
INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN PARA EL ANÁLISIS DE LAS IMÁGENES EN LA PROGRAMACIÓN INFANTIL DE LA TELEVISIÓN

AUTORAS (Por orden alfabético)

MARTÍNEZ GALLEGO, Sylvia (Silvia.martinez-gallego@uv.es)

PALAU PELLICER, Paloma (ppalau@uji.es)

PELLICER ESPAÑA, María del Carmen (pellicer@uji.es)

FECHAS

Realizado en la Universitat Jaume I de 01/01/2011 a 31/12/2012 como resultado del proyecto: *Estudio transversal de elementos de la programación televisiva infantil latinoamericana y su banda sonora por medio del análisis cualitativo y cuantitativo.*

Aceptado para su publicación: 30/04/2014

PALABRAS CLAVE

Instrumento, imagen, análisis cuantitativo, televisión, infancia.

Tool, image, quantitative analysis, television, infancy

ABSTRACT (RESUMEN)

El propósito de esta investigación ha sido acercarse de una forma diferente al estudio de las imágenes que visionan los niños y niñas en los documentos audiovisuales que consumen habitualmente. Consideramos que éstas son de suma importancia en la conformación de su universo gráfico. Así como del efecto que pueden tener en su educación y por tanto de la forma de entender el mundo que les rodea inundado de información visual. Presentamos un estudio de la imagen atendiendo a sus valores plásticos como objeto de análisis, ya que los consideramos ingredientes básicos para el desarrollo del pensamiento y la comunicación visual. Para ello, hemos llevado a cabo la definición y perfeccionamiento del diseño de nuestra plantilla de análisis, poniéndola a prueba mediante la validación por juicio de expertos lo cual nos ha permitido testear su fiabilidad y utilidad para un estudio futuro. Hemos conseguido por lo tanto contrastar la validez de la versión 2.0 de nuestra plantilla para análisis cuantitativo de imágenes y presentamos aquí un instrumento de observación para acercarnos a conocer qué ven los niños y niñas en los medios audiovisuales actuales y cuáles son las características de las imágenes que manejan.

The purpose of this research was to approach differently the study of images that children envision in the audiovisual documents they usually watch. Considering the importance of these images in shaping their graphic universe and the effect they can have on their education and way of understanding the world around them, now flooded with visual information. We have presented a study of the image as the object of analysis itself paying attention to its plastic values, that we consider basic ingredients for the development of thinking and visual communication. So we've carried out the definition and refinement of the design of our analysis template by testing it through validation by expert opinion, which has allowed us to test its reliability and usefulness for our future study. Therefore, we have managed to test the validity of the 2.0 version of our Template for quantitative image analysis and we present here an observation tool to get closer to knowing what children watch in today's media and what the characteristics of the images they handle are.

ANTECEDENTES

Analizamos las imágenes, sus aspectos más básicos son portadores de información fundamental. El modo de percibir cualquier imagen, no importa que esta sea naturalista, realista, abstracta, simbólica, etc., todas ellas son susceptibles de ser interpretadas, de modo inconsciente, condicionadas por su estructura básica.

Dicha estructura está ampliamente investigada y documentada por la teoría de la Gestalt (Arheim, 1985) y otros numerosos investigadores (Moliné, 1996; Acaso, 2006) que fundamentan sus investigaciones en dicha teoría para averiguar cómo se perciben las imágenes aplicando sus estudios a temas de su interés.

Con otra perspectiva, se ha investigado también, cómo se perciben las imágenes en la infancia (Vurpillot, 1985) o cómo se produce el desarrollo gráfico (Kellog, 1979; Jové, 1994). No obstante desde la vertiente de los *Mass Media*, ámbito en el que se produce el mayor consumo, hemos encontrado poca información específica sobre la imagen en España. En el sentido de cómo se percibe durante la infancia y cómo repercute en el desarrollo gráfico y en sus preferencias estéticas.

Sin embargo, en nuestro país la preocupación generalizada por las influencias negativas que se pueden derivar de los hábitos televisivos han generado estudios rigurosos sobre violencia simulada, o no, influencias culturales ajenas y otros enfoques importantes que ahondan en los hábitos y preferencias televisivas, sobre todo en la infancia y

adolescencia. De todos los estudios consultados, el Informe Pígalión sobre el impacto de la televisión en la infancia (Del Río, Álvarez, y Del Río, 2004), aporta mucha información centrada en España y permite obtener una visión global en la que podemos integrar el problema de la imagen, desde una perspectiva cultural del desarrollo infantil. Desarrollo que incluye la evolución gráfica y la alfabetización visual como modeladores y constructores de su realidad.

CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE VISUAL A TRAVÉS DE IMAGENES MEDIADAS

Cuando hablamos de la imagen dentro de los *Mass Media* tenemos que considerar que estamos hablando de una imagen mediada, imagen producida por seres humanos con las implicaciones personales que esto conlleva (García-Sípido, 2003: 65) además de las consignas pertinentes para la producción en cuanto a los contenidos (Acaso, 2006).

Existen diferentes trabajos sobre la influencia de la televisión en la infancia que hacen especial hincapié en los mensajes explícitos e implícitos, en temas preocupantes, como la violencia o el género, sin embargo son pocos los que estudian la imagen como objeto de análisis por sí misma. Los valores plásticos como la forma, el color, la textura, etc., son importantes para interpretar las imágenes pero no los únicos valores que aportan. Una forma o un color no son inocentes dentro de la estructura del mensaje, condicionan la forma de percibir, interpretar, apreciar la imagen y por tanto interfieren en el contexto en el que están integradas.

La imagen que consumen los niños y niñas ante el televisor forma parte de sus vidas desde hace décadas. Las imágenes suscitan muchos modos de lectura, en el artículo: “La proyección mediática de la televisión en la edad infantil. Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales” de Sacristán Romero (Sacristán Romero, F. 2006: 72), se analizan muchos aspectos de la influencia de la imagen televisiva, pero sobre todo lo resaltable es que los relaciona con el desarrollo gráfico infantil, desde otra mirada, bajo la influencia de los *Mass Media*. Muchas voces se manifiestan expresando esta necesidad y entre ellas hay que destacar el Informe sobre Orientaciones y Contenidos Prioritarios (Del Río, P., Álvarez, A. y Del Río, M. 2005), pues aborda el tema de la programación infantil en TV desde diversas perspectivas y permite integrar los estudios sobre la imagen con la propuesta que aquí se plantea.

En las aulas, niños y niñas de cualquier edad, desde que inician sus primeros garabatos con nombre, alrededor de los 3 años hasta la adolescencia e incluso más, tienen como

tema recurrente dibujar sus personajes favoritos de la “tele”. Esto es una realidad comprobada por numerosos de profesores y profesoras. ¿Por qué gustan tanto los dibujos animados? ¿Por qué gustan tanto el cine o los videojuegos? ¿Diferencian en edades tempranas la realidad de la ficción? La respuesta supera las posibilidades de esta investigación, nuestro trabajo se circunscribe al análisis de determinados aspectos importantes de la imagen, de la imagen filmica, de la imagen que consume la infancia y la adolescencia. Todos estos los elementos gráficos del alfabeto visual, el punto, la línea, el contorno, la dirección, el tono, el color, la textura, la escala, la dimensión y el movimiento, incluso la velocidad en la que se suceden, son los componentes de la imagen en los audiovisuales. Éstos son los ingredientes básicos que utilizamos para el desarrollo del pensamiento y la comunicación visual.

Los Medios tienen la espectacular capacidad de transmitir la información de una forma fácil y directa, son mensajes comprensibles, y no requieren un esfuerzo para quien los ve. La capacidad de la imagen para transmitir significados universales ha sido reconocida, aunque no analizada con intención explícita y esta es la perspectiva que aquí se propone. La situación actual exige una educación visual urgente, que proporcione herramientas apropiadas para la comprensión de un lenguaje universal e instantáneo que no respeta límites.

Por esta razón pretendemos conocer que ven los niños y niñas realizando un estudio a través de una plantilla de análisis en la que se han seleccionado los componentes que, en muchas ocasiones, han atraído nuestra atención en los dibujos que realizan. Dibujos que reflejan cada vez más sus programas favoritos de TV y en los que representan aquello que más les ha impactado, emocionado o preocupado y por supuesto todo lo que han aprendido, pero ¿cómo lo han aprendido?

Hay una estructura de aprendizaje audiovisual, (De Andrés Tripero, 2006:12) que apunta la posibilidad de una nueva psicopedagogía multimedia y el desarrollo de nuevas teorías de aprendizaje, pero es necesario conocer qué ven los niños y las niñas para poder interpretar lo que ven.

PLANTILLA DE ANÁLISIS DE IMÁGENES

Métodos utilizados

Nuestro propósito ha sido el estudio de la imagen a partir de sus componentes básicos. Este estudio forma parte del proyecto de investigación *Estudio transversal de elementos*

de la programación televisiva infantil latinoamericana y su banda sonora por medio del análisis cualitativo y cuantitativo.

Necesitamos un instrumento fiable que nos ayude a concretar aquellos aspectos que consideramos más relevantes. Un instrumento experimental, dinámico, sometido a todas las revisiones que se consideren necesarias para comprobar su validez. Para abordar el diseño de la plantilla de análisis Versión 2.0, hemos contado con la experiencia de la realización y puesta a prueba de la plantilla Versión 1.0, enmarcada dentro del proyecto, *La Banda sonora en la Televisión infantil y juvenil en el ámbito latinoamericano. Variables, impacto e influencia en la reducción del patrimonio sonoro*. Se publicó en 2010 en el libro *¿Qué escuchan los niños en la televisión?* cuya autora, junto con el grupo de investigación, es Amparo Porta, directora del proyecto. A partir de los resultados obtenidos en la primera versión se han ampliado los ítems de análisis y se han redefinido los conceptos con el fin de unificar criterios para su aplicación.

Sobre la bibliografía específica de los ítems de la propuesta, hemos revisado numerosos autores que analizan la imagen desde la vertiente de la percepción visual. La mayoría fundamentan su análisis en las investigaciones de Arnheim, (1985) por ello hemos recurrido principalmente a este autor como información primaria en cuanto a la percepción y el comportamiento de la imagen. En referencia a las teorías sobre la percepción infantil nos han sido de gran utilidad las investigaciones de Vurpillot, (1985) realizadas con niños y niñas de 0 a 6 años. En este caso, nos hemos basado en el análisis de la discriminación del contorno de las formas en edades tempranas y las diferentes trayectorias de apropiación, lectura y representación, según la edad. Utilizado como punto de partida en las variables en las que vamos a analizar la forma.

Sobre la necesidad de alfabetización visual, se ha consultado a expertos citados en la bibliografía, destacando especialmente Acaso, (2006,) por clarificar conceptos de función y análisis los mensajes visuales. También es muy interesante la aportación de Moliné, (1996), desde otro punto de vista, texto que trata sobre los procesos publicitarios en TV, incluyendo los anuncios dirigidos a la infancia y fundamentando su realización en las teorías de Piaget. Por otro lado, hemos dedicado especial atención a las investigaciones de Andrés Tripero, (2006) pues aborda numerosos aspectos de la imagen fílmica integrada en un todo audiovisual, y orienta su trabajo hacia la aplicación práctica de la alfabetización infantil. En este ámbito hay aportaciones prácticas de gran utilidad para el aprendizaje. Su análisis sobre la diferenciación entre lo real o fantástico

en la infancia nos ha sido muy útil. Las fuentes se han completado con nuevas informaciones, metodologías de investigación y aportaciones de dibujos infantiles.

Investigar las imágenes que atraen a los más jóvenes, cómo perciben sus características formales, color, tamaño, etc., forma parte de nuestra propuesta y, aunque el análisis se efectúe por medio de elementos independientes para un análisis cuantitativo, los resultados que se obtengan estarán integrados dentro de un análisis más global de tipo cualitativo (Informe 2012). Además, el Grupo Imagen de este proyecto está introduciendo una metodología de investigación basada en imágenes como proponen Marín (2011) y Roldán y Marín (2012), ya que para argumentar las posibilidades de las fuentes de esta investigación no es suficiente ofrecer solamente razonamientos verbales.

Visualización de programas televisivos infantiles. Programas infantiles que se han visualizado: *Los Lunis, Bob Esponja, Los pingüinos de Madagascar, Phineas y Ferb, Pokémon, Tom y Jerry, Dora la exploradora, Fanboy y ChumChum, Super 3, La Banda, Musitronia*, etc. Los programas seleccionados para validar la plantilla fueron: SUPER 3 (Barcelona); LA BANDA (Granada) y MUSITRONIA (Chile).

PROCESO DE ELABORACIÓN

El proceso de realización y validación del instrumento que presentamos, y que ya se ha realizado, presenta tres fases:

- a. Proceso plantilla Versión 2.0
- b. Plantilla Versión 2 .0
- c. Validación mediante el juicio de expertos.

PROCESO PLANTILLA VERSIÓN Nº 2

Exponemos a continuación los aspectos desarrollados con la plantilla versión 2.0. Las variables están agrupadas en tres apartados contenedores, sintaxis, referente y contexto, que definimos y desarrollamos a continuación para unificar criterios en la aplicación de la plantilla diseñada, Versión 2.0.

1. SINTAXIS

Son los elementos de contenido, de significación o concepto. La sintaxis visual consiste en unos mecanismos de estructuración de los elementos que componen una imagen, son las pautas generales que se usan para la construcción de mensajes y composiciones

visuales. De estas pautas depende en gran medida el modo de percibir lo que vemos. En un mensaje visual, los elementos básicos se interrelacionan activamente buscando hacer más comprensible su significado. A esto es a lo que llamamos composición y es un proceso válido si logra ser comprendido por el receptor. Esta comprensión pasa por la habilidad del comunicador visual para organizar, jerarquizar y desarrollar estos elementos.

Escenario

Es el espacio escénico, destinado para la representación de obras de diferente carácter. En el caso de los Mass Media pueden ser escenarios virtuales representando diferentes espacios, reales o no, donde se desarrolla la acción.

1.1. Forma/objeto: Este indicador se refiere al reconocimiento inmediato del objeto como contenido del producto visual. La forma es un signo gráfico con una superficie limitada por sus contornos. En la medida en que la forma de un objeto representa una mayor coincidencia con la realidad, se dice que tiene mayor grado de iconicidad. Los contornos de los objetos representados, Redondeados o Angulosos, nos permiten analizar cómo se recibe la impresión sensorial primaria de puntos clave. Se diferencia el primer plano, segundo plano y fondo con el fin de distinguir las diferencias entre ellos.

Color

Es una herramienta llena de información. Junto con la forma el color contribuye a la creación del espacio plástico visual, conforma distintos términos dentro del mismo espacio y ayuda al efecto de la perspectiva, genera ritmos de visualización dentro de la imagen y provoca sensación de movimiento. El criterio de selección de un color es importante puesto que transmite significados que varían según el contexto. Dentro de este apartado se han incluido dos indicadores.

1.2. Contraste/Diferenciación: Se analizan dos dimensiones opuestas Complementario y Armónico. Un principio de diseño utilizado para destacar, ofrecer variedad e interés o para crear un cierto sentimiento en la obra. El contraste lumínico induce a la percepción de puntos clave e induce al itinerario visual. Establecemos también el Primer plano, Segundo plano y Fondo.

1.3. Color dominante: El color dominante es el que más presencia tiene en la composición, un color subordinado es el segundo en jerarquía, el color acento es aquel que se emplea para llamar la atención sobre una parte en particular de la composición.

Fríos y Cálidos generalmente contrastan fuertemente con los colores dominantes y también funciona para establecer un equilibrio o más bien un balance compositivo. Se centra la atención en tres aspectos: Personajes, Objetos y Fondo.

2. REFERENTE:

El referente consiste en el objeto real al que se alude en una representación, es la realidad objetiva. Es, además, la base de toda comunicación y el referente es aquello a lo que alude el mensaje. Lo representado no es la realidad pero aunque puede o no parecerlo, abarcando una amplia gama de posibilidades. En este apartado se analizarán los personajes que intervienen en la narración. Los aspectos que se consideran se exponen a continuación.

Personajes:

2.1. Ubicación: Se refiere a la distribución de los elementos dentro de la escena. Según el lugar que ocupan se deriva la importancia que obtienen relacionada con el tamaño. Se considera la situación Centrada o Periférica tanto del personaje Principal, como Secundario 1 y Secundario 2.

2.2. Tamaño: Es relativo, depende de las correspondencias que se establecen entre las formas. En este caso, entre los diferentes personajes. Su importancia está relacionada con su ubicación en la escena. Se seleccionan para su análisis Grande o Pequeño, en cada uno de los personajes presentados: Principal, Secundario 1 y Secundario 2.

2.3. Estilo: Se refiere al aspecto general de los personajes. Se clasifican en Humanoide, cuando el personaje tiene una estructura humana reconocible aún con los estereotipos característicos de las películas infantiles, o Fantástico, cuando se representan animales o cosas como personajes. Se analizan los personajes Principal, Secundario 1 y Secundario 2.

3. CONTEXTO:

El contexto está constituido por un conjunto de circunstancias (como el lugar y el tiempo) que ayudan a la comprensión de un mensaje. Es el espacio donde transcurre la acción, un entorno físico o de situación a partir del cual se considera un hecho. El entorno en el que transcurre la narración puede ser la representación de un lugar real o fantástico con el conjunto de circunstancias en el que se produce el mensaje.

Espacio

3.1. Ambientación: Se refiere al conjunto de la escena que acoge a los personajes. Analizaremos los Lugares y Momentos desde las referencias de lo Real, Fantástica y Mixta.

Tiempo

3.2. Acción: Se refiere a la velocidad en la que sucede la acción, se considera la escena en su conjunto como Dinámica o Estática con las direcciones: Hacia la derecha, Hacia la izquierda y Frontal.

3.3. Movimiento: Está presente en el modo visual con mucha más frecuencia de lo que se reconoce explícitamente. Pero en esta investigación se analiza únicamente el movimiento real de los personajes Rápido o Lento con las direcciones: Hacia la derecha, Hacia la izquierda o Frontal.

PLANTILLA VERSIÓN 2.0 PARA ANÁLISIS CUANTITATIVO DE IMÁGENES

1. SINTAXIS Elementos de contenido de significación o concepto.		Conteo	Conteo	Conteo
1.1 ESCENARIO	Forma/objeto	Redondeadas	Angulosas	Sin determinar
	Primer plano			
	Segundo plano			
	Fondo			
1.2 COLOR	Contraste/Diferenciación	Complementario	Armónico	Sin determinar
	Primer plano			
	Segundo plano			
	Fondo			
1.3 COLOR	Color dominante	Fríos	Cálidos	Sin determinar
	Personajes			
	Objetos			
	Fondo			
2.REFERENTE		Conteo	Conteo	Conteo

Elementos referentes.				
2.1 PERSONAJES	Tamaño	Grande	Pequeño	Sin determinar
	Principal			
	Secundario 1			
	Secundario 2			
2.2 PERSONAJES	Ubicación	Centrada	Periférica	Sin determinar
	Principal			
	Secundario 1			
	Secundario 2			
2.3 PERSONAJES	Estilo	Humanoide	Fantástico	Sin determinar
	Principal			
	Secundario 1			
	Secundario 2			
3.CONTEXTO		Conteo	Conteo	Conteo
3.1 ESPACIO	Ambientación	Lugares	Momentos	Sin determinar
	Real			
	Fantástica			
	Mixta			
3.2 TIEMPO	Acción	Dinámica	Estática	Sin determinar
	Hacia la derecha			
	Hacia la izquierda			
	Frontal			
3.3 TIEMPO	Movimiento	Rápido	Lento	Sin determinar
	Hacia la derecha			
	Hacia la izquierda			
	Frontal			

Plantilla de análisis. Martínez, Palau, Pellicer. Mayo 2014. Artseduca.com

VALIDACIÓN MEDIANTE EL JUICIO DE EXPERTOS

VALIDACION PLANTILLA IMAGEN VERSIÓN 2.0

FECHA: La sesión de validación ha tenido lugar el 18 de abril de 2012.

LUGAR: ESCOLA D'ART I SUPERIOR DE DISSENY DE CASTELLÓ

TIEMPO EMPLEADO: Se realiza la sesión comenzando a las 11 de la mañana y dura aproximadamente 1h 30mn. Se realiza la evaluación sin realizar ningún descanso.

MUESTRA DE ESTUDIANTES:

- 1º curso de CFGS de Gráfica Publicitaria
- 1º curso de Grado en Diseño, Especialidad Diseño Gráfico

Participan 17 alumnos/as. Las edades son variadas pero todos ellos son mayores de 18 años. Consideramos que el perfil es adecuado, es un alumnado con una preparación artística amplia y especializada. Lo suficiente como para considerar que conocen y manejan bien los términos gráficos sobre los que les vamos a preguntar.

La plantilla 2.0 ha evolucionado con respecto a la elaborada anteriormente y, aunque consideramos que tal vez se deban todavía ajustar algunos parámetros, hemos querido ponerla a prueba para asegurarnos de que los ítems eran comprensibles y permiten el futuro estudio al que la queremos aplicar.

DATOS EVALUADORES

- M^a Carmen Pellicer España. Profesora de la UJI
- Sylvia Martínez Gallego. Profesora de la UV
- Pablo Ruiz. Profesor Responsable del grupo en la Escolad'Art i Superior de Disseny de Castelló

EJECUCION:

De todas las muestras que tenemos, escogemos tres ejemplos: Barcelona: SUPER 3 (Barcelona), La Banda (Granada), MUSITRONIA (Chile).

Trabajamos únicamente con las cabeceras de los programas y todos ellos son Programas Contenedor.

Se explica a los estudiantes en qué consiste la validación, que es lo que van a ver y tener que evaluar. Se comenta brevemente si tienen dudas sobre los conceptos que van a evaluar. Llegamos al acuerdo de facilitarles una única hoja de plantilla. En ella, utilizando las letras iniciales de cada ciudad (B) Barcelona, (Gr) Granada y (Ch) Chile, señalan los aspectos a resaltar que observan en cada uno de los programas.

PASE 1

Se realiza el visionado del fragmento dos veces, con y sin sonido. La primera para que observen el conjunto, familiarizándose con la imagen, y la segunda, para que rellenen una plantilla borrador.

PASE 2

Realizamos un debate para aclarar algunas dudas que van surgiendo y se procede al pase, también sin sonido para que rellenen la plantilla definitiva. En algún caso se nos pide la repetición del pase. Finalmente hacemos el último pase con sonido para observar cual es su actitud. Les ofrecimos la posibilidad de realizar cambios en sus valoraciones al terminar este último pase por si al introducir el sonido apreciaban cambios sustanciales.

OBSERVACIONES

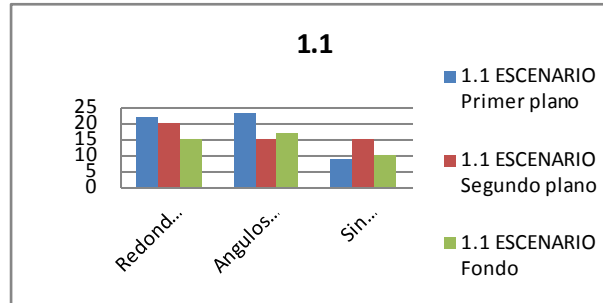
El aula donde se realizó la validación de la plantilla reunía las condiciones adecuadas para ello. Dispusimos de ordenador, proyector y pantalla. La visión era óptima así como el sonido. Hay que resaltar la facilidad que demostró el alumnado a la hora de entender los ítems planteados en la plantilla. Apenas hubo que hacer aclaraciones o explicaciones, como mucho, contrastaban significados entre ellos para acercarse a una idea común.

Cabría destacar también que, en su mayoría, expresaron que en la visión con sonido, les resultaba más complejo acercarse al análisis de la imagen. Esto corroboró que nuestra idea de que hacer los pases sin sonido resultaba más acertada. Facilitaba su concentración a la hora de poder analizar mejor la imagen.

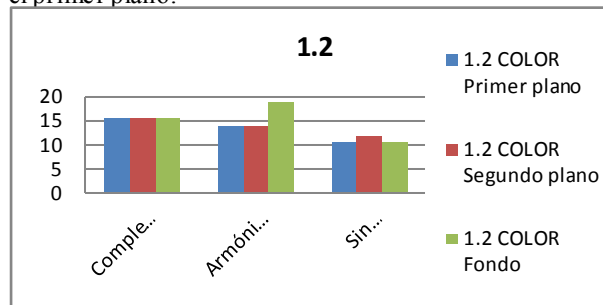
RESULTADOS

1. SINTAXIS

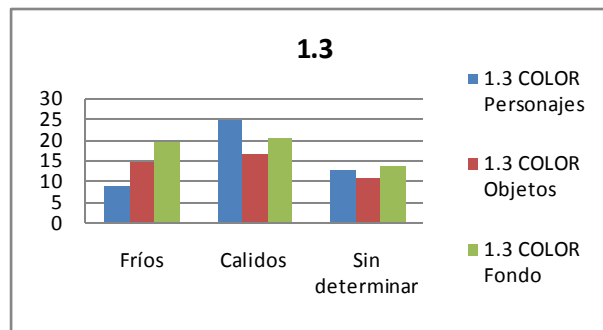
Elementos de contenido significación o concepto.



Porcentaje similar de formas redondeadas y angulosas en el primer plano.



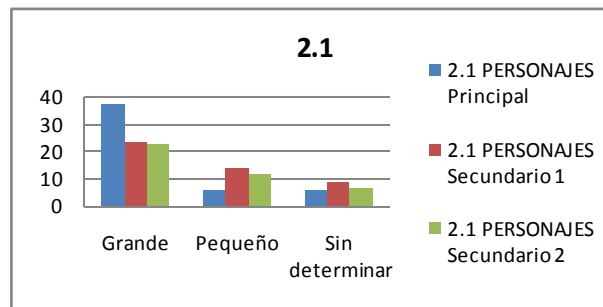
Destacamos la mayoría armónica en el fondo.



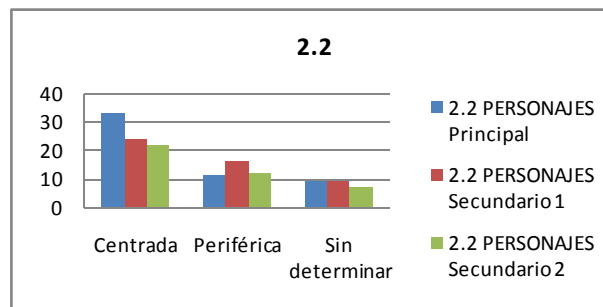
Predominio de cálidos, sobre todo en los personajes.

2. REFERENTE

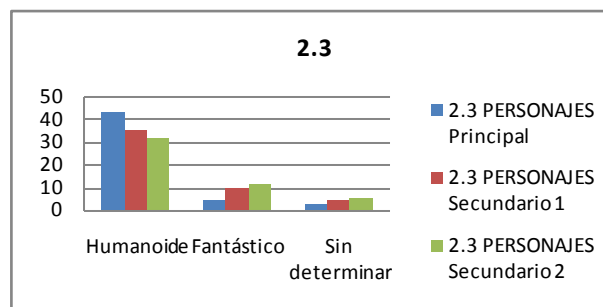
Elementos referentes.



Destacamos el alto porcentaje del personaje principal con tamaño grande que implica un modo básico de atraer la atención.

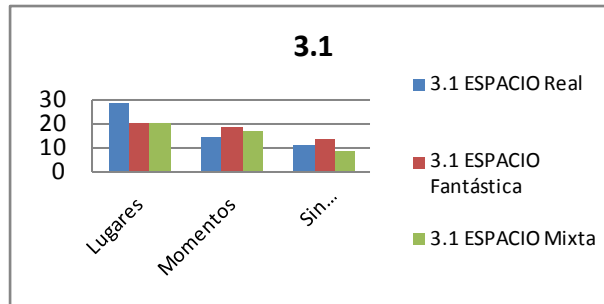


También en el personaje principal predomina una ubicación centrada.

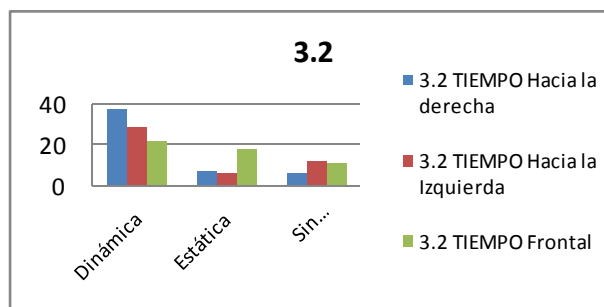


En las series analizadas los personajes presentan características humanas.

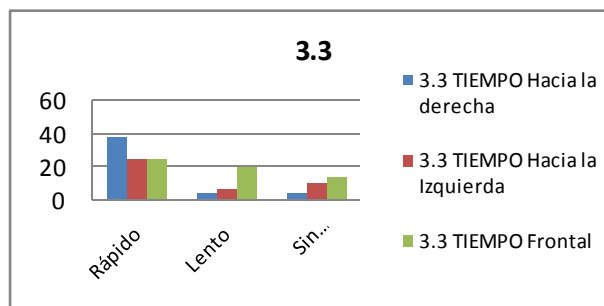
3. CONTEXTO



En los espacios representados predomina la representación de lugares reales.



El dinamismo de la escena tiene una marcada tendencia hacia la derecha.



La acción tiene una marcada tendencia a la rapidez con movimiento hacia la derecha.

ANÁLISIS GLOBAL

En los resultados de análisis del grupo de datos sobre la sintaxis, queremos destacar el exceso de proporción del apartado *sin determinar*. Habrá que probar con otros clips para comprobar si es debido a las características de la muestra analizada o bien se trata de revisar los ítems de este apartado. La forma y sobre todo el color, con los ítems expuestos, se analizaron sin problemas en la plantilla Versión 1.0. Estos ítems se ha conservado y se han comportado de un modo similar a la plantilla anterior.

El grupo referente parece mucho más claro en cuanto a comprensión de los ítems. Señalar sin ambigüedades el tamaño y la ubicación no presenta dificultades. En cuanto a la diferenciación entre humanoide y fantástico, pensábamos que podía crear algo de confusión pero no ha sido así, presenta una tendencia clara y hay un porcentaje muy bajo en el apartado “sin determinar”. Sobre el contexto, también consideramos que los ítems han sido bien comprendidos puesto que se explicó a los evaluadores lo que se buscaba. Consideramos que el instrumento de análisis ha funcionado correctamente sin descartar la necesidad de ajustar algunos apartados en nuevas aplicaciones de la plantilla.

CONCLUSIONES

La elaboración de esta plantillase ha iniciado por la necesidad de tener un instrumento que permita analizar las características básicas de imágenes de forma sistemática. Los datos que se obtengan permitirán realizar investigaciones cuantitativas y concretar los aspectos básicos de las imágenes que percibimos. Esto supone un intento de sistematizar el entorno visual actual que todos consumimos, sobre todo en la infancia.

No existen instrumentos de observación para conocer qué ven los niños y niñas en los medios audiovisuales actuales ni cuáles son las características de las imágenes que manejan. En este artículo hemos presentado el proceso seguido en la creación de una herramienta, sujeta todavía a múltiples revisiones, correcciones y matizaciones, de carácter cuantitativo y empírico. Todo ello, desde una mirada educativa que observa y cuestiona el entorno visual.

La imagen tiene repercusiones importantes en la construcción de la conciencia y el pensamiento, sobre todo en la infancia. Teniendo en cuenta que España es de los países europeos que más tiempo dedica al consumo televisivo es comprensible la preocupación existente por su impacto reflejado en los numerosos estudios que se han generado. Creemos que nuestra aportación es de gran importancia en cuanto que proporciona una herramienta de análisis de medios visuales de gran impacto. Conocer qué ven los niños y las niñas es importante para orientar su educación artística.

REFERENCIAS

- Acaso, M. (2006). *El lenguaje visual*. Barcelona: Paidós
- Arnheim, R. (1985). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza.

-
- De Andrés Tripero, T. (2006). *El desarrollo de la inteligencia filmica. La comprensión audiovisual y su evolución en la infancia y adolescencia*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia, CNICE Serie Informes.
- Del Río, M y Román, M. (2005). *Programación infantil de televisión: Orientaciones y contenidos prioritarios*. Madrid: Ministerio de trabajo y asuntos sociales, Instituto Oficial de Radio y Televisión.
- Del Río, P.; Álvarez, A. y Del Río, M. (2004). *Pigmalión. Informe sobre el impacto de la televisión en la infancia*. Madrid: Fundación Infancia Aprendizaje.
- García-Sípido, A. (2003). *Saber ver, una cuestión de aprendizaje. La educación visual a debate*. Arte, Individuo, y Sociedad, n. 15, pp.61-72.
- Jové, J. J. (1994). *El desarrollo de la expresión gráfica*. Barcelona: Horsori.
- Kellog, R. (1979). *Análisis de la expresión plástica del preescolar*. Madrid: Cincel-Kapelusz.
- Marín Viadel, R. (2011). *Infancia, mercado y educación artística*. Málaga: Algibe.
- Moliné, M. (1996). *La comunicación activa. Publicidad sólida*. Bilbao: Deusto.
- Roldán, J. y Marín Viadel, R. (2012). *Metodologías artísticas de investigación en educación*. Málaga: Aljibe.
- Sacristán Romero, F. (2006). *La proyección mediática de la televisión en la edad infantil. Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, n. 11, pp. 63-93.
- Vurpillot, E. (1985). *El mundo visual del niño*. Madrid: Siglo XXI.