Datos de identificación del canal audiovisual

Título / denominación	Público objetivo	Plataforma en la que se integra	Idioma	Captura de pantalla y enlace
Blippi Español	Niños y niñas de 2 a 7 años	YouTube Kids	Español	 https://www.youtubekids.com/channel/UC4YImPQT-0kCh5joATwyhw?hl=es
CantaJuegoVEVO	Niños y niñas de 0 a 6 años	YouTube Kids	Español	 https://www.youtubekids.com/channel/UCP6YCSvxq2HEX33Sd-iC4zw?hl=es

Cuentos Infantiles	Niños y niñas de 3 a 6 años	YouTube Kids	Español	 https://www.youtubekids.com/channel/UCjgRtV0zjOfsCP0_i3DiA8A?hl=es
El Mundo de Luna	Niños y niñas de 3 a 6 años	YouTube Kids	Español	 https://www.youtubekids.com/channel/UCggQhf35fbvZOosqcKm2AGA?hl=es
Peppa Pig Español Latino – Canal Oficial	Niños y niñas de 3 a 6 años	YouTube Kids	Español	 https://www.youtubekids.com/channel/UCrreHSUa5rmuCVDeO8dX4eA?hl=es
Smile and Learn - Español	Niños y niñas de 3 a 12 años	YouTube Kids	Español	 https://www.youtubekids.com/channel/UCZpm6436NiU_lcBAIEZmQ?hl=es

Fuente: Elaboración propia.

En general, se trata de un total de 6 canales audiovisuales, integrados en la plataforma YouTube Kids, que comparten el mismo idioma: el español. Como se puede observar, 3 de los canales analizados están dirigidos al público de 3 a 6 años; mientras que el rango de edad de los 3 canales restantes es más amplio, siendo mayor el del canal Smile and Learn-Español.

Descripción narrativa:

Atendiendo a las características generales de la muestra analizada, se procede a realizar una breve descripción de cada canal:

-Blippi Español: es un canal de recursos audiovisuales que se compone de un conjunto de vídeos y canciones infantiles. La duración aproximada de los vídeos oscila entre 10 y 20 minutos; mientras que las canciones duran de 3 a 6 minutos. Concretamente, cada vídeo está destinado a

enseñar, a través de situaciones divertidas, una temática concreta adaptada a la capacidad comprensiva de la audiencia a la que va dirigido. Todo ello bajo un contexto lúdico, haciendo uso de juguetes y elementos reales que despiertan un enorme interés y curiosidad en los espectadores. El protagonista de todos los vídeos del canal es Blippi, un hombre joven y alto que viste siempre de la misma forma peculiar: vaqueros, camisa azul con tirantes y pajarita naranja, gafas naranjas sin lentes y una boina de ambos colores: azul y naranja. En general, el carácter educativo y atractivo de sus vídeos, lo han convertido en uno de los canales más populares para esta audiencia.

-CantaJuegoVEVO: es un canal musical en formato audiovisual cuyas canciones tienen una duración inferior a los 5 minutos. Este canal está protagonizado por los 6 miembros de este grupo infantil, los cuales son 3 hombres y 3 mujeres que bailan e interpretan las canciones con la misma vestimenta: una camiseta roja y un peto vaquero. Además, a lo largo de sus vídeos aparecen estos personajes interactuando, en determinados momentos, con niños y niñas de edades similares a la audiencia a la que va dirigido. En general, el carácter divertido y dinámico de su contenido, lo han convertido en uno de los canales más populares para el público infantil.

-Cuentos Infantiles: es un canal centrado en la narración de cuentos en formato audiovisual para los más pequeños, con una duración inferior a los 10 minutos. En general, este canal relata diversas historias de hechos ficticios por medio de una trama sencilla y lineal con personajes animados, los cuales son animales y/o personas, en función del cuento. Gracias a la originalidad y enseñanza de sus historias, se ha convertido en uno de los canales de cuentos infantiles más recomendados por su carácter educativo.

-El Mundo de Luna: es una serie de dibujos animados cuyos episodios tienen una duración un poco superior a los 10 minutos. Concretamente, esta serie infantil aborda las aventuras de Luna, una niña muy curiosa, de 6 años, que se plantea numerosas preguntas sobre su entorno. A lo largo de los episodios, la protagonista busca respuestas a esas preguntas en compañía de su hermano Júpiter y su hurón Claudio. De esta manera, la gran curiosidad de la protagonista y sus ganas por aprender y descubrir el mundo que le rodea, han convertido a este canal en uno de los canales audiovisuales infantiles más recomendados por su carácter educativo

-Peppa Pig: es una serie de dibujos animados, cuyos episodios tienen una duración de 5 minutos aproximadamente. Sus personajes y aventuras constituyen un gran atractivo para esta audiencia, por lo que representa uno de los dibujos animados infantiles más populares. A grandes

rasgos, este canal de recursos audiovisuales narra, de forma breve, diferentes historias de la vida cotidiana de Peppa, una cerdita de 5 años que vive con sus padres y su hermano pequeño, también cerditos. Todas las historias que se emiten acontecen en el entorno más cercano de la protagonista, donde se enfrenta a situaciones que experimenta cualquier menor en su día a día: ir a la escuela, ir al dentista, jugar con los amigos, visitar a los abuelos, celebración de cumpleaños, ...

-**Smile and Learn:** es un canal de recursos audiovisuales dirigido a niños y niñas de 3 a 12 años de edad, por lo que presenta una gran variedad de vídeos de diverso nivel de complejidad. Entre la multitud de recursos audiovisuales que presenta, podemos encontrar cuentos, vídeos con contenidos didácticos, vocabulario, ejercicios de yoga y relajación... En general, la originalidad y calidad en la exposición de los contenidos, lo han convertido en uno de los canales más recomendados por su carácter educativo.

Asimismo, tras el análisis exhaustivo de la muestra, podemos señalar que todos los recursos audiovisuales de cada canal siguen una estructura de inicio y final muy similar.

En el caso de los vídeos del canal Blippi Español, El Mundo de Luna, Peppa Pig y Smile and Learn-Español, empiezan con la sintonía propia del canal y, tras ello, se da comienzo al recurso. Además, en los canales Blippi Español y Smile and Learn-Español, aparece el protagonista saludando a la audiencia y realizando una breve introducción/contextualización del vídeo, mientras que en los canales El mundo de Luna y Peppa Pig, las protagonistas mencionan el título del episodio.

Por el contrario, los vídeos de los canales Blippi Español y Smile and Learn-Español, finalizan con el protagonista despidiéndose de los espectadores y recomendando, en el caso de Blippi Español, la visualización de más recursos audiovisuales de su canal y, en el caso de Smile and Learn-Español, la suscripción al canal y la descarga de la plataforma educativa Smile and Learn. Por su parte, los episodios del canal El Mundo de Luna y Peppa Pig concluyen con la sintonía del canal.

A diferencia de estos canales, CantaJuegoVEVO y Cuentos Infantiles comienzan con el título de la canción y el cuento, respectivamente. En ambos canales aparece escrito el título, pero, únicamente, es mencionado oralmente en el canal Cuentos Infantiles. Del mismo modo, las

canciones del canal CantaJuegoVEVO terminan también con el título, mientras que los cuentos de Cuentos Infantiles concluyen con la palabra “FIN”.

Por otro lado, cabe destacar que todos los recursos audiovisuales analizados estaban protagonizados por personajes. En la mayoría de estos recursos los personajes son animados, a excepción de los canales Blippi Español y CantaJuegoVEVO, cuyos personajes son reales. Además, en uno de los recursos audiovisuales del canal Smile and Learn-Español y CantaJuegoVEVO que forman parte de la muestra, se combinan personajes animados con personajes reales.

Concretamente, los protagonistas de los canales Blippi Español y CantaJuegoVEVO son personas adultas, aunque en este último canal también aparecen niños y niñas cantando y bailando. En cuanto a los personajes del canal Smile and Learn-Español, podemos observar que los personajes animados protagonistas que aparecen son, en su mayoría, personas jóvenes. Además, los personajes reales que aparecen en el recurso analizado de este canal son niñas. Por otra parte, en el canal de Peppa Pig todos los personajes son familias de animales con rasgos antropomorfos, mientras que, en los canales de Cuentos Infantiles y El Mundo de Luna, aparecen animales y personas. En el caso de Cuentos Infantiles, predominan los personajes animales; mientras que, en el caso de El Mundo de Luna, predominan las personas, las cuales son mayormente niñas y niños.

En relación con esto, conviene señalar que los protagonistas que son personas (ya sean de carácter animado o real) y los personajes del canal Peppa Pig, siempre visten de la misma forma que los caracteriza, a excepción de aquellos momentos en los que por circunstancias de la historia que acontece en el vídeo se cambia su vestimenta (hora de dormir, disfrazarse).

Dimensión audiovisual:

Respecto a la dimensión audiovisual, los recursos analizados pertenecen al género infantil. Concretamente, podríamos incluirlos dentro del género de entretenimiento y educativo, ya que una de sus funciones son divertir y entretener a los más pequeños, al mismo tiempo que se favorece el fomento de valores y conocimientos. Además, los canales Cuentos Infantiles, El Mundo de Luna y Peppa Pig también forman parte del género de ficción, al tratarse de historias ficticias representadas por dibujos animados, y el canal CantaJuegoVEVO se incluye dentro del género musical.

En general, todos los recursos que conforman la muestra presentan una adecuada calidad visual y auditiva, existe una correspondencia imagen-sonido y, además, se cuida la forma y la velocidad de exposición de las imágenes. De forma más específica, la mayoría de las imágenes tienen una buena claridad y amplia gama de colores, entre los que predominan los colores vivos y claros en tonos pasteles.

En el caso del canal Blippi Español, las imágenes son reales y se recurre a diversos movimientos de cámara y planos, así como se añade, en determinadas ocasiones, efectos de cámara rápida para acelerar las escenas. El canal CantaJuegoVEVO también incluye imágenes reales, combinadas en ocasiones con escenarios animados, pero su edición es mucho más sencilla. Por su parte, los canales restantes incorporan imágenes animadas, en las que existe una continuidad en las escenas y cuyos escenarios y personajes son simples, pero bien elaborados. En esta línea, cabe destacar que los movimientos que realizan los personajes del canal Cuentos Infantiles son poco realistas pues no existe una variedad en sus gestos faciales y sus movimientos corporales son muy limitados.

Por otro lado, la calidad auditiva de todos los recursos analizados también es muy buena, todos los personajes se comunican de forma clara y comprensible, por medio de voces que están perfectamente adecuadas a la edad de cada personaje. En el caso del canal CantaJuegoVEVO, las canciones tienen un sonido adecuado y sus letras se entienden fácilmente.

Asimismo, en todos los recursos audiovisuales se incorpora música de fondo, mientras que solo en los vídeos de Peppa Pig, El Mundo de Luna y en un recurso del canal de Smile and Learn-Español, se introducen sonidos de fondo para proporcionar una mejor contextualización y edición del vídeo. También debemos resaltar que en los episodios del canal El Mundo de Luna se incluyen diversas canciones cantadas por los personajes que son de gran atractivo para la audiencia.

Por tanto, la estética de todos los canales es muy agradable, con un diseño adecuado a los espectadores en cuanto a escenarios, personajes, colores y canciones. Además, aunque la duración de los vídeos varía en unos y otros, por lo general, todos presentan una duración adecuada, a excepción del canal Blippi Español, cuyos vídeos tienen una duración media si atendemos al tiempo de concentración de la audiencia a la que va dirigido.

Finalmente, conviene mencionar la originalidad de los recursos de los canales Blippi Español, El Mundo de Luna y Smile and Learn-Español, ya que el modo en que se desarrollan sus vídeos es muy atractivo y difieren respecto a otros canales audiovisuales.

Dimensión de contenido:

En relación con el contenido de los recursos audiovisuales analizados, es preciso destacar que en cada canal se abordan diferentes temáticas, todas ellas orientadas a un fin común: entretener a la audiencia y transmitir valores educativos.

Respecto al lenguaje empleado, a nivel general, este es muy apropiado al público al que está destinado pues contiene estructuras gramaticales sencillas y un vocabulario simple, adecuado a su nivel de comprensión y vinculado con la temática que se aborda en cada vídeo. No obstante, a diferencia del resto de canales audiovisuales, el canal Cuentos Infantiles presenta un vocabulario rico y variado, en el que se emplean algunas palabras poco familiares para la audiencia, pero fácilmente comprensibles por el contexto en el que se emplean.

Por otro lado, destacamos que en el canal audiovisual Blippi Español el protagonista utiliza intencionalmente cambios de entonación en función del contexto y emplea gestos y expresiones corporales para reforzar el lenguaje oral y favorecer una mejor comprensión de la audiencia. De la misma manera, el hecho de que la letra de las canciones del canal CantaJuegoVEVO sea repetitiva y esté acompañada de una coreografía sencilla vinculada al contenido de la letra, facilita mucho la comprensión y memorización de la canción por parte de la audiencia.

Además, podemos apreciar la presencia de un narrador con voz en off en dos canales audiovisuales: Cuentos Infantiles y Peppa Pig. Concretamente, en el canal destinado a la narración de cuentos, la única voz presente en los vídeos es la del narrador, quien no solo relata los diferentes sucesos de la historia, sino que también realiza los diálogos de los personajes. De este modo, modula la voz para interpretar los diferentes personajes, enfatiza en las palabras clave, realiza pausas adecuadas y articula la voz de forma que el relato sea claro y comprensible para la audiencia. En el caso del canal de Peppa Pig, el narrador tampoco tiene presencia física y emite mensajes sencillos cuando los personajes no están interactuando, con el fin de proporcionar información a los espectadores sobre la historia que está sucediendo.

Por otra parte, atendiendo al grado de interacción con la audiencia, se aprecian algunos canales en los que no se favorece la interacción, como es el caso de los canales Cuentos Infantiles y Peppa Pig, los cuales se centran exclusivamente en el relato de las historias. Sin embargo, los canales restantes sí promueven, de alguna manera, la interacción o participación de la audiencia.

Por un lado, en el canal de Blippi Español observamos cómo el protagonista se dirige siempre a la audiencia, interactuando con ella y planteándole determinadas preguntas para favorecer su interacción y reflexión, así como captar su atención en el recurso audiovisual. Además, en algunas ocasiones, plantea juegos que implican un rol más activo por parte de la audiencia. En el canal CantaJuegoVEVO se favorece, en todo momento, la interacción de los espectadores, quienes participan cantando y bailando a través de las diferentes coreografías y canciones pegadizas. Del mismo modo, en el canal El Mundo de Luna también se favorece la interacción del público por medio de las distintas canciones que se incluyen en las historias. Finalmente, el canal Smile and Learn-Español favorece, en gran medida, la interacción de los espectadores a través de las diversas actividades lúdicas, la repetición del vocabulario, el planteamiento de preguntas, la realización de posturas de relajación, ... que se proponen.

En relación con los contenidos y conductas que se exponen en los distintos recursos audiovisuales que conforman la muestra, cabe destacar que predominan conductas prosociales y contenidos educativos en los que no se producen escenas de violencia física ni verbal. Además, en los canales El Mundo de Luna, Peppa Pig y Smile and Learn-Español podemos observar que se aborda, de manera implícita, la diversidad social a través de los distintos personajes; mientras que, en el canal Peppa Pig, también se observan determinados estereotipos de género en algunas conductas de los personajes.

Concretamente, en el episodio “A lavar” de Peppa Pig, podemos observar un claro ejemplo de estereotipo de género. En este episodio, el padre de Peppa va a jugar, por la tarde, un partido de fútbol con sus amigos, por lo que, por la mañana, tiende en la tendedera su camiseta del equipo recién lavada y se va a trabajar. Mientras este está en el trabajo, Peppa, su hermano George y su madre se quedan en casa y deciden jugar a saltar charcos de lodo. Con este juego manchan sin querer la camiseta de su padre, de manera que deciden lavarla de nuevo junto con más ropa blanca. En ese momento, Peppa decide meter también su vestido rojo en la lavadora y su madre, sin darse cuenta, inicia el lavado. Una vez finalizado, sale toda la ropa teñida de color rosa, incluida la

camiseta de su padre. Todos se preocupan por la reacción que podría tener el progenitor y, de hecho, la madre dice a sus hijos preocupada: “El rosa no es un buen color para una camiseta de fútbol”. Cuando el padre llegó, le enseñaron su camiseta teñida de rosa, y este le dice a la protagonista: “Qué tontería Peppa, este es un vestido de mamá, es rosa”. Tras darle una explicación sobre lo sucedido con su camiseta de fútbol, el padre dice: “No puedo jugar con una camiseta rosa”, por lo que Peppa le pregunta por qué, si el rosa es un color muy bonito, y él dice: “¿Tú qué opinas George?”, quien responde a su pregunta con un gesto de asco. En ese momento, el narrador especifica: “A George no le gusta el rosa”.

Por consiguiente, en este episodio se aprecia con claridad cómo se contribuye a la creación de estereotipos de género en la audiencia. Por un lado, podemos percibir cómo se atribuye el color rosa al género femenino cuando el padre de la protagonista piensa que su camiseta es el vestido de su mujer por el simple hecho de ser de ese color, o cuando la propia madre dice que una camiseta de fútbol no puede ser de color rosa. Asimismo, se genera cierto rechazo por parte del género masculino hacia dicho color cuando el propio padre pregunta a su hijo pequeño su opinión y este hace un gesto de asco. En general, se trata una escena en la que se transmite un mensaje muy negativo a los infantes, donde los propios padres de la protagonista del canal, quienes son una figura de referencia y modelo para sus hijos, dan muestra de conductas estereotipadas.

Por último, mencionaremos que no se observó ningún anuncio durante el análisis de la muestra de recursos audiovisuales. No obstante, es cierto que en los canales Blippi Español y Smile and Learn-Español, al final de los vídeos se recomienda la visualización de más recursos de ese canal e, incluso, en Smile and Learn-Español la suscripción al canal y la descarga de la plataforma educativa Smile and Learn.

Dimensión pedagógica:

En cuanto al análisis de la dimensión pedagógica de la muestra, resulta preciso señalar que todos los recursos audiovisuales abordan contenidos educativos o la enseñanza de valores concretos, propios al segundo ciclo de la Educación Infantil.

Por un lado, el canal audiovisual Blippi Español está destinado a enseñar, a través de situaciones divertidas, una temática concreta adaptada al nivel de comprensión de la audiencia a la que va dirigido. Concretamente, en los vídeos analizados de la muestra se abordaron los

siguientes temas: las partes del cuerpo, las frutas, las emociones, los conceptos “hundir” y “flotar” y aprender a comer saludable. No obstante, el protagonista no se limita a enseñar exclusivamente ese contenido, sino que aprovecha todas las situaciones que se desarrollan y los objetos y elementos que aparecen en las escenas para repasar otros contenidos educativos. Por ejemplo, algunos contenidos curriculares que Blippi repasa con la audiencia son: los números cardinales y ordinales, el conteo, la asociación número-grafía/asociación número-cantidad, la seriación por colores, los diferentes colores, algunas formas geométricas, diferentes animales y sus onomatopeyas, algunos medios de transporte, algunos alimentos, ...

En el caso del canal CantaJuegoVEVO, podemos observar cómo cada una de sus canciones se centra en trabajar la psicomotricidad con la audiencia, al combinar la música y el movimiento. De esta manera, se abordan principalmente contenidos propios de la Educación Infantil, relacionados con los lenguajes musical y corporal, a través del desarrollo del sentido rítmico, la voz, el movimiento y la coordinación. Además, se favorece especialmente el desarrollo de la competencia cultural y artística.

Respecto al canal Cuentos Infantiles, una de las características más representativas de este canal es que presenta una gran variedad de cuentos breves que transmiten mensajes educativos y que contribuyen al fomento de valores humanos. Concretamente, en los cuentos audiovisuales analizados se abordaron los siguientes aprendizajes: los modales en la mesa, el respeto al turno de palabra, el respeto a los demás, la importancia del orden y el cuidado del medioambiente. Todo ello de una forma atractiva y comprensible para la audiencia. Asimismo, a pesar de que la moraleja de los cuentos esté vinculada con la enseñanza de un valor concreto, a lo largo de las historias se abordan de manera implícita y globalizada algunos temas transversales como la Educación ambiental y contenidos curriculares propios de la Educación Infantil como la lateralidad, los tamaños, los números cardinales, los animales, etc.; así como determinadas competencias, entre las que destaca la competencia en comunicación lingüística. Además, conviene resaltar que a través de este canal de cuentos audiovisuales también se contribuye a estimular la imaginación y fantasía, a ampliar y desarrollar el vocabulario y a favorecer la escucha y comprensión oral de los espectadores.

Por otra parte, uno de los elementos más característicos del canal El Mundo de Luna, es que el mensaje que transmite se corresponde con una enseñanza útil en la vida del infante, además

de que responde a muchos de los interrogantes que se plantean los niños y niñas en estas edades. De esta manera, en los episodios analizados se abordaron los siguientes aprendizajes: los colores primarios y secundarios, por medio de la exploración libre y manipulativa de objetos de diferentes características, produciendo cambios y transformaciones, y observando los resultados; la observación y comprensión de algunos fenómenos atmosféricos como el arco iris y la lluvia; y la observación y conocimiento del ciclo vital de algunas plantas y de la composición de los anillos de Saturno. Por tanto, esta serie infantil de dibujos animados presenta un elevado componente educativo, a través del cual se abordan multitud de conceptos y contenidos propios a la Educación Infantil, así como despierta la curiosidad y el deseo de saber, observar y preguntar de los espectadores. Además, no solo estimula la necesidad de experimentar y descubrir elementos de su entorno, sino que favorece la imaginación, pues a través de ella los personajes tienen contacto directo con aquello que están investigando y es así como encuentran las respuestas a sus preguntas.

En relación al canal audiovisual Peppa Pig, cada episodio aborda una enseñanza concreta entorno a la cual se desarrolla la historia o aventura que vive la protagonista. Algunos de los episodios analizados abordan, de manera explícita, contenidos concretos como el reciclaje, los números, ... y otros enseñan numerosos conceptos y valores positivos de forma más implícita: los animales y sus onomatopeyas, el cuidado de la salud (la importancia de cepillarse los dientes, hacer deporte, ...), el cuidado del medioambiente, la importancia de la familia y las amistades, ... Por ello, podemos determinar que los dibujos animados de Peppa Pig abordan algunos contenidos curriculares y temas transversales que son adecuados a la etapa educativa a la que va dirigido, así como otros contenidos o valores que no están establecidos en el currículo de Educación Infantil, pero que son importantes y útiles en la vida del niño/a.

Finalmente, el canal Smile and Learn-Español contiene multitud de vídeos que presentan un rasgo en común: el carácter educativo de sus contenidos. De hecho, en los recursos audiovisuales analizados se enseñó la importancia de una adecuada higiene dental, la importancia de la relajación, así como el vocabulario referido a los animales salvajes, de la granja y acuáticos, las emociones y las frutas y verduras. De esta forma, podemos señalar que en este canal de recursos audiovisuales no solo se trabaja el ámbito cognitivo, sino que también el emocional y motriz.

Por tanto, atendiendo a la dimensión pedagógica de todos los recursos audiovisuales analizados, conviene mencionar que se abordan numerosos contenidos curriculares pertenecientes

a la etapa del segundo ciclo de Educación Infantil, así como diferentes competencias y temas transversales, de una manera globalizada e interdisciplinar.

Comentarios finales:

Durante el análisis de la muestra de recursos audiovisuales de canales online dirigidos a niños y niñas de 3 a 6 años de edad, se han apreciado algunas debilidades y fortalezas destacables:

En primer lugar, en el canal de Blippi Español consideramos positivo el hecho de que se enseñen los contenidos combinando diferentes estilos de aprendizaje: visual, auditivo y, en algunas ocasiones, también el kinestésico. Esto resulta muy adecuado ya que atiende a la diversidad de estrategias de aprendizaje que cada niño o niña puede tener. De esta manera, cuando Blippi enseña el vocabulario en cuestión, lo hace de forma visual y auditiva asociando el objeto u elemento con su nombre, y cuando emplea la forma kinestésica lo hace vinculando el concepto a un movimiento determinado o enseñándolo de manera experiencial. En relación con esto, también conviene resaltar positivamente que el protagonista utiliza ejemplos en numerosas ocasiones, especialmente cuando enseña conceptos abstractos o complejos, como técnica para facilitar la comprensión y aprendizaje del público.

Respecto al canal audiovisual El Mundo de Luna, un aspecto muy positivo es que las enseñanzas tienen lugar por medio de explicaciones sencillas que se transmiten mediante canciones que están acompañadas de elementos visuales y ejemplificaciones que favorecen su comprensión. Además, se trata de una serie infantil muy original e innovadora, en comparación con otras series de dibujos animados dirigidos al mismo público. En general, el planteamiento y el contenido de sus historias, así como su duración, atraen la atención del espectador a lo largo de todo el episodio.

Por otro lado, del canal Smile and Learn-Español se valora positivamente el hecho de que se enseñe el vocabulario de una manera lúdica, por medio de juegos que atraen la atención de los espectadores y les incita a participar. Asimismo, la enseñanza del vocabulario se realiza mediante un método que se considera muy efectivo para el aprendizaje. Esto es debido a que, cuando se enseñan los conceptos, el personaje del vídeo enfatiza mucho en la palabra, repitiéndola varias veces y realizando una explicación sencilla y comprensible de la misma. Además de esto, se enseña cada palabra asociándola con su imagen correspondiente, lo que permite al espectador interiorizar

e integrar mejor el concepto. Finalmente, tras la presentación del vocabulario a lo largo del vídeo, resulta adecuado el hecho de que se realice un breve repaso, lo que permite reforzar el aprendizaje por parte de los pequeños espectadores.

Del mismo modo, de este canal también se destaca la manera de enseñar el proceso de lavado de dientes y las posturas de yoga ya que, en ambos vídeos, se muestra cómo se realiza paso a paso, además de que se enseña de una manera muy visual y ejemplificada.

Finalmente, en el canal de Peppa Pig se considera muy adecuado que, en los diferentes episodios, los personajes y, especialmente, la protagonista, experimenten distintas emociones y sentimientos en función de la situación que afrontan (miedo, vergüenza, tristeza, alegría, ...). De esta manera, ayuda a los pequeños espectadores a conocer sus emociones e identificarlas, así como se muestra que todos somos seres emocionales y que cada emoción o sentimiento tiene la misma validez.

No obstante, un aspecto negativo de esta serie de dibujos animados es que refleja algunos estereotipos de género, ya sea a través de la vestimenta de los personajes principales, o bien por medio de los roles que ejercen los padres de Peppa. Esto es debido a que, si nos detenemos a analizar la vestimenta de la familia de la protagonista, encontramos que los personajes de sexo femenino visten con ropa de colores cálidos como rosa, naranja, rojo y púrpura; mientras que los personajes de sexo masculino llevan ropa de colores fríos como azul o verde. Por su parte, respecto a los roles que adquieren los familiares de Peppa en el hogar, se observa cómo la madre ejerce de ama de casa mientras que el padre va a trabajar. Además, ella es la que se encarga, en la mayoría de episodios, de algunas tareas domésticas como cocinar.

Sin embargo, a pesar de estos pequeños matices que podemos evidenciar en algunos episodios, es cierto que la figura del padre en esta serie rompe con el estereotipo de persona autoritaria y distante, pues se involucra en la crianza de sus hijos y se muestra muy cercano a ellos. Del mismo modo, Peppa rompe con el tradicional rol de niña delicada y ejerce un papel de niña atrevida, curiosa y astuta.

ESTUDIO 2: Conocer y analizar el uso que realizan los infantes de las tecnologías para visualizar recursos audiovisuales de canales online, así como la percepción que tienen las familias sobre la función educativa que tienen o no este tipo de recursos.

A continuación, se muestran los principales resultados obtenidos en la encuesta dirigida a familiares con hijos e hijas de 3 a 6 años. Para ello, centraremos nuestra atención en las siguientes dimensiones del cuestionario: uso general sobre dispositivos digitales, uso de dispositivos digitales para ver recursos audiovisuales y otras preguntas.

Uso general sobre dispositivos digitales:

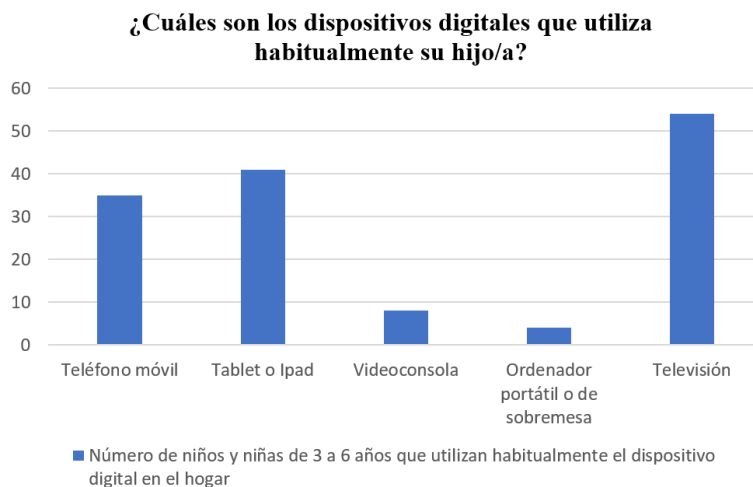
En este apartado se plantearon algunas preguntas destinadas a conocer el uso que realizan los niños y niñas de 3 a 6 años de los dispositivos digitales en el ámbito familiar.

En primer lugar, se preguntó a los familiares acerca de la cantidad de dispositivos digitales presentes en el hogar. A grandes rasgos, podemos observar que una buena parte de los participantes (un 44,7%) dispone entre 4 y 5 dispositivos, mientras que un 22,4 % dispone entre 1 y 3. A diferencia de ello, se aprecia que el número de encuestados con mayor cantidad de dispositivos digitales es más reducido, siendo un 18,4% las personas que cuentan con 6 y 7 dispositivos digitales en sus hogares y un 14,5% las que tienen más de 7.

Respecto a los dispositivos digitales que utilizan habitualmente los niños y niñas de 3 a 6 años, encontramos que la televisión ocupa el primer puesto, seguido de la Tablet o iPad y el teléfono móvil. En esta pregunta los participantes podían seleccionar más de una opción de respuesta, por lo que la suma del número de respuestas no es equivalente a la muestra:

Figura 1.

Dispositivos digitales que utilizan habitualmente los hijos/as de los participantes.



Por otra parte, una de las variables de mayor interés en esta investigación se centró en conocer el tiempo diario que dedican los infantes de 3 a 6 años al uso de los dispositivos digitales en el hogar. A través del cuestionario, hemos conocido que los hijos e hijas de los participantes dedican, en mayor proporción, menos de 1 hora (30,3%) y entre 1 y 2 horas (48,7%) diariamente. Además, un 18,4% dedica entre 2 y 3 horas diarias, mientras que tan solo 2,6% de los infantes invierte entre 3 y 4 horas diarias al uso de los dispositivos digitales. En este sentido, cabe destacar que ninguno de los participantes señaló que su hijo/a dedicara más de 4 horas diarias.

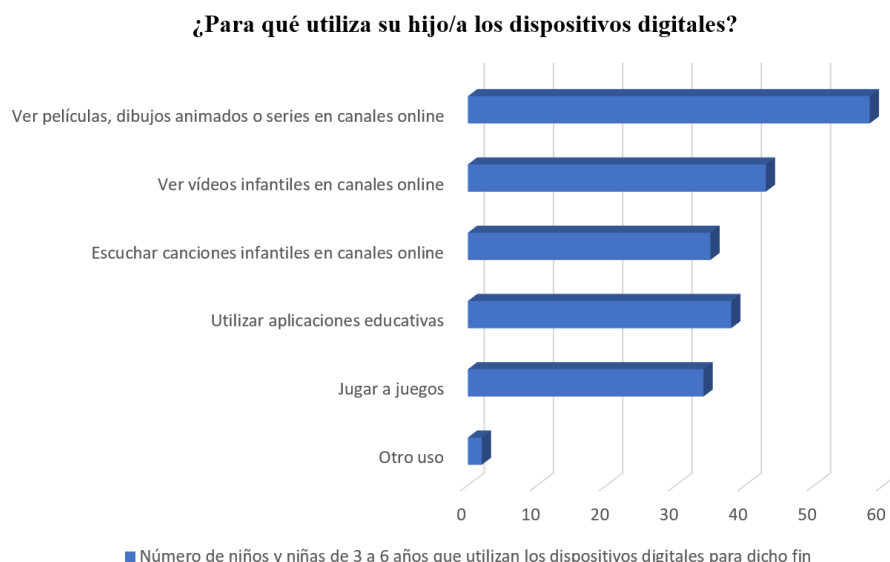
Atendiendo a la pregunta “¿Cómo suele utilizar su hijo/a los dispositivos digitales?”, la mitad de las personas encuestadas marcaron la opción “con algún adulto”, un 26,3% estableció que sus hijos/as los utilizaban de manera solitaria, mientras que el 23,7% restante de los encuestados respondió que sus infantes empleaban los dispositivos digitales en compañía de sus hermanos, primos o amigos.

Asimismo, en términos generales, más de la mitad de los participantes (64,5%) señalaron que sus hijos e hijas hacían uso de los dispositivos digitales cuando reciben el permiso de un adulto, un 30,3% tiene un horario para utilizarlos y exclusivamente un 5,3% los emplea libremente cuando les apetece.

En relación a la cuestión “¿Para qué utiliza su hijo/a los dispositivos digitales?”, conviene señalar que se trató de una pregunta de selección múltiple, por lo que, nuevamente, la suma del número de respuestas no es equivalente a la muestra:

Figura 2.

Uso que realizan de los dispositivos digitales los hijos/as de los participantes.



En este caso, si nos detenemos a analizar los resultados obtenidos en la Figura 2, observamos que los hijos e hijas de los participantes utilizan los dispositivos digitales principalmente para ver películas, dibujos animados o series en canales online (58 respuestas), seguido de la visualización de vídeos infantiles (43 respuestas) y el uso de aplicaciones educativas (38 respuestas). Asimismo, un número considerable de infantes también hace uso de los dispositivos digitales para escuchar canciones infantiles y jugar a juegos.

Por otro lado, en esta investigación también teníamos interés en conocer si los familiares realizan un control sobre el uso que hacen sus hijos e hijas de los dispositivos digitales. En esta pregunta, todos los participantes respondieron que sí llevan a cabo un control, a excepción de 3 encuestados que señalaron “algunas veces” y una persona que indicó que no realiza ningún control.

Uso de dispositivos digitales para ver recursos audiovisuales:

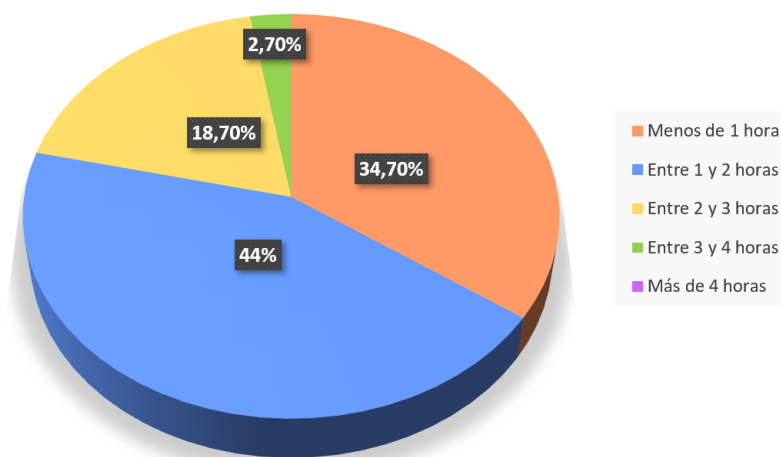
En este apartado se planteó a las personas encuestadas preguntas sobre el uso que hacen sus hijos/as de los dispositivos digitales para ver recursos audiovisuales. Para ello, se especificó que el término recursos audiovisuales incluye: canciones infantiles, dibujos animados, películas, vídeos, ... Además, cabe destacar que, previamente a la cumplimentación de esta sección, se planteó una pregunta en la que los participantes debían señalar si sus hijos e hijas consumen recursos audiovisuales en los dispositivos digitales, con el objetivo de realizar un filtro. Del total de la muestra solo una persona señaló “No”, por lo que el número de respuestas en esta sección se corresponde a 75. En el caso del participante que no cumplió esta condición, se dirigió su encuesta directamente a la sección final del cuestionario.

Primeramente, se inició esta sección preguntando a los participantes sobre el tiempo diario que emplean sus hijos/as para ver, exclusivamente, recursos audiovisuales. En este caso, se obtuvo respuestas muy similares al tiempo que dedican diariamente los infantes al uso general de los dispositivos digitales. Es decir, la mayor parte de los niños y niñas de los encuestados dedica menos de 2 horas diarias a la visualización de recursos audiovisuales:

Figura 3.

Tiempo diario que dedican los hijos/as de los participantes para a recursos audiovisuales.

¿Cuál es el tiempo diario que dedica su hijo/a a ver recursos audiovisuales?



De la misma manera, se preguntó sobre el modo en que utilizan los menores los dispositivos digitales para ver recursos audiovisuales. En este caso, también predominó la visualización de los recursos audiovisuales acompañados de un adulto (39 respuestas), seguido de la compañía de hermanos, primos o amigos (19 respuestas). En último lugar, 17 de los encuestados marcaron que sus hijos e hijas visualizan los recursos audiovisuales en solitario.

Respecto a la pregunta “¿Usted supervisa el contenido de los recursos audiovisuales que ve su hijo/a?”, se observó que el 96% de los participantes sí supervisa el contenido que visualiza su hijo/a, mientras que tan solo 2 personas lo supervisan “algunas veces” (2,7%) y 1 persona no los supervisa (1,3%).

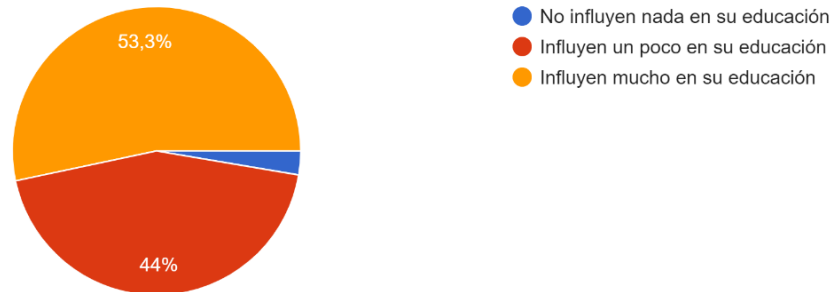
Por otro lado, esta investigación también centra su interés en conocer la percepción que tienen las familias sobre la función educativa de los recursos audiovisuales que ven sus hijos/as. Para ello, se plantearon las siguientes preguntas:

Figura 4.

Opinión de los participantes sobre la influencia de los recursos audiovisuales en la educación de sus hijos/as.

¿En qué medida cree usted que los recursos audiovisuales que ve su hijo/a influyen en su proceso de enseñanza-aprendizaje?

75 respuestas



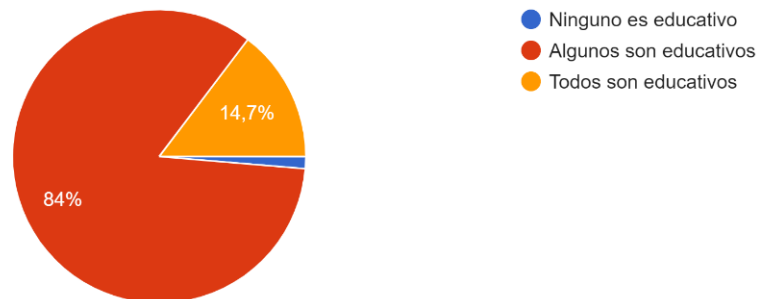
Como se puede observar en la Figura 4, la mayoría de los participantes consideran que los recursos audiovisuales que ven sus hijos e hijas tienen una influencia en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Concretamente, 40 de los encuestados opinan que este tipo de recursos “influyen mucho” en la educación de los infantes, mientras que 33 personas creen que “influyen un poco en su educación”.

Figura 5.

Grado en que los recursos audiovisuales son educativos según los participantes.

¿En qué medida considera usted que los recursos audiovisuales que ve su hijo/a son educativos?

75 respuestas



En esta pregunta, se aprecia cómo 63 de los participantes reconoce que “algunos” de los recursos audiovisuales que ven sus hijos e hijas son educativos, mientras que 11 de ellos piensan que “todos son educativos” y tan solo 1 persona considera que “ninguno es educativo”.

Finalmente, para concluir esta sección se plantearon 3 preguntas de carácter abierto, las cuales se exponen a continuación:

1. Para usted, ¿qué significa que un recurso audiovisual sea educativo?

En esta pregunta destaca cómo todos los participantes coinciden en que un recurso audiovisual es educativo si transmite una enseñanza y contribuye al aprendizaje de los destinatarios. Entre las diversas aportaciones de los encuestados destacan las siguientes:

- “Que le aporte valores, enseñanza en algún campo (historia, matemáticas, ubicación espacial), o incluso conocimiento de idiomas”.
- “Aumenta su vocabulario tanto en inglés como en español, su conocimiento sobre el entorno, su manejo a la hora de construir frases, despierta su creatividad, ...”
- “Que tenga contenido de aprendizaje”.
- “Que el contenido sirva de refuerzo en materia escolar, idiomas, que expliquen en lenguaje sencillo términos de naturaleza, ciencia, espacio, vocabulario, etc.”
- “Que genere conocimiento o fomente valores o comportamientos positivos”.

2. ¿Cuáles cree que son los beneficios o aspectos positivos de los vídeos que consume su hijo/a?

A grandes rasgos, la mayoría de las respuestas a esta pregunta presentan un elemento común: el aprendizaje que se transmite, bajo un contexto divertido y atractivo, constituye uno de los aspectos más positivos de los vídeos que consumen los niños y niñas de 3 a 6 años. Además, llama la atención que una gran parte de los participantes indicara que se trata de un excelente recurso para el aprendizaje de idiomas. Algunas aportaciones destacables son:

- “Muchos de ellos son de aprendizaje de algún tema en concreto”
- “Algunos fomentan su curiosidad, incentivan sus habilidades matemáticas o de lectura, aprendizaje de idiomas, cultura general, etc.”
- “Les enseñan cosas y se divierten aprendiendo”

- “Despierta su creatividad, aprende vocabulario diferente, activa su pensamiento crítico”
- “Entretenimiento”
- “Le ayuda mucho a comunicarse”
- “Ampliación de vocabulario y aprendizaje de idiomas”
- “Aprenden y se divierten.”

3. ¿Cuáles cree que son los perjuicios o aspectos negativos de los vídeos que consume su hijo/a?

En general, casi todas las respuestas aportadas en esta pregunta están vinculadas entre sí. Principalmente destaca como aspecto negativo la adicción y dependencia que crean este tipo de recursos en los infantes y la dificultad que encuentran los familiares en poner fin a su periodo de uso. Asimismo, otro elevado número de participantes considera como aspecto negativo el fomento del consumismo que se da en algunos vídeos. De la misma manera, buena parte de los encuestados coincide en que el vocabulario inadecuado, las conductas violentas y los roles de género también constituyen un perjuicio de algunos vídeos que consumen los infantes. A continuación, se exponen algunas aportaciones significativas:

- “En algunos se fomenta el consumismo”
- “La dificultad para apagarlo o dar fin al periodo de uso de ellos”
- “Son un poco adictivos”
- “Las etiquetas y los roles”
- “Los anuncios”
- “Algunos vídeos muestran comportamientos consumistas o inadecuados”
- “Le quitan tiempo de jugar con sus juguetes”
- “Disminución de actividad e imaginación”
- “El tiempo de uso”
- “Quizás las malas palabras, actos violentos, ya que no benefician”
- “Vídeos, dibujos y juegos...les crea dependencia”

Otras preguntas:

Para finalizar el cuestionario, se plantearon dos preguntas generales. En este caso, las respuestas obtenidas en cada una de ellas corresponden con el total de la muestra (76).

Por un lado, se preguntó a los familiares si les preocupaba que sus hijos/as hicieran un uso adecuado de los dispositivos digitales. En líneas generales, la mayoría de los encuestados (86,8%) respondió “Sí”.

Finalmente, y en relación con la pregunta anterior, se planteó a los participantes si han enseñado a sus hijos/as a hacer un uso adecuado de los dispositivos digitales. En este caso, todos los encuestados respondieron que sí, a excepción de 4 personas.

4. Discusión y conclusiones

Esta investigación consistió en la exploración y análisis de una muestra de recursos audiovisuales de canales online dirigidos a niños y niñas de 3 a 6 años, así como en conocer el uso que los infantes realizan de las tecnologías para la visualización de este tipo de recursos y la percepción que tienen las familias sobre la función educativa de los mismos.

De esta manera, por medio de la aplicación de dos estudios, se han tenido en cuenta los 5 elementos que Torrecillas-Lacave (2013) considera fundamentales para describir los contextos de recepción audiovisual infantil: escenario de consumo, escenario situacional, mediación familiar, comportamiento efectivo de los hijos y características de los productos consumidos por los niños.

A continuación, se interpretan los resultados más significativos obtenidos en ambos estudios:

ESTUDIO 1: Análisis de las características tecnológicas, de contenido y pedagógicas de una muestra de recursos audiovisuales de canales online destinados a los niños y niñas del segundo ciclo de Educación Infantil (3-6 años).

En primer lugar, los diversos canales audiovisuales analizados están dirigidos a un público concreto con un rango de edad limitado, a excepción del canal Smile and Learn-Español que abarca un rango de edad más amplio. Esto supone un indicador positivo de los canales audiovisuales ya que están diseñados para un público limitado y concreto con una edad y características específicas (UNED, 2011). No obstante, en el caso del canal Smile and Learn-Español, el hecho de que atienda

a un público más amplio puede derivar a que la audiencia de menor edad consuma contenidos audiovisuales de un nivel de complejidad superior a su capacidad de comprensión.

De esta manera, atendiendo al periodo de edad de los destinatarios, encontramos que todos los recursos analizados pertenecen al género infantil pues, en líneas generales, se trata de recursos audiovisuales “que por su temática, construcción, desarrollo y mensaje están pensados para interesar a un público formado por niños” (Melgarejo y Rodríguez, 2012, p.52). Por esta razón, en la mayoría de los canales audiovisuales, los recursos están protagonizados por personajes animados, a excepción de los canales Blippi Español y CantaJuegoVEVO, cuyos personajes son reales. Según Sánchez-Noriega (2002, como se citó en Melgarejo y Rodríguez, 2012), esto es debido a que se trata de “un género que ante todo tiende a lo lúdico, a lo fantasioso, tratando de alejarse de la realidad y de la naturalidad” (p.52). Además, la mayoría de personajes presentes en estos canales son animales o personas de edades similares a la audiencia, al ser figuras de gran atractivo para los niños y niñas de esta edad y para “lograr una mayor identificación de los telespectadores” (Vázquez, 2011, p.8).

A nivel audiovisual, destaca la adecuada calidad visual y auditiva de todos los recursos, existiendo una correspondencia imagen-sonido y un cuidado en la forma y la velocidad de exposición de las imágenes. En este sentido, tanto Tur (2005) como la UNED (2011) insisten en este aspecto como un indicador de calidad, siendo el ritmo temporal y el ajuste entre las imágenes y/o sonido con el tema elementos que inciden en la calidad audiovisual de los canales.

De forma más específica, los resultados muestran que la mayoría de las imágenes tienen una buena claridad y amplia gama de colores, entre los que predominan los colores vivos y claros en tonos pasteles, al tratarse de colores llamativos y atractivos para la audiencia a la que se dirigen. Por su parte, la calidad auditiva de todos los recursos analizados también es muy buena, pues el volumen del sonido es adecuado y todos los personajes se comunican de forma clara y comprensible, por medio de voces que están perfectamente adecuadas a la edad de cada personaje. De este modo, apreciamos cómo la muestra de recursos audiovisuales cumple otro criterio de calidad de los contenidos audiovisuales dirigidos al público infantil, ya que según la UNED (2011) “los planos, colores, tonos, volumen, etc. aportan una significatividad a los contenidos y personajes que se presentan” (p.4).

La duración de los recursos audiovisuales constituye otro aspecto destacable del primer estudio. En general, todos los recursos presentan una duración adecuada para la audiencia, a excepción de los vídeos del canal Blippi Español, los cuales, teniendo en cuenta el tiempo medio de concentración de los niños y niñas de 3 a 6 años, sería recomendable que tuvieran una menor duración.

En relación con el contenido de los recursos audiovisuales analizados, llama la atención cómo todos los canales persiguen un fin común: entretener a la audiencia y transmitir valores educativos. Como plantea Sánchez-Labela (2016), esto se debe principalmente a la gran influencia que tienen los contenidos audiovisuales en los infantes:

A través de los medios se aprenden y aprehenden conductas que influyen de un modo particular en la audiencia infantil como un público permeable y vulnerable. De hecho, no resulta llamativo que las niñas y niños definan e identifiquen a sus más allegados con los personajes que aparecen en la pantalla e imiten determinados comportamientos. De ahí la obsesión por desarrollar contenidos infantiles con una finalidad educativa y de entretenimiento basados en valores sociales. (p. 175-176)

Además, durante el análisis de la dimensión pedagógica de la muestra, se destacó positivamente el hecho de que todos los recursos audiovisuales abordaran contenidos educativos o la enseñanza de valores concretos, propios al segundo ciclo de la Educación Infantil, así como diferentes competencias y temas transversales, de una manera globalizada e interdisciplinar.

Respecto al lenguaje empleado, a nivel general, este es muy apropiado al público al que está destinado pues contiene estructuras gramaticales sencillas y un vocabulario simple, adecuado a su nivel de comprensión y vinculado con la temática que se aborda en cada vídeo. No obstante, a diferencia del resto de canales audiovisuales, el canal Cuentos Infantiles presenta un vocabulario rico y variado, en el que se emplean algunas palabras poco familiares para la audiencia, pero fácilmente comprensibles por el contexto en el que se emplean. Este aspecto no resulta ningún inconveniente ya que, como establece Tur (2005), el lenguaje debe tener un nivel medio/alto con “construcciones gramaticales correctas y amplio vocabulario, evitación de muletillas y expresiones malsonantes o insultos” (p.3), pues los infantes a estas edades están adquiriendo el lenguaje verbal y ampliando su vocabulario.

Por otra parte, prácticamente la mayoría de los canales promueven la interacción o participación de la audiencia, a excepción de los canales Cuentos Infantiles y Peppa Pig, los cuales se centran exclusivamente en el relato de las historias. De este modo, como expresa Tur (2005), aquellos canales que inviten a la interactividad en algún grado presentan un indicador de calidad positivo. Por tanto, resulta adecuado que la mayoría de los recursos audiovisuales analizados combinen la transmisión de información con la interactividad y participación de la audiencia, pues favorece su interés y atención, así como la integración de los contenidos que se transmiten.

Asimismo, resulta significativo el hecho de que predominen conductas prosociales y contenidos educativos en los recursos audiovisuales que conforman la muestra, puesto que se trata de otro factor de gran calidad en los contenidos audiovisuales dirigidos al público infantil. Como bien plantea Tur (2005), “un contenido de calidad que se dirija a la infancia debe (...) carecer de violencia (...) física, psicológica, verbal o de género; contener conductas prosociales -cooperación y ayuda a los demás, expresión transparente de sentimientos, responsabilidad, honestidad y respeto-” (p.3-4). Además, resulta destacable que en algunos canales se aborde, de manera implícita, la diversidad social a través de los distintos personajes. En este sentido, sería conveniente que en todos los canales existiera una mayor representación de la diversidad cultural ya que como afirma Sánchez-Labela (2016), hoy en día “la diversidad cultural ha de considerarse como un valor educativo primordial, indispensable y de referencia para la socialización y la convivencia de los más pequeños con otras culturas en pro de la igualdad y los derechos humanos” (p. 188).

Por el contrario, conviene mencionar la presencia de ciertos estereotipos de género en las conductas de los personajes en algunos episodios del canal Peppa Pig. En relación con esto, diversas investigaciones coinciden en que, a pesar de que en este canal audiovisual se incluyen roles y comportamientos que rompen con determinados estereotipos (los empleos se distribuyen indistintamente, por ejemplo), en algunos episodios se continúan apreciando conductas estereotipadas. Concretamente, Mancera (2018) identifica la presencia de estereotipos de género en el vestuario y tipo de juguetes que utilizan los personajes (Peppa juega con muñecas y su hermano con un dinosaurio), entre otros. Por tanto, a pesar de que está dirigido a una audiencia de edades muy tempranas, este canal audiovisual representa determinados roles que funcionan como referencia, derivando a la integración y normalización de este tipo de conductas en los más pequeños.

Por último, mencionaremos positivamente que no se observó ningún anuncio durante el análisis de la muestra de recursos audiovisuales. Posiblemente la ausencia de ello se deba a la plataforma Youtube Kids, donde se limita y regula la presencia de anuncios. No obstante, es cierto que en los canales Blippi Español y Smile and Learn-Español, al final de los vídeos se recomienda la visualización de más recursos de ese canal e, incluso, en Smile and Learn-Español la suscripción al canal y la descarga de la plataforma educativa Smile and Learn.

Por tanto, en base a las características de los recursos audiovisuales analizados y atendiendo a las categorías de análisis propuestas, los canales audiovisuales que conforman la muestra se presentan como recursos que cumplen, en su mayoría, con los criterios de calidad establecidos por Tur (2005) y UNED (2011).

ESTUDIO 2: Conocer y analizar el uso que realizan los infantes de las tecnologías para visualizar recursos audiovisuales de canales online, así como la percepción que tienen las familias sobre la función educativa que tienen o no este tipo de recursos.

Respecto al uso que realizan los niños y niñas de 3 a 6 años de los dispositivos digitales en el ámbito familiar, destacan los siguientes resultados:

En primer lugar, encontramos que la televisión es el dispositivo que utilizan habitualmente los niños y niñas de 3 a 6 años, seguido de la Tablet o iPad y el teléfono móvil. Estos resultados coinciden con Gallardo-Camacho et al. (2020) quienes establecen que la televisión digital es el medio más empleado para ver contenido infantil, seguido de las tabletas. Chaudron et al. (2018) explica estos hallazgos al establecer que la televisión es la pantalla más presente en todas las familias, la cual es cada vez más digital e interactiva. Además, los niños y niñas de estas edades muestran preferencia por el uso de la Tablet y el smartphone gracias a su multifuncionalidad y portabilidad.

Asimismo, llama la atención que la mayoría de los hijos e hijas de los participantes (79%) dediquen diariamente dos horas o menos al uso de los dispositivos digitales. Este dato resulta destacable ya que diversas investigaciones coinciden en que los niños/as de 2 a 5 años pasan más de 3 horas diarias frente a las pantallas (Elias y Sulkin, 2017).

Por otro lado, en la encuesta apreciamos cómo los infantes utilizan los dispositivos digitales principalmente para ver películas, dibujos animados o series en canales online, seguido de la

visualización de vídeos infantiles y el uso de aplicaciones educativas. En esta misma línea, las investigaciones realizadas por Chaudron et al. (2018) y Holloway et al. (2013, como se citó en Elias y Sulkin, 2017) establecen que los menores de 8 años utilizan las tecnologías digitales principalmente para ver vídeos online o programas de televisión a la carta.

En relación al uso que hacen los menores de los dispositivos digitales para ver recursos audiovisuales resaltamos los siguientes resultados:

En general, la mitad de los encuestados señalan que sus hijos visualizan los recursos audiovisuales en compañía de un adulto, seguido de la compañía de hermanos, primos o amigos y de la visualización en solitario. Estos datos resultan interesantes ya que rechazan la hipótesis de partida de esta investigación: “los niños y niñas de 3 a 6 años son usuarios habituales de las tecnologías digitales en el hogar (en formato smartphone, Tablet, televisión digital u ordenador portátil), donde se produce, en numerosas ocasiones, un uso sin control parental, inadecuado y adictivo de las pantallas”. En este caso, observamos que existe un mayor control parental del esperado. De hecho, los resultados obtenidos en la encuesta demostraron que el 96% de los participantes supervisa el contenido que visualiza su hijo/a y que la mayoría ha enseñado a sus hijos/as a hacer un uso adecuado de los dispositivos digitales.

Por otra parte, destaca la percepción que tienen las familias sobre la función educativa de este tipo de recursos. Concretamente, más de la mitad de los encuestados reconoce que no todos los contenidos a los que acceden sus infantes tienen un carácter educativo. De esta manera, las familias son conscientes de la existencia de aspectos positivos y negativos en este tipo de recursos audiovisuales.

Respecto a los beneficios o aspectos positivos que las familias consideran de los vídeos que consumen sus hijos/as, encontramos que la mayoría destaca el aprendizaje que se transmite, bajo un contexto divertido y atractivo. Por tanto, apreciamos cómo las propias familias valoran positivamente el hecho de que los contenidos a los que acceden sus hijos tengan una finalidad formativa.

Por el contrario, los familiares destacan como aspectos negativos la adicción y dependencia que crean este tipo de recursos en los infantes y la dificultad que encuentran en poner fin a su periodo de uso. En este sentido, se apoya la hipótesis de partida vinculada con la falta de

conocimientos y competencias por parte de las familias para racionalizar el uso de los dispositivos digitales que hacen sus hijos/as.

Asimismo, otro elevado número de participantes considera como aspecto negativo el fomento del consumismo en algunos vídeos y la presencia de vocabulario inadecuado, conductas violentas y roles de género en algunos vídeos que consumen los infantes. De este modo, numerosos familiares reconocen la influencia que puede tener los contenidos audiovisuales que consumen sus hijos/as en su educación, siendo por tanto necesario y relevante el análisis de las características de dichos contenidos.

A grandes rasgos, estos hallazgos coinciden con el estudio llevado a cabo por Chaudron et al. (2018) donde la mayoría de los padres presentan una opinión positiva sobre las tecnologías ya que fomentan la curiosidad, la imaginación y el deseo de aprender de los niños. Al mismo tiempo, se muestran preocupados por diferentes factores de riesgo: el uso excesivo y prolongado de las pantallas, la influencia de los anuncios comerciales y el consumismo, el acceso a contenidos inapropiados, ... Además, los propios familiares del estudio en cuestión expresan una necesidad de información sobre cómo equilibrar el uso de sus hijos/as sobre las pantallas.

Por tanto, atendiendo a los resultados obtenidos, los hijos e hijas de 3 a 6 años de los encuestados son usuarios habituales de las tecnologías digitales en el hogar (especialmente de la televisión y la Tablet) donde se produce, en numerosas ocasiones, un uso moderado y supervisado de las tecnologías digitales por parte de los infantes.

En líneas generales, se considera que esta investigación presenta las siguientes **limitaciones o debilidades:**

En primer lugar, el tamaño de la muestra del segundo estudio es insuficiente para determinar el uso que realizan los infantes de las tecnologías digitales y la percepción que tienen las familias sobre su función educativa. De este modo, se trata de una muestra no representativa cuyos datos no permiten extraer conclusiones generalizables.

En segundo lugar, la situación de alarma sanitaria derivada de la COVID-19 impidió que se pudiera realizar las encuestas de forma presencial, dependiendo, por tanto, de plataformas online como el correo electrónico y WhatsApp para su difusión. Por esta razón, se han perdido participantes al no depender de nosotros la realización y difusión de estas encuestas.

De cara a **futuros estudios sobre el tema** se considera de interés la exploración del uso que realizan los infantes de los recursos audiovisuales en el contexto escolar, así como la percepción y formación que disponen los docentes sobre la función educativa de este tipo de recursos. De esta manera se podría comparar el consumo audiovisual de los infantes en ambos contextos (familiar y escolar) y el grado de formación o capacitación que tienen los docentes y familiares para racionalizar y fomentar un uso educativo de los dispositivos en los menores.

A través del presente trabajo se pretende que las familias reflexionen sobre el consumo que realizan sus hijos/as de los dispositivos digitales y de la calidad de los recursos o programas a los que acceden diariamente, con el objetivo de fomentar un uso más educativo y racionalizado por parte de los menores. Para ello, se sugiere la creación y oferta de programas de formación para las familias, con vistas a promocionar una adecuada mediación familiar en la relación que el niño establezca con la pantalla, tanto en lo que respecta a los tiempos y modos de uso, como a las características de los programas y recursos a los que accede.

5. Reflexiones personales sobre la experiencia del TFM

Mi experiencia en la realización de este Trabajo Fin de Máster ha sido muy enriquecedora ya que, como maestra de Educación Infantil, me ha permitido conocer la importancia de analizar las características de los recursos y plataformas digitales a las que tienen acceso los infantes. Esto es debido a que en esta etapa educativa los niños y niñas aprenden mediante la observación, desarrollando procesos de imitación y/o identificación de actitudes y conductas, y carecen de las habilidades necesarias para determinar si un recurso es adecuado o inadecuado. En este sentido, ha sido muy beneficiosa la elaboración de un instrumento de análisis de recursos audiovisuales pues me ha facilitado el conocimiento de diferentes criterios de calidad que se deben tener en cuenta en la evaluación de recursos digitales dirigidos a la población infantil.

Asimismo, la posibilidad de haber indagado en el uso que realizan los infantes de los dispositivos digitales en el hogar y haber conocido la percepción que tienen las familias sobre su función educativa me ha permitido descubrir la realidad de este hecho en el ámbito familiar. Esta información la considero muy útil en mi trabajo profesional ya que los maestros y maestras trabajamos en estrecha colaboración con las familias, por lo que me permitirá como docente transmitirles la importancia de un uso adecuado de los dispositivos digitales por parte de los

menores, así como proporcionarles consejos y recomendaciones sobre cómo racionalizar el uso de las pantallas y evaluar los recursos a los que acceden.

Bibliografía

American Psychological Association. (2019). *Digital guidelines: Promoting healthy technology use for children*. <https://www.apa.org/topics/social-media-internet/technology-use-children>

Aguasanta, M. E., Gallardo, I. M., Monsalve, L. y Fabregat, A. (2019). Análisis de recursos audiovisuales para Educación Infantil, Visibilidad de la diversidad en la APP Youtube Kids (Capítulo 16. Págs. 240-150). En Jiménez, A.S., Ordaz, O.G., Guzmán-Jaddy, K.M.H., Niño, N., Vázquez, L.L., Rique de Alvarenga, A.S.A, García,D., Apóstolo J., Martín, M.A., Cáceres, J. y Conde del Río, M.A. (Coors), La Convención sobre los derechos del Niño a debate 30 años después. Huelva: Consejo Independiente de Protección de la Infancia (CIPI) Colección Participación e Incidencia Política. <https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/71701/Congreso%20Infancia%202019%20cap.%2016%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Area, M. (2017). La metamorfosis digital del material didáctico tras el paréntesis Gutenberg. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa (RELATEC)*, 16 (2), 13-28. <https://relatec.unex.es/article/view/3083/2113>

Area, M. (2019). Guía para la producción y uso de materiales didácticos digitales. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/16086/Manuel%20Area%20GU%C3%8DA%20PARA%20LA%20PRODUCCI%C3%93N%20Y%20USO%20DE%20MATERIALES%20DID%C3%81CTICOS%20DIGITALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Asorey, E. y Gil, J. (2009). El placer de usar las TIC en el aula de Infantil. *CEE Participación Educativa*, 12, 110-119. <https://personales.unican.es/guerraf/TIC%20EDUCACI%C3%93N%20INFANTIL/las%20tics%20en%20el%20aula%20de%20infantl.pdf>

Chaudron, S., Di Gioia, R. y Gemo, M. (2018). Young children (0-8) and digital technology: A qualitative study across Europe. *JRC Science Hub*. <https://core.ac.uk/download/pdf/159629895.pdf>

Elias, N. y Sulkin, I. (2017). YouTube viewers in diapers: An exploration of factors associated with amount of toddlers' online viewing. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 11(3), 1-17. <https://cyberpsychology.eu/article/view/8559/7715>

Gabarda, V., Marín, D. y Romero, M.M. (2021). Evaluación de recursos digitales para población infantil. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 10(1), 135-153. <https://www.uco.es/ucopress/ojs/index.php/edmetic/article/view/13125>

Gallardo-Camacho, J., Lavín, E. y Sierra, J. (2020). Los programas infantiles de televisión y su consumo en diferido en España. *Icono 14*, 18 (1), 155-178. <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/1387/1607>

Gamito, R., Aristizabal, P. y Vizcarra, M.T. (2019). Sociedad Multipantalla: un reto educativo para familia y escuela. *Revista Prisma Social*, (25), 398-423. <https://revistaprismasocial.es/article/view/2689/3175>

Gómez, M. (2020). Uso de la robótica en la etapa de Educación Infantil. *Revista de Educación, Innovación y Formación*, 3, 142-155. https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/100725/1/reif3_8.pdf

INTEF. (2016). *Uso de las tecnologías por niños de hasta 8 años: Un estudio cualitativo en siete países*. https://intef.es/wp-content/uploads/2016/03/2016_0220-Informe_TIC_ninos_8years-INTEF.pdf

Mancera, J.T. (2017). *Representaciones Sociales de Género construidas por Programas Mediáticos para la Infancia* (Tesis de maestría). Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá. <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/14270/ManceraSu%E1rezJennyTatiana2018.pdf;jsessionid=78318A5A19F30122D2862C179388767E?sequence=1>

Marcos, M., Pérez, M. P., Cerezo, M. y Hernández, M. (2020). Infancia y contenidos audiovisuales online en España: Una aproximación al consumo y a la mediación parental en las plataformas OTT. *Icono14*, 18(2), 245-268. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7591112>

Melgarejo, I. y Rodríguez, M.M. (2012). Géneros y formatos en los canales infantiles politemáticos de televisión. *Revista de Comunicación Vivat Academia*, (120), 44-64.

Nogueira, M. A. y Ceinos, C. (2015). Influencia de la tablet en el desarrollo infantil: perspectivas y recomendaciones a tener en cuenta en la orientación familiar. *Tendencias Pedagógicas*, 26, 33-50. <https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/article/view/2120>

Paniagua, H. (2013). Impacto de las tecnologías de la información y la comunicación. *Pediatría Integral*, 17 (10), 686-693. <https://www.pediatriaintegral.es/wp-content/uploads/2014/03/Pediatr%c3%ada-Integral-XVII-10.pdf>

Paniagua, H. (2018). El impacto de las pantallas: televisión, ordenador y videojuegos. *Pediatría Integral*, 22(4), 178-186. [https://www.researchgate.net/publication/327012312 El impacto de las pantallas Television ordenador y videojuegos](https://www.researchgate.net/publication/327012312_El_impacto_de_las_pantallas_Televisi%u00f3n_ordena%u00f1ador_y_videojuegos)

Pattier, M.D. (2020). Mirando al futuro: cómo influir en educación a través de un canal de YouTube. *Tecnología Educativa Socializando Tus Experiencias*, 5 (1), 85-94. <https://tecedu.uho.edu.cu/index.php/tecedu/article/view/209/152>

Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil (Boletín Oficial de España nº4, 4 de enero de 2007) <https://www.boe.es/buscar/pdf/2007/BOE-A-2007-185-consolidado.pdf>

Regina de Miguel. (2020). ¡25 canales de YouTube para Infantil y Primaria imprescindibles! *EDUCACIÓN 3.0*. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/canales-youtube-infantil-primaria/>

Reid, Y. L., Radesky, J., Christakis, D., Moreno, M.A., Cross, C. y COUNCIL ON COMMUNICATIONS AND MEDIA. (2016). Children and Adolescents and Digital Media. *Pediatrics*, 138(5), 1-20. <https://pediatrics.aappublications.org/content/138/5/e20162593>

Sánchez-Labela (2016). La calidad de los dibujos animados en Internet. clan rtve, neox kidz y boing: plataformas de entretenimiento para el público infantil. *Index.comunicación*, 6 (2), 173-190.<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/43134/235-1105-1-PB-1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Torrecillas-Lacave, T. (2013). Los padres, ante el consumo televisivo de los hijos: Estilos de mediación. *Revista Latina de Comunicación Social*, 68, 27-54.
http://www.revistalatinacs.org/068/paper/968_CEU/RLCS_paper968.pdf

Tur, V. (2005). Aproximación a la medida empírica de la calidad del audiovisual dirigido a niños. *Comunicar. Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (25), 1-9.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2927261>

UNED. (2011). *Proyecto INNPACTO. Guía para la Evaluación Pedagógica de Material Audiovisual Educativa*.
[https://canal.uned.es/uploads/serialmaterial/Serie/1192/Guía para la evaluación pedagógica de material audiovisual.pdf](https://canal.uned.es/uploads/serialmaterial/Serie/1192/Gu%C3%ADa%20para%20la%20evaluaci%C3%B3n%20pedag%C3%B3gica%20de%20material%20audiovisual.pdf)

Vázquez, T. (2011). Educación informal. Configuración y valores de los protagonistas infantiles. *EDUTEC Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (35), 1-11.
<https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/6308/01220113012473.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Anexos

Anexo 1

Tabla 4.

Muestra de recursos audiovisuales de canales online

Canales online	Recursos audiovisuales
Blippi Español	<p>Blippi Español. (s.f.). <i>Aprende la Frutas con Blippi Español Video Educativa para Niños sobre Patio de Juegos Interior</i>. [Archivo de vídeo]. Youtube Kids. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=Cm3PBhG2VTU&list=UU4YImPQT-0kCh5joATwyhw&hl=es</p> <p>Blippi Español. (s.f.). <i>Aprende las Partes del Cuerpo con Blippi Español Videos Educativas para Niños</i>. [Archivo de vídeo]. Youtube Kids. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=DnRK7qs-NDE&list=UU4YImPQT-0kCh5joATwyhw&hl=es</p> <p>Blippi Español. (s.f.). <i>Blippi Aprende las Emociones con Calabazas de Halloween Videos de halloween para niños</i>. [Archivo de vídeo]. Youtube Kids. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=60zbcCQECD0&list=UU4YImPQT-0kCh5joATwyhw&hl=es</p> <p>Blippi Español. (s.f.). <i>Blippi Español Hundir o Flotar Experimentos Científicos Divertidos para Niños Videos Educativos</i>. [Archivo de vídeo]. Youtube Kids. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=U-MhashtMmM&list=UU4YImPQT-0kCh5joATwyhw&hl=es</p> <p>Blippi Español. (s.f.). <i>Blippi hace paletas de frutas Aprenda a comer saludablemente para los niños Videos educativos</i>. [Archivo de vídeo]. Youtube Kids. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=q5htAKnmclI&list=UU4YImPQT-0kCh5joATwyhw&hl=es</p>
CantaJuegoVEVO	<p>CantaJuegoVEVO. (s.f.). <i>CantaJuego – Chuchuwa</i>. [Archivo de vídeo]. Youtube Kids. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=8_RWPLfo8Xg&hl=es</p> <p>CantaJuegoVEVO. (s.f.). <i>CantaJuego - Croki Croki</i>. [Archivo de vídeo]. Youtube Kids. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=j6DRJcPff0k&list=UUP6YCSvxq2HEX33Sd-iC4zw&hl=es</p> <p>CantaJuegoVEVO. (s.f.). <i>CantaJuego - El Auto De Papa</i>. [Archivo de vídeo]. Youtube Kids. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=mqQiHGy0Afw&list=UUP6YCSvxq2HEX33Sd-iC4zw&hl=es</p>

	<p>CantaJuegoVEVO. (s.f.). <i>CantaJuego - Soy Una Taza (Version Mexico)</i>. [Archivo de vídeo]. Youtube Kids. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=cgEnBkmcpuQ&list=UUP6YCSvxq2HEX33Sd-iC4zw&hl=es</p> <p>CantaJuegoVEVO. (s.f.). <i>CantaJuego - Todo El Mundo En Esta Fiesta (Version Mexico)</i>. [Archivo de vídeo]. Youtube Kids. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=ZWQB8oVcG40&list=UUP6YCSvxq2HEX33Sd-iC4zw&hl=es</p>
<p>Cuentos Infantiles</p>	<p>Cuentos Infantiles. (s.f.). <i>Cuentos Infantiles: Cómo aprender modales en la mesa con el dragón Rufus</i>. [Archivo de vídeo]. Youtube Kids. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=uTj-Fx-R07w&list=UUjgRtV0zjOfsCP0_i3DjA8A&hl=es</p> <p>Cuentos Infantiles. (s.f.). <i>Cuentos Infantiles: El dragón Rufus aprende a respetar su turno de palabra [En Español]</i>. [Archivo de vídeo]. Youtube Kids. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=-6LzGs4Sd8I&list=UUjgRtV0zjOfsCP0_i3DjA8A&hl=es</p> <p>Cuentos Infantiles. (s.f.). <i>Cuentos Infantiles: El ratoncillo diminuto aprendió a ser ordenado [En Español]</i>. [Archivo de vídeo]. Youtube Kids. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=zDuBpa_o7EQ&list=UUjgRtV0zjOfsCP0_i3DjA8A&hl=es</p> <p>Cuentos Infantiles. (s.f.). <i>Cuentos Infantiles: La liebre y la tortuga [En Español]</i>. [Archivo de vídeo]. Youtube Kids. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=04ej7xvPaEs&list=UUjgRtV0zjOfsCP0_i3DjA8A&hl=es</p> <p>Cuentos Infantiles. (s.f.). <i>Cuentos Infantiles: Operación recogida de plásticos del mar, por Chelo [En Español]</i>. [Archivo de vídeo]. Youtube Kids. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=qjuLVRdnSfo&list=UUjgRtV0zjOfsCP0_i3DjA8A&hl=es</p>
<p>El Mundo de Luna</p>	<p>El Mundo de Luna. (s.f.). <i>El Mundo De Luna! - De Amarillo a Verde #Episodio Completo</i>. [Archivo de vídeo] Youtube Kids. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=LXQtzjhNoIE&list=UUggQhf35fbvZOosqcKm2AGA&hl=es</p> <p>El Mundo de Luna. (s.f.). <i>El Mundo De Luna! - ¿De Donde Viene La Lluvia? #Episodio completo</i>. [Archivo de vídeo] Youtube Kids. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=5WklF3JhTOI&list=UUggQhf35fbvZOosqcKm2AGA&hl=es</p> <p>El Mundo de Luna. (s.f.). <i>El Mundo De Luna! - Los Anillos De Saturno #Episodio Completo</i>. [Archivo de vídeo] Youtube Kids. Recuperado de:</p>

	<p>https://www.youtubekids.com/watch?v=dSzPgys55C8&list=UUggQhf35fbvZOosqcKm2AGA&hl=es</p> <p>El Mundo de Luna. (s.f.). <i>El Mundo De Luna! - El Arco Iris #Episodio Completo</i>. [Archivo de vídeo] Youtube Kids. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=Zp15zDANiRU&list=UUggQhf35fbvZOosqcKm2AGA&hl=es</p> <p>El Mundo de Luna. (s.f.). <i>El Mundo de Luna! - ¿Todo Nace de una Semilla? #Episodio Completo</i>. [Archivo de vídeo] Youtube Kids. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=KYHcfYyWHpM&list=UUggQhf35fbvZOosqcKm2AGA&hl=es</p>
<p>Peppa Pig Español Latino – Canal Oficial</p>	<p>Peppa Pig Español Latino – Canal Oficial. (s.f.). <i>Peppa Pig en Español Episodios completos Día de campamento Pepa la cerdita</i>. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=J9Ypi4yMSCk&list=UUrreHSUa5rnuCVDeO8dX4eA&hl=es</p> <p>Peppa Pig Español Latino – Canal Oficial. (s.f.). <i>Peppa Pig en Español Episodios completos El Dentista Pepa la cerdita</i>. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=dt64V77xjjE&list=UUrreHSUa5rnuCVDeO8dX4eA&hl=es</p> <p>Peppa Pig Español Latino – Canal Oficial. (s.f.). <i>Peppa Pig en Español Episodios completos Números HD Pepa la cerdita</i>. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=oIgkyzDHsRM&list=UUrreHSUa5rnuCVDeO8dX4eA&hl=es</p> <p>Peppa Pig Español Latino – Canal Oficial. (s.f.). <i>Peppa Pig en Español Episodios completos Regreso al colegio Pepa la cerdita</i>. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=SigqwnlrTXg&list=UUrreHSUa5rnuCVDeO8dX4eA&hl=es</p> <p>Peppa Pig Español Latino – Canal Oficial. (s.f.). <i>Peppa Pig en Español Episodios completos ¡Feliz cumpleaños, George! Pepa la cerdita</i>. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=6PEyU2X3wLI&list=UUrreHSUa5rnuCVDeO8dX4eA&hl=es</p>
<p>Smile and Learn- Español</p>	<p>Smile and Learn - Español. (s.f.). <i>Cómo lavarse los dientes paso a paso – Lavado de dientes para niños</i>. [Archivo de vídeo]. Youtube Kids. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=C_S8pmC2KMI&list=UUCZpm6436NiU_lcBAIEZmQ&hl=es</p> <p>Smile and Learn - Español. (s.f.). <i>Los animales para niños - Vocabulario - Animales Salvajes, animales de granja y animales acuáticos</i>. [Archivo</p>

	<p>de vídeo]. Youtube Kids. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=X1sQg4nxEe8&hl=es</p> <p>Smile and Learn - Español. (s.f.). <i>Las emociones básicas para niños - Alegría, tristeza, miedo, ira, asco y sorpresa</i>. [Archivo de vídeo]. Youtube Kids. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=qBZSIGo4N1k&hl=es</p> <p>Smile and Learn - Español. (s.f.). <i>Las frutas y las verduras para niños - Vocabulario para niños - Aprende nuevas palabras</i>. [Archivo de vídeo]. Youtube Kids. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=2Vm0XQDP6l0&hl=es</p> <p>Smile and Learn - Español. (s.f.). <i>YOGA para niños – Las posturas de los animales del mar – Tutorial para practicar yoga</i>. [Archivo de vídeo]. Youtube Kids. Recuperado de: https://www.youtubekids.com/watch?v=LOYxOzMUGAY&list=UUCZpm6436NiU_lcBAIEZmQ&hl=es</p>
--	--

Anexo 2

Tabla 8.

Guía de análisis de recursos audiovisuales

Guía de análisis de recursos audiovisuales
Datos del evaluador/a
Nombre/s, apellido/s:
Fecha de inicio-fin de análisis:
Datos de identificación del canal audiovisual
Título/denominación:
Link o enlace:
Público objetivo:
Plataforma en la que se integra:
Idioma/s:
Captura de pantalla:
Descripción narrativa
Dimensión audiovisual
Género:
Calidad técnica de los elementos: <i>Calidad visual (imagen y color), calidad auditiva (claridad y volumen del sonido), introducción de ruidos para la contextualización sin que sirvan de distracción, correspondencia imagen-palabra, uso correcto de silencios.</i>
Calidad estética: <i>Estética agradable, diseño adecuado a los destinatarios (líneas, formato, colores, tamaños...), duración adecuada, originalidad del material...</i>

Dimensión de contenido

Temática principal:

Nivel de interacción con el público:

Lenguaje:

Expresión oral (rica, media o pobre), lenguaje con contenido inapropiado, construcciones gramaticales y vocabulario, uso de coletillas, utilización de gestos para reforzar el lenguaje oral, ...

Contenidos y conductas:

Violencia física o verbal, contenido educativo, conductas asociales o prosociales, ... ¿El contenido icónico y textual refleja la diversidad funcional, de género, sexual cultural, etaria (de la misma edad), etc.?

¿Publicidad?

- Sí
- No

Dimensión pedagógica:

Enseñanza principal:

¿Se abordan los temas transversales? (Educación para la salud, educación ambiental, educación vial, solidaridad, ...)

Fomento de competencias básicas:

- Sí
 - No
-

¿Se abordan contenidos curriculares del segundo ciclo de Educación Infantil?

Comentarios finales

¿Cuál o cuáles son sus aspectos positivos o fortalezas?

¿Cuál o cuáles son sus aspectos negativos o debilidades?

Anexo 3

Cuestionario dirigido a familias con hijos de 3 a 6 años.

Mi nombre es Cristina Escolano y soy estudiante del Máster en Educación y Tecnologías de la Información y Comunicación en la Universidad de La Laguna.

Para mi Trabajo de Fin de Máster estoy realizando una investigación que pretende analizar las características educativas de una muestra de recursos audiovisuales de canales online, así como conocer la percepción que tienen las familias sobre el uso que realizan sus hijos sobre este tipo de recursos.

En esta segunda parte de la investigación, necesito la colaboración de familiares con hijos de 3 a 6 años que quieran compartir su experiencia y opinión. Por este motivo, agradecería que dedicara parte de su tiempo a cumplimentar este cuestionario online, totalmente anónimo y breve. Su participación será muy valiosa en esta investigación.

Los datos generados serán utilizados con fines de investigación y serán tratados de forma confidencial.

DATOS IDENTIFICATIVOS

¿Cuál es su género?

- Hombre
- Mujer

¿Cuál es su nivel de estudios formativos?

- Estudios Primarios
- E.S.O
- Bachillerato
- Estudios Superiores

¿Cuál es la edad de su hijo/a?

- 3 años
- 4 años
- 5 años
- 6 años

USO GENERAL SOBRE LOS DISPOSITIVOS DIGITALES

¿Cuántos dispositivos digitales tiene en el hogar?

(Nota: el término dispositivo digital incluye televisión, tablet, smartphone, ordenador, videoconsolas, notebook...)

- Entre 1 y 3 dispositivos digitales
- Entre 4 y 5 dispositivos digitales
- Entre 6 y 7 dispositivos digitales
- Más de 7 dispositivos digitales

¿Cuáles son los dispositivos que utiliza habitualmente su hijo/a? (Nota: se pueden marcar varias opciones)

- Teléfono móvil
- Tablet o Ipad
- Videoconsola
- Ordenador portátil o de sobremesa
- Televisión

¿Cuál es el tiempo diario que dedica su hijo/a al uso de los dispositivos digitales?

- Menos de 1 hora
- Entre 1 hora y 2 horas
- Entre 2 y 3 horas
- Entre 3 y 4 horas
- Más de 4 horas

¿Cómo suele utilizar su hijo/a los dispositivos digitales?

- Solo
- Con sus hermanos, primos o amigos
- Con algún adulto

¿Cuándo utiliza su hijo/a los dispositivos digitales?

- Libremente cuando le apetece
- Cuando recibe el permiso de un adulto
- Tiene un horario para utilizarlo

¿Para qué utiliza su hijo/a los dispositivos digitales? (Nota: se pueden marcar varias opciones)

- Ver películas, dibujos animados o series en canales online
- Ver vídeos en canales online
- Escuchar canciones infantiles en canales online
- Utilizar aplicaciones educativas
- Jugar a juegos
- Otro uso

¿Usted realiza un control sobre el tipo de uso que hace su hijo/a de los dispositivos digitales?

- Sí
- No

USO DE DISPOSITIVOS DIGITALES PARA VER RECURSOS AUDIOVISUALES

¿Su hijo/a ve recursos audiovisuales en los dispositivos digitales?

(Nota: el término recursos audiovisuales incluye: canciones infantiles, dibujos animados, películas, vídeos, ...)

- Sí
- No

¿Cuál es el tiempo diario que dedica su hijo/a a ver recursos audiovisuales?

- Menos de 1 hora
- Entre 1 y 2 horas
- Entre 2 y 3 horas
- Entre 3 y 4 horas
- Más de 4 horas

¿Cómo suele utilizar su hijo/a los dispositivos digitales cuando ve recursos audiovisuales?

- Solo
- Con sus hermanos, primos o amigos
- Con algún adulto

¿Usted supervisa el contenido de los recursos audiovisuales que ve su hijo/a?

- Sí
- No

¿En qué medida cree usted que los recursos audiovisuales que ve su hijo/a influyen en su proceso de enseñanza-aprendizaje?

- No influyen nada en su educación
- Influyen un poco en su educación
- Influyen mucho en su educación

¿En qué medida considera usted que los recursos audiovisuales que ve su hijo/a son educativos?

- Ninguno es educativo
- Algunos son educativos
- Todos son educativos

Para usted, ¿qué significa que un recurso audiovisual sea educativo?

¿Cuáles cree que son los beneficios o aspectos positivos de los videos que consume su hijo/a?

¿Cuáles cree que son los perjuicios o aspectos negativos de los videos que consume su hijo/a?

OTRAS PREGUNTAS

¿Le preocupa que su hijo/a haga un uso adecuado de los dispositivos digitales?

- Sí
- No

¿Ha enseñado a su hijo/a a hacer un uso adecuado de los dispositivos digitales?

- Sí
- No