



Universidad
Internacional
de Andalucía

TÍTULO

EXPLORANDO NUEVAS DIMENSIONES
PROPUESTA DE SEGMENTOS PARA PROGRAMA BUBUSKISKI

AUTORA

Karla Vilcapoma Yuli

Esta edición electrónica ha sido realizada en 2025

Tutora	Dra. Amor Pérez Rodríguez
Instituciones	Universidad Internacional de Andalucía; Universidad de Huelva
Curso	<i>Máster Universitario en Comunicación y Educación Audiovisual (2024/25)</i>
©	Carla Vilcapoma Yuli
©	De esta edición: Universidad Internacional de Andalucía
Fecha documento	2025



Universidad
Internacional
de Andalucía



**Atribución-NoComercial-SinDerivadas
4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)**

Para más información:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.en>

Trabajo Fin de Máster
Profesionalizador (TFP)
Curso Académico 2024-2025



Explorando nuevas dimensiones

**PROPUESTA DE SEGMENTOS
PARA PROGRAMA BUBUSKISKI**



Máster en Comunicación y
Educación Audiovisual



Universidad
de Huelva

un
i Universidad
Internacional
de Andalucía
A

Autora: Karla Vilcapoma Yuli

ORCID: 0000-0002-7227-9499

Tutora: Dra. Amor Pérez- Rodríguez

ORCID: 0000-0001-8312-5412

Explorando nuevas dimensiones: Propuesta de Segmentos para Programa Bubuskiski

Trabajo Final de Prácticas (TFP)

Máster de Comunicación y Educación Audiovisual

Karla Vilcapoma Yuli (0000-0002-7227-9499)

Directora: Dra. Amor Pérez- Rodríguez (0000-0001-8312-5412)

Universidad de Huelva | Universidad Internacional de Andalucía, 2023



ÍNDICE

I. Introducción

Introducción y justificación del trabajo.....	2
---	---

II. Fundamentación Teórica

2.1 Alfabetización mediática.....	5
--	----------

2.1.1 Definición y evolución del concepto.....	5
--	---

2.1.2 Características.....	6
----------------------------	---

2.1.3 Estudios investigativos: Alfabetización Mediática.....	8
--	---

2.2 El papel del juego, arte y música en el aprendizaje.....	8
---	----------

2.2.1 Enfoque lúdico y artístico en el desarrollo infantil.....	9
---	---

2.2.2 Juego simbólico y aprendizaje significativo.....	9
--	---

2.2.3 La música como herramienta emocional y cognitiva.....	10
---	----

2.2.4 El arte como forma de expresión crítica y creativa.....	10
---	----

2.3 El títere como recurso didáctico

educomunicativo.....	11
-----------------------------	-----------

2.3.1 Historia y uso del títere en entornos educativos y televisivos.....	11
---	----

2.3.2 Beneficios del títere en el desarrollo.....	12
---	----

III. Contexto Institucional

3.1. Qué es Medialab y Uniradio de UHU.....	15
---	----

3.2. Funciones y servicios que ofrecen.....	17
---	----

3.3. Perfil del equipo de trabajo.....	18
--	----

3.4. Naturaleza y descripción del Programa Bubuskiski.....	18
--	----

3.5 Creación de videos cortos AMIBOX.....	20
---	----

IV. Objetivos

4.1. Objetivo general.....	22
----------------------------	----

4.2. Objetivos específicos.....	22
---------------------------------	----

V. Propuesta de intervención Educomunicativa

5.1. Justificación de la propuesta.....	24
---	----

5.2. Destinatarios.....	26
-------------------------	----

5.3 Diseño de criterios de calidad para contenido audiovisual	26
---	----

5.4 Elaboración de capítulos Amibox que integren música, arte y participación interactiva como segmentos.....	35
---	----

5.5. Plan de actividades: Cronograma.....	42
---	----

5.6. Recursos humanos, materiales y económicos.....	44
---	----

5.7. Resultados previsibles y prospectiva de futuro.....	45
--	----

VI. Limitaciones

6.1. Limitaciones de la propuesta.....	47
--	----

VII. Autovaloración crítica de las prácticas

7.1 Descripción del entorno de prácticas.....	49
---	----

VIII. REFERENCIAS

Referencias.....	52
------------------	----

IX ANEXOS

Diario descriptivo de observación de actividades.....	59
---	----

Fotografías de realización de prácticas.....	71
--	----

INDICE DE TABLAS

TABLA 1 CRITERIOS DE CALIDAD PARA ANALIZAR PROGRAMA EDUCATIVO INFANTIL	27
--	----

TABLA 2 CRITERIOS DE CALIDAD CAPÍTULO DE AMIBOX BUBUSKISKI: EL RESPETO EN LAS CANCIONES	32
--	----

TABLA 3 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	42
---	----

Agradecimientos

Agradezco a todos los profesores del Máster por haber fomentado mi juicio crítico frente al contexto digital actual. Asimismo, a mis padres, familiares y a Dios por darme el apoyo y motivación. Espero poder contribuir a la comunidad universitaria e investigadora sobre la creación de contenido audiovisual para alfabetizar mediáticamente a niños que son el futuro del país mediante el programa educativo de Amibox con Bubuskiski.

I. Introducción

1. Introducción y Justificación del Trabajo

A raíz de la pandemia la educación virtual fue empleada para poder continuar con la enseñanza en niños. Esto develó que el empleo de la tecnología no solo pudo servir para poder brindar cercanía en el ámbito social, empresarial, sino también en el aspecto educativo. Considero que se asume un desafío para docentes y comunicadores, ya que ante cualquier producto audiovisual o materia no basta solo con el contenido, sino también con la forma en la que esta se presenta para mantener la continua atención en el público.

La necesidad de mejorar el entorno de aprendizaje y convertirlo en un espacio de trabajo y ocio a pesar de su virtualidad ha llevado a que se incluyan recursos didácticos interactivos para llegar al estudiante o al público infantil. Un claro ejemplo son los programas educativos que utilizan marionetas o títeres para crear relación de confianza dentro del espacio virtual. Además, el aprendizaje se fomenta cuando existe un ambiente de juego y diversión mientras se explica (Benalcázar Chicaiza et al., 2023).

Niella (2019) coincide en que el títere en la infancia funciona como recurso didáctico interactivo que fomenta la reflexión, espontaneidad, imaginación y confianza desde un ambiente adecuado. Considero que dentro de las oportunidades de expresión para un correcto funcionamiento se encuentra la historia, narrativa y emociones.

La contribución que generan las emociones en el proceso de aprendizaje no es un complemento sino parte esencial del aprendizaje (Ramírez,2019). De esta manera, el títere va más allá que un objeto, y se convierte en un mediador entre lo que el maestro desea enseñar, objetivos propuestos y las necesidades de sus niños.

Según Salto y Celdón (2019), los niños (as) desarrollan sus habilidades de forma espiral, así que es importante que estas se adquieran mediante juegos y relación con su entorno.

En este contexto, programas infantiles educativos enfrentan el reto de adaptarse a las nuevas formas de comunicación con la virtualidad. Por ejemplo, Amibox de la Fundación Atresmedia, cuya finalidad es impulsar la alfabetización mediática e informacional. Posee 3 segmentos de público objetivo, para jóvenes de 13 a 16 años, preadolescentes de 9 a 12 años y niños de 6 a 8 años con la sección de Bubuskiski. Además, brinda con su historia narrativa consejos de aprendizaje y utilidad cuando interactuamos con los medios digitales. Su enfoque lúdico y educomunicativo se vincula a la competencia mediática que deben tener los niños.

El presente Trabajo de Fin de Prácticas (TFP) surge de la experiencia vivida en el entorno del programa infantil *Bubuskiski*, impulsado por la Fundación española Atresmedia. Durante este periodo, he podido observar de cerca cómo los contenidos dirigidos a la infancia pueden convertirse en herramientas poderosas para fomentar valores, pensamiento crítico, creatividad y habilidades comunicativas. Sin embargo, también he detectado oportunidades de mejora y expansión del programa a través de nuevos segmentos o capítulos más interactivos, lúdicos y expresivos.

Con el propósito de contribuir a la mejora de contenidos audiovisuales dirigidos al público infantil, integrando enfoques educomunicativos y participativos propongo nuevos segmentos de contenido que busquen explorar nuevas dimensiones narrativas y pedagógicas a través de la creación de segmentos innovadores que complementen y fortalezcan la estructura original del programa: Inicio, aparición del problema, amiconsejo y resolución o reflexión de los participantes. Esta estructura puede ser enriquecida bajo la coexistencia entre la educación, el arte, música, juegos o retos que hablen de la alfabetización mediática.

II. Fundamentación Teórica

2.1 Alfabetización mediática

Actualmente niños y niñas crecen en un entorno saturado de pantallas y dispositivos, donde interactúan con una gran variedad de contenidos en televisión, videojuegos, redes sociales y plataformas digitales como YouTube o aplicaciones. Ante tanta información no cuentan con herramientas suficientes para interpretar o cuestionar críticamente lo que observan. La mayoría de las familias no cuentan con recursos ni conocimientos suficientes para acompañar adecuadamente a sus hijos en la interpretación de los medios. Esto refuerza la idea de que la escuela y los programas audiovisuales infantiles deben asumir un papel activo en este proceso formativo (Ramírez et al., 2016).

2.1.1 Definición y evolución del concepto

La alfabetización mediática son capacidades necesarias para la participación en la sociedad informacional. Estas habilidades se centran en el acceso, análisis, evaluación, colaboración, creación, reflexión y actuar. Es decir, se debe de comprender y generar un juicio crítico para luego producir contenido significativo (Hobbs, 2010). Esto la convierte en una competencia importante para el desarrollo infantil, pues permite que los más pequeños no sean solo receptores de información sino público activo que se cuestiona la construcción, intención y valor del mensaje.

Ferrés (2008) coincide en que la alfabetización mediática debe desarrollarse desde las primeras etapas educativas, ya que en esta etapa los niños desarrollan su identidad y definen representaciones de su entorno. Además, se establecen hábitos de consumo audiovisual y patrones de conducta y pensamiento que perdurará a lo largo del tiempo. Para este autor, la alfabetización mediática no es un complemento, sino una dimensión esencial de la formación del ciudadano del siglo XXI. De esta manera, se anticipa a problemáticas como la exposición a contenidos inapropiados.

Otra definición de la alfabetización mediática es que se le considera un derecho ciudadano que forma en competencias técnicas y valores democráticos como libertad de expresión, tolerancia, la inclusión y respeto por la diversidad mediante la detección de estereotipos y noticias falsas (Aguaded et al., 2022). Hernández (2001) coincide en que el concepto fusiona el enfoque educativo y comunicativo, porque capacita a los estudiantes en la interpretación activa y crítica de los medios tradicionales, de entretenimiento e información. De esta manera, la alfabetización mediática posibilita entender el impacto social de los medios digitales y aumenta su sensibilidad hacia fenómenos sociales (Pawluczuk et al., 2019).

La alfabetización mediática guarda una estrecha relación con las aptitudes digitales, el modo de empleo y el entendimiento de la transformación digital (Chan et al., 2017).

Por lo dicho anteriormente, la alfabetización mediática no debe verse como una carga añadida al currículo, sino como una oportunidad para formar personas más libres, críticas, creativas y responsables. Integrarla en programas infantiles como Bbuskiski permite convertir el entretenimiento en una herramienta formativa, donde niños y niñas aprenden no solo a consumir contenidos, sino a dialogar con ellos, cuestionarlos y crear nuevas formas de expresión.

2.1.2 Características de la alfabetización mediática

Las ventajas que otorga esta destreza es la conciencia y pensamiento crítico, porque se produce la mejora en el proceso de aprendizaje. (Spires y Barlett, 2012). En primer lugar, se trata de una competencia crítica, ya que busca formar ciudadanos activos y capaces de interpretar los mensajes mediáticos desde una postura analítica, reconociendo sus estructuras, intenciones, ideologías y valores implícitos (Ferrés & Piscitelli, 2012). Esto incluye la capacidad de identificar estereotipos, sesgos informativos, publicidad encubierta y otros elementos de manipulación simbólica. Esto se debe a que la alfabetización mediática no solo estimula el pensamiento crítico, sino que también es capaz de enmarcar las ideas en un contexto (Turpo-Gebera et al., 2023).

Asimismo, otra característica es que es multimodal, pues el análisis o producción de mensajes combina imagen, texto, sonido, audiovisual e interactivo. Asimismo, se puede evaluar la alfabetización mediática de la persona mediante seis dimensiones: 1) alfabetización mediática, 2) conciencia del individuo, 3) acción del individuo, 4) enfoque crítico del individuo, 5) perspectiva social del individuo y 6) creatividad del individuo. De estas dimensiones, el enfoque crítico es uno de los objetivos principales en la educación mediática, ya que implica reconocer las distorsiones ideológicas en los medios a favor de grupos económicos y sociales (Martínez-de-Toda,1998). Esta competencia requiere entender no solo qué se dice, sino cómo se dice y con qué propósito sobre la audiencia.

Además, el desarrollo de esta competencia es transversal, pues al ser integral impacta en las relaciones y formas de socialización. Por ello, puede abarcar múltiples disciplinas como lengua, arte, ciencias, y está integrado en el currículo escolar y en proyectos educomunicativos (UNESCO, 2011). Sin embargo, considero que es paradójico saber que mientras nos conectamos a la tecnología también nos separamos de la realidad o realizamos un mal uso de los dispositivos e internet. La velocidad de interacción en pantalla o el llamado scrolling, deja poco espacio para la reflexión. Esta es una característica fundamental, porque se interioriza la cultura, contextualiza la información y se lleva a cabo un razonamiento ético (Tugtekin y Koc, 2020). Cabe resaltar que la reflexión es importante debido a que los medios digitales generan una experiencia directa de autoeficacia y afecta el pensamiento y la confianza de los estudiantes (MarciBoehncke y Vogel, 2018).

Por último, otra característica es que es continua y evolutiva, ya que los entornos tecnológicos y mediáticos cambian constantemente, por lo que la alfabetización mediática debe actualizarse según las nuevas maneras de comunicarse en una cultura digital emergente. (Aguaded et al., 2022). Esto también depende del público al que se desea enseñar como el público infantil, el cual el autor Ferrés (2008) propone desarrollar la competencia mediática desde dos dimensiones: el análisis crítico (recepción y comprensión de mensajes) y la expresión creativa (producción de mensajes propios). Ambas deben trabajarse de manera integrada, con metodologías participativas y adaptadas a las características del desarrollo cognitivo infantil. De esta manera, se favorece un aprendizaje significativo, motivador y de acuerdo con la visión de los niños.

2.1.3 Estudios Investigativos Alfabetización Mediática

Diversos estudios en el contexto español también han evidenciado la necesidad de incluir la educación mediática en los primeros niveles del sistema educativo. Una investigación realizada con niños de Educación Primaria, concluyen que los alumnos carecen de las herramientas necesarias para comprender críticamente los contenidos audiovisuales que consumen a diario, lo que los expone a riesgos como la manipulación informativa, los estereotipos de género o los discursos de odio (García-Ruiz et al., 2016). Considero que en los niños el preguntar, crear, debatir como ciudadanos críticos se pueden realizar mejor con propuestas lúdicas, como se plantea en mi TFP más adelante.

Otro estudio es el que realizaron Sánchez-Carrero y Martínez (2019) con el rol de las familias en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este se concluye que existe una gran brecha en la formación mediática de hogares españoles, lo que refuerza la necesidad de que tanto la escuela como los medios infantiles, como programas televisivos o plataformas digitales, asuman un rol proactivo en el desarrollo de estas competencias.

2.2 El papel del juego, arte y música en el aprendizaje

Durante la infancia, el aprendizaje se produce de forma más profunda y duradera cuando se conecta con la experiencia directa. En el campo de la psicología educativa, la pedagogía y la neuroeducación se ha demostrado que herramientas artísticas activan procesos cognitivos, que favorecen la expresión emocional, y permiten que los aprendizajes sean vividos como experiencias significativas, especialmente en la niñez. (Bruner, 1997; Vigotsky, 2009; Hernández & Ventura, 2020).

Elementos como el juego, arte y música funcionan como recursos didácticos, porque son de apoyo en la labor docente para transmitir la información de una manera simple hacia el alumno. También, beneficia la relación y comunicación que existe entre docente-alumno y pares, porque favorece la comprensión de contenido, expresión de pensamientos, sentimientos y emociones. Se crea un ambiente rico de estímulos que propicia el aprendizaje (Herrera, 2017; Chan et al., 2017).

Asimismo, otro punto clave que menciona Mármol (2019) es que al incluir historias, muñecos y juegos en la práctica se conecta mejor con los infantes. De esta manera, el arte ayuda a que los niños puedan abrirse al mundo y expresarse sin temor, que al ser de otro modo permanecería oculto.

2.2.1 Enfoque lúdico y artístico al desarrollo infantil

El enfoque lúdico considera que el juego no es simplemente una actividad recreativa, sino un medio natural por el que los niños construyen su conocimiento del mundo. Según el informe de la UNESCO (2015), cuando se integra el juego, arte y la expresión favorecen la motivación, autonomía y juicio crítico.

Betancourt (2022) coincide en que una enseñanza que se apoya en recursos artísticos y lúdicos potencia el desarrollo emocional y racional del alumnado, al tiempo que estimula la imaginación, cooperación y el compromiso con el aprendizaje. Este enfoque se alinea con la perspectiva en la que el niño no es receptor pasivo, sino protagonista de su aprendizaje.

2.2.2 Juego simbólico y aprendizaje significativo

El juego simbólico, en el que los niños representan roles, crean mundos imaginarios y actúan situaciones de la vida cotidiana, tiene un valor pedagógico clave. Bruner (1997) indica que este tipo de juego es una herramienta poderosa para la internalización de normas sociales, construcción del pensamiento narrativo y la exploración emocional.

Asimismo, Vigotsky (2009) destacó que en el juego simbólico se amplía la zona de desarrollo, ya que le permite actuar "como si fuera mayor", anticipando capacidades cognitivas y afectivas que aún no ha consolidado. Este tipo de juego facilita aprendizajes significativos porque está conectado con el interés del niño, su contexto social y su inteligencia emocional.

2.2.3 La música como herramienta emocional y cognitiva

La música en el entorno educativo también tiene un fuerte impacto en el desarrollo cognitivo y emocional. Diversas investigaciones, como las de Hallam (2010), evidencian que la práctica musical mejora la memoria, la atención, la coordinación motora, y además favorece la regulación emocional, autoestima y el trabajo en equipo.

En la infancia, la música no solo entretiene, sino que estructura el tiempo, refuerza rutinas, y favorece el lenguaje oral. Desde la disciplina neuroeducativo, se ha observado que la estimulación musical activa zonas del cerebro relacionadas con el aprendizaje multisensorial, la empatía y la creatividad (Moreno et al., 2011).

2.2.4. El arte como forma de expresión crítica y creativa

El arte visual, corporal o dramático ofrece al niño otro tipo de expresión que trasciende el lenguaje verbal. Según Eisner (2004), el arte permite "decir lo que las palabras no pueden" y crea una forma válida de obtener conocimiento. Además, el arte se convierte en una herramienta crítica cuando se emplea para representar conflictos, reflexionar sobre la realidad o construir nuevos sentidos colectivos.

En el contexto de la alfabetización mediática, el arte adquiere un rol especialmente importante como dispositivo crítico. A través de prácticas como la creación de títeres, collages, ilustraciones, dramatizaciones o performances, los niños pueden analizar temas sociales, expresar opiniones y representar realidades desde su mirada

2.3 El títere como recurso didáctico educomunicativo

Desde una perspectiva educomunicativa, el títere actúa como un mediador entre el contenido educativo y el alumnado infantil. Su carácter lúdico y su versatilidad expresiva permiten abordar temáticas complejas (como la resolución de conflictos, la gestión emocional o el consumo mediático) de una forma simbólica, accesible y motivadora para los más pequeños. Zeinali (2017) estudió en su tesis doctoral dos diferentes formas de usar los títeres como recursos educativos. Una forma se basa en espectáculos de títeres educativos para transmitir ideas y la otra forma es en formatos de actividades artísticas con títeres. Se pueden combinar aspectos dramáticos con el juego.

2.3.1 Historia y uso del títere en entornos educativos y televisivos

El títere es considerado una subcategoría del teatro. Se empleaba como recurso formativo religioso, representando a la sociedad, la cultura, costumbres y tradiciones en diversos países del mundo (Zeinali, 2017).

Según Palomas (2012), el títere ha sido por años un instrumento que ayuda a la expresión de pensamientos, emociones y sentimientos. El educador puede estimular al niño a participar en clase, abriendo paso a un diálogo donde exterioriza sus respuestas sin limitantes mucho más cuando los títeres se encuentran inmersos (Maridueña, 2019).

Trueba & Rodríguez de la Flor (2014), señalan que el títere está dentro de un paradigma interactivo, pues percibe al niño como un ser independiente, inteligente, autónomo, capaz de desarrollar sus capacidades a través de la interacción con los demás en un entorno que le brinde pasión por aprender mediante recursos como títeres que promuevan su curiosidad.

En la educación latinoamericana son numerosos los recursos a los cuales se han visto abocados los docentes a usar para poder generar aprendizajes reales con los niños en la modalidad virtual, y claro está que se ha considerado al títere como uno de ellos (Salazar, 2019). En el aspecto televisivo Jim Henson. era el titiritero de los muppets y menciona que la fórmula es la música y el humor. Además, se muestran puntos opuestos por medio de dos personajes que intercambiar opiniones y generar argumentos de su postura.

2.3.2 Beneficios del títere en el desarrollo infantil

El uso del títere en el aspecto educativo ayuda a generar un ambiente cálido en clases, favoreciendo el estado emocional de docentes y alumnos, fortaleciendo su relación y motivación permitiendo que aprendan uno del otro (Kroflin, 2015). Albiach (2014) coincide en que los títeres, aunque son objetos inanimados, son divertidos y se usan para la exteriorización de pensamientos, sentimientos y emociones, desarrollando una comunicación clara y comprensible.

Las emociones que se producen con el títere pueden ser alegría, tristeza, enojo, asombro mientras que los sentimientos son entendidos como la suma de la emoción más el pensamiento debido a la interpretación de lo que observan. Estos pueden ser amor, solidaridad, respeto, entre otros (Kaplan, 2018). Otros beneficios que se rescatan con el uso del títere es que ayuda a los menores a escapar de la realidad y se adentran a un mundo imaginario. De este modo, los infantes logran dar solución a sus conflictos emocionales y genera un ambiente de trabajo en equipo, diálogo y confianza en sí mismos y en los demás (Quichimbo Agila et al., 2024).

Por otro lado, los programas infantiles deben presentar las cuatro variables de calidad que son: creatividad constructiva, afirmación de valores, pertinencia de adecuación y armonía comunicativa (Gómez,2010).

Por ello, se requiere de un trabajo en conjunto de educadores, investigadores y productores de televisión. Con respecto al presente trabajo busco aparte de generar nuevos capítulos de contenido de AMIBOX con los Bubuskiski, también realizar una lista de criterios de calidad del contenido audiovisual infantil en el aspecto narrativo, con énfasis en emociones y mensajes, producción y técnica audiovisual según autores.

III. Contexto Institucional

El presente Trabajo de Fin de Prácticas se desarrolló en Medialab-Uniradio, un laboratorio de innovación comunicativa de la Universidad de Huelva. Este espacio se configura como un centro de experimentación, creación y producción de contenidos de radio y videos con un fuerte componente social y educativo.

Medialab-Uniradio se basa en una filosofía participativa e inclusiva ya que desarrollan proyectos orientados a públicos diversos como escolares y jóvenes. En este contexto, realicé mis prácticas curriculares como parte del equipo de producción y asistente de dirección del programa Bubuskiski, un proyecto infantil con el apoyo de la Fundación Atresmedia. Bubuskiski se dirige a niños y niñas de entre 6 y 8 años, y tiene como objetivo fomentar valores, pensamiento crítico y creatividad a través de videos educativos.

Durante las prácticas, participé en tareas de lectura de guión actuada, grabación, manejo de títeres, y asistencia de dirección. Esta experiencia me permitió identificar oportunidades para incorporar elementos artísticos, musicales y expresivos que potenciaran la alfabetización mediática del público infantil del programa. A partir de esta observación, surge la propuesta de intervención que se desarrolla en este trabajo. A continuación, describo aspectos importantes de las instituciones Uniradio-Medialab y el origen del Programa Amibox Busbuskiski.

3.1 Qué es Medialab y Uniradio en la UHU

Medialab es un estudio audiovisual, que fue inaugurado en el año 2021. Tiene recursos multimedia como pantalla Chroma, cámara de grabación en 4k Panasonic, cámaras robotizadas, Switcher, luces de grabación y consola de sonido para difundir la educación mediática mediante proyectos institucionales o culturales que integran la creatividad, educación y comunicación digital. Se encuentra ubicado en la Facultad de Educación, Psicología y Ciencias del deporte en la Universidad de Huelva.

En mi experiencia como practicante dentro de este espacio he podido observar que no solo es un espacio técnico audiovisual, sino que más bien es un espacio vivo de co-creación, donde prima la educación, el arte y creatividad, pues se presentan actuación, emoción, energía y precisión al detalle en la continuidad.

Medialab tiene como misión impulsa proyectos educomunicativos en tres dimensiones: investigación, didáctico e institucional. De esta manera, como menciona el catedrático y director del centro Ignacio Aguaded, se pretende que este espacio sea de utilidad para los estudiantes de la UHU. En este laboratorio se han realizado cursos MOOC, debido al espacio de streaming directo. (M.G, 2021).

Uniradio, está ubicada al lado de Medialab, y es la radio universitaria que comenzó en el año 2007, donde surgían los primeros programas realizados por la comunidad universitaria y otros colectivos de la provincia de Huelva. UniRadio se financia a través de patrocinios y subvenciones públicas, lo que le permite llevar a cabo cursos de formación, proyectos de intercambio y la creación de recursos sonoros para la docencia.

El principal objetivo fue ser un medio de servicio público para dar respuesta a temáticas sociales y educativas. Los portavoces son alumnos, profesores, investigadores. También cumple con labor social, porque se ha llevado a cabo programas realizados por los presos de la cárcel de Huelva, personas con enfermedades mentales e institutos que se han encontrado en zonas vulnerables en riesgo de exclusión social como el colegio IES La Marisma o la Ciudad de los niños. (Uniradio Huelva, 2025, Página de Facebook)

Uniradio tiene como misión establecer un espacio de diálogo para colectivos desfavorecidos, universitarios y profesores, siendo un promotor de la creación de programas de radio diversos. Las temáticas que abordan son los valores, la cultura onubense, tradiciones como la Semana Santa o el flamenco, avances en la ciencia y la tecnología. Los principales temas son de índole educativa, social y de compromiso ético y ciudadano.

Los más pequeños también han enseñado con su intervención. Asimismo, cuenta con varios reconocimientos. En 2013 le premia la organización del VI Encuentro de verdes escritoras y escritores celebrado en Moguer por su relación con la literatura. En 2015 se realiza la mención especial de los Premios “Andalucía de comunicación audiovisual Local” otorgados por la Consejería de la Presidencia y Administración Local de la Junta de Andalucía al programa realizado en Uniradio “El Zapato Roto”. En 2017 obtiene el premio universitario “Aula abierta”, por ser un medio con cobertura universitaria. (Uniradio Noticias,s.f).

3.2 Funciones y servicios que ofrecen

Medialab cumple su labor en el marco de la comunicación universitaria con proyección social, buscando establecer alianzas entre la universidad, ciudadanía y los sectores educativos mediante el uso creativo de medios como el audiovisual y las tecnologías digitales.

Entre los servicios principales destacan el fomentar la participación de la comunidad universitaria y colectivos sociales en proyectos comunicativos digitales. También, impulsar la inclusión y educación orientada en la libertad de expresión, ética ciudadana y alfabetización mediática. Asimismo, promover la creación de recursos como soporte audiovisual en la enseñanza mediante MOOCS. Todos los contenidos, tienen algo en común: la formación de juicio crítico en jóvenes, niños y grupos sociales, que son prosumidores como los influencer o usuarios en redes sociales (Universidad de Huelva, 2021).

En la página web (2025) y youtube de Medialab (2021) se observan videos que tratan temas como el uso correcto de redes sociales y la competencia mediática. Por ejemplo, Instagram para futuros creadores y cursos Mooc sobre alfabetización mediática.

En el caso de Uniradio al encontrarse disponible en línea como por ivoox, le permite alcanzar una audiencia más amplia. Por ello, los servicios que tienen poseen carácter joven y dinámico. Su principal función es ofrecer un ambiente activo de participación de la comunidad universitaria, donde se divulga el pensamiento crítico y compromiso social. También, sirve para estudiantes de periodismo, puesto que les brinda experiencias en la producción y emisión de programas. (*Uniradio. Universidad de Huelva. 103.6 FM, s. f.*)

Los programas que se desarrollan van desde programas musicales como Café cantante, el cual difunde información sobre al flamenco, visto como patrimonio cultural de la humanidad. Otro programa es “Centro de información Europea” con carácter cultural y social, porque comparte oportunidades, ofertas, actividades desde Europa. Otro aspecto es el empleo y formación de los estudiantes de la UHU mediante el programa “La lanzadera”.

3.3 Perfil del equipo de trabajo

Medialab se conforma por educadores e investigadores, así como técnico audiovisual. Quienes figuran son Ignacio Aguaded como director de la institución, Amor Perez como productora, Ángel Hernando como asesor didáctico y Marcelo López como técnico audiovisual.

En Uniradio el equipo es versátil, ya que por programas se encuentran los presentadores que pueden ser alumnos, profesores o investigadores de la comunidad universitaria. Siendo el director el Dr. Ignacio Aguaded, quien supervisa las actividades que se desarrollan dentro de las mismas.

3.4 Naturaleza y descripción del Programa Bubuskiski

La serie se empezó a diseñar en marzo de 2013 por el análisis acerca de la enseñanza ante la competencia en comunicación audiovisual en un entorno digital. En este análisis participaron investigadores de diecisiete universidades españolas, que tenían su enfoque de estudio en la educación infantil. Los resultados del estudio evidenciaron la

necesidad de alfabetizar mediáticamente. En el caso de niños y niñas, quienes son su público objetivo es necesario que sea de forma lúdica y próxima a los intereses y formatos a los que están acostumbrados (*Bubuskiski*, s. f.)

En su propia página web de Bubuskiski <https://www.bubuskiski.es/> aparecen los personajes y se menciona el proceso de producción y adaptación a los contenidos teóricos vinculados a la competencia mediática en infantes supuso un importante esfuerzo para reflejarlo en videos cortos. Es así que este programa se lleva a cabo en el entorno de Medialab Uniradio. A través de píldoras audiovisuales ofrecen a los participantes herramientas necesarias para enfrentarse a los medios digitales. Cabe destacar que la elaboración de los muñecos es artesanal y se dio por el ingenio del director y realizador del programa Marcelo López y Óscar Vilchez. La calidad presente en los videos derivó a que el programa sea emitido en Tve en la sección de “La aventura del saber”.

El programa combina elementos audiovisuales (video, música, animación) con técnicas teatrales y formato de tv, ya que aparecen personas. Utiliza el humor, lenguaje oral sencillo y visual para acercarse al mundo de la infancia con sensibilidad y respeto, incluyendo personajes como títeres y pequeñas historias dramatizadas.

La estructura de Bubuskiski se basa en segmentos breves, variados y temáticamente diversos. Estos incluyen temas como: estética, tecnología, valores e ideología, sharenting, influencers, estética, lenguaje. Como se observa el programa se alinea con principios de la educomunicación, promoviendo el desarrollo de competencias mediáticas, pensamiento crítico y participación de los más pequeños como protagonistas del mensaje.

3.5 Creación de videos cortos AMIBOX con los Bubuskiski

A partir de la creación de los Bubuskiski, se realizó la inclusión de este programa y personajes títeres en los segmentos de AMIBOX de la Fundación Atresmedia. Tienen tres secciones como Amibox, cuyo público son adolescentes de 13 a 16 años y el carácter de los videos son animaciones rápidas y colores neones. La edición es a modo de collage. Por otro lado se encuentra Amibox Kids que es para niños de 9 a 12 años, la edición y presentación de los videos es similar a la anterior sección mencionada ya que emplea íconos. Por último tenemos a Amibox Kids con los Bubuskiski que va dirigido a niños y niñas de 6 a 8 años. El estilo de este segmento es completamente distinto, pues usa títeres para mejorar la narrativa y mantener la atención frente a temas de educación mediática y buen uso de internet y redes sociales. (Fundación Atresmedia, s.f.) La finalidad de Amibox con los Bubuskiski es que el niño o niña aprenda consejos o herramientas para convertirse en auténticos expertos a la hora de gestionar la información que reciben, crean y comparten.

IV. Objetivos

En el presente trabajo de intervención presento un objetivo general y objetivos específicos enfocados en explorar nuevas dimensiones, que en el marco de mi propuesta es integrar la alfabetización mediática con el arte, música y juego o participación activa de los niños y niñas. Asimismo, al tratarse de niños y niñas es importante establecer una evaluación de calidad en el aspecto narrativo, técnico y mensaje por lo que pretendo realizar una tabla de contenido que tenga distintos criterios de calidad para servir como guía de realización.

4.1. Objetivos generales:

- Diseñar la estructura de nuevos segmentos educacomunicativos que utilicen la música, arte, juego interactivo como estrategia didáctica de alfabetización mediática en el programa infantil de AMIBOX kids con los Bubuskiski.
- Proponer un instrumento de evaluación de calidad mediante una lista de criterios para el contenido audiovisual infantil en los aspectos narrativos, emocionales y técnicos, basada en aportes teóricos de autores especializados en comunicación educativa y producción audiovisual.

4.2 Objetivos específicos:

- Revisar el contenido y estructura actual del programa *Bubuskiski* a nivel temático, narrativo y expresivo.
- Incluir música, juego y arte para abordar temas relacionados con el uso crítico, creativo y seguro de los medios digitales.
- Incorporar elementos de interacción directa o en pantalla que fomenten la participación activa del niño/a como receptor crítico y creador de contenido.
- Identificar dimensiones clave para la evaluación de la calidad adecuados al público infantil.

V. Propuesta de Intervención Educomunicativa

5.1. Justificación de la propuesta de intervención

Esta propuesta de intervención educomunicativa, como ya se ha venido señalando, tiene por objeto innovar y mejorar la estructura ya presente en Amibox con los Bubuskiski. La participación dentro de las grabaciones me permitió conocer de primera mano el enfoque metodológico del equipo y la lógica de producción de contenidos dirigidos a la infancia. Por ello, pretendo favorecer al programa con nuevos segmentos y una guía de evaluación de calidad para tenerla en cuenta en futuras realizaciones de capítulos. Cabe resaltar que la realización de los videos es excelente, inclusive la estructura, pero al investigar sobre el aprendizaje en niños me he percatado que el juego y música e interacción participativa puede potenciar el objetivo principal del programa.

Es importante, saber que la orientación de la mayoría de los estudios existentes sobre programación televisiva e infancia en España se ha concentrado en los aspectos cuantitativos de consumo y oferta televisiva, pero ha existido un olvido por el estudio o evaluación de la calidad de contenido audiovisual en niños y niñas. Tur-Viñes (2005) considera que la calidad de lo audiovisual dirigido a la infancia es uno de los factores más importantes e inquietantes a la vez, que habrá que tener en cuenta. Es así como he podido inspirarme en el planteamiento de una tabla que muestre criterios a evaluar en el contenido audiovisual infantil.

Según la investigación de Solano y Segarra (2024) al referirse a un público la calidad debe tener las siguientes características: En el aspecto audiovisual se debe tener diferentes recursos técnicos para construir un contenido de buena calidad a nivel de imagen, sonido y edición final. Por ejemplo, el empleo de dibujo animado o técnicas de animación digital, así como los movimientos de los personajes deben ser realistas. Los gestos faciales y corporales de quien presenta en pantalla son importantes, ya que es quien comparte y transmite el mensaje y emoción. Por otra parte, el aspecto técnico contribuye a la atención, pues se realizan encuadres o planos que expresan lo que se desea comunicar.

Asimismo, con respecto al guión debe guardar coherencia en el argumento y narrativa. Dejando espacio a la sorpresa para que no sea predecible o aburrido para infantes.

Respecto al mensaje que se transmite se debe identificar de manera clara la moraleja o consejo que sea útil para niños o niñas. Para Estupiñán (2023) la interacción es de utilidad para fomentar una conducta prosocial, es decir colaborativa, así como las expresiones de sentimientos y emociones en valores. Un aspecto que destacar es que se debe evitar la sexualización o expresiones malsonantes o de insultos. Esto se apoya en la legalidad que los contenidos programáticos no pueden incluir escenas o mensajes que puedan perjudicar el desarrollo físico, moral, mental del menor o fomentar el odio, desprecio o discriminación.

Asimismo, los contenidos infantiles deben evitar contener publicidad, ya que lo que se pretende es fomentar un juicio y no influir en compras o invitaciones de algún producto o servicio. Con estas características busco realizar el diseño de una tabla con los criterios de calidad para los contenidos audiovisuales infantiles.

También, el otro ámbito que se cubrirá en la presente propuesta es el de incluir el juego y actividades artísticas en la creación de los segmentos. El juego se asemeja a situaciones en las que existen roles determinados, obteniendo como resultado la creación de experiencias de aprendizaje. Como menciona Ormazábal et al., (2023) el juego ha sido una herramienta que genera placer y si se planifica de una manera adecuada se ve reflejado directamente en el desarrollo psicosocial en la infancia. Además, la música estimula habilidades cognitivas, intelectuales y emocionales. De esta manera, no solo se mejora las habilidades intelectuales, sino también la sensibilidad y la expresión personal. La música activa áreas cerebrales vinculadas a la memoria y pensamiento creativo, lo que incentiva la concentración y la resolución de problemas. Su aplicación ayuda a identificar, exteriorizar y regular sus emociones de manera saludable (Aguilar Gordon et al., 2018).

Por todo lo visto anteriormente, considero que la música y el juego convierte el aprendizaje en una experiencia más atractiva, lúdica y motivadora, lo que incrementa su participación y curiosidad.

5.2. Destinatarios

Los destinatarios directos de este proyecto son el público objetivo del programa, es decir los niños y niñas entre 6 y 8 años que se encuentran en educación primaria. Para ellos será la propuesta de nuevos segmentos en el programa de Amibox con los Bubuskiski, que incluirá el juego, música y participación interactiva. Ellos son un personaje más de la narrativa, al encontrarse tras la pantalla. Por lo tanto, se beneficiarán de la educación digital y alfabetización mediática de manera lúdica y dinámica.

Los destinatarios indirectos son los realizadores audiovisuales de contenidos infantiles. Especialmente los del entorno de Medialab y Bubuskiski, ya que pueden observar la integración del arte juego y música en la programación de Amibox Bubuskiski. Asimismo, docentes del nivel primario, que puedan emplear estos recursos multimedia en clases. Otro grupo social que se beneficia es el de educadores y familias, pues pueden utilizar tu propuesta como modelo o referente de intervención aplicada.

5.3. Diseño de criterios de calidad para contenido audiovisual

La calidad de los contenidos audiovisuales dirigidos a la infancia es un concepto complejo y multifactorial, que va más allá de los aspectos técnicos de producción. Diversos autores como Ferrés (2011), Ramírez Alvarado (2007), Zeinalli (2017) o Aguilar Gordon et al. (2018) resaltan la importancia de integrar elementos pedagógicos, éticos, emocionales y expresivos en la evaluación de productos audiovisuales para niños y niñas.

Por ello, presento la siguiente tabla en base al proyecto de indicadores de calidad de contenidos audiovisuales dirigidos a niños españoles de Tur-Viñes (2005). Añadiendo, otras variables que abarcan lo técnico, educativo, normativo y expresivo del contenido infantil.

Empleo este recurso expresado en una tabla para evaluar los contenidos y por otro lado, desarrollo nuevos segmentos en base a los temas tratados en la primera temporada de Bbuskiski de manera innovadora, ya que integro la música, participación interactiva mediante el arte. A continuación, muestro la tabla de evaluación con sus indicadores correspondientes y explico cada criterio con el significado de números de escala de valoración.

Tabla 1 Criterios de calidad para analizar programa educativo infantil

Dimensión	Indicador o criterio	Valoración (1–4)	Observaciones
1. Calidad audiovisual	Calidad técnica general: imagen, sonido, edición clara y profesional	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	Uso variado de recursos de cámara (planos, travellings, panorámicas)	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	Decorados y escenarios visualmente atractivos y ricos en detalles	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	Fluidez y realismo en la animación (movimientos faciales, corporales, fondos) o naturalismo en imagen real	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	Guión equilibrado entre lo lúdico y lo formativo	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	Adaptación del contenido a la capacidad cognitiva del público infantil (6–8 años)	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
2. Valor educativo y ético	Claridad del mensaje o moraleja útil para la vida cotidiana del niño y niña	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	Promueve conductas prosociales: cooperación, respeto, empatía, honestidad	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	Ausencia total de violencia física, verbal o simbólica	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	Uso correcto del lenguaje: riqueza léxica, estructura gramatical adecuada, sin muletillas ni expresiones ofensivas	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	Uso de jergas propias de la infancia o de sus grupos sociales sin caer en estereotipos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	

Dimensión	Indicador o criterio	Valoración (1–4)	Observaciones
	Invita a la participación, reflexión o interacción por parte del niño/a	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
3. Diversidad e inclusión	Equilibrio en la representación de género (niños, niñas)	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	Representación de diversidad cultural, familiar o funcional	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
4. Valor lúdico y creativo	Atractivo general para el público infantil (humor, ritmo, color, música, animación)	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	Inclusión del títere como recurso didáctico que conecta con la infancia	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	Creatividad en las propuestas visuales, sonoras o narrativas	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	Uso del arte, música y juego como elementos narrativos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
5. Ajuste legal y ético-normativo	No contiene contenidos que afecten el desarrollo físico, emocional o moral del menor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	No promueve odio, discriminación ni estereotipos sociales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	No incluye contenidos sexuales inapropiados para la infancia	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	Publicidad (si existe) ajustada a la normativa: sin manipulación ni inducción directa a la compra	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	

Nota. Según elaborada de acuerdo a autores como Ferrés, 2008; Zeinalli, 2017; Aguilar Gordon et al., 2018

En la investigación de Ramírez (2007) se adopta la escala de valoración inspirada en los principios de AENOR (Asociación Española de Normalización como modelo de referencia para establecer criterios objetivos, claros y aplicables a la evaluación en números de escala.

El número 1 significa que es insuficiente, pues no cumple con los criterios mínimos de calidad y presenta deficiencias claras.

El número 2 en valoración es aceptable, ya que cumple parcialmente con los criterios de calidad, pero debe mejorar.

El número 3 se considera bueno, porque cumple los criterios de calidad, por lo que se considera correcto para el público infantil.

El número 4 se entiende como excelente, debido a que supera las expectativas por emplear adecuadamente la creatividad y atención para la educación en niños y niñas.

A continuación, explico las variables para cada uno de los criterios de la tabla de evaluación de calidad:

Calidad audiovisual

Dentro esta dimensión se encuentra la técnica general como la imagen, el sonido, edición. Todos estos componentes deben generar un atractivo visual y claridad en la comprensión del mensaje. Como señala Ferrés (2011) la calidad técnica es fundamental para mantener tanto la atención como la retención de contenido.

Además, los recursos de cámara y decorado favorece una experiencia inmersiva y atractiva mediante el dinamismo de planos, colores e iluminación adecuada (Rsmírez, 2007)

La animación o imagen real fluida significa que los movimientos y expresiones faciales son esenciales para mantener la conexión emocional con el público infantil. Esto lo incluyo porque los niños y niñas no solo consumen información, sino que también los modelos de conducta.

Con respecto al guión, la narración debe ser coherente, con un hilo argumental lógico y no predecible que permita lugar a la sorpresa, lo cual contribuye a la alfabetización narrativa (Ferrés & Pisticelli, 2012).

Otro criterio es la adaptación del lenguaje a nivel cognitivo, ya que el contenido debe responder a la comprensión y madurez del niño según su etapa de desarrollo (UNESCO, 2011).

Valor educativo y ético

Esta dimensión se relaciona con el mensaje claro o moraleja, debido a que incluir una lección fomenta el desarrollo personal y social del niño (Ferrés, 2000).

Con relación a los valores prosociales son aquellos que estimulan la empatía, el respeto y la cooperación para contrarrestar la cultura audiovisual individualista y violenta (Aguaded, 2005).

Otro criterio es que debe haber ausencia de violencia. Para Ramirez (2007), la forma de violencia puede darse de distintas formas y afectan el bienestar emocional del menor.

El lenguaje adecuado debe ser respetuoso y mantener un vocabulario infantil para fomentar la expresión verbal y comprensión (Zeinalli, 2017).

La conexión emocional es otro aspecto que permite el aprendizaje significativo. El recurso como la música y el arte refuerza los contenidos. (Díaz, 2010; Aguilar Gordon et al., 2018)

Por último, el mensaje debe ser ético e inspirador, pues los contenidos deben ocasionar reflexión y comportamientos positivos que conectan conectando razón y emoción (Ferrés, 2011).

Diversidad e inclusión

El criterio de equidad de género y representación se basa en representar de forma equilibrada a niños, niñas y diversidad cultural o funcional, para evitar estereotipos y fomentar la inclusión.

Valor lúdico y creativo

Dentro de esta dimensión se encuentra el atractivo visual y narrativo: La animación, el ritmo, el humor, el color y la música hacen que los contenidos sean significativos y disfrutables para los niños (Aguilar Gordon et al., 2018).

Otro criterio es que se emplee el títere como recurso didáctico, ya que favorece el pensamiento abstracto, la empatía y la dramatización (Zeinalli, 2017)

La integración del arte, la música y juego es importante como criterio, ya que facilita un aprendizaje profundo y participación activa de niñas y niños. (Díaz, 2010)

Ajuste legal y normativo

Protección de la infancia: Los contenidos deben respetar la ley y evitar elementos que afecten el desarrollo físico, emocional o moral del menor.

Publicidad responsable: No debe manipular al niño ni inducir a la compra, según establece la normativa audiovisual vigente en España y la Carta de Derechos del Niño (Convención Sobre los Derechos del Niño, s. f.).

Por todo lo visto anteriormente, pongo en práctica la tabla de criterios en relación al capítulo de Amibox con los Bubuskiski de la 1era temporada: El respeto en las canciones

Tabla 2 Criterios de calidad capítulo de Amibox Bubuskiski: El respeto en las canciones

Dimensión	Indicador o criterio	Valoración (1-4)	Observaciones
1. Calidad audiovisual	Calidad técnica general: imagen, sonido, edición clara y profesional	✓ 4	Excelente producción, edición limpia y sonido claro.
	Uso variado de recursos de cámara (planos, travellings, panorámicas)	✓ 4	Uso de primeros planos y algunos planos generales.
	Decorados y escenarios visualmente atractivos y ricos en detalles	✓ 3	Decorado de fondo uniforme, aunque funcional. Se percibe cuidado estético.
	Fluidez y realismo en la animación o naturalismo en imagen real	✓ 3	Imagen real bien lograda; movimientos fluidos en los títeres.
	Guion equilibrado entre lo lúdico y lo formativo	✓ 4	Muy buen balance entre enseñanza y diversión.
	Adaptación del contenido a la edad infantil (6-8 años)	✓ 4	Totalmente adaptado: lenguaje, ejemplos, tono y ritmo adecuados.
2. Valor educativo y ético	Claridad del mensaje o moraleja útil para la vida del niño/a	✓ 4	Se enseña el respeto de forma directa y concreta.
	Promoción de valores prosociales: respeto, cooperación, empatía	✓ 4	Enfocado en valores durante todo el contenido. Se refuerza desde diferentes ángulos.
	Ausencia total de violencia física, verbal o simbólica	✓ 4	No hay violencia. Todo el contenido es amable y constructivo.
	Nivel adecuado del lenguaje: rico, claro, sin muletillas ni expresiones inapropiadas	✓ 4	Lenguaje respetuoso y enriquecido para el público infantil.
	Uso de jergas infantiles o elementos comunicativos propios del grupo de edad	✓ 3	Usa expresiones sencillas.
	Fomenta la interacción, reflexión o participación del niño/a	✓ 3	Propone canción para repetir, pero no tiene rima.
3. Diversidad e inclusión	Equilibrio de género y diversidad representada de forma no estereotipada	✓ 3	Presencia femenina y masculina equilibrada; sin roles estereotipados.

Dimensión	Indicador o criterio	Valoración (1-4)	Observaciones
	Representación de diversidad cultural, familiar o funcional	✓ 2	No hay una representación explícita de diversidad cultural o discapacidad.
4. Valor lúdico y creativo	Atractivo para el público infantil: ritmo, humor, color, música, animación	✓ 4	Muy atractivo: ritmo, color, canciones alegres y personajes simpáticos.
	Títeres o personajes simbólicos que conectan con la infancia	✓ 4	Bubuskiski logra buena conexión emocional y educativa.
	Uso creativo del arte, la música y el juego como elementos narrativos	✓ 4	La canción como recurso didáctico y lúdico está muy bien integrada.
5. Ajuste legal y normativo	No incluye contenidos perjudiciales para el desarrollo físico, mental o emocional	✓ 4	Todo el contenido es adecuado y respetuoso.
	Ausencia de discriminación, odio, violencia o contenidos sexuales inapropiados	✓ 4	Totalmente libre de cualquier contenido inapropiado.
	Publicidad ajustada a la normativa: sin manipulación, sin peticiones de compra	✓ 4	No contiene publicidad ni elementos persuasivos inapropiados.

En la tabla se puede observar que en general el video posee una calidad alta producción audiovisual y de guión, pues presenta una edición fluida y limpia en sonido. Además, al ser niños y niñas el decorado o fondo de escenografía no contiene muchos elementos que pierdan la atención del niño, por lo que enfoca su vista a los personajes y la acción que ocurre en el plató. Esto se refuerza con el uso distinto de planos y ángulos para mejorar la narrativa. El atractivo color, ritmo y personajes favorito le permite conectar con su audiencia.

En cuanto al valor educativo, se conecta con las emociones de forma respetuosa y significativa, pues el mensaje comunica valores éticos durante todo el video. Al final del video se propone una canción para demostrar qué letras de canciones mantienen el respeto y así mantener comportamientos amables. Sería mejor si es que la canción lleva rima, pues la rima funciona para la memoria y atención más significativa.

Con respecto a la diversidad e inclusión, la presencia femenina y masculina está equilibrada, pues no se visualiza estereotipos. Otro rasgo importante es que el video no contiene publicidad ni elementos persuasivos inapropiados.

El valor lúdico y creativo que sostiene el video vinculado al color es que son colores vívidos, porque capta la atención del niño y contrasta con el fondo gris, para mantener la guía visual en la historia. Asimismo, con la imagen y sonido bien lograda, se analizan los movimientos de los títeres y expresiones faciales de la persona que está frente a la pantalla. Lo destacable es que mezcla bien la enseñanza y diversión. El lenguaje fomenta la adaptación del contenido a expresiones sencillas, ejemplos, tono y ritmo adecuado. Además, está ajustado legalmente el contenido, porque hay ausencia de discriminación, odio y no contiene publicidad.

Considero que se puede enriquecer este capítulo de la siguiente manera:
Se puede comparar dos canciones, una canción creada con letra ofensiva, cosificación de la mujer, y en cambio otra letra respetuosa para que los niños noten la diferencia.

Asimismo, se puede actuar con los títeres que Grower está bailando una canción irrespetuosa con las mujeres que dice “las niñas solo sirven para verse bonitas”. Valentina (personaje de Bubuskiski) al verlo bailar y escuchar la letra se siente mal. Explica la presentadora por qué no se debe escuchar ese tipo de canciones y, luego propone bailar una canción que empodera.

Las letras de las canciones pueden contener estereotipos de género y los personajes de Bubuskiski pueden tener acciones de reflexión que acompañen por qué eso no es respetuoso ni cierto.

Al final por medio de una lupa crítica se le invita al público canciones violentas los espectadores deben reconocer estas, se deja un tiempo de silencio para que sientan su interacción.

5.4 Elaboración de capítulos Amibox que integran música, arte y participación interactiva como segmentos

En primer lugar, los contenidos tienen que ser percibidos divertidos por el público infantil, ya que refleja la emoción presente en su tiempo de ocio o entretenimiento. Ante ello, considero pertinente proponer capítulos que hablen de los riesgos en internet, para darle un giro dinámico a este tema negativo. Mediante la música, el arte, juego y la participación se crea una experiencia de enseñanza significativa. Por lo tanto, continúa con el estilo del programa: Presentación del tema, acción entre la presentadora y el títere, amiconsejo y reflexión en plató. También, se caracteriza por tener un tono cálido, divertido, educativo y adaptado perfectamente a la infancia entre 6 y 8 años.

A partir de esto, y manteniendo el enfoque de alfabetización mediática y se complementa con actividades que refuerzan la propuesta.

CAPITULO 1: No todo jugador es tu amigo

Objetivo:

Concienciar a los niños sobre los riesgos de hablar con desconocidos en videojuegos en línea y enseñarles buenas prácticas para navegar seguros en espacios virtuales.

Estructura

1. Presentación del tema

La presentadora aparece jugando con una consola, y comenta que los juegos online pueden ser divertidos, pero también hay que tener cuidado con quién nos escribe o quiere hablar mientras jugamos.

Presentadora: Cómo jugar en Internet... ¡sin riesgos ni sustos!”

2. Dramatización con títere

Tina cuenta emocionada que está jugando un juego en línea, y que alguien con personaje de juego divertido le ha pedido ser su amigo y le ha preguntado su nombre real y en qué escuela está.

Tina: ¡Me dijo que, si le doy mi dirección, me regala más niveles de juego!

Presentadora: Eso no está bien. En Internet, no todos son quienes dicen ser.

La presentadora le explica que hay personas que fingen ser niños para obtener información o hacer daño.

3. Amiconsejo musical: Dentro de este segmento se pueden incluir personajes de Bubuskiski que acompañan la letra para brindarle más diversión.

¡Protege tu partida!

(Ritmo animado tipo marcha, con palmas o beat de videojuego retro)

*Jugar en línea puede estar genial,
pero cuida bien tu entorno digital.*

*No des tu nombre, ni tu lugar,
¡y mucho menos dónde vas a estar!*

*Detrás de un nombre hay mil avatares,
y no todos quieren cosas aceptables.*

*Si te piden cosas raras al jugar,
¡llama a un adulto sin dudar!*

*Ser valiente es también decir "no",
y jugar seguro es lo mejor.*

4. Reflexión o moraleja:

La presentadora mira a Tina y cámara (público) diciendo: Si alguien en un juego te pide cosas personales o quiere hablar por otro lado, ¡cuéntaselo a un adulto! Eso no es de amigos reales, y tú mereces jugar sin sustos.

Recuerda: en los juegos te diviertes, pero tus datos son tuyos. ¡Cuídalos como un tesoro!”

5. Participación interactiva

La presentadora menciona: Es hora de jugar a “Lo que sí, lo que no” Identifica frases consideradas seguras o riesgosas al interactuar con otros en internet.

Delante de la presentadora y Tina aparecen 3 fichas digitales separadas

La presentadora le dice a Tina que le ayude a leer las frases. Después de leer la frase Tina, la presentadora menciona: ¡Tú decides! ¿Es segura o no?

Las frases que aparecen son:

- ¿Cuál es tu dirección? Se deja un espacio de silencio y se revela la respuesta correcta con una animación sonora de ding cuando es positiva o segura y bocina cuando no es segura)

Presentadora: Nunca digas dónde vives. Es información privada.

- ¿Quieres unirte a mi equipo en esta misión? Seguro

Presentadora: Invita a jugar sin pedir datos.

- ¿Dónde estudias? no seguro

Presentadora: No debemos decir el nombre del cole a personas que no conocemos.

- ¿Quieres unirte a mi equipo en esta misión?

Presentadora: Pertenece al entorno dentro del juego es positivo, respetuoso y general

Como actividad artística la presentadora invita al público a diseñar su escudo gamer. En pantalla se aprecia un dibujo de escudo con símbolos de protección que están acompañados por la voz en off de Tina explicando su representación:

Candado cerrado: privacidad y protección de datos.

Mano en alto: Di no o alto a lo que te incomoda.

Cerebro sonriente: Usa el pensamiento crítico y decide informado.

Familia: Puedes pedir ayuda a tu familia o adulto de confianza.

La presentadora menciona que al medio del escudo se puede colocar un lema como:

- ¡Juego feliz, pero protegido!”
- Solo comparto misiones, no mi dirección
- Mi avatar juega, pero yo decido”

Este tipo de interacción mediante identificación de preguntas fortalece la conciencia del entorno digital, autoprotección y el pensamiento crítico en línea.

CAPÍTULO 2: Alberto sin freno

Objetivo: Concientizar sobre el tiempo que pasamos en pantalla y enseñarle al público infantil a no caer en adicción estableciendo pausas cuando usamos redes sociales o dispositivos electrónicos.

1. Presentación del tema

La presentadora cuenta que algunas veces nos olvidamos de actividades divertidas porque estamos todo el día con la tablet, consola o celular.

Presentadora: Cuando las pantallas se vuelven más fuertes que nuestros pasatiempos favoritos

2. Dramatización con títere

Alberto juega con su tablet y tiene su plato de comida sin terminar, no quiere dormir porque quiere esperar al evento del juego. En pantalla aparece la hora del reloj y una luna para simular que es noche. Está cansado. La presentadora lo interrumpe y le menciona que necesita una dieta de pantallas equilibrada.

Presentadora: Alberto, tu mente también necesita tiempo para respirar y jugar sin cables.

3. Amiconsejo musical

Una hora está genial, luego sal a dibujar, bailar o salta sin parar.

No todo en la vida es una conexión.

Si tú te mueves, ríes o pintas,

Tu mente descansa y se vuelve distinta.

Conéctate al sol, al viento y al mar,

¡hay mil aventuras por explorar!

El juego en pantalla está genial,

pero afuera el mundo es especial.

Escucha tu cuerpo, mira alrededor,

¡hay magia también fuera del ordenador!

4. Reflexión o moraleja

Presentadora: Las pantallas son divertidas, pero no pueden serlo todo. Afuera también hay juegos, amigos, saltos y abrazos de verdad.

Tina, veo que te encanta estar con la tablet, ¡y eso está bien! Pero también es importante recordar algo... La tecnología te acompaña... ¡pero tu vida se vive también sin ella!

Equilibrar es cuidarse.

5. Participación interactiva

En pantalla aparece un pantallómetro en forma de barra. Mediante animación el color verde se eleva y aparece 1 hora saludable, se sigue elevando la línea de la barra y aparece 2-3 horas, el color de la barra es amarillo y dice cuidado. Sigue subiendo más la línea y aparece más de 3 horas, el color es rojo y dice alerta.

La presentadora pregunta a Tina las siguientes preguntas:

- ¿Cuánto tiempo usas la tablet al día o móvil al día?
- ¿Haces pausas para moverte o comer?
- ¿Juegas fuera o con otras personas?

Tina pregunta al público y ustedes ¿Qué podrías hacer hoy en lugar de 30 minutos extra de pantalla?

Como actividad artística la presentadora menciona: Juguemos a la rueda de tiempo saludable. Ustedes deben dibujar su día y escribir el número de cuánto tiempo dedican a cada actividad. En pantalla se forma una rueda a modo de círculo con secciones, dentro de la rueda se dibuja pantallas, juegos de mesa, dibujos, juguetes, comida, y descanso.

También menciona que realicen su pantallómetro respondiendo a las preguntas que le hizo a Tina. Asimismo, que dibujen lo que podrían hacer en vez de tiempo extra en pantalla.

A continuación, se menciona la temática de los retos virales que son peligrosos.

CAPÍTULO 3: ¡Reto no aceptado!

Objetivo: Brindar el juicio crítico para poder discernir entre lo que es un reto peligroso y un reto divertido.

1. Presentación del tema:

La presentadora explica que en internet a veces los retos virales pueden ser peligrosos, ya que nos pueden hacer daño. Pueden existir juegos divertidos, pero otros pueden ser perjudiciales.

Presentadora: No todo lo que está de moda es bueno... ¡a veces el mejor reto es decir que no!

2. Dramatización con títere

Piper dice que una amiga virtual le retó a grabarse saltando desde una silla con los ojos cerrados para ganar likes y volverse viral.

Presentadora: No todo lo viral es seguro.

Piper: Si no lo hago ¡me dicen gallina!

Presentadora: Y si te haces daño... ¿quién lo arregla? Ser valiente es decir que no.

3. Amiconsejo musical

Si el reto te pide saltar o golpear a otro sin pensar,
grabar algo feo o hacerte llorar
¡Di no sin miedo, eres el mejor!
Los likes no valen si tú estás mal,
tu cuerpo y tu risa son lo principal.
No sigas lo tonto solo por show.
Tu valor no está en seguidores,
ni en corazones de reacción.
Tú vales por cómo eres tú,
Lleno de valor y educación

4. Reflexión o moraleja

La presentadora mira a cámara y a Piper.

Presentadora: Si algo te da miedo o te pone en peligro, no es un juego. ¡Es una trampa!

Piper recuerda no todo lo que está de moda es bueno para ti. Hay retos que parecen divertidos... pero pueden hacer daño. La presentadora mira la cámara.

Presentadora: Si un reto te asusta o te parece raro, confía en lo que sientes y di que no.

Tu bienestar vale más que un video viral.

5. Participación interactiva

El juego consiste en diferenciar ¿Reto viral dañino o no?”.

En pantalla se observan dos círculos uno de color verde y otro de color rojo.

● Reto divertido círculo verde: creativo, saludable o divertido

● Reto fatal círculo rojo: riesgoso, peligroso, dañino

La presentadora menciona al público que debe decidir y deja espacio de tiempo para su respuesta. El correcto color de círculo resplandece.

En pantalla aparecen personajes de Bubuskiski con las siguientes escenas:

- Pintar un mural con tiza en la calle Reto fatal
- Comerse un ají muy picante y grabarlo
- Pasar corriendo frente a un coche y grabarlo
- Bailar con tu abuela una canción divertida

Los tres capítulos propuestos apoyan la comprensión y retención del mensaje mediante la participación, música y rima.

Como hemos diseñado la interacción de los niños surge en pantalla mediante preguntas por la presentadora para que respondan los niños y niñas en casa o escuela. La pausa como segmento interactivo no necesita tecnología compleja, ya que sucede en el plató el espacio de actividades (participación asincrónica)

Puedo añadir como propuesta: Incluir al final de cada video una actividad semanal que los niños y niñas pueden realizar desde casa o en clase y enviar por correo personal y controlado del programa para poder compartir en pantalla los dibujos o actividades realizadas por niños y niñas.

Ejemplo: Con relación al capítulo 2 de adicción a las pantallas se pueden compartir los dibujos que niños y niñas manden sobre su elaboración de rueda de tiempo según la actividad que realizan en el día. El impacto positivo de compartir sus creaciones es que los niños ven que sus expresiones artísticas pueden salir en próximos episodios y eso aumenta su motivación y compromiso.

Además se puede incorporar herramientas digitales interactivas, pues al emitirse en página web o app de atresplayer se pueden incluir códigos QR para acceder a juegos o mini actividades online.

5.5 Plan de actividades: Cronograma

Tabla 3 Cronograma de actividades

Día	Guión	Producción	Postproducción	Evaluación de calidad
Semana1				
Lunes	Cap 1			
Martes	Canción+ Actividades Cap 1			
Miércoles	Guión Cap 2			
Jueves	Canción+ Act. Cap. 2			
Viernes	Guión Cap 3 + Canción+ Act. Cap 3. Revisión general de avance			

Semana 2				
Lunes		Grabación presentadora Cap. 1		
Martes		Grabación títere Cap. 1		
Miércoles		Grabación presentadora Cap. 2		
Jueves		Grabación títere Cap. 2		
Viernes		Grabación presentadora Cap. 3 Grabación títere Cap. 3		
Semana 3				
Lunes			Edición Cap1	
Martes			Edición Cap 2	
Miércoles			Edición Cap 3	
Jueves			Animaciones y Música Cap 1 y Cap 2	
Viernes			Animaciones y Música Capítulo 3	
Sábado			Renderizado final Cap 1,2 y 3	
Semana 4				
Aplicación tabla calidad				
Revisión y ajustes finales				

5.6 Recursos humanos, materiales y económicos

Recursos humanos:

- Director audiovisual
- Guionista
- Equipo técnico (Iluminador, Fotógrafo, Sonidista, Editor)
- Ilustrador o animador para los gráficos en pantalla a modo de dibujo
- Músico
- Titiriteros
- Presentadora
- Educomunicadores para evaluación de calidad y revisión

Recursos materiales:

- Cámara, micrófono, laptop con software de edición, impresora para guiones
- Títeres (Tina, Alberto, Piper)
- Carteles de juego interactivo
- Tablet y consola
- Plato de comida simulado
- Reloj/luz ambiental
- Materiales para “rueda de tiempo” (dibujos en pantalla)
- Objetos para dramatizar retos (silla, cinta, ají simulado)
- Carteles o círculos rojo/verde

5.7. Resultados previsibles y prospectiva de futuro

Los resultados previsibles que se obtendrían sería que habría mayor comprensión de los riesgos digitales en niños y niñas de 6 a 8 años, gracias al recurso didáctico de títeres, canciones y dramatizaciones adaptadas a su edad. Asimismo, la mejora en la actitud crítica frente a interacciones en juegos online, retos virales y uso excesivo de pantallas se fomentaría mediante la alta participación e implicación emocional gracias a las actividades interactivas como el pantallómetro, el escudo gamer o la rueda del tiempo, que refuerza la conexión entre lo audiovisual y lo experiencial.

El valor agregado del contenido audiovisual educativo se basa en utilizar el arte, el juego y la música como lenguajes potentes de aprendizaje.

También, la aplicación efectiva de los criterios de calidad definidos en la tabla creada, ayudaría a valorar si es que el contenido y forma cumple con los estándares narrativos, éticos y técnicos. En lo general, según he podido observar de los capítulos de la primera temporada es que tiene una calidad excelente.

La propuesta de segmentos como la música, actividades artísticas y la participación interactiva puede ampliarse a más temas como ciberacoso, noticias falsas o emociones digitales, creando una serie sostenible.

Por otro lado, las actividades propuestas pueden utilizarse en aulas de primaria o en casa. Su uso multiplataforma y asincrónico ofrecerse potenciar la interacción con herramientas como códigos QR o formularios gamificados.

VI. Limitaciones de la propuesta

6.1 Limitaciones de la propuesta

- Al ser el títere un objeto inanimado, es la habilidad del titiritero y educador por el guión que expresa, quien le dará vida a este recurso didáctico. Para manejarlos se requiere elocuencia y habilidad en cuanto al tiempo para elaborarlos y contextualizarlos a un escenario diferente a la presencialidad, para que este no llegue a caer en la rutina y repetición.
- La propuesta ha sido concebida dentro del marco de prácticas y producción educativa, por lo que no se ha implementado aún a gran escala en contextos reales de aula o plataformas masivas.
- El formato requiere de coordinación entre guionistas, titiriteros, editores, músicos, lo que implica una logística que puede no estar disponible en todos los contextos educativos.
- Aunque se propone una tabla de criterios de calidad, no se ha realizado una evaluación de impacto directa mediante entrevistas a estudiantes.

VII. Autovaloración crítica de las prácticas

7.1 Descripción del entorno de prácticas

Durante mi periodo de prácticas, me incorporé al equipo de grabación de la segunda temporada de Amibox con los Bubuskiski, dirigido por el creador y realizador Marcelo López, realizaba soporte en la parte de producción técnica, como ayudando en la iluminación, grabación de audio y video y cumpliendo el rol fundamental de realizar la lectura de guión. Esta debía mantener un tono enérgico y actuado para dar pie a la actuación de los títeres y presentadora. Asimismo, colaboré con el manejo y movimiento de las acciones de los títeres, ya que al haber varios muñecos en escenas y tener acciones era más dificultoso. No sucede como en el teatro, donde se tiene una barra o cortinillas, sino que en lo audiovisual tiene que uno echarse al piso en posiciones incómodas con dolor para poder generar una magnífica actuación. Para demostrar que el personaje títere está vivo tiene que estar erguido y eso conlleva a que la mano tenga una posición de 90°.

También antes del día a grabar se debe saber la utilería que se necesitará para la puesta en escena y así no perder ningún detalle con la continuidad de planos. Mayormente realizamos las grabaciones de cada acción de personaje por separado, ya que al ser varios títeres se necesitaba mayor cantidad de talento humano, en la parte actoral y técnica, pues todos teníamos nuestra función, pero debíamos prestar atención al resto de aspectos.

Como tratamos con emociones que se reflejan en la pantalla, todo se llega a observar en el rostro de la presentadora y los títeres. Ya sea el cansancio por agarrar mucho tiempo el títere y detectar temblores o el estrés por no terminar con la misma palabra escrita en el guión como sucedía con la presentadora Valentina, quien a su corta edad asumía con gran responsabilidad y preocupación la exteriorización del contenido por medio de un lenguaje empático y alegre. Lo que me parecía genial era que todos fluíamos al practicar día tras día en nuestras actividades.

Cabe destacar que para realizar la lectura del guión tenía que entrar en los personajes y realizar sus voces humorísticas o de niño(a) y al finalizar la grabación debíamos verificar cómo salió la toma. Lo importante era que en planos generales donde solo se encontraban los muñecos, por lo que se prestaba mayor énfasis a la grabación de la acción, mas no del audio, porque iban a ser doblados. En cambio, cuando estaba en escena Valentina, ahí sí debíamos de grabar el audio, por lo que tenía que observar que no se filtre el sonido de las hojas del guión al decir el diálogo.

VIII. Referencias

Referencias

- Albiach Oltra, M. A. (2014). El títere como objeto educativo: propuestas de definición y tipologías. Espacios en blanco. Serie indagaciones. Obtenido de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1515-
- Aguaded, I. (2005). La televisión educativa: una necesidad social. *Comunicar*, 25, 25-32. <https://bit.ly/4dEBK00>
- Aguaded, I., Civila, S., & Vizcaíno-Verdú, A. (2022). Paradigm changes and new challenges for media education: Review and science mapping (2000-2021). *Profesional de la Información*, 31(6), 1-14. <https://doi.org/10.3145/epi.2022.nov.06> Los títeres como herramienta educativa para niños de infantil y primaria <https://www.educacion.gob.es/teseo/imprimirFicheroTesis.do?idFichero=Oo1gwBKv8ck%3D>
- Aguilar Gordon, F. D. R., Villacís Marín, D. A., & Narváez Flores, S. M. (2018). La Educación Musical como Herramienta para el Desarrollo de Destrezas y Habilidades en los Estudiantes. Tsafiqui, 2018(2018), 1-18. <https://bit.ly/4dDxuyw>
- Betancourth, V. (2022). El arte de educar en la emoción: Una mirada desde la complejidad. *Revista Scientific*, 7(25), 355-367, e-ISSN: 2542-2987. Recuperado de: <https://bit.ly/3Z79o9C>
- Bubuskiski*. (s. f.). <https://www.bubuskiski.es/>
- Bruner, J. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Paidós.
- Benalcázar Chicaiza, D., Barrera Gutiérrez, M. I., Pozo Ruiz, M. F., & San Lucas Solórzano, C. E. (2023). Puppets in the virtual modality: interactive teaching resource for early childhood education. *ConcienciaDigital*, 6(1.4), 109-122. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v6i1.4.1989>
- Chan, B. S., Churchill, D. y Chiu, T. K. (2017). Digital literacy learning in higher education through digital storytelling approach. *Journal of International Education Research (JIER)*, 13(1). <https://bit.ly/3Hj8LDH>
- Convención sobre los Derechos del Niño. (s. f.). UNICEF. <http://bit.ly/3HmzdfE>
- Díaz Barriga, F. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. McGraw-Hill
- Education communication skills, and democratic tendency: Model development and testing. New Eisner, E. (2004). *El arte y la creación de la mente: El papel de las artes visuales en la educación*. Paidós.

Estupiñán-Aponte, M.R., y Amado-Usgame, L.A. (2023). Fortalecimiento de habilidades sociales con niños en entornos vulnerables: investigación-acción desde la animación sociocultural. *Infancias Imágenes*, 22(2), 139-149. <https://doi.org/10.14483/16579089.20863>

Ferrés, J. (2000). *La educación como espectáculo*. Barcelona: Paidós.

Ferrés, J. (2008). *La competencia en comunicación audiovisual: propuesta articulada de dimensiones e indicadores*. *Comunicar*, 16(31), 100–107. <https://doi.org/10.3916/c31-2008-01-012>

Ferrés, J. (2008). La competencia en comunicación audiovisual: propuesta de dimensiones e indicadores. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2393060>

Ferrés, J. (2011). *La competencia en comunicación audiovisual: propuesta articulada de dimensiones e indicadores*. *Comunicar*, 19(38), 75-82.

Ferrés, J., & Piscitelli, A. (2012). *La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores*. *Comunicar*, 19(38), 75–84. <https://doi.org/10.3916/C38-2012-02-08>

Fisch, S. M. (2000). *A Capacity Model of Children's Comprehension of Educational Content on formación docente en países en desarrollo: el caso de Perú*. *Universidad y Sociedad*, 14(2), 321-327. <https://acortar.link/a1kzen>

G, M. (2021, 2 abril). La Universidad de Huelva estrena medialab/estudio TV para potenciar la divulgación científica y la comunicación digital. *Huelva Información*. https://www.huelvainformacion.es/huelva/Universidad-Huelva-medialabestudio-TV-comunicacion-video_0_1561344390.html?utm_source=chatgpt.com

García-Ruiz, R., Ramírez-García, A., & Rodríguez-Rosell, M. (2016). *Educación en medios y ciudadanía digital: La alfabetización mediática en el contexto español*. *Comunicar*, 24(49), 71–79. <https://doi.org/10.3916/C49-2016-07>

Hallam, S. (2010). The power of music: Its impact on the intellectual, social and personal development of children and young people. *International Journal of Music Education*, 28(3), 269-289.

Hernández, F. (2017). *El arte como experiencia de aprendizaje en la infancia*. Graó.

Hernández, G. (2001). Introducción a la teoría de la educación para los medios. ININCO

Investigaciones de la Comunicación, 13(1). <https://acortar.link/Xup6TQ>

Hernández, J., & Ventura, M. (2020). *Pedagogías del arte y juego: una mirada desde la educación emocional*. Revista Electrónica Educare, 24(2), 1–15.

Herrera, L. Á. (2017). El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil. <https://bit.ly/3SsOpT9>

Hobbs, R. (2010). Digital and Media Literacy: A Plan of Action. A White Paper on the Digital and Huelva [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=dKcyxji7IJU>

Inicio. (s. f.). FundacionAtresmedia. <https://shre.ink/eITD> Juego y Expresión artística: su vinculación con el Currículo de Educación Inicial Ecuatoriano

Kaplan, C. (2018). Emociones, sentimientos y afectos: las marcas subjetivas de la educación. Miño y Dávila. <https://elibro.net/es/ereader/uta/123449>

Kroflin, E. L. (2015). El poder de los títeres. Unidad internacional del títere. <https://bit.ly/43GZdK6>

Maridueña, R. A. (2019). Teatro de títeres como estrategia para potenciar la atención de niños de 5 años de la Escuela de Educación Básica Isabel Herrera de Velázquez. Conrado. <https://bit.ly/4kE9j5o>

Mármol Maridueña, Rosa Alexandra. (2019). Teatro de títeres como estrategia para potenciar la atención de niños de 5 años de la Escuela de Educación Básica Isabel Herrera de

Velázquez. *Conrado*, 15(70), 370-375. Epub 02 de diciembre de 2019. Recuperado en 27 de mayo de 2025, de bit.ly/4k11mSS

Martínez, G. (2017). Títeres y educación: Manos a la obra (parte II). Trayectoria. Prácticas en Educación artística, 16-25.

Mata, J. Bacarizo, B., Fernández, A., Castellví Mata, J., Tosar Bacarizo, B. y SantistebanFernández, A. (2021). Young people confronting the challenge of reading and interpreting a digital world. *Bellaterra Journal of Teaching and Learning Language and Literature*, 14(2), e905. <https://doi.org/10.5565/REV/JTL3.905>

Media & Society, 22(10), 1922-1941. <https://doi.org/10.1177/1461444819887705>

MediaLab UHU – Centro de recursos multimedia / laboratorio audiovisual.

(s. f.). <https://www.medialab-uhu.com/>

Ministerio de Educación. (2014). Currículo de Educación Inicial. Obtenido de Ministerio de Educación: <https://bit.ly/3ZMG7RF>

Moreno, S., Bialystok, E., Barac, R., Schellenberg, E. G., Cepeda, N. J., & Chau, T. (2011). Short-Term Music Training Enhances Verbal Intelligence and Executive Function. *Psychological Science*, 22(11), 1425-1433. <https://bit.ly/3ZliM3u> (Original work published 2011)

Niella, A. (2019, Mar 18). El programa educativo infantil por excelencia. *Actualidad Economica*, 36. <https://www.proquest.com/magazines/el-programa-educativo-infantil-por-excelencia/docview/2193075380/se-2>

Ormazábal, V., Hernández, L. y Zúñiga, F. (2023). El juego como herramienta de aprendizaje en educación superior. *Revista Electrónica de Investigación Educativa* 25, 1-11.

Palomas, S. (2012). Estrategias metodológicas para la promoción de la salud comunitaria: los títeres tienen la palabra. Argentina: Espacio Editorial. https://elibro.net/es/ereader/uta/66942?as_all=e1%20ttere%20&as_all_op=unaccentcontains&prev=as&page=33

Quichimbo Agila, A. del C., Guarnizo Cajamarca, J. E., Betancourt Jiménez, C. A., Quirola Yanza, A. E., & Sánchez Patiño, E. S. (2024). Los Títeres como Técnica para Mejorar el Desarrollo Emocional de los Niños del Primer Año de Educación Básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 5845-5863. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14010

Ramírez Alvarado, M. del M. (2007). *Indicadores de calidad en contenidos audiovisuales dirigidos a la infancia*. Proyecto de investigación financiado por el Ministerio de Educación y Ciencia (España). Universidad de Sevilla. https://www.observatoriodelainfancia.es/oia/esp/documentos_ficha.aspx?id=1703

Ramírez Paredes, K.G. (Coord.). (2019). Recursos educativos para el aula del siglo XXI. Eindhoven, NL: Adaya Press. <https://www.adayapress.com/wp-content/uploads/2019/09/RecursosS21.pdf>

Ramírez, A., Sánchez, J. & Contreras, P. (2016). La competencia mediática en educación primaria en el contexto español. *Educação e Pesquisa*, 42(2), 375-394. <https://doi.org/10.1590/S1517-9702201606143127>

Salazar, M. (2019). Experiencias y aprendizajes de la implementación de estrategias didácticas en educación virtual. *Revista Científica Internacional*, 1-9 <https://bit.ly/3Hz1IXu>

Sánchez-Carrero, J., & Martínez, M. (2019). La alfabetización mediática en escenarios familiares: diagnóstico desde el entorno doméstico en España. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 20, e201911. <https://bit.ly/3ZGGVYi>

Spires, H. y Bartlett, M. (2012). Digital literacies and learning: Designing a path forward. NC State University.

Television. Media Psychology, 2(1), 63–91. https://doi.org/10.1207/S1532785XMEP0201_4

Trueba, B. & Rodríguez de la Flor, J. L. (2014). *Títeres en el taller: el día a día de un taller de títeres con niños de 4 a 12 años*. Barcelona: Ediciones Octaedro, S.L.

https://elibro.net/es/ereader/uta/61965?as_all=e1%20títere%20&as_all_op=unaccentcontains&prev=as&page=22

Tugtekin, E. y Koc, M. (2020). Understanding the relationship between new media literacy,

Tur Viñes, V., (2005). Aproximación a la medida empírica de la calidad del audiovisual dirigido a niños. *Comunicar*, (25),

<https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=25&articulo=25-2005-118>

Turpo Gebera, O., Aguaded, I. y Barros-Bastidas, C. (2022). Alfabetización mediática e informacional

UNESCO (2011). *Guía de alfabetización mediática e informacional para docentes*. París:

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

<https://bit.ly/4mFp8KP>

UNESCO (2011). *Media and Information Literacy Curriculum for Teachers*.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000192971>

UNESCO (2015). *Rethinking Education: Towards a global common good?*

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232555>

Uniradio Huelva. (2025). *Información* [Página de Facebook]. Facebook. Recuperado 28 de mayo de 2025, de <https://www.facebook.com/barackobama/>

UNIRADIO, LA RADIO DE LA UNIVERSIDAD DE HUELVA, CUMPLE 10 AÑOS EN ANTENA.

(s. f.). Uniradio Noticias. <https://www.uhu.es/uniradio/noticias.php?id=UniradioCumple10>

Uniradio. Universidad de Huelva. 103.6 FM. (s. f.). Recuperado 28 de mayo de 2025,

de <https://www.uhu.es/uniradio/>

Universidad de Huelva. (2021, 2 abril). *Presentación del espacio MediaLab de la Universidad de*

Varela, vol. 24, núm. 68, pp. 133-138, 2024

[https://www.redalyc.org/journal/7322/732278396007/html/#:~:text=Para%20Herrera%20\(2017\)%20el%20juego.:%20el%20teatro%2C%20danza%2C%20pintura](https://www.redalyc.org/journal/7322/732278396007/html/#:~:text=Para%20Herrera%20(2017)%20el%20juego.:%20el%20teatro%2C%20danza%2C%20pintura)

Vigotsky, L. S. (2009). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Crítica.

Zeinali, H. (2017). *Los títeres como herramienta educativa para niños de infantil y primaria* [Tesis doctoral, Universidad de Alcalá]. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=158721>

IX. Anexos

DIARIO DE PRÁCTICAS

22 de abril de 2025

En mi primer día de práctica en Uniradio-Medialab, nos encontramos con mis compañeros en el Centro de Investigación de la UHU sede la Rábida. El Dr. Ignacio nos comentó las actividades a desarrollar: Grabaciones y ediciones de la clausura del Máster, La Jornada ONU Edición UHU, Clausura del Máster y las Jornadas de Escuela Primavera Doctoral. Para ello, acordamos dividirnos las ediciones de cada evento y llegamos a la conclusión de que Miguel, Arandise y yo grabaremos y editaremos las Jornadas Doctorales que son los días 24 y 25 de abril, durante Esto lo veo conveniente, Como formo parte del Comité Organizador de la Escuela Primavera, observé favorable trabajar en equipo para la realización de grabación y edición de video de las jornadas doctorales que se llevarán a cabo el 24 y 25 de abril. Para ello, nos comentó el prof. Ignacio que lo importante es grabar las conferencias como registro. Asimismo, nos indicó que quienes estarán presentes en las prácticas son: Maria Ángeles para los días lunes, Elizabeth Lupita para los días martes, Ignacio Aguaded para los miércoles, Begonia Gómez para los días jueves y Walter Gadea para los días viernes. Cabe resaltar que las prácticas comienzan a las 9:15 am y terminan a la 1:30 pm. Fui a Medialab de UHU para poder ver la parte técnica y conocer la cámara 4k con la que se grabará la jornada doctoral, ahí encontré a Marcelo, quien me ayudó con la guía y funcionamiento de la cámara. Supe dónde se puede colocar la cámara con trípode. También, se tendrá en cuenta una segunda cámara para los primeros planos del público, como tomas de apoyo cuando existan zoom en la cámara principal. Lo más importante es que no se aprecien los tiempos muertos, sino que exista fluidez.

También, Marcelo nos comentó que mañana estaremos en el taller de títeres para saber y conocer el funcionamiento de los Bublikiski en plató cuando graban. Por otro lado, la importancia de tener internet de wifi fue clave, ya que para la carga de archivos es necesario, como estudiante matriculada de la UNIA tuve que acudir al centro de informática para que puedan indicarme cómo conectar mi laptop a EduRoam. Luego de acceder al cambio en configuración pude logearme y comenté a mis compañeros que pueden encontrar una guía también en la página web de la UHU. También uno se puede conectar desde su móvil, lo cual es más sencillo, pues solo necesitas recordarte tu usuario y contraseña brindado por la UHU.

Marcelo comentó la importancia de descargar los archivos de las tarjetas de memoria, ya que están llenas, para ello es necesario un adaptador, sin embargo la capacidad de las

tarjetas de memoria es de pocos gb, como 65gb, por lo que se tendrá que prevalecer lo importante del evento para no acabar la memoria con el material de grabación tan rápido. Además, el audio para que no suene mal, por el motivo de la ambiencia, se deberá tener conectado el cable de audio al centro de control. Por ello, no se podrá movilizar la cámara principal, ya que el cable no lo permite, pero con la otra cámara sí podremos desplazarnos para hacer tomas.

23 de abril de 2025

En este día el profesor Marcelo López nos enseñó el lugar de Medialab y trajo marionetas para poder explicarnos en qué consiste. Sobre todo, nos comentó la dificultad para manejar a los títeres, de manera artística y el lenguaje audiovisual en el programa Bubuskiski. Intercambiamos quienes manejaban las marionetas entre mis colegas de prácticas.

El profesor Marcelo estuvo observando nuestra actitud, desempeño y nivel de implicación en el proyecto. Según ello, decidió y preguntó quienes querían conformar parte del equipo de grabación para la segunda temporada Amibox Bubuskiski. Vio que me encantaba realizar voces y actuar, además del mundo audiovisual por lo que quedé como parte del equipo.

Además del trabajo con marionetas, se realizó una práctica audiovisual, donde nos explicó el funcionamiento de cámara, luces. Cada integrante del equipo tuvo la oportunidad de experimentar con la marioneta frente a cámara, observando cómo se proyectaban los movimientos y las voces a través del lente. Paralelamente, se nos instruyó en el uso básico de la cámara y cómo realizar el trípode. Aprendí balance de blancos, transmitir la imagen captada a una pantalla llamada monitor para que el profesor pudiera supervisar en tiempo real la grabación.

24 de abril de 2025

Este día se llevó a cabo la grabación de la jornada doctoral. Desde temprano estuve en la sala de actos para la grabación de las ponencias. Tuve que montar todo el aparato audiovisual mientras mis compañeros llegaron y me ayudaron a colocar los implementos de audio. Con la cámara configurada me aseguré que todo estuviera en condiciones

óptimas para registrar las distintas ponencias programadas. Durante las aproximadamente siete horas que duró la sesión, realicé tomas de primeros planos con la cámara en mano.

Este trabajo me permitió comprender mejor la dinámica de una grabación en vivo como conferencias, en la que no solo es necesario tener conocimientos técnicos, sino también capacidad de adaptación, atención constante y trabajo en equipo. A diferencia de las grabaciones más controladas en estudio, el registro de eventos en directo exige un mayor nivel de preparación y reacción ante imprevistos. Sobre todo, al conocimiento de áreas donde se encuentre enchufes, extensiones y tener baterías de resguardo.

25 de abril de 2025

En mi segundo día de grabación de escuela doctoral reuní a investigadores, docentes y estudiantes de distintas disciplinas. Mi labor consistió nuevamente en brindar soporte técnico y logístico para la grabación íntegra de las conferencias que se desarrollaron durante la jornada.

Aunque el programa del día fue más corto que el del primer día, la responsabilidad técnica fue igualmente exigente. Sobre todo se desarrollaron entrevistas a los ponentes y doctorandos. Aquí comparto la edición de las entrevistas de la que fui partícipe y conformó mis prácticas: https://www.ivoox.com/informativo-aru-10x23-jornadas-universitarias-estudios-de-audios-mp3_rf_146303708_1.html

28 de abril de 2025

Desde las nueve de la mañana me encontré en Medialab y comenzamos una nueva etapa centrada en el proyecto Bubuskiski. Ese día estuvo dedicado al ensayo general, en el que el profesor nos introdujo de forma detallada en la dinámica que seguiríamos durante las próximas dos semanas.

El ensayo tuvo un carácter introductorio, pero también marcó el inicio de una etapa más intensa y creativa del proceso. El profesor explicó con claridad los objetivos del proyecto, la estructura de las sesiones, los roles que debíamos asumir. En mi caso, yo debía realizar la lectura del guión, soporte técnico audiovisual también y logístico.

Ese día, descubrí mi fascinación por las marionetas, por la animación y la lectura de guión. Fue también el momento en el que me sentí dentro del campo audiovisual. Aprendí a que cada uno era más hábil que otro en algunas cosas, pero todos nos apoyábamos. Me gustó cómo el entorno educativo conectaba con lo mediático.

Esta jornada me dejó una sensación de entusiasmo y expectativa. Sabía que lo que venía a partir de entonces iba a ser creativo, innovador y nuevo.

29 de abril de 2025

Durante la etapa de grabaciones del proyecto Bubuskiski, comenzamos con la producción del primer capítulo, una propuesta que mezcla humor, pedagogía y una reflexión sencilla pero potente sobre la evolución de los medios de comunicación a lo largo del tiempo.

En esta grabación, las marionetas fueron las protagonistas de una escena que evocaba un experimento clásico de la escuela primaria: el teléfono hecho con vasos de plástico y un hilo. La situación planteaba una dinámica lúdica, en la que los personajes intentaban hacer funcionar este artefacto casero de comunicación. En ese momento, la presentadora intervenía en la escena y lanzaba una pregunta provocadora: ¿cómo pasamos de comunicarnos a través de señales de humo hasta llegar a las redes sociales digitales?

El objetivo del capítulo era claro: invitar al público infantil a reflexionar, de manera divertida, sobre cómo han cambiado las formas de comunicarnos, utilizando recursos visuales y narrativos accesibles para su edad. Sin embargo, traducir esta idea en una producción audiovisual con marionetas y pantalla verde representó un reto importante para mí.

Uno de los principales desafíos del día fue lograr que los personajes pudieran sostener y manipular los vasos de plástico con el hilo de una manera creíble. Este detalle técnico exigió de mi parte coordinación, paciencia y creatividad. Mediante técnicas de anclado y movimientos específicos para marionetas, fui ajustando los elementos para que el gesto resultara medianamente realista y, al mismo tiempo, no rompiera con las limitaciones del plano ni con el encuadre sobre fondo verde.

Durante toda la jornada trabajamos intensamente en esta primera grabación. Filmamos distintos tipos de planos —primeros planos, planos generales y medios— tanto de las marionetas como de la presentadora. La planificación de las tomas fue crucial para garantizar que el montaje posterior permitiera construir una narrativa fluida y visualmente atractiva.

Una vez finalizado el rodaje del capítulo, me centré en estar atenta a la actuación y al orden del guión. Este día me sirvió no solo para poner en práctica lo aprendido, sino también para entender de forma concreta cómo se estructura una jornada completa de grabación en un programa con títeres.

30 de abril de 2025

La grabación del episodio centrado en la publicidad fue otra experiencia desafiante y enriquecedora dentro del proyecto Bubuskiski. En esta ocasión, los protagonistas debatían sobre qué era la publicidad y cómo influía en nuestra vida cotidiana. A diferencia del capítulo anterior, este rodaje implicó un reacomodo total de la escenografía, lo que nos obligó a repensar por completo la disposición del espacio de trabajo.

Se cambió la ubicación de los muebles que aparecían en escena, lo cual implicó marcar nuevamente las posiciones exactas para que la presentadora, en este caso Valentina, supiera dónde colocarse con precisión. También se redefinieron las ubicaciones de los títeres para mantener la coherencia visual de la escena y facilitar su interacción. Este ajuste logístico requirió mucha atención al detalle y coordinación entre todas las personas del equipo.

Un elemento narrativo nuevo en este capítulo fue la incorporación de Mono Suavecito, un personaje ya conocido por aparecer en anteriores videos del universo Bubuskiski. Su participación funcionó como recurso expresivo para enriquecer la narrativa del episodio y aportar continuidad a la serie. Sin embargo, su presencia también trajo nuevas dificultades, especialmente técnicas.

La principal complejidad de la jornada fue lograr que los títeres interactuaran de forma creíble con el peluche. Esto exigió que grabáramos a cada uno de los personajes de manera individual, cuidando que la acción no se viera forzada o artificial. Como en las

grabaciones anteriores, tuvimos que registrar plano medio, plano general y primer plano de cada títere, lo que incrementó el tiempo de rodaje y la atención a la continuidad entre tomas.

En cuanto al audio, solo se grabaron los diálogos de la presentadora. Me aseguré de que el micrófono estuviera correctamente ubicado para captar su voz con nitidez, sabiendo que esa pista sería esencial para construir la línea narrativa en la edición.

A pesar de las complicaciones técnicas, este episodio me permitió profundizar en el trabajo escenográfico y en la importancia del ritmo en una producción audiovisual para público infantil. Aprendí que incluso los objetos aparentemente más sencillos —como un peluche— requieren una planificación meticulosa cuando se convierten en parte activa de la historia. Fue una jornada larga, llena de ajustes y toma de decisiones rápidas, pero también muy valiosa para afianzar mis habilidades dentro del equipo.

1 de mayo de 2025

En el tercer episodio el rodaje trajo consigo nuevos retos, especialmente en lo que respecta a la interacción entre los dos títeres protagonistas que dialogaban al inicio del guion. El guion requería una coordinación muy precisa entre ellos, pero nos enfrentamos a la dificultad de que, por nuestra limitada experiencia en la manipulación de marionetas, no lográbamos transmitir con naturalidad la vivacidad y personalidad de los personajes cuando intentábamos hacer la escena en conjunto.

Ante esta situación, decidimos grabar a cada títere por separado, para luego unir las tomas en postproducción. Esto implicó duplicar el trabajo habitual, ya que fue necesario grabar múltiples tomas desde diferentes ángulos —planos medios, primeros planos y generales— para cada personaje. Fue una solución técnica que nos permitió salvar la escena, aunque supuso una carga adicional de planificación y tiempo.

También se hizo un reacomodo del set, adaptando la escenografía para facilitar el desplazamiento de la presentadora, Valentina. Fue necesario abrir espacios que le permitieran moverse con libertad sin interferir con la posición de los personajes, lo cual requería especial cuidado en las marcas en suelo y en la disposición del mobiliario para evitar errores de continuidad visual.

Más allá de lo técnico, esta grabación me permitió reflexionar sobre lo desafiante que puede ser representar ideas complejas como el pensamiento crítico de forma sencilla, visual y accesible para un público infantil. Fue una jornada de mucha prueba y error, pero también de aprendizaje, en la que reafirmé lo importante que es ser flexible, colaborar en equipo y tener siempre presente que detrás de cada escena hay un mensaje que buscamos transmitir con claridad y sensibilidad.

2 de mayo de 2025

En este episodio, tuve la oportunidad de interactuar directamente con los títeres protagonistas para abordar un tema fundamental. La narrativa que guiaba la historia era sencilla y directa, basada en un pequeño debate entre los personajes sobre quién había sido el mejor en un concurso escolar ficticio en el que supuestamente habían participado. A través de esta situación imaginaria, logramos introducir de forma lúdica y accesible la diferencia entre pensamiento subjetivo y objetivo.

A nivel de producción, este capítulo resultó más sencillo de grabar en comparación con los anteriores. La dinámica se centraba en el diálogo entre los personajes, sin necesidad de coreografías complejas ni demasiados movimientos. Los títeres permanecían mayormente estáticos frente a cámara, lo que facilitó la planificación de las tomas.

Aun así, como en las sesiones anteriores, fue necesario realizar un nuevo acomodo de cámara, adaptando la puesta en escena para registrar distintos tipos de planos: planos generales, planos medios e incluso algún primerísimo primer plano, sobre todo para enfatizar expresiones o momentos clave del diálogo.

Esta jornada de grabación me permitió disfrutar más del ritmo del rodaje, ya que, al ser menos demandante técnicamente, pude concentrarme en el ritmo del guion, en las pausas y en la intención pedagógica del episodio. Fue una experiencia distinta, más tranquila, pero igualmente enriquecedora en términos de aprendizaje.

5 de mayo de 2025

Este episodio en particular me resultó especialmente interesante, ya que la preproducción que realizamos requirió una planificación sumamente estratégica. En esta ocasión, los protagonistas —los títeres— debatían sobre una noticia que, en apariencia, parecía

completamente real: algo tan inofensivo pero llamativo como que un capibara se había quedado sin casa. Sin embargo, el episodio giraba en torno a desenmascarar ese bulo de internet y reflexionar sobre la veracidad de la información que consumimos.

Uno de los principales retos fue lograr que los títeres simularan estar utilizando tecnología, específicamente una tableta digital. Tuvimos que buscar formas creativas para que pareciera que navegaban en línea, leyendo y comentando la supuesta noticia. Aunque no fue necesario hacer grandes cambios escenográficos, sí cuidamos cada detalle para que el entorno acompañara visualmente la escena sin restarle credibilidad.

A diferencia de otros capítulos, este requería solo un estilo de escenografía, lo cual simplificó ciertos aspectos técnicos. La disposición del set permitió que yo, como presentadora, pudiera moverme con libertad por la parte trasera de la escena sin interferir con los títeres ni con el foco de atención.

Fue una jornada distinta, en la que más allá de lo técnico, me quedo con la satisfacción de haber trabajado en un contenido que introduce a los niños en el pensamiento crítico digital, enseñándoles a identificar qué es verdad y qué no en internet. Una temática muy necesaria y actual, que pudimos desarrollar con un enfoque accesible, creativo y educativo.

6 de mayo de 2025

En este episodio, los protagonistas —los títeres— exploran junto a la presentadora el concepto de *fabbing*, que se refiere a ignorar a una persona con la que estás en presencia física por estar más pendiente del móvil. La escena comenzaba con dos de los personajes jugando en sus teléfonos, mientras la presentadora ingresaba a la escenografía acompañada de otro títere para iniciar el desarrollo del tema.

Desde mi rol, este capítulo implicó una jornada bastante exigente en términos técnicos y de coordinación. Me encargué de revisar que la iluminación estuviera bien ajustada, de monitorear el sonido, y de activar la grabación en el momento indicado según el guion que íbamos siguiendo.

La disposición del set fue uno de los grandes retos. Hubo que reorganizar por completo la escenografía para que cupieran los títeres, la presentadora y las personas que manipulaban a los personajes, sin que nada ni nadie apareciera en cámara de manera accidental. Esto nos obligó a tomar algunas tomas por separado y a trabajar con una organización diferente a la de los episodios anteriores.

Algo que me pareció especialmente interesante fue el trabajo que hicimos para simular que los títeres estaban usando teléfonos móviles. Probamos varios recursos hasta encontrar algunos artilugios que teníamos en la caja de apoyo, y que nos sirvieron para sujetar los teléfonos de forma convincente y segura durante la escena.

A pesar de lo complejo que fue este episodio, también fue una gran oportunidad para poner en práctica lo aprendido en iluminación, sonido y control del ritmo de grabación. Cada decisión técnica estaba al servicio de una narrativa clara y educativa, lo cual me motivaba aún más a seguir involucrándome con responsabilidad en cada etapa del proceso.

9 de mayo de 2025

En este episodio abordamos el tema de los haters y trolls, con un guion especialmente interesante porque la narrativa se planteaba como una especie de película: los haters eran presentados como los “malos” de la historia, mientras que la audiencia tenía el potencial de convertirse en los verdaderos héroes, siempre que supieran reaccionar de la manera adecuada ante comentarios negativos en redes.

Durante la historia, la presentadora conversaba con sus amigos títeres y les contaba que había recibido comentarios negativos. Aunque los personajes reaccionaban con molestia al inicio, el mensaje final apuntaba a que la mejor manera de enfrentar ese tipo de ataques era no caer en provocaciones. El objetivo era claro: educar a la infancia en el uso responsable de los medios digitales y promover una respuesta consciente frente al discurso de odio.

Técnicamente, este episodio supuso un cambio importante en la dinámica de grabación. Se decidió prescindir de la mesa que habíamos utilizado en otros capítulos, lo que implicó

una reorganización completa del set. Además, fue uno de los pocos episodios en los que todas las personas del equipo tuvimos que involucrarnos directamente en la manipulación de los títeres, ya que aparecían tres personajes principales en pantalla de forma simultánea.

Desde mi rol, estuve atenta a la iluminación, la calidad del audio y al momento exacto de comenzar la grabación, siguiendo de cerca el guion. Pero además, en esta ocasión me tocó también colaborar con la manipulación de uno de los títeres, lo que fue un reto adicional, ya que se trató de una grabación completamente en vivo, sin necesidad de hacer tomas por separado como habíamos hecho en episodios anteriores.

Este episodio marcó una diferencia importante dentro del proyecto. No solo por el contenido reflexivo que planteaba, sino también por la forma en que fue ejecutado: una escena continua, con coordinación simultánea entre personajes, guion, cámara y equipo técnico. Fue una experiencia muy completa y desafiante, que me permitió seguir ampliando mis habilidades y comprender aún mejor el trabajo colaborativo que exige una producción de este tipo.

12 de mayo de 2025

Debido a la falta de recursos y el poco espacio disponible en el set, tuvimos que grabar prácticamente personaje por personaje. Esto nos llevó a usar “magia digital” para luego unir las escenas en postproducción.

En la narrativa, los títeres están jugando videojuegos, cada uno con su computadora, y en medio de la acción a uno de ellos le aparece un mensaje que dice simplemente “Aceptar todo”. La presentadora explica que no es buena idea aceptar todo, porque al hacerlo se deja una huella digital que podría revelar en qué sitios ha estado navegando, y cualquier entidad en internet podría tener acceso a esa información.

Un detalle muy curioso y retador fue el uso literal de galletas como metáfora de las “cookies”. Tuvimos que hacer que uno de los títeres simulara comer esas galletas reales, lo cual requirió mucha coordinación y paciencia para que se viera natural.

Además, cada personaje debía tener accesorios que representaran a un gamer habitual: ordenadores o laptops específicas y auriculares acordes a esa imagen. La escenografía también cambió bastante respecto a episodios anteriores. En lugar del típico sillón que venía apareciendo, ahora colocamos una silla especial para videojuegos, y los títeres aparecían sentados jugando en sus computadoras.

Desde mi función técnica, me encargué de supervisar la iluminación y el sonido, además de coordinar las grabaciones individuales para asegurar que cada toma fuera coherente y pudiera integrarse bien en la edición posterior.

En general, fue un día de grabación con muchos retos, pero también muy enriquecedor, porque me permitió experimentar con recursos distintos y entender mejor la importancia del espacio y la planificación cuando se trabaja con personajes marionetas y efectos digitales.

13 de mayo de 2025

Se desarrolló una trama donde los protagonistas, los títeres, debatían sobre la diferencia entre un periodista de un canal de televisión oficial y un influencer o creador de contenido que aparece en redes sociales. Este capítulo se mantuvo dentro de lo común, siguiendo la dinámica que ya veníamos trabajando habitualmente.

Desde mi rol de guión, la presentadora grabó sus diálogos teniendo mi pauta para poder guiarse. Además, como en episodios anteriores, tuvimos que repetir las tomas para cada uno de los personajes que aparecían en pantalla, cubriendo distintos planos como planos medios, generales y primeros planos.

14 de mayo de 2025

Este episodio fue bastante interesante porque buscaba generar conciencia sobre las microtransacciones a las que pueden enfrentarse los niños en juegos gratuitos que hoy en día son tan populares como entretenimiento. En la historia, los títeres vuelven a usar sus aparatos electrónicos para jugar y divertirse, pero al mismo tiempo tratan de alertar sobre la posibilidad de que aparezcan mensajes para comprar o adquirir beneficios dentro del juego, algo a lo que no deberían tener acceso a esa edad.

El capítulo fue bastante corto y contó con la participación de tres personajes, por lo que en general funcionó como cierre de esta parte de la producción. Solo quedaba pendiente desarrollar los consejos de Amibox, que trabajaríamos al día siguiente.

Ese día también me enfoqué en organizar y editar por la tarde los primeros planos de la Escuela Doctoral, una tarea que requirió mucha atención para asegurar la calidad y coherencia del material audiovisual.

15 de mayo de 2025

Este día estuvo enfocado en realizar el apartado de amiconsejo, con la voz de Marcelo. Realicé la busca de las pelotas para la sección de malabares y me centré en editar 3 videos de la jornada doctoral, ya que en mi equipo teníamos un acuerdo al ser 9 videos cada uno se encargaba de la realización de 3. También tuvimos que pasarnos materiales y subirlo a la red para que no pierdan calidad.

Fotografías de realización de prácticas

Taller de marionetas















Grabación Jornada Doctoral Escuela Primavera

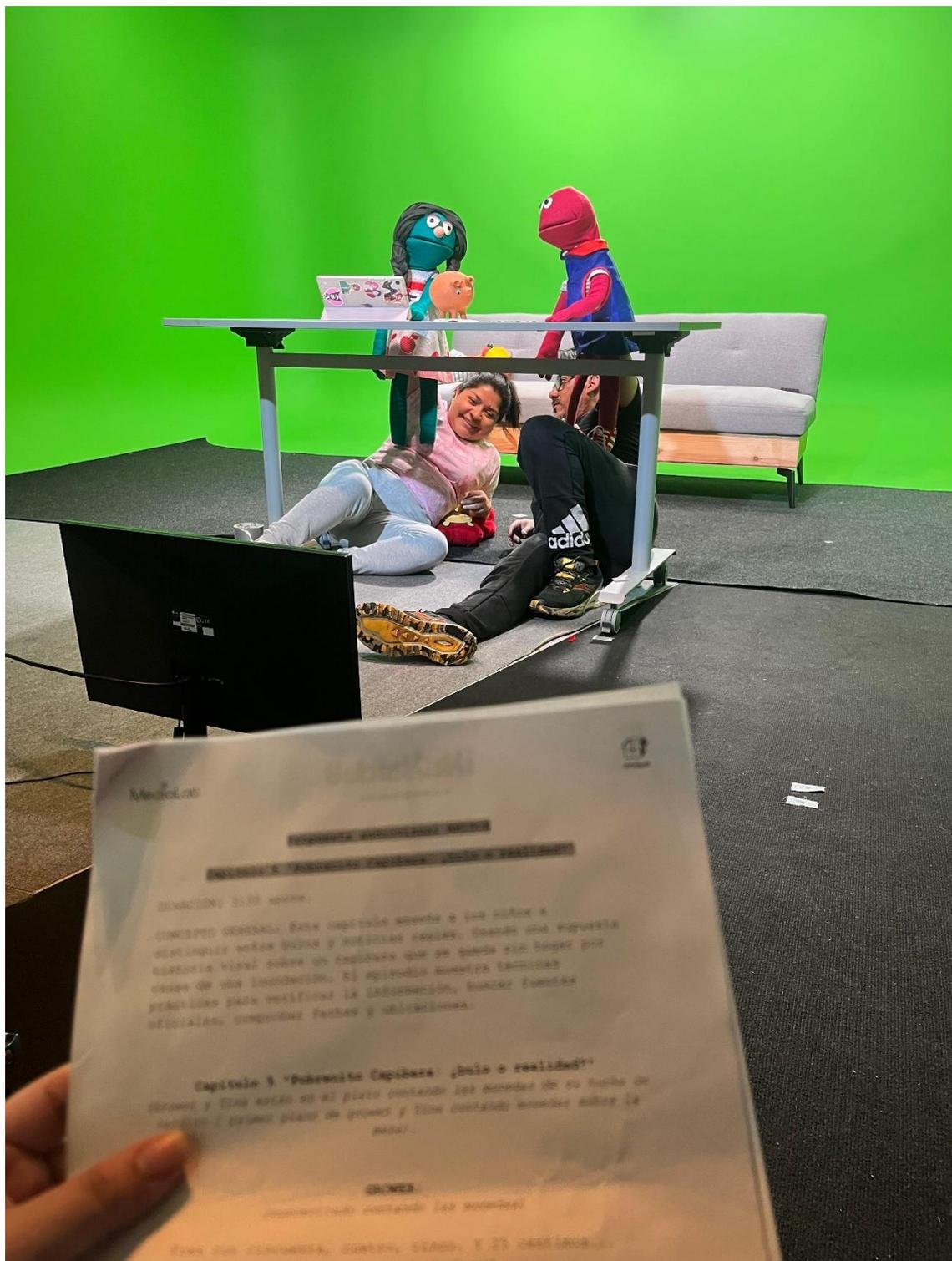




Grabación de capítulos AMIBOX Kids 2da Temporada



Lectura de guiones



Verificación de continuidad



Grabación de video y audio







Manejo de títere Bbuskiski



Edición de videos Jornada Doctoral









Universidad
de Huelva

un
i Universidad
Internacional
de Andalucía
A