

INVESTIGACIÓN

<https://doi.org/10.15198/seeci.2019.50.149-167>

Recibido: 14/10/2019 --- Aceptado: 18/10/2019 --- Publicado: 15/11/2019

USABILIDAD DE LOS SMARTPHONES EN LA INFANCIA: ESTUDIO DE CASO A TRAVÉS DE LA FOTOGRAFÍA**USABILITY OF SMARTPHONES IN CHILDHOOD: CASE STUDY THROUGH PHOTOGRAPHY****María M. Rodríguez-Rosell¹**: Universidad Católica de Murcia. España.
mmrodriguez@ucam.edu**Irene Melgarejo-Moreno**: Universidad Católica de Murcia. España.
imelgarejo@ucam.edu**RESUMEN**

Ver a niños de entre 3 y 6 años interaccionando con los smartphones forma parte de nuestro paisaje urbano más natural. Nos encontramos ante nativos digitales que hacen uso de diversas funcionalidades que poseen estos dispositivos, con el fin de acceder y consumir productos audiovisuales como videojuegos, fotografías, vídeos, etc. Son instrumentos diseñados bajo una estrategia de mercado, pensados para facilitar el acceso a juegos, vídeos y música en cualquier momento y lugar. Esto provoca la facilidad de acceso y uso de esta tecnología por parte de los pequeños, que, sin embargo, encuentran limitaciones en su uso, normalmente impuestas por los progenitores que son los que finalmente deben pautar los tiempos y los contenidos a los que se expondrán sus hijos. La toma de fotografía es una de las actividades más habituales realizada a través de un smartphone por los niños, además de jugar o ver documentos audiovisuales. La experiencia que planteamos convierte al pequeño en un sujeto activo de la propia investigación, ya que aparece en el centro del estudio como sujeto productor y no sólo como sujeto. Nos interesa saber cuál es la percepción que los niños de 5 años tienen del uso de los smartphones y, sobre todo, analizar cómo son en la práctica los productos fotográficos que son capaces de hacer. A través de una metodología caleidoscópica y del desarrollo de técnicas variadas abordamos esta realidad.

PALABRAS CLAVE: smartphone – infancia – fotografía – metodología caleidoscópica – competencia mediática – alfabetización – teléfono.

¹**María del Mar Rodríguez Rosell**: Profesora Adjunta Doctora en Ciencias de la Información. Secretaria Académica de la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación de la UCAM, Investigadora principal del *Grupo de Investigación Comunicación y Menores*.
mmrodriguez@ucam.edu

ABSTRACT

It is normal to see children between 3 and 6 years interacting with smartphones. They are digital natives who make use of various functionalities that these devices possess, in order to access and consume audiovisual products such as video games, photographs, videos, etc. Smartphones are instruments designed under a market strategy designed to facilitate access to games, videos and music at any time and place. Children easily access the use of this technology, who nevertheless find limitations in its use, normally imposed by the parents who donate those who finally must schedule the times and contents to which their children will be exposed. Photography is one of the most common activities carried out through a smartphone by children, in addition to playing or viewing audiovisual documents. The experience we propose turns the child into an active subject of the research itself as it appears in the center of the study as a producing subject and not only as a subject. We are interested to know what the perception that 5-year-old children have of using smartphones, and above all, to analyze how the photographic products they are capable of doing are in practice. We address this reality through a kaleidoscopic methodology and the development of varied techniques.

KEY WORDS: smartphone – childhood – photography – kaleidoscopic methodology – proficiency – literacy – phone.

USABILIDADE DOS SMARTPHONES NA INFÂNCIA: ESTUDO DO CASO ATRAVÉS DA FOTOGRAFIA

RESUMO

Ver a uma criança de 3 a 6 anos inter-relacionando com os smartphones forma parte de nossa paisagem urbana mais natural. Nos encontramos diante de nativos digitais que fazem uso de diversas funções que possuem estes dispositivos, com a finalidade de aceder e consumir produtos audiovisuais como videogames, fotografias, vídeos, etc. São instrumentos desenhados para uma estratégia de mercado, pensados para facilitar o acesso a jogos, vídeos, músicas, em qualquer momento e lugar. Isso provoca a facilidade de acesso e uso desta tecnologia por partes das crianças, que embora, encontram limitações no uso, normalmente impostas pelos pais que são os que finalmente devem pautar os tempos e os conteúdos que usaram seus filhos. A toma de fotografias é uma das atividades mais habituais feita pelas crianças através de um smartphone, ademais de jogar ou ver vídeos. A experiência que propomos converte a criança em um sujeito ativo da própria investigação, já que aparece no centro do estudo como sujeito produtor e não somente como sujeito. Nos interessa saber qual é a percepção que as crianças de 5 anos têm no uso dos smartphones e, sobretudo, analisar como são na prática os produtos fotográficos que são capazes de fazer. Através de uma metodologia caleidoscópica e do desenvolvimento de técnicas variadas abordamos esta realidade.

PALAVRAS CHAVE: smartphone – infância – fotografia – metodologia – caleidoscópica – habilidade mediática – alfabetização – telefone.

Cómo citar el artículo:

Rodríguez-Rosell, M. M. y Melgarejo-Moreno, I. (2019). Usabilidad de los smartphones en la infancia: estudio de caso a través de la fotografía. [Usability of smartphones in childhood: case study through photography]. *Revista de Comunicación de la SEECI*, (50), 149-167. doi: <http://doi.org/10.15198/seeci.2019.50.149-167>
Recuperado de <http://www.seeci.net/revista/index.php/seeci/article/view/624>

1. INTRODUCCIÓN

La relación entre la infancia y los dispositivos móviles es una realidad patente en la sociedad multipantalla. Hoy en día, el núcleo familiar es uno de los contextos propicios para que los menores de entre 3 y 6 años hagan uso de los smartphones y es ahí donde entran en relación directa aspectos como la usabilidad, los tiempos empleados en su manejo y la supervisión de los padres. Todo ello puede provocar conflictos entre el niño y los progenitores, sobre todo si se olvidan esos tres elementos básicos, aspectos clave que se deben tener en cuenta a la hora de que el menor entre en contacto directo con este tipo de tecnología. Como se viene enunciando por diversos autores en los últimos años, la relación existente entre la tecnología móvil, el menor y la familia se ha convertido en una 'fusión indisoluble' (González-Fernández, Salcines-Talledo y Ramírez-García, 2018; Pérez-Escoda y Contreras-Pulido, 2018) que implica nuevos métodos educativos y nuevos retos en el ámbito de la investigación sobre las implicaciones –sociales, educativas, comunicativas y familiares– que tienen estos sistemas para los menores. En este sentido, en la última década, el auge de esta relación ha propiciado diversos estudios que muestran el acceso que los menores tienen a la tecnología móvil: "Smartphone, menores y vulnerabilidades. Revisión de la literatura" (Martínez-Pastor, Catalina-García y López de Ayala-López; 2019), "Media Use by Kids age Zero to Eight" (Common Sense Media, 2017), "Equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares" (INE 2016), "Net Children Go Mobile. Riegos y oportunidades en Internet y uso de dispositivos móviles entre menores españoles (2010-2015)" (Garmendia, Jiménez, Casado y Mascheroni (2016), "Young Children (0-8) and Digital Technology: a qualitative exploratory study across seven countries" (Chaudron, 2015)", "Menores de edad y conectividad Móvil en España: Tablets y Smartphones" (Cánovas, García-De-Pablo, Oliaga-San-Atilano, Aboy-Ferrer (2014), "Digital generations. Children, young people and New Media" (Buckingham y Willet, 2013), entre otros. Este tipo de investigaciones señalan que el acceso a los smartphones se produce a muy temprana edad, por formar estos dispositivos parte del entorno familiar, convirtiéndose el uso de la tecnología móvil en algo cotidiano para los niños. Así, autores que se han centrado en el estudio de los niños en etapa preescolar destacan que en diversos países de Europa los menores de edades comprendidas entre los 0 y los 8 años de edad son propicios a la utilización de estos dispositivos móviles a los que acceden a través de sus progenitores. De hecho, el acceso y la conexión a Internet que hacen los menores, cuando nos centramos en edades que van de los 3 a 6, es frecuente (Chaudron, 2015).

Nos encontramos ante nativos digitales que interaccionan con los smartphones para hacer uso de diversas funcionalidades que poseen estos dispositivos, con el fin

de acceder y consumir productos audiovisuales como videojuegos, fotografías, vídeos, etc. Aspecto este que quedará reflejado a lo largo del estudio que aquí se presenta. En este sentido, estamos ante una herramienta tecnológica cuya finalidad, cuando hablamos de menores, es el entretenimiento. Pues como señalan Carrasco, Droguett, Huaiquil, Navarrete, Quiroz y Binimelis (2017) son instrumentos diseñados bajo una estrategia de mercado donde los dispositivos se diseñan para facilitar el acceso a juegos, vídeos y música en cualquier momento y lugar. Esto hace que de los 3 a 6 años de edad, los accesos suelen ser limitados y los padres se encuentren en la tesitura de tener que pautar los tiempos y los contenidos a los que se expondrán sus hijos. Es por ello, que el menor solo haga uso de unas pocas funcionalidades o APP de las múltiples que ofrece el smartphone. Así, en 2008 José Sánchez reflejaba la importancia de la brecha generacional entre los niños y sus progenitores, lo que provoca que en ocasiones los padres no sean capaces de entender lo que sus hijos experimentan con este tipo de instrumentos. Aquí entran en juego las pautas educativas que fomenten la alfabetización mediática desde edades tempranas; sin embargo, en los diversos estudios observamos cómo la inmersión entre el niño y la tecnología es positiva, "pero a su vez limitada y orientada por ciertos intereses, lo que implica que finalmente la alfabetización digital de los niños sólo cubre algunas áreas, y no necesariamente las más relevantes en materia educativa, donde nuevamente los conocimientos de los padres se transforman en una barrera" (Carrasco, Droguett, Huaiquil, Navarrete, Quiroz y Binimelis, 2017, p. 133).

Este estudio contempla al niño como prosumidor, capaz de generar contenidos a través de los dispositivos móviles, y no solo como consumidor de productos distribuidos mediante las APP, un niño capaz de capturar imágenes de la realidad que le rodea. Intentamos dar voz al niño a través de sus producciones, en este caso de sus fotografías, que podrán ser más o menos artísticas, más o menos perfectas, más o menos ajustadas a los principios fotográficos, pero que, sin duda, constituyen un objeto de estudio que manifiesta las destrezas que el niño puede adquirir con el manejo de un dispositivo móvil, que forma ya parte de su vida diaria. Las metodologías que tratan de acercarnos a realidades a través del uso de la imagen fija, no son nuevas. Recordemos la técnica del 'Fotovoz', esa manifestación cultural que permitía, allá por los años 80, sacar a la luz aquellos aspectos silenciados de la sociedad, para darles luz y generar la reflexión y el debate sobre ellos. A partir de ahí, la fotografía se posiciona como un elemento más a tener en cuenta en los proyectos de investigación de índole social, educativa, sanitaria..., hasta que en nuestros días contemplamos su implementación con los menores con el fin de generar participación en la mejora social desde las primeras etapas escolares (Doval, Martínez-Figueira, Raposo, 2013). Con esta metodología el niño se convierte en co-protagonista, capaz de generar sus propias fotografías y posteriormente de opinar, es decir, de dar una explicación al respecto. En el caso que nos ocupa, de argumentar el porqué del elemento fotografiado, su posición (angulación), enfoque, tipología de plano... Además, este método, facilita la observación de forma directa durante el proceso de toma de las fotografías, lo que demostrará las destrezas y habilidades tecnológicas que domina el niño. El vínculo entre el mundo de la fotografía y los menores no es nuevo; si cabe se ha acentuado más en los últimos

tiempos con la inclusión de las aplicaciones de 'cámara' dentro de los dispositivos móviles. Desde que nacen se exponen a ser fotografiados, cualquier evento o acción que realizan durante su infancia es susceptible de quedar inmortalizado por la cámara de un smartphone. Pero no solo son el sujeto a fotografiar sino que, conforme van creciendo, se convierten en avispidos fotógrafos amateur capaces de capturar sus propias imágenes con los dispositivos de sus padres. Porque más allá de ser un espacio para el juego virtual, el smartphone les posibilita otra serie de funcionalidades, en este caso, la de inmortalizar momentos como medio de expresión, de creatividad, de emoción e incluso de juego. Como ya hemos apuntado en estudios precedentes que han ocupado nuestro interés investigador:

El uso de la cámara, los smartphones y las tabletas para la captación de imágenes constituyen una tecnología capaz de favorecer la alfabetización audiovisual entre los menores que les permita su preparación para hacer frente a los nuevos entornos y a plataformas digitales, con el fin de que puedan ser tanto receptores críticos de la información que reciben, como productores responsables de sus propios mensajes visuales, capaces de hacer un uso correcto de los diferentes dispositivos móviles (Rodríguez-Rosell y Melgarejo-Moreno, 2018, p. 357).

En definitiva, la fotografía vinculada a los menores mediante el smartphone supone para este estudio, que el niño se convierta en protagonista y que tanto el proceso de captación de imágenes como las fotografías en sí, sean un instrumento válido y accesible en esta, y también para futuras investigaciones en las que el niño se convierta en la voz de sus destrezas y habilidades en alfabetización mediática.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal que plantea este estudio es conocer la realidad de uso que realizan los menores de los smartphones y, en concreto, de aquellas herramientas ligadas al ámbito de la fotografía. Por tanto, se pone de manifiesto una realidad científica poco estudiada, debido a la edad del sujeto a estudio: 5 años. Las investigaciones vinculadas con la infancia son escasas cuando nos centramos en aspectos que se salen del ámbito del juguete o la alimentación. Sin embargo, existen herramientas tecnológicas que, a día de hoy, forman parte del entorno cotidiano del niño como son los smartphones. Desde la más tierna infancia los menores conviven con esta tecnología y no es nada raro contemplar a niños haciendo uso de los mismos. No obstante, a estas edades tan tempranas, el uso del smartphone es limitado: acceso a vídeos, imágenes o videojuegos. De ahí, que sea interesante conocer el nivel de reconocimiento del niño ante determinadas aplicaciones y su destreza en el uso.

Hacer uso de una metodología caleidoscópica, dada la especial naturaleza que plantean los individuos a estudio durante estas edades. Por tanto, la metodología empleada se acerca al uso y a la implementación de herramientas variadas, diversas y complementarias que han permitido la observación de los niños desde múltiples perspectivas, sobre todo con el fin de conseguir resultados válidos y fiables.

Con esta investigación se pretende poner de manifiesto una realidad actual que nos va a permitir conocer la relación existente entre la fotografía y la infancia y que evidencia cómo el menor, a edades tempranas, es capaz de hacer frente a la competencia técnica y audiovisual a través de imágenes, por medio del uso de la herramienta cámara que los smartphones poseen.

3. METODOLOGÍA

Plantear una metodología en la que el objeto de estudio está vinculado con la infancia implica diferentes aspectos a tener en cuenta y entraña diversas adversidades que hay que afrontar por las peculiaridades del grupo etario al que nos enfrentamos. En este sentido, implementamos una metodología diseñada en base a diferentes perspectivas que abordan aspectos relacionados con enfoques visuales, verbales y manipulativos, como son: la toma de fotografías a través de smartphone, la manipulación de diferentes juguetes, el reconocimiento de aplicaciones (APP) y la charla distendida con los niños. Esto nos permite obtener una visión estereoscópica de la realidad observada y convierte al niño en protagonista del proceso investigador. Como ya indicaban en 2012 Ortiz, Prats y Baylina es necesario "promover investigaciones no sobre los niños/as sino para y con los niños/as", esto nos permitirá crear un ambiente idóneo y distendido para integrarlos de forma adecuada en el contexto donde deseamos que se desarrolle la experiencia.

En el caso de la investigación que nos ocupa, los lenguajes tendrán una presencia importante, ya que enfrentarnos a niños de 5 años de edad supone la elección del manejo de lenguajes con los que el menor se sienta cómodo y que sea capaz de decodificar con facilidad. En este sentido, una metodología basada en el lenguaje escrito entrañaría dificultades en la comunicación por la poca destreza y fluidez que presenta el niño en el manejo de la comunicación escrita -lo que se conoce como habilidades lectoescritoras-. Así, y atendiendo a investigaciones precedentes (Einarsdottir, 2010; Harris y Barne, 2009; Theobald y Kultti, 2012; Coleyshaw, Whitmarsh, Jopling y Hadfield, 2012), de entre los múltiples lenguajes que puede dominar con cierta destreza el niño, se opta en esta investigación por la comunicación oral y visual.

Con todos esos aspectos estaríamos llevando a cabo lo que Rodríguez-Rosell y Melgarejo-Moreno denominan una metodología caleidoscópica (2018) en la que se pone de manifiesto la voz protagonista del niño. Partiendo de un consentimiento informado (Castro-Zubizarreta, Caldeiro-Pedreira, Rodríguez-Rosell, 2018), se pone en práctica una metodología global en la que se contempla al niño como sujeto activo. Para ello, se han tenido muy en cuenta tres principios fundamentales que deben estar presentes en toda investigación en la que se incluya a menores: provisión, protección y participación. Al tratarse de una investigación en la que se incluye el uso de la tecnología por parte de los niños se debe buscar la libertad de participación, de ahí que las técnicas empleadas en el estudio inviten a ello. Así, se han empleado las conversaciones directas con niños, la toma de fotografías y la entrevista semiestructurada. Además, y aunque no forme parte de desarrollo completo de esta investigación, para contrastar la información recogida también se

ha realizado un *focus group* con los padres de los niños implicados en el proceso, lo que nos permitirá contrastar ambos datos en propuestas de investigación futuras. Para llevar a cabo un proceso científico en el que se fomente la autonomía, el contexto elegido para llevar a cabo las dinámicas diseñadas fue un punto de encuentro lejos del entorno escolar, de tal forma que el niño no pudiese asociar la escuela con el proceso en el que se iba a sumergir. El tiempo es otra de las claves en las investigaciones con niños, de ahí que las sesiones planteadas no hayan superado los 15 minutos de duración, sobre todo en lo que respecta a las conversaciones.

A continuación, exponemos las fases llevadas a cabo en el proceso investigador:

1. Conversaciones con niños, denominado fase Pre-test. Primera toma de contacto con el fin de romper las posibles barreras comunicativas de encontrarse en un contexto nuevo y con una persona desconocida y conseguir lanzar las preguntas de interés que deseamos respondan. Esta fase está compuesta por 21 preguntas abiertas, distribuidas en tres bloques: uso, tiempo y supervisión. La elección de la entrevista como herramienta se manifiesta como un recurso dinámico y fácil de adecuar al contexto y a la muestra a la que va dirigida, en este caso menores. Se opta por recurrir a la entrevista semiestructurada o también denominada entrevista etnográfica que otorga flexibilidad, pero permite seguir un patrón de preguntas previamente diseñadas, que, además, tal y como señalan los expertos en la materia, puede ser susceptible de adaptación y donde el entrevistador puede motivar e incluso intervenir para realizar aclaraciones (Díaz-Bravo, Torruco-García, Martínez-Hernández, Valera-Ruiz, 2013). Al estar dirigida a un target infantil, se ha tratado de conseguir una atmósfera distendida a través de la conversación amistosa con los más pequeños, donde el papel del entrevistador se ha limitado a dirigir la entrevista, a escuchar con atención y a no hacer interpretaciones 'in situ' sobre las respuestas de los más pequeños. En este sentido, se busca la realización de un trabajo de campo que permita obtener una visión cualitativa para entender los usos, los tiempos y la supervisión que detectan los menores cuando están expuestos a una tecnología concreta, el smartphone.

2. Toma de fotografías para conseguir obtener referencias visuales personales del uso del smartphone (Test). Durante el desarrollo de esta fase el niño tiene que interactuar con el smartphone y para ello, se le proporcionan diversos objetos cotidianos contenidos en un cubo: pelota, coche en miniatura, puzle, muñeca, muñeco, pala, cartas, silbato, botella, taza y lápices de colores que tendrá que fotografiar, además, de tener que tomar una fotografía de una persona. En esta fase de la investigación, se ha atendido a unos requisitos previos, puesto que el menor tiene que manipular un producto tecnológico concreto. Para ello, nos hemos guiado por las pautas elaboradas por la organización para el fomento, el avance y la promoción de la investigación social y de mercados en todo el mundo (ESOMAR, 2012). Así, se hace necesario tener el consentimiento de los padres y sobre todo el investigador debe tener especial cuidado en comprobar ciertos aspectos como: seguridad del producto que va a ser manipulado (smartphone) y la no participación en acciones que impliquen ilegalidad (exhibición de contenidos no aptos para determinadas edades). Este tipo de técnica, que algunos teóricos denominan

entrevista de juego, viene siendo utilizada cuando la muestra a estudio no supera los 7 años de edad (Freire, 2017). Es hasta esta edad cuando a los niños les encanta manipular y salen de la rutina de la mera entrevista verbal para introducirse en el mundo del juego donde interactuar con objetos que, en este caso, aportarán datos relevantes sobre la manipulación del smartphone y la identificación de alguna de sus aplicaciones (cámara), lo que coincide plenamente con la edad de la muestra utilizada en esta investigación que está enmarcada en los 5 años.

3. Entrevista semiestructurada (Post-test) que nos servirá para entender la fase anterior y en la que los niños puedan explicar aspectos relacionados con las fotografías realizadas: perspectiva, tipo de plano, colores, enfoque, objeto, encuadre, etc.

4. *Focus group* con padres. También se ha tratado de conocer la visión de los padres en uno de los temas que también puede arrojar datos relevantes sobre el uso que realizan los niños de los dispositivos móviles de sus padres en el entorno familiar. En este sentido, el grupo de discusión ha estado conformado por tres bloques temáticos que han dirigido la marcha de las conversaciones de los padres: uso (8 preguntas), tiempo (5 preguntas) y supervisión (8 preguntas). La elección de esta técnica de investigación se debe a que permite comprender las opiniones y actitudes ante determinados productos desde la percepción del usuario con calidad (Barrios y Costell, 2004; Ivankovich-Guillén y Araya-Quesada, 2011), en este caso el producto sería el smartphone y la percepción estaría enfocada en los usos, los tiempos y la supervisión que realizan a sus hijos cuando hacen uso del dispositivo móvil.

La investigación con niños implica que la muestra con la que se trabaja sea más reducida que cuando se trata de adultos. Sobre todo, por las técnicas empleadas para la recogida de datos que hace necesaria la máxima atención (observación) por parte del investigador. Este aspecto implica que los grupos de trabajo estén conformados por un grupo de niños (5 años) que se encuentran en el tercer curso de Educación Infantil. En total, el estudio recoge los datos aportados durante el proceso por una muestra de 55 niños pertenecientes a colegios concertados de la Región de Murcia. Así mismo, en la parte correspondiente al *focus group* han sido 6 los padres que han intervenido en esta parte del estudio. A través de la conversación dirigida y durante 30 minutos de duración, los progenitores han sido capaces de expresar aquellos aspectos que implican el uso, el tiempo y la supervisión de sus hijos cuando interactúan con smartphones. Las respuestas aportadas por los padres servirán en el futuro para realizar un análisis comparativo entre los datos conseguidos a través de las respuestas de los niños durante el proceso de la fase Pre-test de este estudio y los recogidos a través del *focus group*, enfrentando así dos realidades dispares.

Una vez realizado todo el trabajo de campo, tanto con los padres como con los niños, el grupo de trabajo entra en una fase de análisis de las grabaciones aportadas durante las fases de Pre-test y de *focus group*. En este sentido, al tratarse del uso de herramientas cualitativas, donde las preguntas realizadas son abiertas para dar pie a la conversación, la interpretación objetiva es fundamental, de ahí que se contraste la información aportada por los niños con la manifestada por los padres. También ha

sido necesario el análisis de contenido de las fotografías realizadas por niños y sus respectivas explicaciones aportadas por el Post-test. De esta forma, se han teniendo en cuenta elementos relacionados con el mundo de la imagen que implicaría el desarrollo de habilidades relacionadas con el ámbito del lenguaje audiovisual.

4. RESULTADOS

4.1. Pre-test

4.1.1. Pre-test. Uso

Tal y como se ha explicado anteriormente, en esta primera fase se atienden a preguntas de diferente naturaleza e intención. Bajo la denominación de *Uso* se dan respuesta a algunas cuestiones que se nos antojan relevantes para determinar la percepción que tienen los más pequeños de la usabilidad de aparatos tecnológicos como los smartphones.

¿Sabe reconocer un móvil? El 100% de los niños consultados saben reconocer un móvil, su apariencia y lo consideran un aparato tecnológico habitual.

¿Para qué dice que sirve? Son variadas las respuestas que ofrecen los niños ante esta pregunta, pero sin duda "Llamar" aparece entre las destacadas (80%), junto con "Jugar" (72,72%) o "Hacer fotos" (36,36%). Es obvio que entienden y asocian con el teléfono el principal uso que tiene, pero también lo encuentran como un aparato atractivo con el que poder jugar. Otras alternativas como la de "Ver fotos", "Descargar juegos" o "Ver productos audiovisuales" todavía no adquieren relevancia entre niños de estas edades no encontrándose estas respuestas más que en el 9,09 % de los entrevistados.

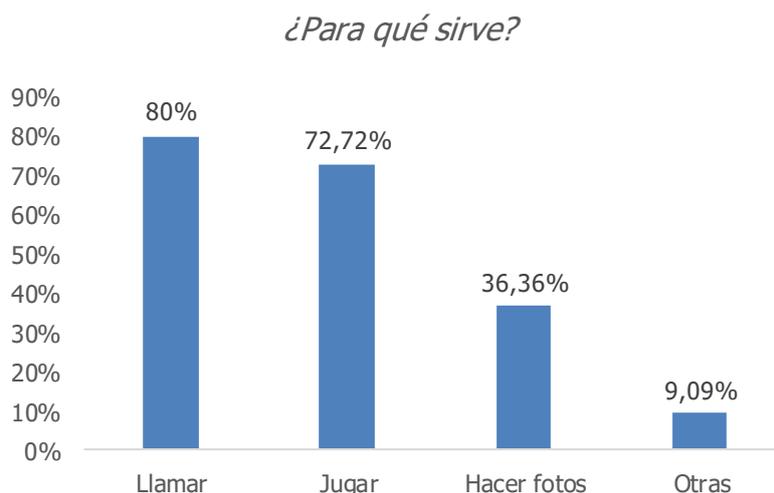


Gráfico 1: *¿Para qué sirve?*

Fuente: Elaboración propia.

En este sentido, resulta curiosa la comparativa que podemos hacer con otra de las respuestas incluidas en este apartado de *Uso* que se refiere, no ya al uso que

entiende el niño que debe tener el móvil, sino del uso real que le da. Ahora el tanto por ciento más elevado se sitúa en "Jugar" (100%). Sólo el 18,18% afirman que lo usan para "Llamar", lógico si atendemos a la edad de los entrevistados (5 años). Esta rotundidad en la respuesta que asocia el uso del móvil al juego da sentido a la aparición de una nueva pregunta que cuestiona a los niños sobre los juegos que utiliza en el móvil. Ninguna de las respuestas ofrece una alternativa clara sobre el nombre de un juego concreto, ya que muchos de ellos no saben determinar el nombre real de los juegos, pero sí asociarlo a la acción que desarrollan o a un personaje conocido por ellos ("a juegos de Spiderman", "de Pepa Pig", "juegos de cocina o maquillaje", "el juego de los pescados, de monstruos", "uno de una granja", "de carreras de motos"...). En ninguna de las respuestas encontradas se observa que haya presencia alguna de juegos educativos, asociados, por ejemplo, a alguna competencia básica específica del currículum de Educación Infantil como las competencias matemáticas o del lenguaje, entre otras.

¿Lo usa? ¿Le gusta usarlo? Es una pregunta de doble naturaleza que es contestada por los niños con una afirmación rotunda. Todos afirman al decir que lo usan y que les gusta usarlo (100%).

¿Dónde lo usa? ¿En qué sitios? El 71,12% de las respuestas obtenidas se refieren a entornos que se sitúan en el hogar (estancias, lugares o emplazamientos determinados dentro de sus viviendas). Así, el 36,36% sitúa el uso del mismo en su casa, otro tanto idéntico en el sofá y un 27,27% en su habitación. Sólo el 9,09% de ellos visualizan su uso en la calle o en el coche, y en el primero de los casos asociado a una actividad concreta ligada a un juego; así lo afirma uno de los participantes: "...o bien en la calle con mis padres, cuando salimos a cazar Pokemon".

¿Haces fotografías con el móvil? La gran mayoría de los entrevistados (81,81%) afirman utilizar el móvil para hacer fotografías, aunque curiosamente, en un momento anterior del encuentro ese uso ("Hacer fotos") no era de los más destacados, ya que solo el 35% lo contemplaba entre los usos habituales del teléfono móvil. Sólo un 18,19% dice no hacer fotografías con el mismo.

¿Haces fotografías con el móvil?

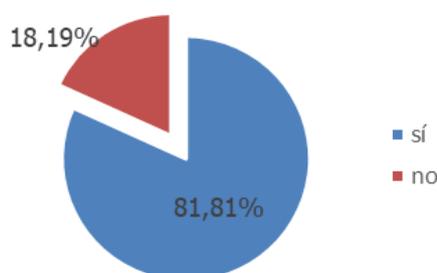


Gráfico 2: *¿Haces fotografías con el móvil?*

Fuente: Elaboración propia.

Al hilo de este uso de la imagen a través del móvil se les preguntó, además: "¿Revisas fotografías o vídeos en el móvil?" y en esta ocasión alrededor del 9% no supo qué contestar, otro 9% dijo que no y el aplastante 81,81% restante afirmó que sí.

Si comparamos las respuestas obtenidas en este aspecto de la imagen digital comprobamos que el niño no solo es capaz de consumir producto audiovisual sino de producir o crear este tipo de documentos desde edades tempranas, aunque no se pueda determinar la calidad de estos por el momento. Una de las cualidades que más valor aporta esta experiencia, a nuestro entender, es perseguir comprobar cómo los niños son capaces de "materializar" y no solo "opinar" sobre un hecho. La mayoría de las investigaciones que se hacen con niños plantean cuestiones que tienen que ver con una simple percepción frente a un hecho al que el niño se enfrenta, pero las investigaciones deben superar este nivel teórico y subir un escalón, ligado más a la práctica y a la cualidad, e intentar demostrar cuál es la realidad fehaciente del hecho concreto. De ahí que la entrevista se haya organizado en base a tres bloques diferenciados: el Pre-test, el Test y el Post-test, y es precisamente tomando como base estas preguntas relacionadas con la toma de fotografías que se diseña la parte posterior de la investigación del Test y el Post-test.

4.1.2. Pre-test. Tiempo

Dentro de esta primera fase mencionada (Pre-test) aparecen otro tipo de preguntas referidas al *Tiempo* de uso de la tecnología, aunque el concepto de tiempo en niños de estas edades sea todavía difuso y poco claro. Con 5 años de edad, el niño es capaz de reconocer la fase del día en la que se encuentra, pero sólo posee nociones básicas sobre el espacio, sin adquirir todavía una idea clara sobre él. Es un concepto abstracto difícil de comprender en esta fase del desarrollo evolutivo.

¿Cuándo puedes estar con el móvil? En esta ocasión las respuestas tienen que ver con la percepción que tienen los niños con el tiempo en el que no están en la escuela. El 72,72% de los niños relaciona ese concepto del "cuándo" con tiempo de ocio o en el que no hay ninguna actividad relevante ("fin de semana", "cuando no hay colegio", "en vacaciones", "cuando descanso", "cuando mi madre hace la comida", "en la piscina"...). El resto no define con claridad ese concepto temporal y se refiere a otros aspectos como el tener o no permiso de los padres para poder utilizarlo. Es decir, los niños tienen interiorizado que el uso del móvil se refiere a momentos de ocio, alejados del proceso de enseñanza/aprendizaje propio de las escuelas o de los entornos educativos.

Sin embargo, ante la pregunta *¿Durante cuánto tiempo?* las respuestas obtenidas son más claras pero también muy ambiguas. Un 63,63% considera que el tiempo que le dedica es poco, pero adecuado. La expresión que más utilizan los pequeños para definirlo es "un ratito", un 18,18% no sabe y sólo un 9,09% es capaz de definir con claridad la cantidad de tiempo "quince minutos", aunque en el desarrollo de la entrevista observamos que la exactitud en esta respuesta se debe a la orden dirigida de un adulto. No obstante, se añadió otra pregunta en la entrevista que incidía sobre

la percepción de la cantidad de tiempo empleado en su uso, y en este sentido, algo más de la mitad de ellos consideraban que el tiempo empleado estaba "bien" o era "mucho", mientras que el 36,36% afirmaba que el tiempo que lo usaban era "poco". Si se les pregunta *¿Te gustaría usarlo más?*, curiosamente casi un 65% afirman que no o que no saben (45,45% y 18,18% respectivamente) y solo un 36,36% de niños manifiestan un deseo expreso de seguir usándolo más tiempo del que disfrutaban hasta el momento.

¿Quién decide el tiempo? Más del 80% de los niños (81,81%) reconoce en sus padres a los adultos que deciden sobre el tiempo de uso siendo la proporción de 54,54% para las madres frente a una 27,27% para los padres. No obstante también se encuentran algunos casos aislados de menores que usan el móvil a escondidas o que se erigen como los que deciden cuánto tiempo utilizarlo (9,09%). En ningún caso han presentado como alternativa la existencia de otros familiares (tíos, hermanos, abuelos, etc...) que les impusieran límites temporales de uso.

Nos interesaba conocer si los niños reciben en su entorno familiar órdenes temporales claras antes de comenzar a usar el móvil y ante la pregunta *¿Antes de empezar a utilizar el móvil sabes cuánto tiempo puedes usarlo?* sólo un 27,27% de los niños afirmaban con rotundidad que sí; el resto bien no sabía contestar a esta pregunta (18,18%) o aseguraban que no, que en ningún momento habían recibido límites temporales de tiempo de uso (54,54%).

4.1.3. Pre-test.Supervisión

Especialmente enriquecedor y valioso este bloque de la entrevista ya que a través de las respuestas obtenidas se destacan aspectos poco previsibles. El bloque denominado *Supervisión* atiende a la realidad que viven los más pequeños al utilizar los móviles.

La gran mayoría de los niños entrevistados (90,90%) contestan que sí ante la pregunta *¿Tienes que pedir permiso para coger el móvil? ¿o lo coges cuando quieres?*, es lógico encontrar este porcentaje tan elevado debido a la edad de los participantes en el estudio (5 años); sólo un 9,09% dice no cumplir esta norma impuesta.

¿Estás solo/a utilizando el móvil o te acompañan tus padres/familiares? Algo más de la mitad de los participantes dicen estar solos (54,54%) cuando lo usan; sólo un 18,18% dicen estar acompañados por sus padres o por un hermano, y el resto dice sentirse acompañado aunque sus padres no se encuentren en la misma habitación que ellos.

Curiosamente la soledad no parece que sea el estado preferido por los pequeños a la hora de enfrentarse al uso del móvil. *¿Prefieres usar el móvil solo o con ayuda de los padres?* Podría pensarse a priori que los niños prefieren no tener la supervisión de los mayores, sin embargo, ninguno de los niños entrevistados manifiesta querer estar solo, el 36,36% prefiere la ayuda de sus padres y un 63,63% no contesta esta cuestión.

¿Estás solo/a utilizando el móvil o te acompañan tus padres/familiares?

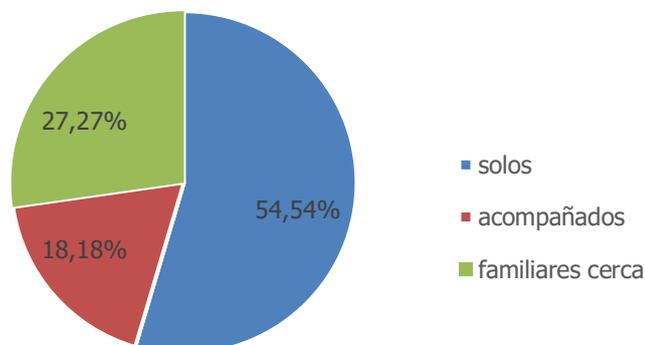


Gráfico 3: *¿Solo o acompañado?*

Fuente: Elaboración propia.

Qué tipo de contenidos pueden ver en el móvil es otra de nuestras inquietudes, y así se les pregunta: *¿Puedes ver en el móvil todo lo que quieres o deciden tus padres qué puedes ver y qué no?* El 54,54% dice poder ver todo lo que quiera, aunque algunos apuntan algunas restricciones: *"puedo todo, siempre que no sean "juegos de sangre", "puedo tener todos los juegos que no cuesten dinero"*. Cerca del 20% afirman que son sus padres (padre o madre) quienes deciden lo que se ve en el móvil. Algunos de ellos apuntan a la pillería para poder ver contenidos que sus padres no les permitirían y afirman *"me instalo aplicaciones cuando no están mis padres y luego las borro"*.

Un 80% afirma que *Hay aplicaciones descargadas en el móvil que le gustan*, mientras que el 20% restante no sabe o no contesta. Es decir, para los más pequeños hay contenidos atractivos descargados en los dispositivos móviles aunque son conscientes que hay un universo de productos al que no tienen acceso.

Se les pregunta en esta ocasión: *¿Hay aplicaciones que te gustaría usar pero que no te dejan? ¿Sabes cómo se llaman y en qué consisten?* Ninguno sabe dar un nombre exacto de ninguno de los programas que desearía, aunque sí tienen claro qué tipo de programas serían (normalmente juegos) o qué tipo de actividades (*"juegos de matar", "hacer fotografías", "juegos que cuestan dinero"*). No obstante se les pregunta *"¿Sabes dónde encontrar programas para el móvil?"* y el 72,72% dice saber cómo hacerlo a través de accesos directos que encuentran en la pantalla (iconos de tiendas virtuales). Un 27,27% restante dice que son otros los que instalan los programas (padres o hermano).

Terminaríamos esta primera fase Pre-test haciendo una pregunta relacionada con la actividad de hacer fotografías por medio del móvil. *¿Te dejan hacer fotos con el móvil?* A una gran mayoría (72,72%) parece que se les permite utilizar el móvil para

realizar esta actividad. Casi un 20% dice tener prohibida esa acción (y entre estos, algunos justifican ese hecho y dicen que no les dejan porque "llenen el móvil").

4.2. Test

Esta fase práctica de la investigación con niños se desarrolló en base a tres pasos: el primero de ellos consiste en que el menor sea capaz de hacer 3 fotografías de alguno de estos objetos: pelota, coche en miniatura, puzle, muñeca, muñeco, pala, cartas, silbato, botella, taza y lápices de colores. Todos ellos se encuentran en una caja y es el niño el que puede elegir con libertad los objetos y las fotografías.

Además de esto, al niño se le pedirá que haga una fotografía del rostro de una persona (fotografía/retrato del investigador que le ha formulado las preguntas).

Por último, se les pedirá que busquen en el móvil (en Galería) las fotografías que han hecho. Si no saben, el monitor les ayudará a buscarlas y ese hecho quedará plasmado en el diario de datos.

El objetivo de esta parte es analizar las fotografías obtenidas por los niños y describir cuáles son las cualidades o características principales de los objetos fotografiados desde un punto de vista técnico. No olvidemos que a estas edades comienzan a dominar la dimensión tecnológica, aunque no así la del lenguaje y la estética. Es decir, seguramente todos los niños sean capaces de hacer fotografías, y es realmente interesante analizar una fotografía hecha por un niño, ya que no están sujetos a las normas básicas que se enseñan en las escuelas de arte y que condicionan nuestra visión. Los niños no conocen la regla de los tercios ni la proporción aurea en la composición, pero sí persiguen una intencionalidad determinada al elegir ciertos parámetros para fijar un momento de la realidad.

El niño entiende la fotografía como algo entretenido y, sin duda, es un fantástico instrumento para desarrollar su creatividad y su capacidad de comunicación. Por eso, es tan interesante intentar descubrir el porqué de algunas fotografías encontradas, que atienden a un patrón común que persigue una intención. Para desarrollar este apartado destacaremos sólo cinco aspectos básicos: formato, encuadre, angulación, enfoque y tipo de plano.

El formato elegido en el 81% de los casos ha sido el vertical. Recordemos que el formato tiene que ver con la relación entre la altura y la anchura de la fotografía. Normalmente, los niños, cuando toman fotografías con una cámara de fotos convencional eligen el formato horizontal, dado que la forma de la misma cámara invita a esa posición. Algo parecido parece sucederles a los niños cuando lo que tienen entre las manos para fotografiar es un smartphone, cuyo formato es ya de por sí vertical (más alto que ancho). Por eso, no es de extrañar que un gran porcentaje de las imágenes obtenidas atiendan a ese formato, sin que la relación entre lo fotografiado y el formato en sí tengan relación aparente alguna.

Precisamente por el desconocimiento apuntado anteriormente que se refiere a la regla de los tercios, ese mismo porcentaje de imágenes (81,81%) presentan al objeto fotografiado en el centro de la composición. Sólo algunas sitúan el objeto a la derecha o a la izquierda, aunque todas ellas muestran líneas de horizonte rectas, paralelas al suelo, lo que provoca equilibrio en la muestra.

La angulación elegida para la toma de las fotografías es sobre todo picada (63,63%), ya que sitúan el móvil por encima del objeto a fotografiar lo que les obliga a bascular el aparato para encontrar al objeto requerido. No obstante, no olvidemos que el punto de vista de los niños es diferente al de los adultos, ya que son más bajos y eso provoca que su punto de vista normal esté siempre por debajo del de un adulto.

El desenfoque es una de las características que se repiten en prácticamente todas las tomas obtenidas (96,97%). La gran mayoría de las imágenes no están nítidas, lo que hace pensar en la poca destreza y estabilidad en el manejo de estos aparatos o a que le reservan más atención al objeto fotografiado que a su enfoque.

Respecto al tipo de plano hay variedad entre el conjunto de imágenes. Destacan los planos generales (63,63%) que atienden a un espacio amplio en el que queda encuadrado el objeto de un tamaño pequeño. También aparecen de forma destacada los planos detalle de objetos (18,18%) y en el caso de los retratos a persona todas las fotografías atendían a un correcto plano medio que organizaba la figura humana en el encuadre.



Imagen 1: Ejemplo de fotografías tomadas por los niños.

Fuente: Elaboración propia.

Un último aspecto a valorar se refiere a la búsqueda de las fotografías realizadas por los niños en el smartphone. Sólo un 36% de ellos supieron encontrarlas sin ayuda del entrevistador, y lo hicieron localizando la "Galería".

4.3. Post-test

En esta última fase se pidió a los niños que explicaran sus fotografías y destacaran algún elemento de ellas. No hay ningún aspecto técnico que resalte de sus composiciones: ni luz, ni color, ni angulación, ni tipo de plano. Sólo atienden al objeto en sí y a su gusto personal por el mismo (*"porque me gustan mucho los animales", "me gusta esa foto porque se ve un poco de cada", "porque se ve claramente la pelota y a mí me gusta el fútbol"...*).

5. CONCLUSIONES

Este tipo de experiencias son muy valiosas, pues convierten al niño en protagonista y su voz ofrece datos de primer nivel. Pese a encontrarnos con usuarios potenciales de los dispositivos móviles, estudios sobre estas edades, de los 3 a los 6 años, no son recurrentes en los trabajos de investigación, pese a que como demuestra este estudio, sus opiniones pueden ser muy valiosas para la mejora de este tipo de aplicaciones.

Una de las cuestiones detectadas es que los niños no demandan juegos educativos, cuando se les pregunta sobre qué juegos les gustan, en ningún momento se destaca ninguno en el que predomine lo educativo. Este aspecto, quizás tenga relación con la interiorización que tienen del uso del móvil para momentos de ocio y tiempo libre, que se alejan de procesos puramente académicos como los vinculados a los entornos educativos. Así, la gratuidad de las aplicaciones parece ser una característica a tener en cuenta, ya que son las apps más permitidas por los adultos. Y esta afirmación va más allá, porque los padres les permiten descargarse aplicaciones si son gratuitas, sin atender al contenido, a la edad, etc., lo que prima es la gratuidad.

Más de la mitad de los niños entrevistados no han recibido ninguna orden con un límite temporal claro antes de empezar a utilizar el móvil. Y otro dato preocupante es que la mitad de estos niños aseguran estar solos cuando utilizan el móvil. Dato que contrasta con el deseo de los niños de preferir estar acompañados o supervisados por los mayores. Resulta curioso que un alto porcentaje de niños no desee usar con más frecuencia el móvil, bajo nuestro punto de vista se debe a la corta edad de los niños, y se incrementaría en edades más avanzadas.

Un bajo porcentaje no fueron capaces de encontrar sus fotografías sin la ayuda del entrevistador, lo que nos hace pensar que su destreza tecnológica es todavía muy incipiente. Del mismo modo, no dominan los aspectos técnicos y del lenguaje de la composición fotográfica.

6. REFERENCIAS

Barrios, E. & Costell, E. (2004). Use of methods os research into consumer's opinions and attitudes in food research. *Food Sciencia and Technology International*, 10(6), 359-371. doi: <https://doi.org/10.1177/1082013204049386>

Rodríguez-Rosell, M. M. y Melgarejo-Moreno, I. *Usabilidad de los smartphones en la infancia: estudio de caso a través de la fotografía*

Buckingham, D. y Willet, R. (2013). (Ed.). *Digital generations. Children, young people and New Media*. London: Routledge.

Cánovas, G. (Dir.). (2014). *Menores de edad y conectividad Móvil en España*. Madrid: Protégeles.

Cánovas, G.; García-De-Pablo, A.; Oliaga-San-Atilano, A. y Aboy-Ferrer, I. (2014). Menores de edad y conectividad móvil en España: Tablets y Smartphones. Madrid: Centro de Seguridad en Internet para los Menores en España. Protégeles (dependiente Safer Internet Programme de la Comisión Europea). Recuperado de <https://cutt.ly/IepkhMG>

Carrasco Rivas, F.; Droguett Vocar, R.; Huaiquil Cantergiani, D.; Navarrete Turrieta, A.; Quiroz Silva, M. J. y Binimelis Espinoza, H. (2017). El uso de dispositivos móviles por niños: entre el consumo y el cuidado familiar. *CUHSO. CULTURA-HOMBRE-SOCIEDAD*, 1(27), 108-137. doi: <http://dx.doi.org/10.7770/cuhso-v27n1-art1191>

Castro-Zubizarreta, A.; Caldeiro-Pedreira, M.C. y Rodríguez-Rosell, M.M. (2018). El uso de smartphones y tablets en educación infantil. Una propuesta de investigación que empodera a la infancia. *Aula Abierta*. 47(3), 273-280. doi: <https://doi.org/10.17811/rifie.47.3.2018.273-280>

Chaudron, S. (2015). *Young Children (0-8) and Digital Technology: A qualitative exploratory study across seven countries*. Luxembourg: Publications Office of the European Union. doi: <https://doi.org/10.2760/294383>

Coleyshaw, L.; Whitmarsh, J.; Jopling, M. & Hadfield, M. (2012). *Listening to children's perspectives: improving the quality of provision in early year settings. Part of the Longitudinal Study of Early Years Professional Status*. Research Report DFE-RR239b, University of Wolverhampton.

Common Sense Media. (2017). *Media Use by Kids age Zero to Eight*. Recuperado de <https://cutt.ly/tepkfbt>

Díaz-Bravo, L.; Torruco-García, U.; Martínez-Hernández, M. y Varela-Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2(7), 162-167. doi: [https://doi.org/10.1016/S2007-5057\(13\)72706-6](https://doi.org/10.1016/S2007-5057(13)72706-6)

Doval, M. I.; Martínez-Figueira y M. E., Raposo, M. (2013). La voz de sus ojos: la participación de los escolares mediante Fotovoz. *Revista de Investigación en Educación*, 11(3), 150-171.

Einarsdottir, J. (2010). We can decide what do play! Children's perception of quality in an Icelandic playschool. *Early Education and Development*, 16(4), 469-488. doi: https://doi.org/10.1207/s15566935eed1604_7

- ESOMAR (2012). Guía ESOMAR para entrevistas a niños y jóvenes. *World Research Codes and Guidelines*, 1-7. Recuperado de <https://cutt.ly/ZepkaDt>
- Freire, M., (2017). La entrevista de juego. *Revista uruguaya de Psicoanálisis* (en línea), (124), 137-173.
- Garmendia, M.; Jiménez, E., Casado, M.A. y Mascheroni, G. (2016). Net Children Go Mobile: Riesgos y oportunidades en internet y el uso de dispositivos móviles entre menores españoles (2010-2015). Madrid: Red.es./Universidad del País Vasco/ Euskal Herriko Unibertsitatea.
- González-Fernández, N.; Salcines-Talledo, I. y Ramírez-García, A. (2018). Dispositivos móviles –smartphones y tablets- y comunicación en familia. Diseño de un focus group. *Prisma Social*, (20), 21-39.
- Harris, K. y Barnes, S. (2009). Male teacher, female teacher: Exploring children's perspectives of teachers' roles in kindergartens. *Early Child Development and Care*, 179(2), 167-181. doi: <https://doi.org/10.1080/03004430802667005>
- INE (2016). Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. Año 2016. Recuperado de <https://goo.gl/BXapRi>
- Ivankovich-Guillén, C. y Araya-Quesada, Y. (2011). Focus group: técnica de investigación cualitativa en investigación de mercados. *Ciencias Económicas*, 29(1), 545-554.
- Martínez-Pastor, E.; Catalina-García, B. y López-De-Ayala-López, M. C. (2019). Smartphone, menores y vulnerabilidades. Revisión de la literatura. *Revista Mediterránea de comunicación*, 10(2), 257-268. doi: <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2019.10.2.5>
- Ortíz, A.; Prats, M. y Baylina, M. (2012). Métodos visuales y geografías de la infancia: dibujando el entorno cotidiano. *Scripta Nova*, 16(400).
- Pérez-Escoda, A. y Contreras, P. (2018). Smartphone y redes sociales para el desarrollo de competencias mediáticas y digitales en niños y adolescentes: Musical.ly. *Aula Abierta*, 47(3), 281-290. doi: <https://doi.org/10.17811/rifie.47.3.2018.281-290>
- Rodríguez-Rosell, M. M. y Melgarejo-Moreno, I. (2018). Metodología caleidoscópica como herramienta para el estudio de los smartphones y los niños como protagonistas. En: X., Martínez; C. J., Santos-Martínez y J., Puche (Coords.). *Nueva enseñanza superior a partir de las TIC*, (pp. 345-360). Barcelona: Gedisa.
- Sánchez, J. (2008). La infancia en la sociedad del conocimiento. *CTS. Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 4(11), 23-43.

Theobald, M.A. y Kulti, A. (2012). Investigating child participation in the everyday talk of teacher and children in a preparatory year. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 13(3), 210-225. doi: <https://doi.org/10.2304/ciec.2012.13.3.210>

AUTORAS:

María del Mar Rodríguez Rosell

Doctora en Ciencias de la Información. Licenciada en Ciencias de la Información en la rama de Comunicación Visual y Auditiva. Secretaria Académica de la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación de la Universidad Católica de Murcia. Profesora acreditada en la categoría Contratado Doctor por la ANECA, con un Sexenio de investigación y Profesora Adjunta en los Grados de Comunicación, Periodismo y Publicidad y RR.PP. de la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación y del Grado en Turismo de la Facultad de Ciencias Jurídicas y de la Empresa. Investigadora Principal del *Grupo de Investigación Comunicación y Menores*. Miembro de la Red Alfamed, de la Red de Excelencia de Educación Mediática (EDUMED) y Staff Directivo del Proyecto Educlips.

mmrodriguez@ucam.edu

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0003-0837-8473>

Google Scholar: <https://scholar.google.es/citations?user=mwthuqUAAAAJ&hl=en>

ResearchGate: https://www.researchgate.net/profile/M_Del_Mar_Rodriguez_Rosell2

Academia.edu:

<https://ucam.academia.edu/Mar%C3%ADadelMarRodr%C3%ADguezRosell>

Irene Melgarejo Moreno

Doctora en Dirección de Comunicación. Premio Extraordinario de Doctorado en Ciencias Sociales. Diplomada en Estudios Avanzados de Comunicación y Publicidad y RR.PP., Licenciada en Comunicación Audiovisual con especialidad en radio y televisión. Profesora Ayudante Doctor en los Grados de Educación Infantil, Educación Primaria, Comunicación Audiovisual, Periodismo, Publicidad y RR.PP. de la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación de la Universidad Católica de Murcia y en el Grado de Turismo de la Facultad de Ciencias Jurídicas y de la Empresa. Miembro del *Grupo de Investigación Comunicación y Menores* y Staff Directivo del Proyecto Educlips.

imelgarejo@ucam.edu

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0001-9102-905X>

Google Scholar: https://scholar.google.es/citations?user=Cay_1RgAAAAJ&hl=es

ResearchGate: https://www.researchgate.net/profile/Irene_Melgarejo_Moreno

Academia.edu: <http://independent.academia.edu/IreneMelgarejoMoreno>